R&A USGA

Reglas de Golf

Libro del Jugador

En vigor desde Enero 2019

Reglas de Golf

Libro del Jugador

En vigor desde Enero 2019

Conjuntamente, el R & A, con sede en St Andrews, Escocia y la USGA, con sede en Liberty Corner, New Jersey dirigen el Golf en todo el mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas de Golf.

Aun colaborando para la emisión de un único conjunto de Reglas, el R&A y la USGA operan en jurisdicciones separadas. La USGA es responsable de administrar la Reglas en los Estados Unidos, sus territorios y México, y el R&A, operando con el consentimiento de sus organismos de golf afiliados, tiene las mismas responsabilidades para el resto del mundo.

El R&A y la USGA se reservan el derecho de modificar tanto la Reglas como sus interpretaciones en cualquier momento.

www.RandA.org *www.USGA.org*

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Todos los derechos reservados.

WORLD LAND TRUST™
www.carbonbalancedpaper.com
Williams Lea Tag Reg. 2223

MIX
Paper from responsible sources
FSC® C002151

Introducción

Las “Reglas de Golf - Libro del Jugador” es la publicación que se distribuirá a los jugadores de golf de todo el mundo. No es una guía rápida de las Reglas de Golf, sino una versión abreviada de las “Reglas de Golf – Edición Completa” que está escrita con un enfoque hacia ti, el jugador de golf.

Estos son algunos de los elementos clave del “Reglas de Golf - Libro del Jugador”:

- Es un Libro de Reglas para el Juego. Se parece a las Reglas de Golf completas, generalmente con la misma organización. Aunque su texto está adaptado, te dará la misma respuesta que está en el libro de las “Reglas de Golf – Edición Completa”.
- Está centrado en las Reglas que son más relevantes para ti como jugador. Esto incluye las Reglas que describen las características esenciales del golf, por ejemplo, jugar según las Reglas y en el espíritu del juego, las diferentes partes del campo y el equipamiento que puedes usar, así como las Reglas más comúnmente utilizadas.
- Aunque no cubre algunas de las situaciones menos frecuentes, le indica dónde encontrar mayor información sobre el tema en las “Reglas de Golf – Edición Completa”, con el siguiente icono como referencia:

  Este icono significa que debes consultar las “Reglas de Golf – Edición Completa” (ya sea en formato impreso o a través de la aplicación o página web RFEG, o consulta al Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf para obtener la explicación a esa situación.
- Está redactado con un estilo que se refiere a “ti” como jugador de golf. Este estilo centrado en los jugadores de golf es otro paso clave para hacer que las Reglas sean más fáciles de usar.
- Se incluyen diagramas y tablas para ayudar a explicar visualmente las Reglas.

El Libro “Reglas de Golf - Libro del Jugador” tiene como objetivo presentar las Reglas de una manera que se entienda más fácilmente y se centra en lo que tu, el jugador de golf, necesitas saber para jugar de acuerdo con las Reglas.

Contenido

Prólogo 9

Como Usar "Reglas de Golf - Libro del Jugador" 17

I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4) 19

Regla 1 - El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas 20
1.1 El Juego del Golf 20
1.2 Normas de Conducta del Jugador 20
1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas 21

Regla 2 - El Campo 22
2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites 22
2.2 Áreas Definidas del Campo 22
2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con Tu Juego 23
2.4 Zonas de Juego Prohibido 23

Regla 3 -La Competición 24
3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones 24
3.2 Match Play (Juego por Hoyos) 25
3.3 Stroke Play (Juego por Golpes) 27

Regla 4 -El Equipamiento del Jugador 30
4.1 Palos 30
4.2 Bolas 32
4.3 Uso del Equipamiento 33

II. Jugando la Vuelta y un Hoyo (Reglas 5-6) 35

Regla 5 - Jugando la Vuelta 36
5.1 Significado de Vuelta 36
5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas 36
5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta 37
5.4 Jugando en Grupos 38
5.5 Práctica Durante la Vuelta o Mientras el Juego está Interrumpido 38
5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego 38
5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego 40

Regla 6 - Jugando un Hoyo 42
6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo 42
6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida 43
6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo 44
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo 45
6.5 Completando el Juego de un Hoyo 47

III. Jugando la Bola (Reglas 7-11) 48

Regla 7 - Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola 49
7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente 49
7.2 Cómo Identificar la Bola 50
7.3 Levantando la Bola para Identificarla 50
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla 51

Regla 8 - El Campo se Juega Como se Encuentra 52
8.1 Tus Acciones Que Mejoran las Condiciones que Afectan a Tu Golpe 52
8.2 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Otras Condiciones Físicas y Afectar la Propia Bola del Jugador en Reposo o al Golpe a Ejecutar. 54
8.3 Acciones Deliberadas del Jugador para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo de Otro Jugador o al Golpe que va a Ejecutar. 55

Regla 9- Bola Jugada como Reposa. Bola en Reposo Levantada o Movida 56
9.1 Bola Jugada como Reposa 56
9.2 Decidiendo Si Tu Bola se Ha Movido y Qué Causó el Movimiento 57
9.3 Bola Movida por Fuerzas Naturales 58
9.4 Bola Levantada o Movida por Ti 58
9.5 Bola Levantada o Movida por Tu Contrario en Match Play (Juego por Hoyos) 59
9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa 59
9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado 59

Regla 10- Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies 61
10.1 Ejecutando un Golpe 61
10.2 Consejo y Otra Ayuda 63
10.3 Caddies 65

Regla 11 - Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento 67
11.1 Tu Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa 67
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona 68
11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento 69

IV. Reglas Especiales para Bunkers y Greens (Reglas 12-13) 70

Regla 12 -Bunkers 71
12.1 Cuándo Tu Bola Está en un Bunker 71
12.2 Jugando Tu Bola en el Bunker 72
12.3 Reglas Especiales para Alivio de una Bola en Bunker 73

Regla 13 -Greens 74
13.1 Acciones Permitidas y Requeridas en el Green 74
13.2 El Asta de la Bandera 78
13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo 80

V. Levantando y Volviendo a Poner una Bola en Juego (Regla 14) 81

Regla 14 - Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en el Punto de Reposo, Dropando en Área de Alivio, Jugando desde Lugar Equivocado 82
14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola 82
14.2 Reponiendo la Bola en un Punto de Reposo 83
14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio 85
14.4 Cuándo Tu Bola del Jugador está Nuevamente en Juego después de que Tu Bola Original Quedó Fuera de Juego 89

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar Tu Bola 90
14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior 90
14.7 Jugando desde Lugar Equivocado 92

VI. Alivio Sin Penalización (Reglas 15-16) 94

Regla 15 - Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego) 95
15.1 Impedimentos Sueltos 95
15.2 Obstrucciones Movibles 96
15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego 98

Regla 16 - Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada. 100
16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), 100
16.2 Situaciones Condición de Animal Peligroso 106
16.3 Bola Empotrada 107
16.4 Levantando Tu Bola para Ver si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio 109

VII. Alivio con Penalización (Reglas 17-19) 110

Regla 17 - Áreas de Penalización 111
17.1 Opciones para Tu Bola en Área de Penalización 111
17.2 Opciones Después de Jugar Tu Bola desde un Área de Penalización 115
17.3 No hay Alivio bajo Otras Reglas Tu Bola en Área de Penalización 118

Regla 18 - Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional 119
18.1 Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento 119
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio de Golpe y Distancia 119
18.3 Bola Provisional 121

Regla 19 - Bola Injugable 124
19.1 Puedes Aliviarte por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización 124
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Área General o en el Green 124
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en un Bunker 127

VIII. Procedimientos para Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20) 128

Regla 20 - Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité 129
20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta 129
20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas 131
20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas 131

IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24) 132

Regla 21 - Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales 133
21.1 Stableford 133
21.2 Resultado Máximo 136
21.3 Par/Bogey 136
21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos) 137
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf 137

Regla 22 - Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados) 138

Regla 23 - Four-Ball 139
23.1 Resumen de Four-Ball 139
23.2 Anotación de Resultados en Four-Ball 139
23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta. Cuándo Está Completado el Hoyo 141
23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar Tu Bando 141
23.5 Tus Acciones Afectan el Juego del Compañero 142

23.6 Orden de Juego de Tu Bando 142
23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos 143
23.8 Cuándo la Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica al Bando 143

Regla 24 -Competiciones por Equipos 144

X. Definiciones 145

Índice 160

Otras Publicaciones 172

Prólogo

La Edición del “Reglas de Golf - Libro del Jugador”es la primera de su tipo. Es una versión abreviada de las Reglas de Golf completas, destinadas a ayudarte a ti, el jugador de golf, con las Reglas durante tu juego. Esperamos que lo lleves contigo en el campo mientras juegas, y también te recomendamos que lo leas para entender mejor las Reglas. Incluye las Reglas que son más relevantes para ti, e incluye diagramas y gráficos para cada situación en el campo. Si necesitas información adicional sobre situaciones menos comunes, se te indicará la sección específica en las Reglas de Golf a la cual debes dirigirte.

Las actualizaciones contenidas en las Reglas 2019 son el resultado de la Iniciativa de Modernización de Reglas realizada por representantes anteriores y presentes de los Comités de las Reglas de Golf de The R&A y la USGA, junto con representantes de todos los niveles del juego, y reflejan los comentarios de miles de jugadores de golf de todo el mundo. Este trabajo ha sido fundamental y de largo alcance al tiempo que se preservan los principios y el carácter esencial del golf, teniendo en cuenta las necesidades de todos los jugadores de golf, y haciendo que las Reglas sean más fáciles de entender y aplicar para todos los jugadores de golf. Las Reglas revisadas son más consistentes, simples y justas.

Las Reglas de Golf deben ser completas y proporcionar respuestas a los problemas que surgen en un juego que se juega en todo el mundo en diferentes tipos de campos por jugadores de todas las habilidades. Los árbitros, comités y otros que deseen mayores detalles pueden acceder a las Reglas de Golf - Edición Completa en versión impresa o digital. También hemos creado una nueva Guía Oficial para las Reglas de Golf que contiene Interpretaciones sobre las Reglas y los Procedimientos del Comité con recomendaciones sobre cómo organizar el juego general y las competiciones.

Creemos que los jugadores de golf encontrarán las Reglas modernizadas más justas, menos complicadas, más acogedoras y más alineadas con los problemas a los que se enfrenta el juego, como el ritmo de juego y la administración ambiental. Expresamos nuestra gratitud no solo por el tremendo trabajo realizado por nuestros respectivos comités y personal, sino también por todos los que han contribuido a esta revisión histórica.

David Bonsall
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

ETERNO.

Las Reglas de Golf han existido durante más de 270 años. Desarrollar constantemente las Reglas es un principio básico del golf, pero esta edición actual es un cambio significativo y meritorio, que aspira a hacer que el juego sea más comprensible, accesible y acogedor para todos.

ROLEX

PASIÓN.

Los jugadores de golf de cualquier nivel son universalmente apasionados del juego. Los cambios significativos contenidos en las Reglas de Golf de este año reflejan e incluyen esa pasión por parte de todos los jugadores, en todos los rincones del mundo.

PRECISIÓN.

El golf es un juego que requiere de una cierta mentalidad. Un juego en el que la precisión encuentra la recompensa. Las Reglas de Golf reflejan esta mentalidad - un conjunto de normas precisas ante las cuales todos los jugadores de golf son responsables ante ellos mismos. Un código de honor e integridad, pensado para ser fácilmente accesible de forma que cada jugador pueda ser su propia Autoridad de Reglas.

ROLEX

CONEXIÓN.

La modernización de las Reglas de Golf es el producto de escuchar las voces de quienes juegan al golf. Como un conjunto único de Reglas, encarnan y refuerzan las especial conexión que existen entre la comunidad del golf en general.

EVOLUCIÓN.

Las tradiciones mas grandes del golf siempre reinarán, y las Reglas siempre evolucionarán. Modernizar las Reglas es esencial para conducir el juego del golf al futuro.

ROLEX

GOLF PARA SIEMPRE.

Un juego universalmente querido por su elegancia y esplendor, el golf será siempre un juego de honor. Junto al R&A y USGA, Rolex se enorgullece de ser parte de él y respaldar las nuevas Reglas del Golf y todo lo que representan para el futuro del juego y para aquellos que lo aman y lo juegan.

R&A USGA

ROLEX

Como Utilizar el Libro del Jugador de las Reglas de Golf

La edición "Reglas de Golf - Libro del Jugador" está pensada para ti, el jugador de golf. Gran parte de la información de las Reglas de Golf completas, destinada a aquellos que administran competiciones de golf, se ha dejado fuera del Libro del Jugador. Esto significa que el Libro del Jugador tiene menos de la mitad del contenido de las Reglas de Golf completas, y significa que es posible leer todo el Libro del Jugador en un corto período de tiempo.

El libro del Jugador también sirve como un útil recurso en el curso que debería ayudarte a resolver la gran mayoría de las situaciones de Reglas que probablemente encontrarás en el campo, o al menos encontrarás con regularidad.

Al tratar de responder una pregunta o resolver un problema de Reglas en el campo, la página que incluye el Contenido (en la parte delantera del libro) puede ser una herramienta útil para permitirte encontrar la Regla que sea aplicable a tu situación.

El índice (en la parte posterior del libro) también puede ayudarte a identificar rápidamente la Regla que es relevante para su situación. Por ejemplo:

- Si accidentalmente mueves tu bola en el green, identifica las palabras clave en la pregunta, como "bola movida" o "green",
- Las Reglas relevantes (Regla 9.4 y Regla 13.1d) se pueden encontrar en los encabezados "Bola Movida" y "Green" en el índice.
- Una lectura de estas Reglas confirmará la respuesta correcta.

Además de usar los Contenidos y el Índice en el "Reglas de Golf - Libro del Jugador", los siguientes puntos te ayudarán a utilizar este Libro de Reglas de manera eficiente y precisa:

Conoce las Definiciones

Hay más de 70 términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, etc.) y estos forman la base alrededor de la cual se escriben las Reglas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que se encuentran en cursiva a lo largo del libro y contenidos en una sección de la parte posterior del libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Disponer de todos los datos de lo ocurrido

Para responder a cualquier pregunta sobre las Reglas, debe considerar los datos de lo ocurrido detalladamente.

Deberías identificar:

- La forma de juego (¿estás jugando match play o stroke play, es una competición individual, Fousomes, o Four-Ball, etc.)
- Quién está involucrado (la pregunta es sobre ti, tu compañero o caddie, tu contrario, yu caddie o una influencia externa)
- ¿En qué parte del campo ocurrió el incidente (fue en un bunker, en un área de penalización, en el green, etc.)?
- Qué ocurrio realmente.

Consulte el libro

Como se indicó anteriormente, la referencia a la Edición “Reglas de Golf - Libro del Jugador”, debería proporcionar la respuesta a la mayoría de las preguntas que encontrarás en el campo. Pero, si tienes dudas, remite tu pregunta al Comité de Reglas al regresar a la Casa Club.

I

Fundamentos del Juego

REGLAS 1-4

REGLA 1 El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito: La Regla 1 describe estos tres principios fundamentales del juego:

- **Juega el campo como lo encuentras y juega tu bola como reposa.**
- **Juega de acuerdo con las Reglas y con el espíritu del juego.**
- **Eres responsable de aplicarte tus propias penalizaciones si infringes una Regla, de modo que no obtengas ninguna posible ventaja sobre un contrario en match play (juego por hoyos) o sobre los demás jugadores en stroke play (juego por golpes).**

1.1 El Juego del Golf

El Golf se juega golpeando tu bola con un palo, y cada hoyo comienza en el *área de salida* y termina cuando tu bola es *embocada* en el *green*.

Normalmente deberías jugar el *campo* como te lo encuentras y jugar tu bola como reposa.

1.2 Normas de Conducta del Jugador

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

- Actuando con integridad - por ejemplo, cumpliendo las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia los demás - por ejemplo, jugando a un buen ritmo, velando por la seguridad de otros y no distrayendo a otros jugadores durante su juego.
- Cuidando el *campo* - por ejemplo, reponiendo divots (chuletas), alisando los *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al *campo*.

Deberías comprobar si el *Comité* ha adoptado un Código de Conducta, para evitar ser penalizado si no cumples con el.

1.3 Jugando de Acuerdo con las Reglas

Se espera que reconozcas cuando has infringido una Regla y que seas honesto aplicándote tus propias penalizaciones.

Puedes pedir ayuda sobre las Reglas a un *árbitro* o al *Comité*, **pero** si estos no están disponibles en un tiempo razonable debes continuar jugando y plantear la cuestión mas tarde.

Hay ocasiones donde debes hacer estimaciones, como el punto donde debes reponer tu bola, el punto por donde tu bola cruzó el margen de un *área de penalización* o cuando tomas alivio bajo una Regla. Se espera que consideres toda la información disponible y que hagas un juicio razonable en tales circunstancias.

Una penalización se aplica cuando una Regla se infringe como resultado de tus propias acciones o por las acciones de tu *caddie*, o por las acciones de otra persona actuando con tu autorización o conocimiento.

Las penalizaciones pretenden cancelar cualquier posible ventaja. Hay tres niveles principales de penalización:

- Un golpe de penalización: Se aplica tanto en *match play (juego por hoyos*) como en *stroke play (juego por golpes)*.
- Penalización General : Pérdida de hoyo en *match play (juego por hoyos)* y dos golpes de penalización en *stroke play (juego por golpes)*.
- Descalificación: Se aplica tanto en *match play (juego por hoyos)* como en *stroke play (juego por golpes)*.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre las penalizaciones , incluyendo como se aplican las penalizaciones cuando han ocurrido múltiples infracciones.

REGLA 2 El Campo

Propósito: La Regla 2 describe los conceptos básicos que deberías saber sobre el campo:

- Hay cinco áreas definidas en el campo, y
- Hay varios tipos de objetos y condiciones definidas que pueden interferir con tu juego.

Es importante saber en que área del campo reposa tu bola y el estatus de cualquier objeto o condición que interfiera, porque estos, a menudo, afectan a tus opciones al jugar tu bola o al tomar alivio.

2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites

El golf se juega en un *campo*. Las áreas que no están en el campo están *fuera de límites*.

2.2 Áreas del Campo Definidas

Hay cinco *áreas en el campo*. El *área genera*l, la cual cubre todo el *campo*, **excepto** estas cuatro específicas áreas del campo:

- El *área de salida* del hoyo que estás jugando (Regla 6.2),
- Todas las *áreas de penalización* (Regla 17),
- Todos los *bunkers* (Regla 12),
- El *green* del hoyo que estas jugando (Regla 13).

Es importante saber el *área del campo* donde reposa tu bola, ya que esta afecta a las Reglas que se aplican al jugar tu bola o al tomar alivio..

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre como tratar una bola que reposa en dos partes del campo.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO

El **área general** cubre todo el campo excepto lo siguiente:

1. El área de salida
2. Bunkers
3. Áreas de penalización
4. El green

2.3 Objetos o Condiciones Que Pueden Interferir con Tu Juego

Podemos aliviarnos sin penalización de:

- *Impedimentos sueltos* (Regla 15.1),
- *Obstrucciones Movibles* (Regla 15.2), y
- *Condiciones anormales del campo*, que incluyen a*gujeros de animales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones inamovibles* y *agua temporal* (Regla 16.1).

Pero, no tienes alivio sin penalización de los *objetos de límites* u *objetos integrantes* que interfieren en tu juego.

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Una *zona de juego prohibido* es una parte del *campo* donde no tienes permitido jugar tu bola. Debes aliviarte también si la *zona de juego* prohibido interfiere con tu área de stance o swing pretendido al jugar una bola que se encuentra fuera de la *zona de juego prohibido*.

REGLA 3 La Competición

Propósito: La Regla 3 describe los tres elementos básicos de todas las competiciones de golf:

- Jugando ya sea match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes),
- Jugando de forma individual o con un compañero como parte de un bando, y
- Anotando resultados, ya sean brutos (gross) (sin aplicar el hándicap) o resultados netos (después de aplicar el hándicap).

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competiciones

Modalidades de Juego. *Match play (Juego por Hoyos)* y *Stroke Play (Juego por Golpes)* son modalidades de juego muy diferentes:

- En *match play (juego por hoyos)*, tu y tu *contrario* competís uno contra el otro en base a hoyos ganados, perdidos o empatados.
- En la modalidad habitual de *stroke play (juego por golpes)*, todos los jugadores compiten contra todos en base al resultado total (la Regla 21 se encarga de otras modalidades de stroke play *(juego por golpes)* que utilizan diferentes métodos de anotar los resultados).

Puedes jugar de forma individual o con un *compañero*, compitiendo juntos como un *bando*. Aunque las Reglas 1-20 se centran en el juego individual, también se aplican en competiciones con compañeros o equipos.

Resultados Brutos (Gross) o Netos. En una competición scratch, tu "resultado bruto (gross)" para un hoyo o vuelta es el número total de *golpes*. En una competición con hándicap, tu "resultado neto" para un hoyo o para la *vuelta* es tu resultado bruto (gross) ajustado con tus golpes de hándicap.

3.2 Match Play (Juego por Hoyos)

Propósito: El match play (juego por hoyos) tiene Reglas específicas (especialmente sobre concesiones y dar información sobre los golpes que se llevan), porque tu y tu contrario:

- **Competís únicamente uno contra el otro en cada hoyo,**
- **Podéis ver el juego de cada uno, y**
- **Podéis proteger tus propios intereses.**

3.2a Resultado del Hoyo y del Match

En *match play (juego por hoyos)* el resultado del hoyo o del match se decide como sigue:

- Ganas un hoyo cuando terminas el hoyo con un número de golpes inferior que tu *contrario*, tu *contrario* concede el hoyo, o tu *contrario* incurre en la *penalización general* (perdida del hoyo).
- Empatas un hoyo cuando tu y tu *contrario* termináis el hoyo con el mismo número de golpes.
- Ganas un match cuando aventajas a tu *contrario* en más hoyos de los que quedan por jugar, tu *contrario* concede el match, o tu *contrario* es descalificado.
- Si tu match está empatado después del último hoyo y se necesita establecer un ganador, el match se continuará jugando hoyo a hoyo hasta que haya un ganador.

3.2b Concesiones

Puedes conceder a tu *contrario* el siguiente *golpe*, un hoyo o el match, pero una concesión está hecha solo cuando se comunica claramente.

Una concesión es final - no puedes retirarla una vez que la has hecho y tampoco puede ser rechazada por tu contrario.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre concesiones.

3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Tu y tu *contrario* deberíais comunicaros vuestros hándicaps antes de comenzar el match. Si declaras un hándicap erróneo y no corriges el error antes de que tu contrario ejecute un golpe:

- Si el hándicap declarado es demasiado alto y esto afecta al numero de golpes que das o recibes, estas **descalificado**.
- Si el hándicap declarado es demasiado bajo no hay penalización y debes jugar con el hándicap inferior declarado.

Los golpes de hándicap se dan por hoyo y el resultado neto más bajo gana el hoyo. Si un match empatado se continúa, los *golpes* de hándicap por hoyo se darán de la misma manera que se dieron en la *vuelta*.

Para una mayor información sobre aplicando hándicaps en un match.

3.2d Tus Responsabilidades en Match Play (Juego por Hoyos)

Eres responsable de:

- Decirle a tu *contrario* el número correcto de golpes que llevas cuando te lo pregunte,
- Debes informar a tu *contrario* de que has cometido una infracción tan pronto como cuanto sea razonablemente posible, y
- Conocer el resultado del match.

En un match, deberías velar por sus propios derechos e intereses, bajo las Reglas:

- Si sabes o crees que tu *contrario* ha infringido una Regla que comporta penalización, puedes actuar en base a la infracción o puedes ignorarla.
- **Pero** si tu y tu *contrario* os ponéis de acuerdo para ignorar deliberadamente una infracción o una penalización que sabéis que existe, ambos estáis **descalificados**.
- Si tu y tu *contrario* no estáis de acuerdo sobre si uno de vosotros ha infringido una Regla, puedes proteger tus derechos solicitando una decisión.

Para una mayor información sobre responsabilidades y cuando hay penalización por dar un número incorrecto o no informar a tu contrario cuando has cometido una penalización.

3.3 Stroke Play (Juego por Golpes)

Propósito: El stroke play (juego por golpes) tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a la tarjeta de resultados y a embocar), porque:

- Compites contra todos los otros jugadores en la competición, y
- Todos los jugadores deben ser tratados por igual bajo las Reglas.

Después de completar la vuelta, tu y tu marcador debéis certificar que los resultados anotados para cada hoyo son correctos y debes entregar la tarjeta de resultados al Comité.

3.3a Ganador en Stroke Play (Juego por Golpes)

El jugador que completa todas las vueltas con el resultado total de golpes más bajo es el ganador.

3.3b Anotando Resultados en Stroke Play (Juego por Golpes)

Responsabilidades del Marcador. Después de cada hoyo durante la *vuelta*, tu *marcador* debería confirmar contigo el número de golpes que hiciste en ese hoyo y anotar ese resultado bruto (gross) en la *tarjeta de resultados*.

Cuando la *vuelta* ha finalizado, tu *marcador* debe certificar los resultados anotados en cada hoyo en la *tarjeta de resultados*. Si has tenido más de un *marcador*, cada *marcador* deberá certificar los resultados de los hoyos en que hizo de *marcador*.

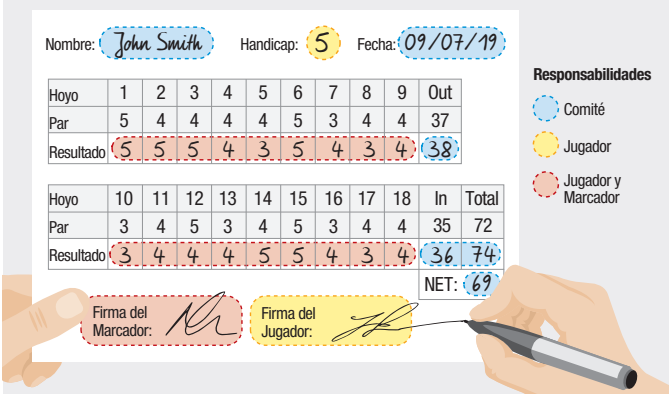
Tus responsabilidades. Al completar la *vuelta*:

- Deberías revisar cuidadosamente los resultados anotados en los diferentes hoyos por tu *marcador* y aclarar cualquier punto dudoso con el *Comité*,

- Debes asegurarte que tu *marcador* certifica los resultados anotados en los diferentes hoyos en la *tarjeta de resultados*,
- No debes cambiar el resultado anotado para un hoyo por tu *marcador* **excepto** con el consentimiento del *marcador* o con la aprobación del *Comité*, y
- Debes certificar los resultados anotados para los hoyos en la *tarjeta de resultados* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual ya no debes modificar la *tarjeta de resultados*.

Si incumples cualquiera de estos requerimientos, serás **descalificado**.

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE RESULTADOS . RESPONSABILIDADES EN STROKE PLAY HANDICAP



Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Par	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
Resultado	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Par	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
Resultado	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

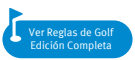
NET: 69

<u>Resultado Incorrecto para un Hoyo.</u> Si entregas una *tarjeta de resultados* con un resultado incorrecto para cualquier hoyo:

- Si el resultado entregado para un hoyo es mayor que tu resultado real, el resultado mayor que has entregado se mantiene para el hoyo.
- Si el resultado entregado para un hoyo es menor que tu resultado real o un hoyo es entregado sin resultado estás **descalificado**.

Resultados en una Competición con Hándicap. Eres responsable de asegurarte que tu hándicap esté incluido en la *tarjeta de resultados*. Si entrega una *tarjeta de resultados* sin incluir el hándicap correcto:

- Si el hándicap en tu *tarjeta de resultados* es superior y esto afecta al número de golpes que recibes, o no esta incluido el hándicap, estás **descalificado** de la competición con hándicap.
- Si el hándicap en tu *tarjeta de resultados* es inferior, no hay penalización y tu resultado neto se mantiene con el hándicap inferior anotado.



Para una mayor información sobre la Excepción al no incluir una penalización que no era conocida en tu tarjeta de resultados.

3.3c Dejar de Embocar

Debes de *embocar* en cada hoyo de una *vuelta*. Si dejas de embocar en algún hoyo, debes corregir el error antes de jugar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar la *tarjeta de resultados*.

Si no corriges el error a tiempo, estás **descalificado**.

REGLA 4 El Equipamiento del Jugador

Propósito: Regla 4 describe el equipamiento que puedes utilizar durante una vuelta. Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el que el éxito debería depender de tu juicio, destreza y habilidades, tu:

- Debes utilizar palos y bolas que sean conformes con las Reglas,
- Estás limitado a no más de 14 palos y, normalmente, no debe sustituir palos dañados o perdidos, y
- Estás limitado en el uso de otro equipamiento que proporcione ayuda artificial a su juego.

4.1 Palos

4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe

Debes utilizar un palo que sea conforme con los requerimientos de las *Reglas del Equipamiento*.

Si tu palo conforme es dañado durante una *vuelta* o mientras el juego está interrumpido, puedes continuar ejecutando *golpes* con el palo dañado para el resto de la vuelta, o hacer reparar el palo, restaurándolo lo máximo posible a su condición anterior a producirse el daño.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre las restricciones al reparar daños y cambiar deliberadamente las características de juego.

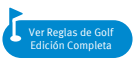
Penalización por Ejecutar un *Golpe* Infringiendo la Regla 4.1a: Descalificación.

4.1b Límite de 14 Palos; Compartiendo, Añadiendo o Sustituyendo Palos Durante una Vuelta

No debes iniciar una *vuelta* con más de 14 palos, o tener más de 14 palos durante la *vuelta*.

Si inicias una *vuelta* con menos de 14 palos, puedes añadir otros durante la vuelta hasta un máximo de 14.

Cuando adviertas que estás infringiendo esta Regla, por tener más de 14 palos, debes retirar del juego inmediatamente el palo o palos en exceso, siguiendo el procedimiento de la Regla 4.1c.



Para una mayor información sobre compartir, añadir o sustituir palos, incluyendo las limitadas Excepciones cuando no causaste el daño.

Penalización por Infringir Regla 4.1b: La penalización se aplica en base al momento en que el jugador descubre la infracción:

- Jugando el hoyo: La penalización se aplica al finalizar el hoyo en juego. En *match play (juego por hoyos)*, debes completar el hoyo, computar el resultado del hoyo al resultado del match y luego aplicar la penalización para ajustar el resultado del match.
- Entre el juego de dos hoyos: La penalización se aplica al hoyo recién completado, no al hoyo siguiente.

Penalización en Match Play (Juego por Hoyos) – Se Ajusta el Resultado del Match Restando Hoyos con un Máximo de Dos Hoyos:

- Es una penalización para ajustar el match – no es lo mismo que una penalización de pérdida de hoyo.
- Al final del hoyo que estás jugando o recién completado, se ajusta el resultado del match restando **un hoyo** por cada hoyo en el que hubo infracción, con una **deducción máxima de dos hoyos** en la *vuelta*.
- Por ejemplo, si comenzaste con 15 palos y descubres la infracción mientras está jugando el hoyo 3 y posteriormente ganas el hoyo para ponerte tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora irás uno arriba en el match.

Penalización en Stroke Play (Juego Por Golpes) – Dos Golpes de Penalización, Máximo de Cuatro Golpes: Incurres en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)** para cada hoyo en el que se produjo la infracción, con un **máximo de cuatro golpes de penalización** en la *vuelta* (se añaden dos golpes de penalización a los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).

4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

Cuando durante la *vuelta* descubres que llevas más de 14 palos o que has ejecutado un *golpe* con un palo de otro jugador, debes inmediatamente llevar a cabo una acción que claramente indique cada palo que estás declarando fuera de juego (como notificándoselo a otro jugador o colocando el palo al revés en tu bolsa de golf).

Penalización por No Llevar a Cabo Inmediatamente Una Acción para Indicar Cada Palo que Estas Declarando Fuera de Juego: Descalificación.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para información sobre declarar un palo fuera de juego un poco antes de comenzar tu vuelta.

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas Durante el Juego de una Vuelta

Debes utilizar una bola que sea conforme con los requerimientos contenidos en las *Reglas del Equipamiento*. Puedes obtener una bola conforme de cualquier otra persona para jugar, incluyendo otro jugador en el *campo*.

No debes ejecutar un *golpe* con una bola cuyas características de juego hayan sido deliberadamente alteradas.

Penalización por Ejecutar un *Golpe* Infringiendo Regla 4.2a: Descalificación.

4.2b Bola se Rompe en Pedazos Durante el Juego de un Hoyo

Ver Reglas de Golf Edición Completa *Para información sobre que hacer cuando una bola se rompe en pedazos mientras que estas jugando un hoyo.*

4.2c Bola se Corta o Agrieta Durante el Juego de un Hoyo

Si crees razonablemente que tu bola se ha cortado o agrietado durante el juego de un hoyo, puedes levantarla para comprobarlo. Primero, debes *marcar* el punto de reposo de la bola y entonces levantarla sin limpiarla (**excepto** cuando está en el *green*).

Si levantas tu bola sin tener la creencia razonable, no *marcas* el punto de reposo de la bola antes de levantarla o la limpias cuando no está permitido, estas **penalizado con un golpe**.

Solo puedes *sustituir* la bola (*reponiendo* otra bola en el punto de reposo original) si se aprecia claramente que tu bola original está cortada o agrietada y que este daño se ha producido durante el juego del hoyo que estas jugando – **pero** no si unicamente está rayada o raspada o su pintura dañada o descolorida.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde un *Lugar Equivocado* Infringiendo Regla 4.2c: *Penalización General*.

4.3 Uso del Equipamiento

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamiento* que puedes utilizar durante tu *vuelta*.

Esta Regla solo trata de cómo se usa el *equipamiento*. No limita el equipamiento que puedes llevar durante tu *vuelta*.

4.3a Usos de Equipamiento Permitido y Prohibido

Un jugador podrá usar *equipamiento* para ayudarle en su juego durante una *vuelta*, **excepto** que no podrá obtener una posible ventaja:

- Utilizando el *equipamiento* (que no sea un palo o una bola) que artificialmente elimina o reduce la necesidad de una habilidad o juicio que es esencial para el desafío del juego, o
- Utilizando el *equipamiento* (incluyendo un palo o una bola) de forma anormal al ejecutar un *golpe*. "Forma anormal" significa una forma significativamente diferente a su uso tradicionalmente aceptado y que normalmente no se reconoce como parte del juego.

Para ejemplos comunes de usos de equipamiento permitidos y prohibidos durante tu vuelta, como son el uso de equipamiento para medir distancias o condiciones del viento, el uso de un equipo que proporcione el palo aconsejable o el uso de un equipo de ayuda para el entrenamiento.

4.3b Equipamiento Utilizado por Razones Médicas

Para información sobre como solicitar el uso de equipamiento por razones médicas y los factores que el Comité debería considerar.

Penalización por Infracción de la Regla 4.3:

- **Penalización por la primera infracción:** ***Penalización General.***
- **Penalización por la segunda infracción: Descalificación.** Hay limitadas ocasiones donde una segunda infracción es considerada un acto relacionado con la primera infracción y por tanto solo se aplica la *penalización general*.

II

Jugando la Vuelta y un Hoyo

REGLAS 5-6

REGLA 5 Jugando la Vuelta

Propósito: La Regla 5 describe cómo jugar una vuelta – como dónde y cuándo puedes practicar en el campo antes o durante tu vuelta, cuándo comienza y termina y qué sucede cuando hay que interrumpir o reanudar el juego. Se espera de ti que:

- Comiences cada vuelta a su hora, y
- Juegues de forma continuada y a buen ritmo durante cada hoyo, hasta que completes tu vuelta.

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

5.1 Significado de Vuelta

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

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre el significado de una vuelta y como se aplican las Reglas cuando el juego es interrumpido o cuando la vuelta finaliza en empate.

5.2 Practicando en el Campo Antes o Entre Vueltas

"Practicando en el campo" significa jugar una bola desde cualquier lugar o probar la superficie del *green* de cualquier hoyo haciendo rodar una bola o frotando la superficie.

5.2a Match Play (Juego por Hoyos)

Puedes practicar en el *campo* antes de una *vuelta* o entre *vueltas* de una competición.

5.2b Stroke Play (Juego por Golpes)

En el día de una competición *stroke play (juego por golpes)*:

- No debes practicar en el *campo* antes de una *vuelta*, excepto que puedes practicar golpes con el putter o chipps cerca del *área de salida* y practicar en cualquier área de práctica.
- Puedes practicar en el *campo* después de terminar tu *vuelta* final ese día..

Penalización por Infringir la Regla 5.2:

- **Penalización por la primera infracción: *Penalización General*** (aplicada a tu primer hoyo).
- **Penalización para la segunda infracción: Descalificación.**

5.3 Comenzando y Terminando una Vuelta

5.3a Cuándo Comenzar la Vuelta

Debes comenzar a (y no antes o después) tu hora de salida.

Penalización por Infringir la Regla 5.3a: Descalificación, excepto en estos tres casos:

- **Excepción 1 – Llegas al Lugar de Comienzo, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** La ***penalización general***, se aplica a tu primer hoyo.
- **Excepción 2 - Comienzas No Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** La ***penalización general*** se aplica a tu primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Decide qué Circunstancias Excepcionales te Impidieron que Comenzases a la Hora:** No hay infracción de esta Regla y no hay penalización.

5.3b Cuándo Termina la Vuelta

Ver Reglas de Golf Edición Completa *Para información sobre cuando tu vuelta finaliza.*

5.4 Jugando en Grupos

Debes jugar cada hoyo con tu *contrario* en *match play (juego por hoyos)* o en el mismo grupo establecido por el *Comité* en *stroke play (juego por golpes)*.

Penalización por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

5.5 Practicando Durante la Vuelta o Mientras el Juego Está Interrumpido

Mientras estas jugando un hoyo y entre hoyos, no debes ejecutar un *golpe* de práctica.

Excepción – Entre hoyos puedes practicar golpes con el putter o chipps en o cerca del *green* del hoyo que acabas de terminar y cualquier green de práctica, y el *área de salida* de tu siguiente hoyo. **Pero**, estos *golpes* de práctica no podrán hacerse desde un *bunker* y no deben demorar irrazonablemente el juego.

Penalización por Infringir la Regla 5.5: *Penalización General.* Si la infracción se produce entre dos hoyos, la penalización se aplica a tu siguiente hoyo.

Ver Reglas de Golf Edición Completa *Para información sobre practicar mientras el juego está suspendido o de otra manera interrumpido.*

5.6 Demora Irrazonable; Buen Ritmo de Juego

5.6a Demora Irrazonable en el Juego

No debes demorar el juego de forma irrazonable cuando estas jugando un hoyo o entre dos hoyos.

Penalización por Infringir la Regla 5.6a:

- **Penalización por la primera infracción: Un golpe de penalización.**
- **Penalización por la segunda infracción: *Penalización General.***
- **Penalización por la tercera infracción: Descalificación.**

Si demoras irrazonablemente el juego entre dos hoyos, la penalización se aplica al siguiente hoyo.

5.6b Buen Ritmo de Juego

Una *vuelta* debe jugarse a un ritmo rápido.

Tu ritmo de juego probablemente afectara a lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *vueltas*, incluyendo los de tu propio grupo y a los de los grupos que van detrás. Se recomienda que des paso a los grupos que van más rápido.

Recomendaciones de Ritmo de Juego. Deberías jugar a un buen ritmo durante la *vuelta*, incluyendo el tiempo que tardas en:

- Preparar y ejecutar cada *golpe*,
- Desplazarte de un sitio a otro entre golpes, y
- Desplazarte a la siguiente *área de salid*a después de completar el hoyo.

Deberías prepararse con antelación para tu siguiente golpe y estar dispuesto para jugar cuando es tu turno.

Cuando es tu turno de juego:

- Se recomienda que hagas el *golpe* en no más de 40 segundos, después de que puedas (o deberías poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- Normalmente deberías poder jugar más rápido que en 40 segundos y se recomienda que así lo hagas.

Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego. En *stroke play (juego por golpes)*, juega "listos para jugar" o "ready golf" de una manera segura y responsable.

En *match play (juego por hoyos)*, tu y tu contrario podéis acordar que uno de vosotros juegue fuera de turno para ahorrar tiempo.

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

5.7a Cuándo Puedes o Debes Interrumpir el Juego

Durante una *vuelta*, no debes interrumpir el juego, excepto en estas situaciones:

- El *Comité* suspende el juego.
- Crees que hay peligro de rayos, en cuyo caso debes informar al Comité.
- En *match play (juego por hoyos)*, tu y tu *contrario* podéis acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competición.

Si interrumpes el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla o no informas al Comité cuando debes hacerlo, estás **descalificado**.

5.7b Lo Que Tienes que Hacer Cuando el Comité Suspende el Juego

Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente). Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, debes interrumpirlo inmediatamente y no debes ejecutar ningún otro golpe hasta que el Comité ordene reanudarlo.

Suspensión Normal (Como Debido a la Oscuridad o Campo Injugable). Si todos los jugadores de tu grupo están entre dos hoyos, debes interrumpir el juego y no debes ejecutar ningún golpe para comenzar otro hoyo hasta que el *Comité* autorice reanudar el juego.

Si cualquier jugador de tu grupo ha comenzado un hoyo, el grupo puede escoger si interrumpen el juego o juega el hoyo. Una vez tu grupo completa el hoyo o lo interrumpe antes de completarlo, no debes ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego .

Penalización por Infringir Regla 5.7b: Descalificación.

5.7c Lo Que Tienes Que Hacer Cuando Reanudes el Juego

Debes reanudar el juego a la hora establecida por el *Comité* y desde donde lo interrumpiste jugando un hoyo o, si estabas entre dos hoyos, en el siguiente *área de salida*, incluso si el juego se reanuda otro día.

Penalización por Infringir la Regla 5.7c: Descalificación.

5.7d Levantando Tu Bola Cuando se Interrumpe el Juego; Reponiendo y Sustituyendo Tu Bola Al Reanudar el Juego

Al interrumpir el juego bajo esta Regla, puedes *marcar* el punto de reposo de tu bola y levantarla.

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

- Debes *reponer* la bola original u otra bola en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado).
- Si tu bola no fue levantada mientras el juego estaba interrumpido, puedes jugar la bola como reposa o puedes *marcar* el punto de reposo, levantar la bola y *reponer* esa bola u otra bola en el punto de reposo original.

Penalización por Jugar una Bola desde un *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 5.7d: *Penalización General*.

REGLA 6 Jugando un Hoyo

Propósito: La Regla 6 cubre cómo jugar un hoyo – como las Reglas específicas para efectuar la salida para comenzar un hoyo, el requisito de utilizar la misma bola para todo el hoyo, excepto cuando se permite la sustitución, el orden de juego (más importante en match play (juego por hoyos) que en stroke play (juego por golpes)) y completar el hoyo.

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

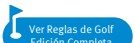
6.1a Cuándo Comienza el Hoyo

Has comenzado un hoyo cuando ejecutas un *golpe* para iniciar el hoyo.

6.1b La Bola Debe ser Jugada desde Dentro del Área de Salida

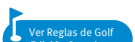
Si al comenzar un hoyo, juegas una bola desde fuera del *área de salida* (incluyendo desde unas marcas de salida equivocadas en el mismo hoyo o un hoyo diferente):

Match Play (Juego por Hoyos) No hay penalización y juegas tu bola como reposa, **pero** tu contrario puede cancelar el *golpe*, en cuyo caso debes jugar desde dentro del *área de salida*.



Para una mayor información sobre la cancelación de tu golpe por un contrario.

Stroke Play (Juego por Golpes). Incurres en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)** y debes corregir el error jugando una bola desde dentro del *área de salida*. Si no corriges el error estás **descalificado**.



Para una mayor información sobre el estatus de los golpes hechos desde fuera del área de salida y la penalización de descalificación por no corregir el error.

6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida

6.2a Cuándo se Aplican las Reglas del Área de Salida

Las Reglas del *área de salida* se aplican siempre que un jugador está obligado a jugar desde el *área de salida*.

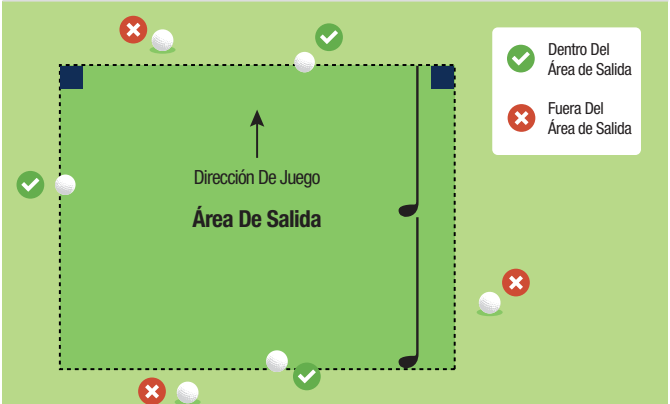
Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre cuando se aplican las Reglas del área de salida.

6.2b Reglas del Área de Salida

Tu bola se encuentra en el *área de salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte del *área de salida*. Puedes colocarte fuera del área de salida para ejecutar el *golpe* a una bola que se encuentra en el *área de salida*. Puedes jugar la bola desde un *tee* colocado en el terreno, o desde el terreno directamente.

DIAGRAMA 6.2b: CUÁNDO ESTÁ LA BOLA EN EL ÁREA DE SALIDA



El área de puntos define los límites exteriores del área de salida (ver Definición del Área de Salida). Una bola se encuentra en el área de salida cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte del área de salida.

Para una mayor información sobre el área de salida, incluyendo ciertas condiciones que pueden ser mejoradas, las restricciones sobre mover las marcas de salida y el trato de una bola en reposo dentro del área de salida después de un golpee.

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

Propósito: Un hoyo se juega con una serie de golpes desde el área de salida hasta el green y hacia adentro del hoyo. Después de comenzar el hoyo, debes, normalmente, jugar la misma bola hasta que el hoyo esta completado. Incurres en penalización por jugar una bola equivocada o una bola sustituta cuando la sustitución no está permitida por las Reglas.

6.3a Embocando con la Misma Bola Jugada desde el Área de Salida

Puedes jugar cualquier bola conforme al comenzar el hoyo desde el *área de salida* y puedes cambiarla entre dos hoyos.

Debes *embocar* con la misma bola jugada desde el *área de salida*, **excepto** cuando:

- La bola se *pierde* o va a reposar *fuera de límites*, o
- *Sustituyes* la bola (esté permitida o no la sustitución).

Deberías poner una marca que identifique la bola con la que vas a jugar..

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

Cuando tomas alivio *dropando* o colocando, puedes usar la bola original u otra bola.

Cuando juegas de nuevo desde donde se ejecutó el *golpe* anterior, puedes usar la bola original u otra bola.

Cuando *repones* una bola en un punto, no estás autorizado a *sustituir* la bola y debes usar la bola original, con ciertas excepciones contenidas en la Regla 14.2a.

Si ejecutas un *golpe* a una bola incorrectamente *sustituta*:

- Incurres en la ***penalización general.***
- En *stroke play (Juego por golpes)*, debes jugar el hoyo con la bola incorrectamente *sustituta*.

6.3c Bola Equivocada

No debes ejecutar un *golpe* a una *bola equivocada*.

Para información sobre la Excepción a la Bola Moviéndose en Agua.

Penalización por Jugar *Bola Equivocada: Penalización General.*

En *match play (juego por hoyos)*:

- Si tu y tu *contrario* jugáis cada uno la bola del otro durante un hoyo, el primero que haya ejecutado el *golpe* a la *bola equivocada* incurre en la ***penalización general*** **(pérdida del hoyo).**
- Si no se sabe qué *bola equivocada* se jugó primero, no hay penalización y el hoyo se completa con las bolas intercambiadas.

En *stroke play (juego por golpes)*, debes corregir el error continuando con la bola original, jugándola como reposa o tomando alivio bajo las Reglas:

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro efectuado antes de que el error sea corregido no cuentan.
- Si no corriges el error antes de efectuar un *golpe* para comenzar otro hoyo, o si se trata del último hoyo de la *vuelta*, antes de entregar tu *tarjeta de resultados*, estás **descalificado**.

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

Propósito: La Regla 6.4 describe el orden de juego durante todo el hoyo. El orden de juego desde el área de salida depende de quién tiene el honor y, después de eso, se basa en quien tiene la bola más lejos del hoyo.

- **En match play (juego por hoyos) el orden de juego es fundamental; si juegas fuera de turno, tu contrario puede cancelar el golpe y obligarte a jugar de nuevo.**
- **En stroke play (juego por golpes), no hay penalización por jugar fuera de turno y estás autorizado y se te recomienda a jugar el "ready golf" o "listos para jugar", es decir jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable.**

6.4a Match Play (Juego por Hoyos)

Comenzando el Primer Hoyo. El *honor* se decide por el horario de salidas establecido o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).

Comenzando Otros Hoyos. El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*. Si el hoyo fue empatado, el jugador que tenía el honor en el área de salida anterior lo mantiene.

Después de que Ambos Jugadores Hayan Comenzado un Hoyo. La bola que esté más lejos del hoyo se juega primero.

En todos los casos, si juegas cuando era el turno del *contrario*, no hay penalización y juegas la bola como reposa, **pero** el *contrario* puede cancelar el *golpe*.

Excepción – Jugando Fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo:
Para ahorrar tiempo: Tu y tu *contrario* podéis acordar jugar fuera de turno.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre un contrario cancelando tu golpe.

6.4b Stroke Play (Juego por Golpes)

Comenzando el Primer Hoyo. El *honor* se decide por el horario de salidas establecido o, si no hay horario establecido, por acuerdo o usando un método aleatorio (como lanzando una moneda).

Comenzando los Otros Hoyos.

- El jugador del grupo con el resultado bruto (gross) más bajo en un hoyo tiene el *honor* en el *área de salida* siguiente; el jugador con el segundo resultado bruto (gross) más bajo debería jugar a continuación y así sucesivamente.

- Si dos o más jugadores tienen el mismo resultado en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.
- El *honor* está basado en el resultado bruto (gross), incluso en una competición con hándicap.

Después de que Todos los Jugadores Hayan Comenzado el Hoyo. La bola que esté más lejos del *hoyo* debería jugarse primero.

En todos los casos, no hay penalización si un jugador juega fuera de turno, **excepto** que si tu y otro jugador os ponéis de acuerdo para jugar fuera de turno y así obtener ventaja uno de ellos, cada uno de vosotros incurrís en la ***penalización general* (dos golpes de penalización)**.

"Ready Golf" o "Listos para Jugar". En Stroke play (juego por golpes), estás autorizado y se te recomienda a jugar fuera de turno, de una manera segura y responsable, como cuando:

- Acuerdas hacerlo con otro jugador por ser beneficioso o para ahorrar tiempo,
- Tu bola reposa muy cerca del *hoyo* y deseas *embocar*, o
- Estás preparado y eres capaz de jugar antes de que lo haga otro jugador al que le toca siguiendo el turno de juego normal, siempre que el jugar fuera de turno no ponga en peligro, distraiga o interfiera a cualquier otro jugador.

Pero si el jugador al que le toca jugar está listo para jugar y manifiesta que quiere jugar primero, los otros jugadores, generalmente, deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para información sobre el orden de juego cuando vas a jugar otra bola desde el área de salida, una bola provisional o al tomar alivio.

6.5 Completando el Juego de un Hoy

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para información sobre cuando un hoyo se ha completado.

III

Jugando la Bola

REGLAS 7-11

REGLA 7 Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

Propósito: La Regla 7 te permite emprender acciones razonables para la búsqueda adecuada de tu bola en juego después de cada golpe.

- Pero debes tener precaución, porque incurrirías en penalización si actúas excesivamente y provocas una mejora de las condiciones que afectan a tu siguiente golpe.
- No tienes penalización si tu bola es accidentalmente movida mientras tratas de buscarla o identificarla, pero debes reponer la bola en su punto de reposo original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Adecuadamente

7.1a Puedes Emprender Acciones Razonables para Encontrar e Identificar Tu Bola

Puede buscar tu bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

- Moviendo arena y agua, y
- Moviendo o doblando césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento, y también rompiendo dichos objetos, **pero** solo si dicha ruptura es el resultado de llevar a cabo otras acciones razonables para encontrar o identificar la bola.

Si realizando dichas acciones razonables, como parte de una búsqueda adecuada, *mejoras* las *condiciones que afectan al golpe* no hay penalización. **Pero** si la *mejora* es el resultado de acciones que van más allá de lo que era razonable para efectuar una búsqueda adecuada, incurres en la ***penalización general***.

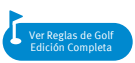
7.1b Cómo Proceder Si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de Tu Bola Mientras Estás Intentando Encontrarla o Identificarla.

Debes recrear el *lie* original en la arena, **pero** puedes dejar visible una pequeña parte de la bola si estaba cubierta de arena.

Si juegas la bola sin recrear el *lie* original, incurre en la ***penalización general.***

7.2 Cómo Identificar la Bola

Puedes identificas tu bola viendo como queda en reposo, o viendo tu marca de identificación en la bola.



Para una mayor información sobre como tu bola puede ser identificada.

7.3 Levantando Tu Bola para Identificarla

Si una bola puede ser tuya, pero no puedes identificarla tal como reposa, puedes levantar la bola para identificarla. **Pero** el punto de reposo de la bola debe ser primero *marcado* y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *green*).

Si la bola levantada es tu bola o la de otro jugador, debe *reponerse* en el punto de reposo original.

Si levantas tu bola cuando no es razonablemente necesario hacerlo para identificarla, no *marcas* el punto de reposo antes de levantarla o la limpias cuando no está permitido, incurres en **un golpe de penalización**.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 7.3: *Penalización General*.

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

No hay penalización si tu bola es *movida* accidentalmente por ti, tu *contrario* o cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla.

Si esto ocurre, la bola debe ser *repuesta* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, *objeto de límites* o en crecimiento u objeto natural fijo, la bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original sobre, debajo de o contra el objeto de que se trate.
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *lie* original y la bola debe *reponerse* en ese *lie*. Puedes dejar visible una pequeña parte de la bola si la bola estaba cubierta por arena.

Penalización por Infracción de la Regla 7.4: *Penalización General.*

REGLA 8 El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito: La Regla 8 describe un principio fundamental del juego: "juega el campo como lo encuentres". Cuando tu bola quede en reposo, debes normalmente aceptar las condiciones que afectan al golpe y no mejorarlas antes de jugar la bola. Sin embargo, puedes tomar ciertas acciones razonables incluso si estas mejoran las condiciones, existiendo algunas limitadas circunstancias donde las condiciones pueden ser restauradas sin penalización, después de haber sido mejoradas o empeoradas.

8.1 Tus Acciones Mejoran las Condiciones que Afectan a Tu Golpe

Esta Regla limita lo que puedes hacer para *mejorar* cualquiera de estas "*condiciones que afectan al golpe*" (Ver Definición para la relación de cosas que están protegidas).

8.1a Acciones Que No Se Permiten

Excepto en las limitadas ocasiones permitidas en las Reglas 8.1b, c y d, no debes realizar ninguna de estas acciones si *mejoran* las *condiciones que afectan al golpe*:

- Mover, doblar o romper cualquier objeto natural fijo o en crecimiento, u *obstrucción inamovible*, *objeto integrante* u *objeto de límites*, o marcas del *área de salida*, cuando se juega una bola desde el *área de salida*.
- Mover un *impedimento suelto* o una *obstrucción movible* a una determinada posición (como para construir un *stance*).
- Alterar la superficie del terreno.
- Quitar o aplastar arena o tierra suelta.
- Quitar rocío, escarcha o agua.

Penalización por Infringir Regla 8.1a: *Penalización General*.

8.1b Acciones Que Se Permiten

Al prepararte para ejecutar un *golpe*, puedes realizar cualquiera de estas acciones y no hay penalización, incluso si *mejora* las *condiciones que afectan al golpe*:

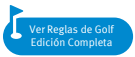
- Buscar adecuadamente tu bola efectuando acciones razonables, para encontrarla e identificarla.
- Efectuar acciones razonables para quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles*.
- Efectuar acciones razonables para *marcar* el punto de reposo de la bola, y levantar y *reponer* tu bola.
- Apoyar el palo ligeramente en el suelo, inmediatamente delante o detrás de tu bola (pero esto no puedes hacerlo en un *bunker*).
- Posicionar tus pies firmemente al tomar el *stance*, incluyendo el excavar la arena o tierra suelta con tus pies de forma razonable.
- Tomar tu *stance* adecuadamente, llevando a cabo las acciones razonables para llegar a tu bola y tomar el *stance*. **Pero** al hacer esto no tienes derecho a un *stance* o swing normal, y debes utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.
- Ejecutar un *golpe* o backswing (subida del palo) para un golpe que se ejecuta. **Pero** cuando tu bola está en *bunker*, tocar la arena en el *bunker* durante el backswing (subida del palo) no está permitido.
- En el *green*, quitar arena y tierra suelta y reparar daños.
- Mover un objeto natural para ver si está suelto. **Pero** si se comprueba que está en crecimiento o fijo, debe permanecer fijo y ser devuelto lo más cerca posible a su posición original.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre acciones permitidas en el área de salida y en un bunker.

8.1c Evitando Penalización Restaurando las Condiciones Mejoradas que Infringen la Regla 8.1a

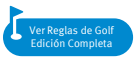
Hay un número limitado de ocasiones donde puedes evitar la penalización restaurando las condiciones antes de ejecutar el golpe. La decisión de si la mejora ha sido eliminada o no será una cuestión a decidir por el Comité.



Para una mayor información sobre como evitar la penalización restaurando las condiciones mejoradas.

8.1d Restaurando las Condiciones Empeoradas Después de que la Bola Quedó en Reposo

Si las condiciones que afectan tu golpe son empeoradas por otro jugador, un animal o un objeto artificial después de que tu bola ha quedado en reposo, puedes, sin ser penalizado, restaurar las condiciones originales tanto como puedas. Sin embargo, no estas autorizado a restaurarlas si las condiciones fueron empeoradas por ti, un objeto natural o por las fuerzas naturales.



Para una mayor información sobre restaurar las condiciones empeoradas después de que tu bola quedo en reposo.

8.2 Acciones Deliberadas para Alterar Otras Condiciones Físicas que Afectan Tu Bola en Reposo o al Golpe

Para una mayor información sobre acciones deliberadas llevadas a cabo para alterar las condiciones físicas que afectan a tu propia bola, incluyendo la Excepción que permite llevar a cabo acciones para cuidar el campo.

8.3 Acciones Deliberadas para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola de Otro Jugador o al Golpe que va a Ejecutar.

Para información sobre acciones deliberadas llevadas a cabo para alterar las condiciones físicas que afectan a la bola en reposo de otro jugador o al golpe que va a ejecutar.

REGLA 9 Bola Jugada como Reposa; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito: La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: "juega la bola como reposa":

- Si tu bola queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, debes normalmente jugar desde su nuevo punto de reposo.
- Si tu bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por cualquier influencia externa antes de ejecutar el golpe, debes reponer tu bola en su punto de reposo original.
- Deberías tener precaución cuando estás cerca de cualquier bola en reposo, y si causas el movimiento de tu bola o la de tu contrario, normalmente incurrirás en penalización (excepto en el green).

9.1 Bola Jugada como Reposa

9.1a Jugando Tu Bola desde Donde Quedo en Reposo

Debes jugar tu bola en reposo en el *campo* como repose, **excepto** cuando las Reglas te requieran o permitan:

- Jugar una bola desde otro lugar del *campo*, o
- Levantar una bola y posteriormente *reponerla* en su punto de reposo original.

9.1b Cómo Proceder Cuando Tu Bola se Mueve Durante el Backswing (Subida del Palo) o al Ejecutar el Golpe.

Si tu bola en reposo comienza a moverse una vez que has comenzado el *golpe* o el backswing (subida del palo) para ejecutar un *golpe* y continuas para completar el *golpe*:

- La bola no se debe *reponer*, independientemente de lo que la hizo *moverse*.
- En su lugar, debes jugar la bola desde donde fue a reposar después del *golpe*.
- Si causaste que la bola se *moviera*, ve la Regla 9.4b para saber si hay penalización.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.1: *Penalización General*.

9.2 Decidiendo Si se Ha Movido Tu Bola y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidiendo Si se Ha Movido Tu Bola

Tu bola en reposo se considerará que se ha *movido* si es *conocido o virtualmente cierto* que lo hizo.

Si tu bola podría haberse *movido*, pero no es *conocido o virtualmente cierto*, se considerará que no se ha *movido* y debes jugarla como reposa.

9.2b Decidiendo Qué Causó el Movimiento de Tu Bola

Las Reglas reconocen solo cuatro posibles causas que producen que tu bola en reposo se mueva antes de ejecutar un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua,
- Tu, incluyendo tu *caddie*,
- Tu *contrario* en *match play (juego por hoyos)*, incluyendo el caddie del contrario, o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *stroke play (juego por golpes)*.

Tu, tu *contrario* o una *influencia externa* se considera que han causado el *movimiento* de la bola si es *conocido o virtualmente cierto* que alguno de ellos es la causa. Si no, se considera que la bola ha sido *movida* por *fuerzas naturales*.

9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales

Si *fuerzas naturales* (como el viento o el agua) causan que una bola en reposo se *mueva* no hay penalización, y tu bola ha de jugarse desde su nuevo punto de reposo.

Excepción – Si tu bola en el *green* se *mueve* después de que la hayas levantado y *repuesto*, la bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.3: *Penalización General*.

9.4 Bola Levantada o Movida por Ti

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Reponerse

Si tu o tu *caddie* levantas tu bola en reposo o causas que se *mueva*, la bola ha de *reponerse* en el punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), **excepto**:

- Cuando levantas la bola bajo una Regla para aliviarte o para *reponer* la bola en otro punto, o
- Cuando tu bola se *mueve* después que el jugador ha iniciado el *golpe* o el backswing (subida del palo) para un *golpe* y continuas para completar el *golpe*.

9.4b Penalización por Levantar o Tocar la Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si levantas o deliberadamente tocas tu bola en reposo o causas que se *mueva*, incurres en **un golpe de penalización**.

Pero, hay cuatro excepciones donde no hay penalización por hacerlo:

Excepción 1 - Cuando Estas Autorizado a Levantar o Mover la Bola.

Excepción 2 - Movimiento Accidental Antes de Que la Bola es Encontrada.

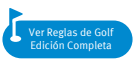
Excepción 3 - Movimiento Accidental en el Green.

Excepción 4 - Movimiento Accidental en Cualquier Lugar Excepto en el Green al Aplicar una Regla.

Para una mayor explicación sobre estas Excepciones.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.4: *Penalización General*.

9.5 Bola Levantada o Movida por Tu Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)



Para información sobre cuando tu bola es levantada o movida por tu contrario en match play (juego por hoyos).

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

Si es *conocido o virtualmente cierto* que una *influencia externa* levanto o *movió* tu bola no hay penalización. La bola ha de reponerse en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado).

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.6: *Penalización General*.

9.7 Marcador de Bola Levantado o Movido

9.7a Bola o Marcador de Bola Debe Ser Repuesto

Si tu *marcador de bola* es levantado o movido de cualquier forma (incluyendo por *fuerzas naturales*) antes de *reponer* tu bola, debes:

- *Reponer* tu bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* ese punto de reposo original.

9.7b Penalización por Levantar el Marcador de Bola o Causar que se Mueva

Si antes de *reponer* tu bola, levantas el *marcador de bola* o causas que se mueva, incurres en **un golpe de penalización**. Si es tu *contrario* quien lo hace, incurre en **un golpe de penalización.**

Excepción – Las Excepciones a la Regla 9.4b y 9.5b se Aplican a Levantar un Marcador de Bola o Causar que se Mueva.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.7: *Penalización General.*

REGLA 10 Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

Propósito: La Regla 10 cubre cómo prepararte y ejecutar un golpe, incluyendo el consejo y otra ayuda que puedes recibir de otros (incluidos los caddies). El principio fundamental es que golf es un juego de habilidad y desafío personal.

10.1 Ejecutando un Golpe

Propósito: La Regla 10.1 cubre cómo ejecutar un golpe y varias acciones que están prohibidas al hacerlo. Un golpe se ejecuta golpeando adecuadamente una bola con la cabeza de un palo. El reto principal para ti es dirigir y controlar el movimiento del palo, balanceándolo libremente y sin anclarlo.

10.1a Golpeando Adecuadamente la Bola

Al ejecutar un *golpe*:

- Debes golpear adecuadamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que solo haya un contacto momentáneo entre el palo y la bola, no debiendo ser empujada, arrastrada o acucharada.
- Si tu palo golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalización.

10.1b Anclando el Palo

Al ejecutar un *golpe*, no debes anclar el palo, ya sea directamente o indirectamente.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre anclar el palo, incluyendo la excepción para la mano que agarra, o el palo que simplemente toca la ropa o el cuerpo.

DIAGRAMA 10.1b: ANCLANDO EL PALO

10.1c Ejecutando un Golpe Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para la prohibición y penalización por ejecutar un golpe estando a horcajadas o sobre la línea de juego

10.1d Jugando Bola en Movimiento

No debes ejecutar un *golpe* a una bola en movimiento.

Pero hay tres **excepciones** donde no hay penalización:

Excepción 1 - La Bola Comienza a Moverse Justo Después de Que Inicias el Backswing (Subida del Palo) para el Golpe.

Excepción 2 - Bola Cayendo del Tee.

Excepción 3 - Bola Moviéndose en el Agua.

Penalización por Infringir la Regla 10.1: *Penalización General.*

En *stroke play (juego por golpes)*, un golpe que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalización**.

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito: Un reto fundamental para ti es decidir la estrategia y las tácticas para tu juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el consejo y otra ayuda que puedes recibir durante una vuelta.

10.2a Consejo

Durante una *vuelta*, no debes:

- Dar *consejo* a nadie en la competición que está jugando en el *campo*, o
- Pedir *consejo* a nadie, excepto a tu *caddie*.
- Tocar el *equipamiento* de otro jugador para obtener información, que sería *consejo* si te la diese o te la hubiera pedido al otro jugador.

10.2b Otra Ayuda

Indicando la Línea de Juego Cuando la Bola se Va a Jugar Desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green. Está permitido, **pero** cualquier persona debe apartarse o cualquier objeto debe retirarse antes de que ejecutes tu *golpe*.

Indicando la Línea de Juego Cuando la Bola Se Va a Jugar Desde el Green. Tu o tu *caddie* podéis hacer esto, **pero**:

- Aunque tu o tu *caddie* podéis tocar el *green* con la mano, pie o con cualquier cosa que llevéis, no debéis *mejorar* las *condiciones que afectan al golpe*, y
- Tu o tu *caddie* no debéis colocar ningún objeto en ninguna parte del *green* o fuera del mismo para indicar la *línea de juego*. Esto no está permitido, aunque se quite el objeto antes de ejecutar el *golpe*.

Mientras se ejecuta el *golpe*, tu *caddie* no se debe colocar deliberadamente sobre o cerca de tu *línea de juego* o hacer cualquier otra acción (como señalar un punto o hacer sombra en el *green*) para indicar la *línea de juego*.

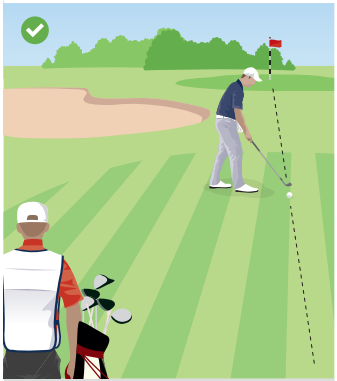
Excepción – Caddie Atendiendo el Asta de la Bandera: El *caddie* puede colocarse en una posición sobre o cerca de la *línea de juego* del jugador para atender el *asta de la bandera*.

No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Tomar el Stance. No debes tomar un *stance* para el *golpe* a ejecutar usando cualquier objeto que fue colocado para ayudarte a alinear tus pies o cuerpo.

Restricciones de Tu Caddie al Colocarse Detrás de Ti. Cuando comienzas a tomar el *stance* para el *golpe* y hasta que el *golpe* se ejecute:

- Tu *caddie* no se colocará deliberadamente y por ninguna razón sobre o cerca de una extensión de la *línea de juego* detrás de la bola.
- Si tomas tu *stance*, infringiendo esta Regla, no puedes evitar la penalización al retirarte del stance.

DIAGRAMA 10.2b: CADDIE PERMANECIENDO SOBRE O CERCA DE UNA EXTENSION DE LA LINEA DE JUEGO DETRÁS DE LA BOLA

Permitido	Prohibido
	
El caddie no está colocado sobre o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar su stance para ejecutar el golpe y, ya que el caddie no se mueve a tal posición antes de ejecutar el golpe, no hay penalización de la Regla 10-2b.	El caddie está colocado sobre o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar su stance para ejecutar el golpe, por tanto, incurre en una infracción de la Regla 10-2b.

Excepción - Bola en el Green: Cuando tu bola está en el *green*, no hay penalización bajo esta Regla si te retiras del *stance* y comienzas a tomar de nuevo el *stance* cuando tu *caddie* se ha movido a otra posición.

Ayuda Física y Protección de los Elementos. No debes ejecutar un *golpe*:

- Mientras estás recibiendo ayuda física de tu *caddie* o cualquier otra persona, o
- Con tu *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente posicionados para protegerte de los rayos de sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Penalización por Infringir la Regla 10.2: *Penalización General*.

10.3 Caddies

Propósito: Puedes tener un caddie para llevarte los palos, darte consejo y otra ayuda durante la vuelta, pero existen límites respecto a lo que el caddie tiene permitido hacer. Eres responsable de las acciones de tu caddie durante la vuelta y serás penalizado si el caddie infringe las Reglas.

10.3a Tu Caddie Puede Ayudarte Durante la Vuelta

Puedes tener un *caddie* para llevar, transportar y manipular tus palos, dar *consejo* y ayudarte de otras maneras permitidas durante la *vuelta*, **pero** no debes tener más de un *caddie* a la vez o cambiar *caddies* de forma temporal con el único propósito de pedir *consejo* al nuevo *caddie*.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una explicación de cómo se aplican las Reglas a las acciones de un caddie compartido.

Penalización por Infringir la Regla 10.3a:

Incurres en la ***penalización general*** por cada hoyo en el que eres ayudado por más de un *caddie* a la vez. Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos hoyos, incurres en la ***penalización general*** en el siguiente hoyo.

10.3b Qué Puede Hacer Tu Caddie

Para la relación de acciones que tu caddie tiene permitidas *y prohibidas hacer*.

10.3c Eres Responsable de Las Acciones de Tu Caddie e Infracciones de las Reglas

Eres responsable de las acciones de tu *caddie* durante tu *vuelta*, pero no antes o después de una *vuelta*. Si las acciones de tu *caddie* infringen una Regla, o infringirían una Regla si la acción fuese efectuada por ti, serás penalizado bajo esa Regla.

REGLA 11

Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar una Bola en Movimiento

Propósito: La Regla 11 describe lo que tienes que hacer si tu bola en movimiento golpea a una persona, animal, equipamiento o cualquier otra cosa en el campo. Cuando esto ocurre accidentalmente, no hay penalización y debes normalmente aceptar esta circunstancia, sea favorable o no, y jugar la bola desde donde queda en reposo. La Regla 11 también restringe las acciones que puedes llevar a cabo deliberadamente para afectar dónde podría ir a reposar cualquier bola en movimiento.

Esta Regla se aplica en cualquier a tu bola *en juego* y en movimiento (ya sea después de un golpe o de otra manera), **excepto** cuando tu bola ha sido *dropada* en un *área de alivio* y aún no ha llegado a quedar en reposo. Esa situación está cubierta por la Regla 14.3.

11.1 Tu Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.1a No Hay Penalización para Ningún Jugador

Si tu bola en movimiento accidentalmente golpea a cualquier persona o *influencia externa*, incluido tu, cualquier otro jugador, o cualquiera de vuestros *caddies* o *equipamiento*, no hay penalización para ningún jugador.

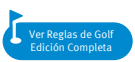
Excepción – Bola Jugada en el Green en Stroke Play (Juego por Golpes): Si tu bola en movimiento golpea a otra bola en reposo en el *green* y ambas bolas estaban en el *green* antes de tu *golpe*, incurres en la ***penalización general*** **(dos golpes de penalización)**.

11.1b La Bola Debe Jugarse como Reposa

Si tu bola en movimiento golpea accidentalmente a cualquier persona o *influencia externa*, tu bola debe jugarse como reposa, **excepto** en dos situaciones.

Excepción 1 – Cuando Tu Bola Jugada desde Cualquier Otro Sitio que no Sea el Green Queda en Reposo sobre Una Persona, Animal o Influencia Externa en Movimiento.

Excepción 2 - Cuando Tu Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movible (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green.



Para una mayor información sobre estas dos Excepciones.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 11.1: *Penalización General*.

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

Si una bola en movimiento que ha sido deliberadamente desviada o detenida por un jugador o si la bola golpea *equipamiento* que ha sido deliberadamente posicionado, normalmente hay penalización y la bola no debe jugarse como reposa.

Para información sobre donde jugar una bola que ha sido *deliberadamente desviad*a o detenida y si se aplican penalizaciones.

11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento

Cuando una bola está en movimiento, no debes deliberadamente alterar las condiciones físicas o levantar o mover un *impedimento suelto* o *obstrucción movible* para afectar donde la bola podría quedar en reposo.

Excepción – Puedes mover el *asta de la bandera* quitada, un bola en reposo en el *green* y cualquier otro *equipamiento* (que no sea una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del *campo*).

Penalización por Infringir la Regla 11.3: *Penalización General*.

IV

Reglas Específicas para Bunkers y Greens

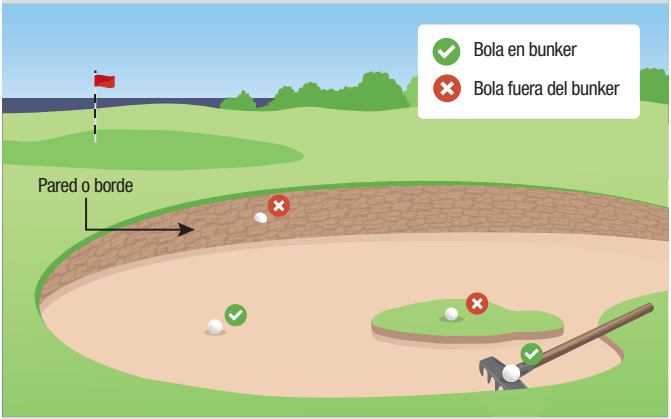
REGLAS 12-13

REGLA 12 Bunkers

Propósito: La Regla 12 es una Regla específica para bunkers, que son áreas especialmente preparadas con la intención de poner a prueba tu capacidad para jugar una bola desde la arena. Para asegurar que te enfrentas a este desafío, existen ciertas limitaciones relacionadas con tocar la arena antes del golpe y dónde te puedes aliviar cuando tu bola está en un bunker..

12.1 Cuándo Tu Bola Está en Bunker

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO TU BOLA ESTÁ EN BUNKER



De acuerdo con la Definición de “Bunker” y la Regla 12.1, el diagrama contiene ejemplos de cuando una bola está dentro de un bunker y cuando no.

Tu bola está en un *bunker* cuando cualquier parte de la misma toca la arena del terreno dentro de los márgenes del *bunker*.

Tu bola está también dentro de un *bunker* si está dentro de los márgenes del *bunker* y reposa:

- Sobre el terreno donde debería normalmente haber arena, o
- Dentro o sobre un *impedimento suelto*, *obstrucción movible*, *condición anormal del campo* u *objeto integrante* dentro del *bunker*.

Si tu bola reposa sobre tierra o césped u otro objeto en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del *bunker* sin tocar la arena, tu bola no está en el *bunker*.

12.2 Jugando Tu Bola en el Bunker

12.2a Quitando Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles

Antes de jugar tu bola desde un *bunker*, tu puedes quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles*.

12.2b Restricciones al Tocar la Arena en el Bunker

Antes de ejecutar un *golpe* a tu bola en un *bunker*, no debes:

- Tocar deliberadamente arena en el *bunker* con tu mano, un palo o rastrillo u otro objeto para probar la condición de la arena o para sacar información para tu próximo *golpe*, o
- Tocar arena en el *bunker* con tu palo:
  - » En el área inmediatamente delante o inmediatamente detrás de tu bola (**excepto** como está permitido en la búsqueda adecuada de tu bola o al quitar un *impedimento suelto* o *obstrucción movible*) .
  - » Al hacer un swing de práctica, o
  - » Al hacer tu backswing (subida del palo) para ejecutar un *golpe*.

Excepto lo establecido en los dos párrafos anteriores, las siguientes acciones están permitidas:

- Hundiendo tus pies para adoptar el *stance* y hacer un swing de práctica o para ejecutar el *golpe*,
- Alisando el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocando tus palos, *equipamiento* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Midiendo, *marcando*, levantando, *reponiendo* o llevando a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyándose en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpeando a la arena por frustración o enfado.

Pero, incurres en la ***penalización general*** si tus acciones al tocar la arena *mejoran* las *condiciones que afectan tu golpe*.

Penalización por Infringir la Regla 12.2: *Penalización General.*

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker

Cuando tu bola está en un *bunker*, Reglas específicas de alivio pueden ser aplicadas cuando tienes interferencias de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1c), o una condición de *animal* peligroso (Regla 16.2), o cuando tu bola está injugable (Regla 19.3).

REGLA 13 Greens

Propósito: La Regla 13 es una Regla específica para greens. Los greens están especialmente preparados para jugar tu bola por el suelo y hay un asta de bandera para el hoyo en cada green, en ellos se aplican ciertas Reglas diferentes que para el resto de áreas del campo.

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en Green

Propósito: Esta Regla te permite hacer cosas en el green que no son normalmente permitidas fuera del green, tales como marcar, levantar, limpiar y reponer tu bola, reparar daños y quitar arena y tierra suelta en el green. No hay penalización por causar accidentalmente el movimiento de tu bola o marcador de bola en el green.

13.1a Cuándo Está Tu Bola en Green

Tu bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma:

- Toca el *green*, o
- Reposa sobre o en cualquier cosa (como un *impedimento suelto* o una *obstrucción*) que se encuentra dentro de los márgenes del *green*.

13.1b Marcando, Levantando y Limpiando Tu Bola en el Green

Tu bola en el *green* puede ser levantada y limpiada. El punto de reposo de tu bola debe ser *marcado* antes de ser levantada y la bola debe ser *repuesta*.

13.1c Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *vuelta*, puedes llevar a cabo estas dos acciones en el *green*, tanto cuando la bola está dentro o fuera del *green*:

- La arena y la tierra suelta del *green* (**pero** no en ninguna otra parte del *campo*) pueden ser quitadas sin penalización.
- Puedes reparar daños en el *green* sin penalización, mediante acciones razonables para restaurar el *green* tanto como sea posible a su estado original, **pero** solo:
  - » Usando la mano, pie u otra parte del cuerpo, un arregla piques normal, un tee, palo u otro objeto similar del equipamiento, y
  - » Sin demorar irrazonablemente el juego.

Pero si *mejoras* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable al restaurar el *green* a su condición original incurres en la ***penalización general***.

"Daños en el *green*" incluyen cualquier daño causado por una persona o *influencia externa*, como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o depresiones hechas por el *equipamiento* o el *asta de la bandera*,
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de piezas de césped y rasguños o depresiones hechos por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas de *animal* o marcas de pezuña, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o *tee*).

Pero "daños en el *green*" no incluyen cualquier daño o condición que resulta de:

- Acciones normales llevadas a cabo para el mantenimiento del *green* (tales como agujeros de aireación y ranuras de corte vertical),
- Riego o lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como malas hierbas o áreas sin césped, enfermas o de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo*.

13.1d Cuando Tu Bola o Marcador de Bola se Mueve en el Green

No hay penalización si tu, tu *contrario* u otro jugador en *stroke play (juego por golpes)*, *mueve* accidentalmente tu bola o *marcador de bola* en el *green*.

Debes *reponer* tu bola en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), o colocar un *marcador de bola* para *marcar* el punto de reposo original.

Excepción – Tu Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando Comienza a Moverse Durante el Backswing (Subida del Palo) o el Golpe y el Golpe se Ejecuta.

Si la causa del *movimiento* de tu bola en el *green* son *fuerzas naturales*, el punto desde donde debes jugar el siguiente golpe depende de si tu bola ya había sido levantada y *repuesta* en su punto de reposo original:

- Bola ya levantada y *repuesta* - Tu bola debe *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado).
- Bola aun no levantada y *repuesta* - La bola debe jugarse desde su nuevo punto de reposo.

13.1e Prohibido Probar el Green de Forma Deliberada

Si durante una *vuelta*, deliberadamente frotas la superficie, o ruedas una bola para probar el *green* o un *green equivocado*, incurres en la ***penalización general***:

Excepción – Probar el Green del Hoyo Recién Completado o Green de Practicas Entre Dos Hoyos está Permitido.

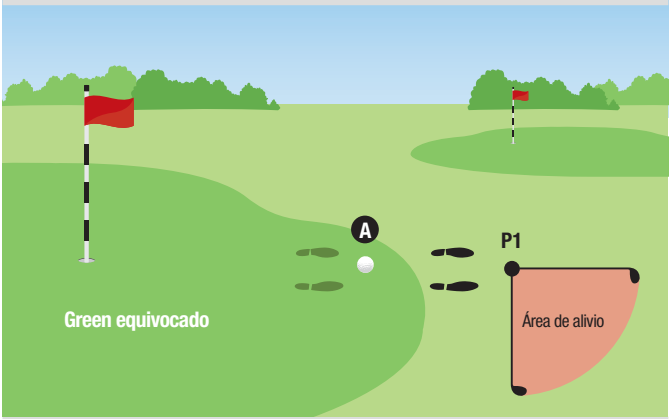
13.1f Alivio Obligatorio de Green Equivocado

Existe interferencia bajo esta Regla cuando tu bola está en un *green equivocado* o un *green equivocado* interfiere físicamente en tu área de swing o del área del *stance* pretendido.

Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, no debes jugar la bola como reposa. En su lugar, debes aliviarte sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola en el *área de alivio* según se muestra en el Diagrama 13.1f.

No hay alivio bajo la esta Regla si solo existe interferencia porqué eliges un palo, tipo de stance o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en las circunstancias existentes.

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO



Cuando existe interferencia de un green equivocado, debes aliviarte sin penalización. El diagrama asume un jugador diestro. La bola A reposa en el green equivocado, y el punto mas cercano de alivio total para la Bola A es en P1, el cual debe estar en la misma área del campo donde la bola original quedo en reposo (en este caso, el área general).

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto mas cercano de alivio total (P1)	La longitud de un palo desde el punto de referencia	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia
Notas del Jugador: Debes de tomar alivio total de la interferencia por green equivocado.		

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 13.1: *Penalización General*.

13.2 El Asta de la Bandera

Propósito: Esta Regla cubre tus opciones relacionadas con el asta de la bandera. Puedes dejar el asta de la bandera en el hoyo o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien la atienda y que la quite después de jugar tu bola), pero debes decidirlo antes del golpe. Normalmente no hay penalización si una bola en movimiento golpea al asta de la bandera.

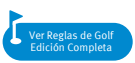
Esta Regla se aplica para una bola jugada desde cualquier parte del *campo*, tanto si está dentro como fuera del *green*.

13.2a Dejando el Asta de la Bandera en el Hoyo

Si ejecutas un *golpe* con el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo*, y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera*, no hay penalización y la bola debe jugarse como repose.

La decisión de dejar el *asta de la bandera* en el *hoyo* debe ser tomada antes de ejecutar el golpe, debes decidir entre dejar el *asta de la bandera* en el hoyo o volver a poner el *asta de la bandera* en el hoyo, si había sido quitada.

En cualquier caso, no debes tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *asta de la bandera* a una posición en la que no esté centrada en el *hoyo*. Si lo haces y la bola en movimiento golpea el *asta de la bandera*, incurres en la ***penalización general***.

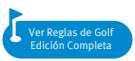


Para información sobre mover o quitar un asta de la bandera dejada en el hoyo mientras la bola está en movimiento

13.2b Quitando el Asta de la Bandera del Hoyo

Puedes ejecutar un *golpe* con el *asta de la bandera* quitada del *hoyo*, por lo que tu bola en movimiento no golpeara el *asta de la bandera* en el *hoyo*.

Debes decidir antes de ejecutar el *golpe*, entre tener el *asta de la bandera* quitada del *hoyo* antes de jugar la bola, o autorizar a alguien a atender el *asta de la bandera*.



Para situaciones donde se considera que has autorizado a atender el asta de la bandera y para mas información sobre que hacer si tu bola golpea el asta de la bandera o a la persona que la quito o esta atendiendo el asta de la bandera.

13.2c Bola Reposando Contra el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo

Si tu bola queda en reposo contra el *asta de la bandera* dejada en el *hoyo*, y cualquier parte de ella está en el *hoyo* y por debajo de la superficie del *green*, se considerará que tu bola está *embocada*.

Si ninguna parte de tu bola se encuentra en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*:

- Tu bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
- Si el *asta de la bandera* se quita y tu bola se *mueve* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja del *hoyo*), no hay penalización y la bola debe *reponerse* en el borde del *hoyo*.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 13.2: *Penalización General*.

13.3 Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo

13.3a Tiempo de Espera para Ver Si Tu Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de tu bola sobrepasa el borde del *hoyo*, se te concede un tiempo razonable para llegar al *hoyo* y diez segundos adicionales para ver si tu bola cae dentro del *hoyo*.

Si tu bola cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera, has *embocado* con tu último *golpe*.

Si tu bola no cae dentro del *hoyo* en este tiempo de espera:

- Se considera que tu bola está en reposo.
- Si, posteriormente, tu bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, has *embocado* con tu último *golpe*, **pero** incurres en **un golpe de penalización**, que debes añadir al resultado del hoyo.

13.3b Qué Hacer Si Tu Bola que Sobrepasa el Borde del Hoyo es Levantada o Movida Antes de Finalizar el Tiempo de Espera

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre que hacer si tu bola que sobrepasa el borde hoyo es levantada o movida antes de que hayan trascurridos los 10 segundos de tiempo de espera.

V

Levantando y Volviendo a Poner un Bola en Juego

REGLA 14

REGLA 14

Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Reponiendo en el Punto de Reposo; Dropando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

Propósito: La Regla 14 cubre cuándo y cómo puedes marcar el punto de reposo de tu bola y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que pueda ser jugada desde el lugar correcto.

- **Cuándo tu bola ha sido levantada o movida y debe reponerse, la misma bola debe ser colocada en su punto de reposo original.**
- **Cuándo te alivies sin o con penalización, debes dropar una bola sustituta o la bola original en un área de alivio específica.**

Un error cometido al aplicar estos procedimientos puedes corregirlo sin penalización antes de jugar la bola, pero incurres en penalización si juegas la bola desde lugar equivocado.

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

14.1a El Punto de Reposo de una Bola que Ha de Ser Levantada y Repuesta Debe Ser Marcado

Antes de levantar tu bola de acuerdo con una Regla que requiere que se *reponga* en su punto de reposo original, debes *marcar* ese punto, lo que significa:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado tu bola, o
- Mantener un palo en el suelo inmediatamente detrás o inmediatamente al lado tu bola.

Si levantas tu bola sin *marcar* ese punto, *marcas* ese punto de forma incorrecta o ejecutas un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, incurres en **un golpe de penalización**.

Cuando levantas una bola para tomar alivio bajo una Regla, no estás obligado a *marcar* el punto de reposo.

14.1b Quién Puede Levantar la bola

Tu bola puede ser levantada bajo las Reglas solo por ti o por alguien a quien tu autorices, **pero** debes dar esta autorización cada vez que la bola sea levantada, no pudiendo ser concedida de una manera general para toda la *vuelta*.

Excepción – Tu Caddie Puede Levantar Tu Bola en Green Sin Autorización.

14.1c Limpiando una Bola Levantada

Cuando levantes tu bola del *green* se puede limpiar siempre. Cuando la levantes de cualquier otro sitio, se puede limpiar siempre, **excepto** cuando la levantes:

- Para ver si está cortada o agrietada - no se permite limpiarla.
- Para identificarla - se permite limpiarla lo necesario para identificarla.
- Porque interfiere con el juego - no se permite limpiarla.
- Para comprobar si reposa en una condición donde el alivio está permitido - no se permite limpiar, salvo que tomes alivio bajo una Regla.

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

14.2 Reponiendo la Bola en el Punto de Reposo

14.2a La Bola Original Debe Ser Usada

Cuando tu bola debe ser *repuesta* después de ser levantada o *movida*, debes usar tu bola original.

Excepción – Otra bola puede ser usada cuando:

- No puedes recuperar tu bola original con un esfuerzo razonable y en unos pocos segundos,
- Tu bola original está cortada o agrietada,
- Reanudas el juego después de una suspensión, o
- Tu bola original fue jugada por otro jugador como *bola equivocada*.

14.2b Quién Debe Reponer la Bola y Cómo Debe Ser Repuesta

Tu bola debe ser *repuesta* bajo las Reglas solo por ti, o cualquier persona que la levantó o causó su *movimiento*.

Si juegas una bola que fue *repuesta* de una manera incorrecta o repuesta por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurres en **un golpe de penalización.**

14.2c Punto en el Que Hay Que Reponer la Bola

Tu bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado), excepto cuando las Reglas requieren que tu bola debe *reponerse* en un punto diferente.

Si tu bola estaba en reposo sobre, debajo o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integral*, *objeto de límites*, u objeto natural fijo o en crecimiento:

- El "punto de reposo" de tu bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que tu bola ha de *reponerse* en su punto de reposo original, sobre, debajo o contra tal objeto.

14.2d Dónde Reponer la Bola Cuando se Altera el Lie Original

Si el *lie* de tu bola que se ha levantado o *movido* ha sido alterado, debes *reponerla* de esta forma:

- Bola en Arena:
  - » Debes recrear el *lie* original lo máximo posible.
  - » Al recrear el *lie*, si la bola estaba cubierta por arena, puedes dejar visible una pequeña parte de la misma.

Si no recreas el *lie* infringiendo esta Regla, has jugado desde un *lugar equivocado*.

- Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena: Debes *reponerla* colocándola en el punto más cercano con un *lie* lo más similar al *lie* original, que esté:
  - » Dentro de la *longitud de un palo* de su punto de reposo original (el cual si no es conocido debe ser estimado),

- » No más cerca del *hoyo*, y
- » En la misma *área del campo* que el punto de reposo.

Si sabes que se ha alterado el *lie* original pero no sabes cómo era ese *lie*, debes estimar el lie original y *reponer* tu bola.

Excepción – Para Lies Alterados Mientras el Juego Está Interrumpido y la Bola Ha Sido Levantada, ver Regla 5.7d.

14.2e Qué Hacer si La Bola Repuesta No Se Queda en el Punto de Reposo Original

Si intentas *reponer* la bola, pero no se queda en el punto de reposo original, debes intentarlo una segunda vez.

Si tu bola no se queda en ese punto esta segunda vez, debes *reponerla* colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba ubicado el punto de reposo original:

- El punto no debe estar más cerca del *hoyo*.
- Punto de reposo original en *área general* - el punto más cercano debe estar en el *área general*.
- Punto de reposo original en *bunker* o *área de penalización* - el punto más cercano debe estar tanto en el mismo *bunker* o en la misma *área de penalización*.
- Punto de reposo original en el *green* - el punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 14.2: *Penalización General*.

14.3 Dropando la Bola en un Área de Alivio

14.3a Se Puede Usar la Bola Original u Otra Bola

Puedes utilizar cualquier bola cada vez que *dropes* o coloques una bola bajo esta Regla.

14.3b La Bola Debe Droparse Correctamente

DIAGRAMA 14.3b: DROPAR DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA

Una bola debe de ser dropada directamente desde la altura de la rodilla. “Altura de la Rodilla” significa la altura de la rodilla de un jugador cuando está de pie. Pero, el jugador no está obligado a estar de pie cuando va a dropar la bola.

Debes *dropar* una bola correctamente, lo que significa estas tres condiciones:

- Debes de *dropar* la bola (ni tu *caddie* ni nadie más puede hacerlo).
- Debes dejar caer la bola desde una ubicación situada a la altura de la rodilla para que la bola:
  - » Caiga directamente, sin que la lances, la hagas girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar dónde la bola quede en reposo, y
  - » No toque ninguna parte de tu cuerpo o *equipamiento* antes de golpear el terreno.

"Altura de la Rodilla" significa la altura tu rodilla cuando estás de pie.

- La bola debe ser *dropada* en el *área de alivio*. Puedes permanecer dentro o fuera del *área de alivio* cuando *dropes* tu bola.

Si tu bola es *dropada* de una manera incorrecta, incumpliendo uno o más de estos tres requerimientos, debes *dropar* tu bola de nuevo correctamente, y no hay un número máximo de veces que debes hacerlo.

Una bola *dropada* incorrectamente no cuenta como uno de los dos *dropajes* requeridos antes de que tu bola deba ser colocada.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre ejecutar un golpe a una bola dropada incorrectamente y si incurre en un golpe de penalización o en la penalización general.

14.3c Bola Dropada Correctamente Debe Quedar en Reposo en el Área de Alivio

Esta Regla se aplica solo cuando una bola es *dropada* correctamente bajo la Regla 14.3b.

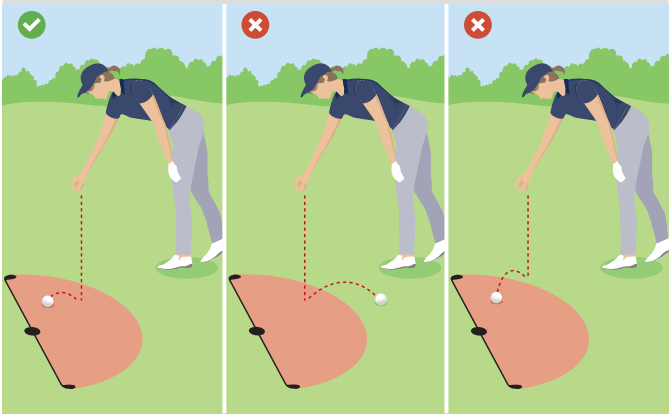
Cuándo Has Finalizado de Tomar Alivio. Solo has finalizado de tomar alivio cuando tu bola *dropada* correctamente queda en reposo en el *área de alivio*.

No importa si tu bola, después de tocar el suelo, toca cualquier persona, *equipamiento* u otra *influencia externa* antes de quedar en reposo:

- Si tu bola queda en reposo en el área de alivio, has terminado de tomar alivio y debes jugar la bola como reposa.
- Si tu bola queda en reposo fuera del área de alivio, ve abajo "Que Hacer si tu Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio".

En cualquier caso, no hay penalización para ningún jugador.

DIAGRAMA 14.3c: LA BOLA DEBE DROPARSE DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO Y QUEDAR EN REPOSO DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO



La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b y la bola queda en reposo dentro del área de alivio, por lo tanto el procedimiento de alivio esta completo.

La bola es dropada correctamente bajo la Regla 14.3b, pero la bola queda en reposo fuera del área de alivio, por lo tanto la bola debe ser dropada correctamente una segunda vez

La bola es dropada incorrectamente, ya que es dropada fuera del área de alivio, por lo tantto la bola debe ser dropada de nuevo correctamente.

Excepción – Cuando la Bola Dropada Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier Persona

Que Hacer si la Bola Dropada Correctamente Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio. Debes *dropar* una bola correctamente una segunda vez, y si esa bola también queda en reposo fuera del *área de alivio*, debes de terminar de tomar alivio:

- Colocando una bola en el punto donde la bola *dropada* por segunda vez tocó por primera vez el terreno.
- Si la bola colocada no permanece en reposo en ese punto, debes volver a colocar una bola en ese punto una segunda vez.
- Si la bola colocada una segunda vez tampoco permanece en ese punto, debes colocar una bola en el punto más cercano donde la bola quede en reposo, sujeto a los límites contenidos en la Regla 14.2e.

14.3d Qué Hacer si la Bola Dropada Correctamente es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre que hacer si has dropada tu bola correctamente pero ha sido deliberadamente desviada o detenida.

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* o Jugar un Bola que fue Colocada en Lugar de *Dropada* Infringiendo la Regla 14.3: *Penalización General*.

14.4 Cuándo Tu Bola está Nuevamente en Juego después de que Tu Bola Original Quedó Fuera de Juego

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre cuando tu bola esta nuevamente en juego, incluyendo cuando no estaba permitido sustituir una bola o has utilizado un procedimiento no aplicable.

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Reponer, Dropar o Colocar Tu Bola

Puedes levantar tu bola sin penalización y corregir un error tuyo antes de jugar tu bola:

- Cuando has *sustituido* tu bola original por otra bola, cuando no estaba permitido, o
- Cuando has *repuesto*, *dropado* o colocado tu bola en (1) *lugar equivocado* o fue a reposar a un *lugar equivocado*, (2) de una manera incorrecta o (3) usando un procedimiento no aplicable.

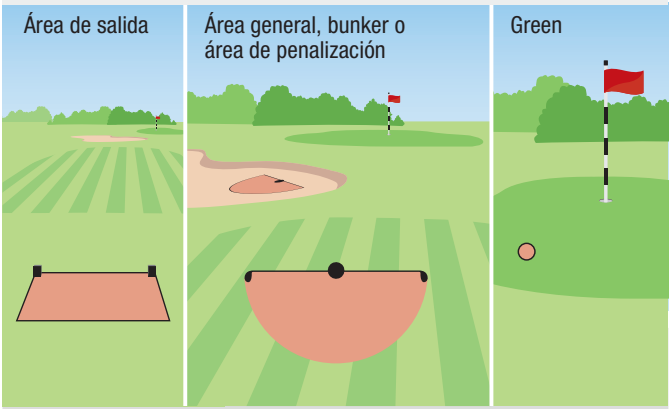
Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre como corregir un error antes de jugar tu bola.

14.6 Jugando el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que estás obligado o tienes permitido ejecutar el siguiente *golpe* desde donde se jugó el *golpe* anterior (es decir, cuando tomas alivio bajo *golpe y distancia*, o juegas de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL GOLPE SIGUIENTE DESDE DONDE SE JUGÓ EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador esta obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde se jugó el golpe anterior, cómo el jugador debe poner una bola en juego depende del área del campo desde la cual el golpe anterior fue ejecutado.



El golpe anterior se jugó desde el área de salida, por lo tanto una bola debe jugarse desde cualquier lugar del área de salida

El golpe anterior se jugó desde el área general, un bunker o un área de penalización, por lo tanto el punto de referencia es el punto donde se jugó el golpe anterior. Una bola debe ser dropada dentro de la longitud de un palo de ese punto de referencia, pero en la misma área del campo que el punto de referencia y no mas cerca del hoyo que el punto de referencia.

El golpe anterior se jugó desde el green, por lo tanto una bola debe colocarse en el punto donde se jugó el golpe anterior.

14.6a Golpe Anterior Jugado Desde el Área de Salida

Tu bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del *área de salida* (y se puede acomodar).

14.6b Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área de Penalización o Bunker

Tu bola original u otra bola debe *droparse* dentro de la siguiente *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El punto donde se jugó el *golpe* anterior (el cual si no es conocido debe ser estimado).
- Tamaño del *Área de Alivio* Medido desde el Punto de Referencia: La *longitud de un palo*, **pero** con las siguientes limitaciones:
- Límites de la Ubicación del *Área de Alivio*:
  - » Debe estar en la misma *área del campo* que el punto de referencia, y
  - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia.

14.6c Golpe Anterior Jugado desde el Green

Tu bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *golpe* anterior, (el cual si no es conocido debe ser estimado).

Penalización por Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 14.6: *Penalización General*.

14.7 Jugando Desde Lugar Equivocado

14.7a Lugar desde Donde Debe Jugarse una Bola Deliberadamente Desviada o Detenida

Después de comenzar un hoyo debes jugar cada *golpe* desde donde su bola quedó en reposo, **excepto** cuando las Reglas obligan o permiten al jugador jugar una bola desde otro lugar.

Penalización por Jugar Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 14.7a: *Penalización General*.

14.7b Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en Stroke Play (Juego por Golpes)

Si has jugado desde *lugar equivocado* pero no es una *grave infracción*, incurres en la ***penalización general*** bajo la Regla 14.7a y debes continuar jugando el hoyo con la bola jugada desde el lugar equivocado.

Si has jugado desde lugar equivocado y es una grave infracción, debes corregir el error jugando el hoyo desde el lugar correcto. Si no corriges el error, estás **descalificado**.

Para una explicación sobre como proceder cuando jugar desde lugar equivocado es una grave infracción o cuando no estás seguro si es una grave infracción.

VI

Alivio Sin Penalización

REGLAS 15-16

REGLA 15

Alivio de Impedimentos Sueltos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego)

Propósito: La Regla 15 cubre cuándo y cómo te puedes aliviar sin penalización de impedimentos sueltos y obstrucciones movibles.

- **Estos objetos naturales y artificiales movibles no forman parte del desafío de jugar el campo, y estás normalmente autorizado a quitarlos cuando interfieren con tu juego.**
- **Pero tienes que ser cuidadoso al mover impedimentos sueltos cerca de tu bola fuera del green, porque serás penalizado si al quitarlos causas que se mueva tu bola**

15.1 Impedimentos Sueltos

15.1a Quitar Impedimento Suelto

Puedes quitar un *impedimento suelto*, sin penalización, de cualquier parte de dentro o fuera del *campo* y puedes hacerlo de cualquier manera (como con la mano o el pie o un palo u otro *equipamiento*).

Pero hay dos **Excepciones**:

Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Hay que Reponer la Bola

Excepción 2 – Restricciones Sobre Quitar Deliberadamente Impedimentos Sueltos para Influir en la Bola en Movimiento.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre las Excepciones.

15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si al quitar un *impedimento suelto* causas que se *mueva* tu bola, debes *reponerla* en su punto de reposo original) (el cual si no es conocido debe ser estimado).

Si tu bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* o en el *área de salida* incurres en **un golpe de penalización**.

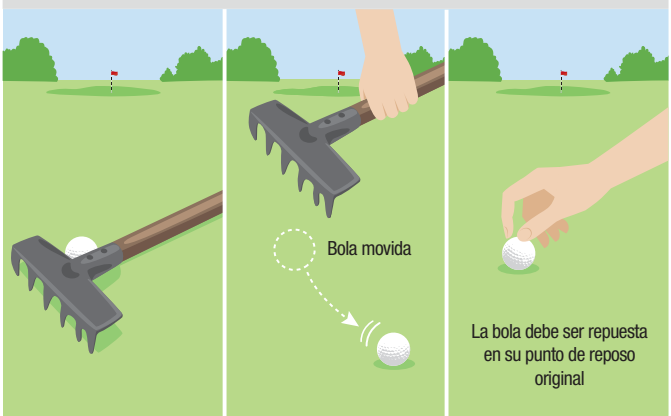
15.2 Obstrucciones Movibles

15.2a Alivio de Obstrucción Movible

Quitar Obstrucción Movible. Puedes quitar una *obstrucción movible*, sin penalización, de cualquier parte del *campo* o fuera del mismo y puede ser quitada de cualquier manera.

Si tu bola se *mueve* mientras estas quitando una *obstrucción movible*, no hay penalización, y tu bola debe *reponerse* en su posición de reposo original (si no se conoce, se estima).

DIAGRAMA #1 15.2a: BOLA MOVIDA AL QUITAR UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE (EXCEPTO CUANDO LA BOLA ESTA EN O SOBRE LA OBSTRUCCIÓN)



Pero hay dos **excepciones** cuando las *obstrucciones movibles* no pueden ser quitadas:

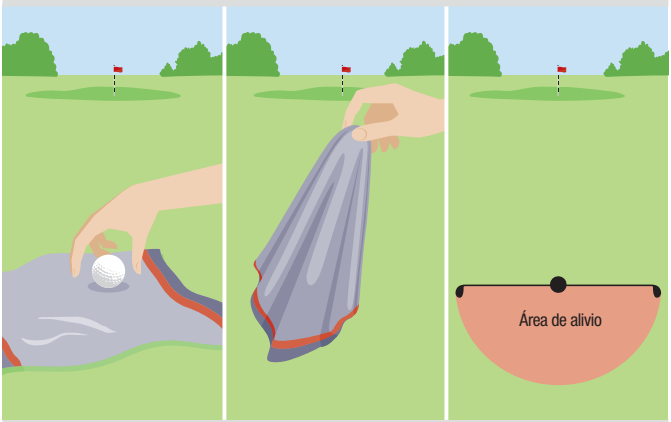
Excepción 1 – Las Marcas de Salida No Deben Ser Movidas Cuando la Bola Va a Ser Jugada Desde el Área de Salida.

Excepción 2 – Restricciones a Mover Deliberadamente Obstrucciones Movibles para Afectar una Bola en Movimiento.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre las Excepciones.

Cuando Tu Bola Está Dentro o Sobre la Obstrucción Movible en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green. Puedes aliviarte, sin penalización, levantando la bola, retirando la *obstrucción movible* y *dropando* tu bola original u otra bola como se muestra en el Diagrama núm 2 15.2a.

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA EN O SOBRE UNA OBSTRUCCIÓN MOVIBLE

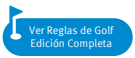


Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movible (como una toalla) en cualquier parte del campo, está permitido aliviarse sin penalización, levantando la bola, quitando la obstrucción movible y, excepto en el Green, dropando esa bola u otra bola.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto estimado que está justo debajo de donde la bola reposaba dentro o sobre la obstrucción movible	La longitud de un palo desde el punto de referencia	El área de alivio: • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia

Para información sobre como aliviarse cuando tu bola está en una obstrucción movible en el green.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada Pero Dentro o Sobre Obstrucción Movible



Para información sobre como aliviarse cuando tu bola está dentro o sobre una obstrucción movible pero no ha sido encontrada.

Penalización por Jugar una Bola Incorrectamente *Sustituta* Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 15.2: *Penalización General*.

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

15.3a Bola en Green Que Ayuda al Juego

Esta Regla solo se aplica a una bola en reposo en el *green*.

Si crees razonablemente que una bola en el *green* puede ayudar al juego de cualquier jugador (como sirviendo para detenerla cerca del *hoyo*) , puedes *marcar* y levantar la bola si es la tuya o, si la bola pertenece a otro jugador, requerir que el otro jugador *marque* y levante la bola.

Solo en *stroke play (juego por golpes)*:

- Un jugador al que le piden levantar la bola, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero, y
- Si tu y otro jugador os ponéis de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a uno vosotros, y ese jugador posteriormente ejecuta un *golpe*, estando la bola que ayuda en su posición, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la ***penalización general*** **(dos golpes de penalización).**

15.3b Bola en Cualquier Área del Campo Que Interfiere en el Juego

Si otro jugador cree razonablemente que tu bola podría interferir en su juego:

- El otro jugador puede pedirte que *marques* el punto de reposo y levantes tu bola, la cual no debe ser limpiada (**excepto** cuando la levantes del *green*).
- Si no *marcas* el punto de reposo antes de levantar tu bola o limpias la bola levantada cuando no está permitido, incurres en **un golpe de penalización**.
- Solo en *stroke play (juego por golpes)* , si te piden levantar tu bola bajo esta Regla, en lugar de hacerlo, puedes jugarla primero.

No puedes levantar tu bola bajo esta Regla basado únicamente en tu propia creencia de que tu bola podría interferir con el juego de otro jugador.

Si levantas tu bola cuando no has sido requerido a hacerlo por otro jugador (**excepto** cuando sea levantada del *green*), incurres en **un golpe de penalización**.

15.3c Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo en el Juego

Si un *marcador de bola* pudiera ayudar o interferir en el juego, puedes:

- Mover a una nueva posición el *marcador de bola* si es tuyo, o
- Si el *marcador de bola* pertenece a otro jugador, requerirle que mueva el *marcador de bola*, por las mismas razones que le puedes requerir que una bola sea levantada.

El *marcador de bola* debe moverse a una nueva posición medida desde la posición de reposo original, como usando la longitud de una o más cabezas de palo.

Penalización por Infringir Regla 15.3: *Penalización General*.

Penalización por Jugar Bola Incorrectamente *Sustituta* o Jugar una Bola desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.3: *Penalización General*.

REGLA 16

Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles); Condición de Animal Peligroso, Bola Empotrada

Propósito: La Regla 16 cubre cuándo y cómo puedes aliviarte sin penalización jugando una bola desde un lugar diferente, como cuando hay interferencia de una condición anormal del campo o una condición de animal peligroso.

- **Estas condiciones no se consideran parte del desafío de jugar el campo y normalmente se te permite el alivio sin penalización, excepto en un área de penalización.**
- **Normalmente te aliviaras dropando una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de alivio total.**

Esta Regla también cubre el alivio sin penalización cuando tu bola está empotrada en su propio pique en el área general.

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

Esta Regla cubre el alivio sin penalización, que está permitido, por interferencia de *agujeros de animales*, *terreno en reparación*, *obstrucciones inamovibles* o *agua temporal*.

Estas se conocen colectivamente como *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia Definición.

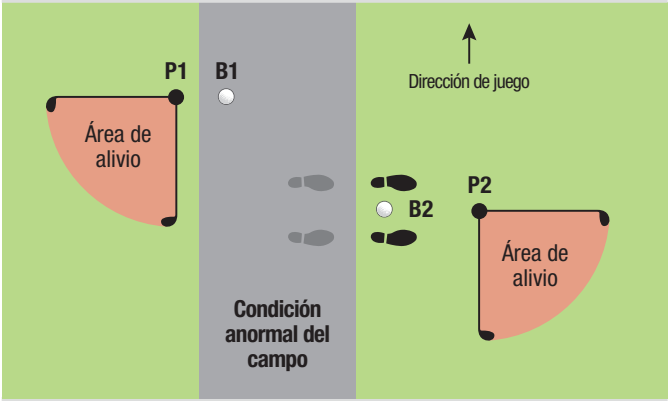
16.1a Cuándo se Permite el Alivio

Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

- Tu bola toca o está dentro o sobre una *condición anormal del campo*,
- Una *condición anormal del campo* interfiere físicamente con tu área del *stance* pretendido o área del swing pretendido, o
- Solo cuando tu bola está en el green, una *condición anormal del campo* que está dentro o fuera del *green* interviene en tu *línea de juego*.

No hay alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* cuando la *condición anormal del campo* está fuera de límites o tu bola reposa está en un *área de penalización*.

DIAGRAMA 16.1a: CUÁNDO SE PERMITE EL ALIVIO PARA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



El diagrama asume que el jugador es diestro. Se permite el alivio sin penalización por interferencia de una Condición Anormal del Campo (CAC), incluyendo una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o se encuentra en o sobre la condición (B1), o la condición interfiere con la zona del stance previsto (B2) o el swing. El punto más cercano de alivio completo de B1 es P1 y está muy cerca de la condición. Para B2, el punto más cercano de alivio completo es P2 y está más lejos de la condición ya que el stance tiene que adoptarse evitando la CAC.

No se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar Tu Bola.
No hay alivio:

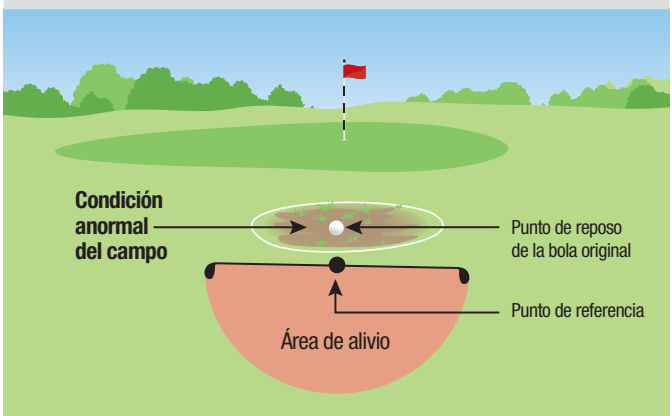
- Cuando jugar tu bola como reposa sería claramente irrazonable, debido a algo diferente a la *condición anormal del campo* (como, cuando te encuentras sobre una *obstrucción inamovible* pero eres incapaz de ejecutar un *golpe* porque tu bola se encuentra en un arbusto), o

- Cuando solo existe interferencia porque eliges un palo, tipo de stance o swing o dirección de juego que es claramente irrazonable en esas circunstancias

16.1b Alivio para una Bola en Área General

Si tu bola se encuentra en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el *campo*, puedes aliviarte sin penalización, *dropando* la bola original u otra bola como se muestra en el Diagrama 16.1b.

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA UNA CONDICION ANORMAL DEL CAMPO EN EL ÁREA GENERAL



El alivio sin penalización está permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia por una condición anormal del campo. El punto mas cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser dropada y jugada desde el área de alivio.

Continúa en la siguiente página.

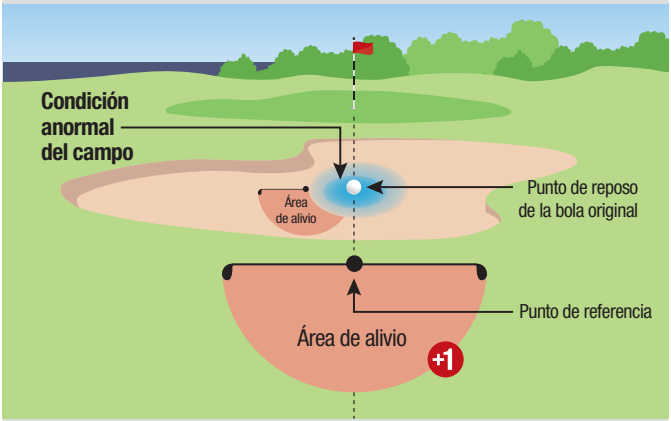
Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto mas cercano de alivio total.	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el área general.
Notas del Jugador: Cuando tomes alivio, debes aliviarte totalmente de la interferencia de la condición anormal del campo.		

16.1c Alivio para Tu Bola en Bunker

Si tu bola está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo* en el *campo*, podrás:

- Aliviarte sin Penalización: Bajo la Regla 16.1b, excepto que:
  - » El *punto más cercano de alivio total* y el *área de alivio* deben estar en el *bunker*.
  - » Si no hay *punto más cercano de alivio* total en el *bunker*, aun puedes utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.
- Alivio con Penalización Jugando Desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea Hacia Atrás): Con **un golpe de penalización**, puedes *dropar* una bola como se muestra en el Diagrama 16.1c.

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE UNA CONDICION ANORMAL DEL CAMPO EN BUNKER



El diagrama asume un jugador diestro. Cuando hay interferencia de una condición anormal del campo en un bunker, está permitido aliviarse sin penalización en el bunker bajo la Regla 16.1b.
Se puede tomar alivio fuera del bunker con un golpe de penalización. El alivio fuera del bunker esta basado en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto de reposo de la bola original en el bunker.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo fuera del bunker elegido por el jugador que está en la línea de referencia y está más alejado del hoyo que el punto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea).	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo.
Notas del Jugador: Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).		

16.1d Alivio para una Bola en Green

Si tu bola está en el *green* y existe interferencia de una c*ondición anormal del campo*, puedes aliviarte sin penalización, colocando la bola original u otra bola como se muestra en el Diagrama 16.1d.

DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN PARA UNA CONDICION ANORMAL DEL CAMPO EN GREEN

El diagrama asume un jugador zurdo. Cuando una bola está en el green y existe interferencia de una condición anormal del campo, está permitido el alivio sin penalización colocando una bola en el punto mas cercano de alivio total.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto mas cercano de alivio total.	La bola debe colocarse en el punto mas cercano de alivio total.	El punto mas cercano de alivio total debes estar: • En el green, o • En el área general

Notas del Jugador:

- Cuando tomes alivio, debes aliviarte totalmente de la interferencia de la condición anormal del campo.
- Si no hay punto más cercano de alivio total, aun puedes utilizar el punto de máximo alivio disponible como punto de referencia, el cual debe estar o en el green o en el área general.

16.1e Alivio para Tu Bola No Encontrada pero Dentro o Sobre Una Condición Anormal del Campo

Si tu bola no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar dentro o sobre una *condición anormal del campo* en el *campo*, puedes aliviarte bajo la Regla 16.1b, c, o d. Para hacerlo debes utilizar el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo* en el *campo* como el punto de referencia.

Para una mayor información sobre como aliviarse si tu bola está dentro o sobre una condición anormal del campo pero no ha sido encontrada.

16.1f Debes Aliviarte Obligatoriamente por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, tu bola no debes jugarla como reposa:

- Si tu bola está en una *zona de juego prohibido* que esta dentro de una *condición anormal del campo*, debes aliviarte bajo la Regla 16.1b, c o d.
- Si tu bola reposa fuera de una *zona de juego prohibido* y una *zona de juego prohibido* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalización*) interfiere con tu área del *stance* pretendido o con tu área del swing pretendido. Debes aliviarte bajo la Regla 16.1 o, a menos que tu bola se encuentre en un *área de penalización*, aliviarte por bola injugable bajo la Regla 19.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.1: *Penalización General*.

16.2 Condición de Animal Peligroso

Existe una “condición de animal peligroso” cuando un *animal* peligroso (como serpientes venenosas o un cocodrilo) cerca de tu bola podría causarte daños físicos serios si tuvieras que jugar desde donde reposa la bola.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre como aliviarse de una condición de animal peligroso.

16.3 Bola Empotrada

16.3a Cuándo se Permite el Alivio

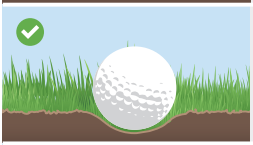
Cuando una bola esta *empotrada* en el *área general*, el alivio sin penalización está permitido. **Pero** si tu bola está *empotrada* en el *green*, puedes *marcar* el punto de reposo de tu bola, levantarla y limpiarla, reparar los daños causados por su impacto, y *reponer* la bola en el punto de reposo original.

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ EMPOTRADA

Bola empotrada

Parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.

Nivel del suelo



Bola empotrada

A pesar de que la bola no está tocando la tierra, parte de la bola (empotrada en su propio pique) está por debajo del nivel del suelo.

Bola NO empotrada

Aunque la bola está anidada en el césped, el alivio no está permitido debido a que ninguna parte de la bola se encuentra por debajo del nivel del suelo.

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

- Cuando tu bola está *empotrada* en arena, en una zona del *área general* que no está cortada a la altura del fairway (calle) o menor, o

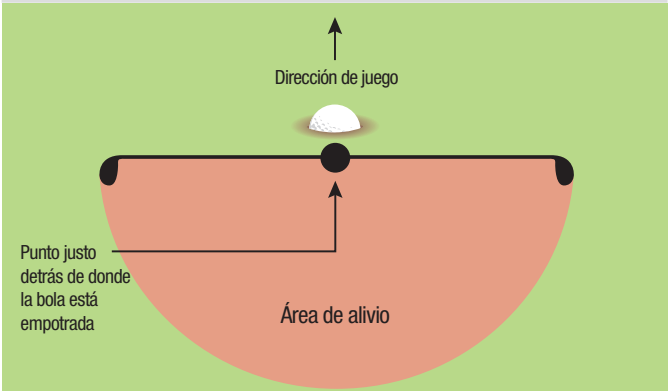
- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea la bola *empotrada* hace que tu *golpe* sea claramente irrazonable (por ejemplo, cuando eres incapaz de ejecutar un *golpe* porque tu bola se encuentra en un arbusto).

Tu bola está *empotrada* solo si está en su propio pique, hecho como resultado del golpe anterior, y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

16.3b Alivio por Bola Empotrada

Si tu bola está *empotrada* en el *área general*, puedes aliviarte sin penalización *dropando* la bola original u otra bola como se muestra en el Diagrama 16.3b.

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN POR BOLA EMPOTRADA



Cuando una bola esta empotrada en el área general, el alivio sin penalización está permitido. El punto de referencia para tomar alivio es el punto justo detrás de donde está empotrada la bola. Una bola debe de droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

Continúa en la siguiente página.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto justo detrás de donde está empotrada la bola.	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el área general.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 16.3: *Penalización General*.

16.4 Levantando Tu Bola para Ver Si Reposa en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

Si crees razonablemente que tu bola reposa en una condición donde se podría aliviar sin penalización bajo la Reglas, pero no lo puedes decidir sin levantar la bola, puedes *marcar* el punto de reposo y levantar la bola para ver si el alivio está permitido. La bola levantada no debe ser limpiada (**excepto** cuando reposa en el *green*).

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre levantar tu bola para ver si reposa en una condición donde el alivio está permitido, incluyendo la penalización por levantar la bola sin una creencia razonable.

VII

Alivio Con Penalización

REGLAS 17-19

REGLA 17 Áreas De Penalización

Propósito: La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalización, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se ha perdido o se es incapaz de jugarla. Con un golpe de penalización, puedes emplear opciones de alivio específicas para jugar tu bola desde fuera del área de penalización.

17.1 Opciones para Tu Bola en Área de Penalización

Las *áreas de penalización* se definen como rojas o amarillas. Esto afecta tus opciones de alivio (ver Regla 17.1d).

Puedes colocarte en un *área de penalización* para jugar una bola que reposa fuera del *área de penalización*, incluso después de tomar alivio de el *área de penalización*.

17.1a Cuándo Tu Bola Está Dentro del Área de Penalización

Tu bola está en un *área de penalización* cuando cualquier parte de la misma reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa dentro de los márgenes del *área de penalización*, o está sobre los márgenes o cualquier otra parte del *área de penalización*.

17.1b Puedes Jugar la Bola como Reposa en el Área de Penalización o Tomar Alivio con Penalización

Puedes jugar la bola como reposa sin penalización o jugar una bola desde fuera del *área de penalización* aliviándote con penalización.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona de Juego Prohibido dentro del Área de Penalización.

17.1c Alivio para Tu Bola no Encontrada Dentro del Área de Penalización

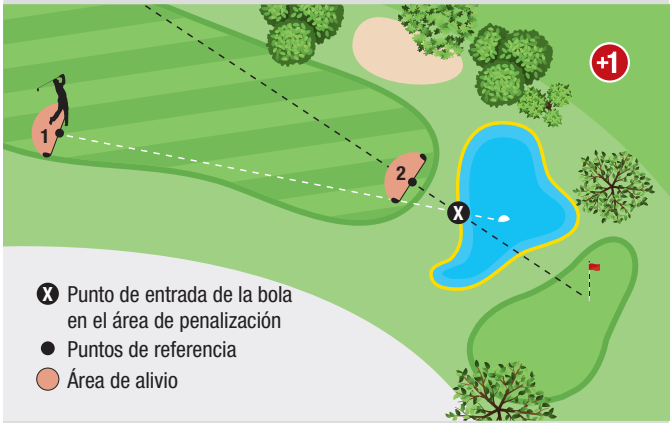
Si tu bola no se ha encontrado, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en un *área de penalización* puedes aliviarte con penalización bajo esta Regla.

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que tu bola quedó en reposo dentro de un *área de penalización* y la bola está *perdida*, debes tomar alivio por golpe y distancia.

17.1d Alivio para Tu Bola en Área de Penalización

Tienes las opciones de alivio que se muestran en los Diagramas núm. 1 17.1d (alivio de un área de penalización amarilla) y núm. 2 17.1d (alivio de un área de penalización roja), cada uno de ellos con **un golpe de penalización**.

DIAGRAMA #1 17.1d: ALIVIO PARA UNA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola fue a reposar dentro de un área de penalización amarilla, y el jugador desea aliviarse, el jugador tiene **dos opciones**, cada una de ellas con un golpe de penalización:

Continúa en la siguiente página.

(1) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6).

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto donde el jugador ejecuto el golpe anterior (el cual si no es conocido debe ser estimado).	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el mismo área del campo que el punto de referencia.

(2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que esta basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X.

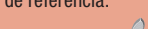
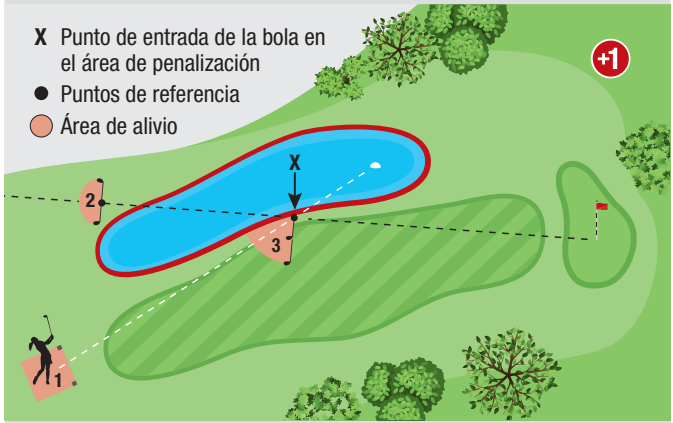
Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y que pasa por el punto X (el punto donde la bola cruzo por última vez el margen del área de penalización amarilla). No hay límite de distancia hacia atrás en esa línea donde el punto de referencia puede estar.	La longitud de un palo desde el punto de referencia. 	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalización.
Notas del Jugador: Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).		

DIAGRAMA #2 17.1d: ALIVIO PARA UNA BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



Cuando es conocido o virtualmente cierto que una bola fue a reposar dentro de un área de penalización roja, y el jugador desea aliviarse, el jugador tiene **tres opciones**, cada una de ellas con un golpe de penalización:

(**1**) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia (ver punto (1) en el Diagrama núm. 1 17.1d).

(**2**) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás (ver punto (2) en el Diagrama núm. 1 17.1d).

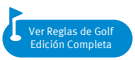
(**3**) El jugador puede tomar alivio lateral (solo en áreas de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización roja (punto X)	La longitud dos palos desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalización.

17.1e Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona de Juego Prohibido en Área de Penalización

En cualquiera de estas situaciones, tu bola no debe ser jugada como reposa:

- Cuando tu bola esta en una *zona de juego prohibido* en un *área de penalización*.
- Cuando la *zona de juego prohibido* en el *campo* interfiere con tu *stance* o swing para tu bola dentro de *área de penalización*.



Para una explicación del procedimiento de alivio en una zona de juego prohibido en un área de penalización.

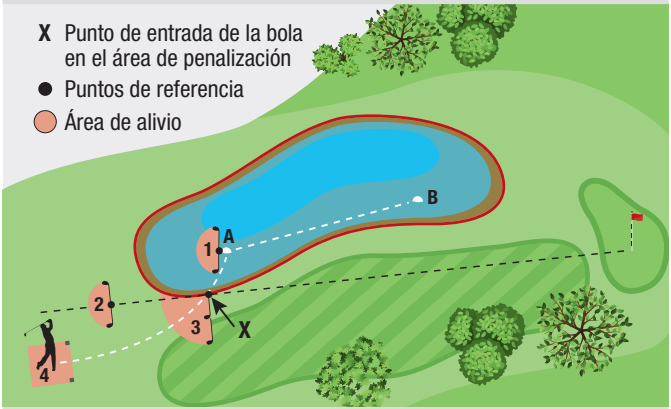
17.2 Opciones Después de Jugar Tu Bola Desde un Área de Penalización

17.2a Cuando Tu Bola Jugada Desde Área de Penalización Queda en Reposo en la Misma u Otra Área de Penalización

Si tu bola jugada desde un *área de penalización* queda en reposo dentro de la misma *área de penalización* o de otra *área de penalización*, puedes jugar la bola como reposa.

O, con un **golpe de penalización**, tomar alivio mediante una de las opciones que se muestran en el Diagrama núm. 1 17.2a y el Diagrama núm. 2 17.2a.

DIAGRAMA #1 17.2a: BOLA JUGADA DESDE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

(**1**) Tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior en el punto A (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6), y estaría jugando su cuarto golpe.

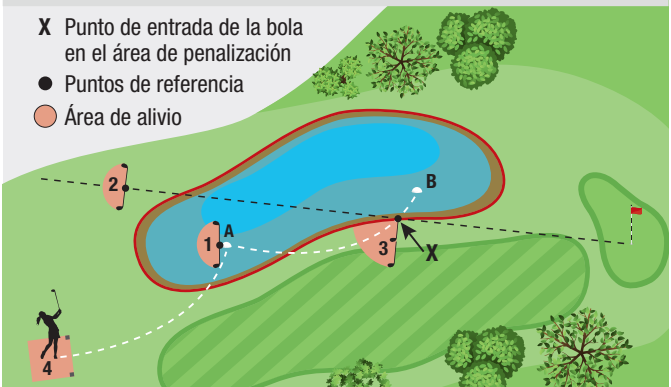
(**2**) Tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X, y estaría jugando su cuarto golpe.

(**3**) Tomar alivio lateral (solo en área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y la bola original u otra bola debe de ser dropada y jugada desde dentro de un área de alivio de longitud dos palos, y el jugador estaría jugando su cuarto golpe.

(**4**) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugo su último golpe desde fuera del área de penalización, y estaría jugando su cuarto golpe.

Si el jugador procede de acuerdo con (1) y posteriormente decide no jugar la bola dropada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral con respecto al punto X, o jugar de nuevo desde el área de salida, añadiendo un golpe de penalización adicional para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su quinto golpe.

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE UN ÁREA DE PENALIZACIÓN QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIZACIÓN HABIENDO SALIDO Y VUELTO A ENTRAR



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalización. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, la bola sale del área de penalización, pero cruza de nuevo el área de penalización en el punto X. Si el jugador escoge tomar alivio, con un golpe de penalización hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

(**1**) Tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior en el punto A (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6), y estaría jugando su cuarto golpe.

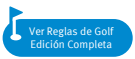
(**2**) Tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que está basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X, y estaría jugando su cuarto golpe.

(**3**) Tomar alivio lateral (solo en área de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X, y la bola original u otra bola debe de ser dropada y jugada desde dentro de un área de alivio de longitud dos palos, y el jugador estaría jugando su cuarto golpe.

(**4**) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugo su último golpe desde fuera del área de penalización, y estaría jugando su cuarto golpe.

Si el jugador procede de acuerdo con (1) y posteriormente decide no jugar la bola dropada, el jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás o alivio lateral con respecto al punto X, o jugar de nuevo desde el área de salida, añadiendo un golpe de penalización adicional para un total de dos golpes de penalización, y estaría jugando su quinto golpe.

17.2b Cuando Tu Bola Jugada desde Área de Penalización Está Perdida, Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área de Penalización



Para información de cómo tomar alivio cuando tu bola jugada desde un área de penalización está perdida, fuera de límites o injugable fuera de un área de penalización.

17.3 No Hay Alivio bajo Otras Reglas para Tu Bola en Área de Penalización

Cuando tu bola está en un *área de penalización*, no hay alivio por interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una bola *empotrada* (Regla 16.3), o por bola injugable (Regla 19).

Tu única opción de alivio es tomar alivio con penalización bajo la Regla 17.

REGLA 18 Alivio por Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional

Propósito: La Regla 18 cubre el alivio bajo penalización de golpe y distancia. Cuando tu bola está perdida fuera de un área de penalización o fuera de límites, la progresión requerida de jugar desde el área de salida hasta el hoyo se ha roto; debes reanudar dicha progresión jugando de nuevo desde donde jugaste el golpe anterior.

Esta Regla también cubre cómo y cuándo una bola provisional se puede jugar, para ahorrar tiempo, cuando tu bola en juego podría haberse ido fuera de límites o estar perdida fuera de un área de penalización.

18.1 El Alivio con Penalización de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, puedes aliviarse por *golpe y distancia*. Una vez pones otra *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia*, tu bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse. Esto es cierto incluso si tu bola original es encontrada dentro del *campo* y antes de que finalicen los tres minutos de tiempo de búsqueda.

18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio de Golpe y Distancia

18.2a Cuándo Tu Bola Está Perdida o Fuera de Límites

Cuándo Una Bola Está Perdida. Tu bola está *perdida* si no se encuentra dentro de los tres minutos después de que tu o tu *caddie* comencéis a buscarla. Si se encuentra una bola dentro de ese tiempo, pero no es seguro que sea tu bola:

- Debes intentar identificarla rápidamente y tienes permitido un margen de tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de trascurridos los tres minutos de tiempo de búsqueda.

- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a donde se encuentra la bola, si no estás donde se ha encontrado.

Si no identificas tu bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está perdida.

Cuándo Una Bola Está Fuera de Límites. Tu bola en reposo está *fuera de límites* solo cuando toda ella está fuera de los límites del *campo*.

DIAGRAMA 18.2a: CUÁNDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES

Una bola está fuera de límites solo cuando toda ella está fuera de los límites del campo. Los diagramas contienen ejemplos de cuando la bola está dentro de límites y fuera de límites

El fuera de límites está definido por la línea entre los puntos que dan al campo de las estacas a nivel de suelo, y las estacas están fuera de límites.

El margen es el borde de la línea que da al campo y la línea en sí está fuera de límites.

18.2b Qué Hacer Cuando Tu Bola Está Perdida o Fuera de Límites

Si tu bola está *perdida* o *fuera de límites*, debes aliviarte por *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalización** y jugando una bola desde donde jugaste el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para mas información sobre cuándo se aplica la Excepción.

18.3 Bola Provisional

18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

Si tu bola puede estar *perdida* fuera de un *área de penalizació*n o puede estar *fuera de límites*, para ahorrar tiempo, puedes jugar una bola provisional bajo penalización de *golpe y distancia*.

Pero si sabes que el único sitio posible donde tu bola original podría estar *perdida* es un *área de penalización*, no está permitido jugar una *bola provisional* y una bola jugada desde el lugar donde se jugó el *golpe* anterior se convierte en tu *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia*.

18.3b Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de jugar el *golpe*, debes anunciar que vas a jugar *bola provisional*.

No es suficiente decir que vas a jugar otra bola o que vas a jugar otra vez.

Debes usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente bajo la Regla 18.3.

Si no anunciaste esto (incluso aunque tenías la intención de jugar *bola provisional*) y jugaste una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es tu *bola en juego* bajo penalización de *golpe y distancia*.

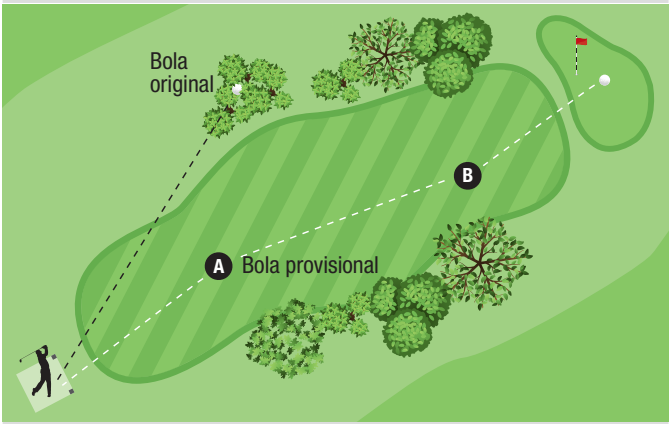
18.3c Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierta en la Bola en Juego o Se Abandone

Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez. Puedes continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que la *bola provisional* se juegue desde un punto en el campo que esté a la misma distancia o más lejos del *hoyo* que el sitio donde se estima que está la bola original.

Cuándo la Bola Provisional se Convierte en Bola en Juego. Tu *bola provisional* se convierte en tu *bola en juego*, bajo penalización de *golpe y distancia*, en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando tu bola original está perdida en cualquier parte del campo, excepto en un área de penalización, o está fuera de límites.
- Cuando tu *bola provisional* se jugo desde un punto en el campo más

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISIONAL JUGADA DESDE UN PUNTO MÁS CERCANO AL HOYO QUE DONDE SE ESTIMA QUE REPOSA LA BOLA ORIGINAL



La bola original de un jugador jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, por lo que el jugador anuncia y juega una bola provisional que viene a reposar al punto A. Como el punto A está más alejado del hoyo que donde se estima que puede estar la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que pierda su condición de bola provisional. El jugador juega la bola provisional desde el punto A al punto B. Como el punto B está más cerca del hoyo que donde se estima que está la bola original, si el jugador jugase la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convertiría en la bola en juego bajo la penalidad de golpe y distancia.

Excepción – El Jugador Puede Sustituir la Bola Original Bajo Otra Regla Cuando es Conocido o Virtualmente Cierto lo Que Ocurrió con la Bola.

Para mas información sobre cuándo se aplica la Excepción.

Cuándo Hay Que Abandonar la Bola Provisional. Cuando tu bola provisional aún no se ha convertido en la bola en juego, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando tu bola original se encuentra en el *campo* fuera de un *área de penalización* y antes de finalizar los tres minutos de tiempo de búsqueda.
- Cuando tu bola original se encuentra en *área de penalización* o es *conocido o virtualmente cierto* que está en un *área de penalización*. Debes jugar la bola original como reposa o aliviarte con penalización.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 18.3: *Penalización General*.

REGLA 19 Bola Injugable

Propósito: La Regla 19 cubre las distintas opciones de alivio que tienes para una bola injugable. Esta te permite elegir la opción a utilizar – normalmente con un golpe de penalización – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalización).

19.1 Puedes Aliviarte por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalización

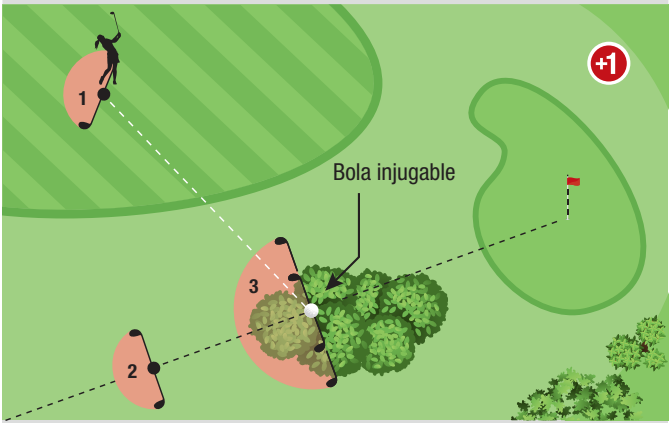
Eres la única persona que puedes decidir considerar tu bola como injugable. Se permite el alivio por bola injugable en cualquier parte del *campo*, **excepto** en un *área de penalizació*n.

19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green

Puedes tomar alivio por bola injugable bajo una de las tres opciones que se muestran en el Diagrama 19.2, en todos los casos con **un golpe de penalización.**

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.2: *Penalización General*.

DIAGRAMA 19.2: OPCIONES DE ALIVIO PARA UNA BOLA INJUGABLE EN EL ÁREA GENERAL



Un jugador decide que su bola, que se encuentra en un arbusto, esta injugable.El jugador tiene **tres opciones**, en todos los casos con un golpe de penalización.

(**1**) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde un área de alivio basada en donde jugó el golpe anterior (ver la Regla 14.6 y Diagrama 14.6).

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto donde se jugó el golpe anterior (sino es conocido debe ser estimado).	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el misma área del campo que el punto de referencia.

Continúa en la siguiente página

(**2**) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que esta basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y que pasa por el punto de reposo de la bola original.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y esta mas alejado del hoyo que el punto estimado (sin límite de distancia hacia atrás en esa línea).	La longitud de un palo desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo.
Notas del Jugador: Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).		

(**3**) El jugador puede tomar alivio lateral.

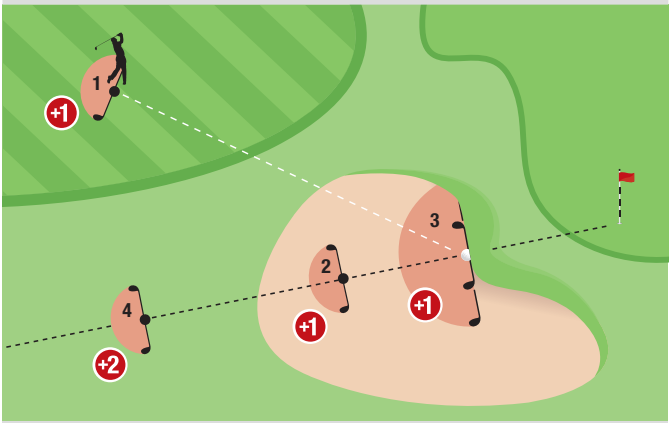
Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto de reposo de la bola original.	La longitud dos palos desde el punto de referencia.	El área de alivio: • No debe estar mas cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo.

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

Cuando tu bola está en un *bunker*, puedes tomar alivio por bola injugable utilizando una de las cuatro opciones mostradas en el Diagrama 19.3.

Penalización por Jugar una Bola Desde *Lugar Equivocado* Infringiendo la Regla 19.3: *Penalización General*.

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA UNA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



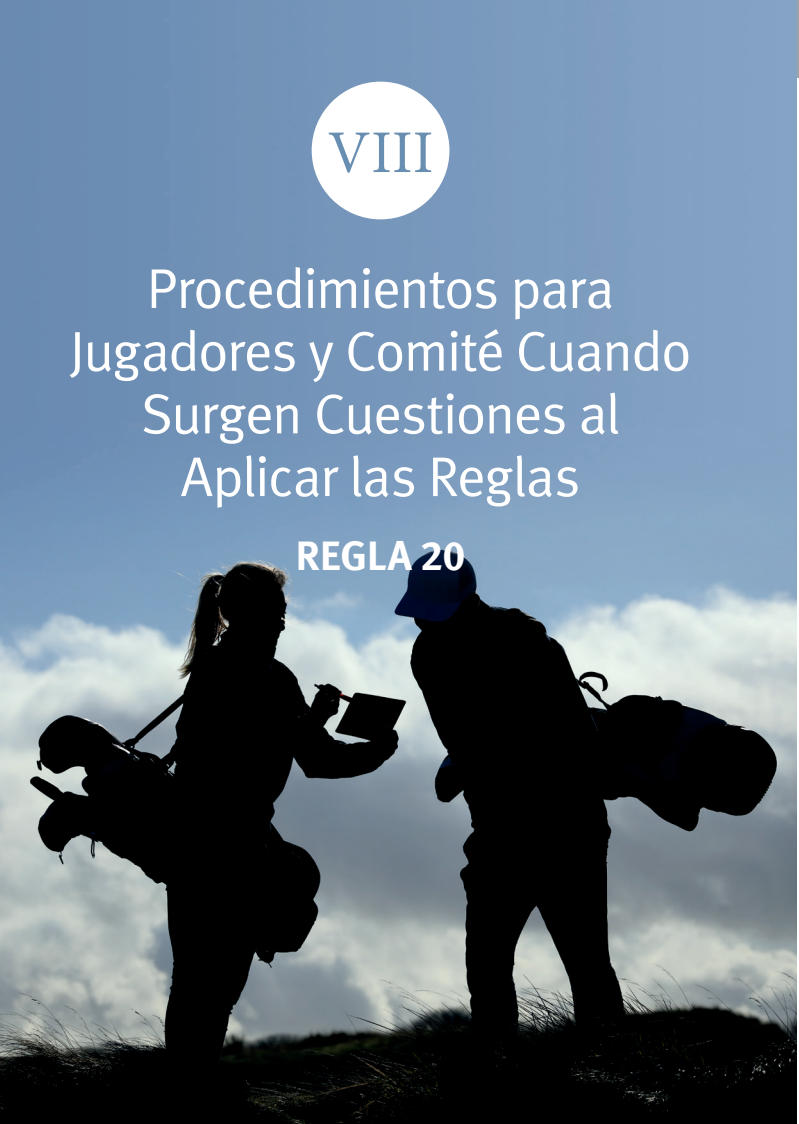
Un jugador decide que su bola que está en un bunker está injugable. El jugador tiene **cuatro opciones**:

(**1**) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio de golpe y distancia.
(**2**) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio en la línea hacia atrás en el bunker.
(**3**) Con un golpe de penalización, el jugador puede tomar alivio lateral en el bunker.
(**4**) Con un total de dos golpes de penalización, el jugador puede tomar alivio de línea hacia atrás fuera del bunker basada en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto de reposo de la bola original.

VIII

Procedimientos para Jugadores y Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas

REGLA 20



REGLA 20 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta; Decisiones del Árbitro y del Comité

Propósito: La Regla 20 cubre qué deberías hacer cuando tienen dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una vuelta, incluyendo los procedimientos (diferentes en match play (juego por hoyos) que en stroke play (juego por golpes)), que te permiten preservar tu derecho a obtener una decisión más tarde.

Esta Regla también cubre el cometido de los árbitros, quienes están autorizados a decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Las decisiones de un árbitro o del Comité son vinculantes para todos los jugadores.

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Vuelta

20.1a Debes Evitar Una Demora Irrazonable

No debes demorar irrazonablemente el juego cuando estés buscando ayuda sobre las Reglas durante una *vuelta*. Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar con una duda de Reglas, el jugador debe decidir qué hacer y seguir jugando.

Puedes preservar tus derechos pidiendo una decisión en *match play (juego por hoyos)* o jugando dos bolas en *stroke play (juego por golpes)*.

20.1b Cuestiones Sobre Reglas en Match Play (Juego por Hoyos)

Resolviendo Cuestiones por Acuerdo. Durante una *vuelta* sin un *árbitro* asignado a tu match, tu y tu *contrario* podéis acordar cómo resolver una cuestión sobre Reglas.

Dicho acuerdo es final, siempre que tu y tu *contrario* no acordéis deliberadamente ignorar aplicar cualquier Regla o penalización que ambos sabíais era aplicable.

Solicitando una Decisión Antes de que el Resultado del Match Sea Final. Cuando deseas que un *árbitro* o el *Comité* decida cómo aplicar las Reglas pero ninguno de los dos están disponibles en un tiempo razonable, puedes solicitar una decisión, notificando al *contrario* que, posteriormente, cuando esté disponible un *árbitro* o el *Comité*, la solicitarás.

Para información sobre como solicitar una decisión a tiempo y como tu solicitud de una decisión será gestionada por el árbitro o Comité.

20.1c Cuestiones Sobre Reglas en Stroke Play (Juego por Golpes)

No Tienen Derecho a Decidir Cuestiones sobre Reglas por Acuerdo. Si un *árbitro* o el *Comité* no está disponible en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas no está permitido tomar una decisión sobre una duda de Reglas por acuerdo y cualquier acuerdo que puedas alcanzar, no es obligatorio para ningún jugador, un *árbitro* o el *Comité*.

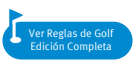
Deberías consultar cualquier duda sobre las Reglas con el *Comité*, antes de entregar tu *tarjeta de resultados*.

Deberías Proteger al Resto de Jugadores en la Competición. Si sabes o crees que otro jugador ha infringido las Reglas y no lo admite o lo ignora, deberías informar al jugador, a su *marcador*, a un *árbitro* o al *Comité*. Deberías hacerlo de forma rápida, desde luego antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de resultados*. Si no lo haces, podría ser una grave falta de conducta, resultando en la **descalificación**.

Jugando Dos Bolas. Si tienes dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completar el hoyo con dos bolas, sin penalización:

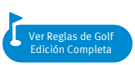
- Debes decidir jugar dos bolas cuando surge la duda y antes de ejecutar un *golpe*.

- Deberías elegir cuál de las dos bolas quieres que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a tu *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.
- Si no eliges a tiempo, la primera bola jugada es considerada como la bola elegida.
- Debes informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, incluso si tienes el mismo resultado con las dos bolas. Si no lo haces, estás **descalificado**.



Para una mayor información sobre jugar dos bolas en stroke play (juego por golpes), incluyendo como el Comité determinara tu resultado para el hoyo.

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas



Para información sobre decisiones del árbitro, Comités, aplicación del estándar "a simple vista", corrección de decisiones erróneas y descalificación después de que el resultado del match o competición es final.

20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas

Cualquier situación no cubierta por las Reglas debería ser decidida por el *Comité*.

IX

Otras Modalidades de Juego

REGLAS 21-24

REGLA 21 Otras Modalidades de Stroke Play (Juego por Golpes) y Match Play (Juego por Hoyos) Individuales

Propósito: La Regla 21 cubre otras cuatro modalidades de juego individual, incluyendo tres formas en stroke play (juego por golpes), donde la manera de anotar los resultados es diferente que en el stroke play (juego por golpes) normal: Stableford (puntos obtenidos en cada hoyo); Resultado Máximo (el resultado para cada hoyo está limitado a un número máximo) y Par/Bogey (anotando en base a resultados hoyo por hoyo como en match play (juego por hoyos).

21.1 Stableford

21.1a Resumen del Stableford

Una modalidad de *stroke play (juego por golpes)*, donde:

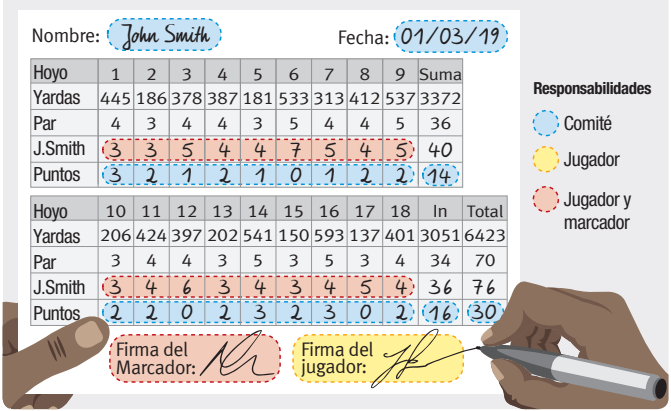
- Tu resultado o el del tu *bando* para un hoyo, está basado en los puntos obtenidos al comparar tu *numero* de golpes o el número de golpes de tu bando en el hoyo con un resultado fijo para el hoyo establecido por el *Comité*, y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vueltas* con el mayor número de puntos.

21.1b Puntuación en Stableford

Se te otorgan puntos en cada hoyo, al comparar el resultado que has obtenido (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalización) con el resultado fijo establecido para el hoyo. Ver la siguiente tabla para ver como son obtenidos los puntos de acuerdo con el resultado fijo establecido:

Hoyo Jugado En	Puntos
Más de un golpe por encima del resultado fijo establecido o sin resultado en el hoyo	0
Un golpe por encima del resultado fijo establecido	1
El resultado fijo establecido	2
Un golpe por debajo del resultado fijo establecido	3
Dos golpes por debajo del resultado fijo establecido	4
Tres golpes por debajo del resultado fijo establecido	5
Cuatro golpes por debajo del resultado fijo establecido	6

DIAGRAMA 21.1b: ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN STABLEFORD SCRATCH



Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suma
Yardas	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Puntos	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardas	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Puntos	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Si no *embocas* bajo las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se recomienda que dejes de jugar un hoyo cuando tu resultado va a ser cero puntos.

Para cumplir con los requisitos de anotar los resultados de los hoyos en la *tarjeta de resultados*:

- Si has *embocado* y el número de golpes supondría la obtención de puntos, tu *tarjeta de resultados* debe reflejar el resultado real.
- Si has *embocado* y el número de golpes supondría la obtención de cero puntos, tu *tarjeta de resultados* puede no tener resultado o cualquier número de golpes que implique la obtención de cero puntos.
- Si has finalizado el hoyo sin *embocar* bajo las Reglas, tu *tarjeta de resultados* debe, o no tener resultado o cualquier número de golpes que implique cero puntos.

21.1c Penalties in Stableford

Todos los golpes de penalización se añaden al resultado del hoyo en el que se produjo la infracción.

Excepción 1 – Palos en Exceso, Compartidos, Añadidos o Sustituidos.

Excepción 2 – Hora de Salida.

Excepción 3 – Demora Irrazonable.

Para cada excepción, debes informar de los hechos sobre la infracción al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de resultados*, para que el *Comité* pueda aplicar la penalización. Si no lo haces, estás **descalificado**.

Ver Reglas de Golf Edición Completa Para una mayor información sobre estas tres Excepciones.

Penalizaciones de Descalificación. Si infringes cualquiera de estas cuatro Reglas, no está descalificado de la competición, **pero** obtienes **cero puntos** en el hoyo en el que se produjo la infracción:

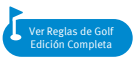
- No *embocar*,
- No corregir el error de jugar desde fuera del *área de salid*a al iniciar un hoyo,
- No corregir el error de haber jugado una *bola equivocada*, o
- No corregir el error de jugar desde *lugar equivocado* cuando hay una *grave infracción*.

Si infringes cualquier otra Regla con penalización de descalificación, estás **descalificado**.

21.1d Excepción a la Regla 11.2 en Stableford

Para información sobre cuando no se aplica la R 11.2 en Stableford.

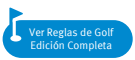
21.1e Cuándo Finaliza la Vuelta en Stableford



Para información sobre cuando una vuelta finaliza en Stableford.

21.2 Resultado Máximo

Una modalidad del *stroke play (juego por golpes)* en la que tu resultado o el de tu bando para un hoyo tiene fijado un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

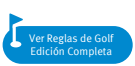


Para una mayor información sobre la modalidad de juego de Resultado Máximo.

21.3 Par/Bogey

Una modalidad de *stroke play (juego por golpes)* en la que se anota el resultado como en el *match play (juego por hoyos)*, donde:

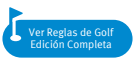
- Tu o tu *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo con menos golpes o más golpes (incluyendo golpes ejecutados y golpes de penalización) que un resultado fijo para el hoyo establecido por el *Comité*, y
- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).



Para una mayor información sobre modalidad de juego Par/Bogey.

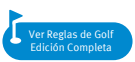
21.4 Three-Ball Match Play (Juego por Hoyos)

Una modalidad de juego *match play (juego por hoyos)* donde cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores al mismo tiempo, y cada jugador juega una bola que es válida para ambos matches.



Para una mayor información sobre la modalidad de juego Three-ball play (juego por hoyos).

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf



Para una mayor información sobre otras modalidades de juego.

REGLA 22 Foursomes (También Conocido como Golpes Alternados)

Propósito: La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes), donde dos compañeros compiten juntos como un bando, alternando golpes a una sola bola. Las Reglas para esta modalidad de juego son esencialmente las mismas que para el juego individual, excepto que es obligatorio que los compañeros alternen los golpes de salida para comenzar el hoyo y que jueguen cada hoyo con golpes alternados.

Una modalidad de juego en *match play (juego por hoyos)* o *stroke play (juego por golpes)* donde tu y tu compañero competís como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo. Tu o tu *compañero* debeís alternar los golpes de salida para comenzar cada hoyo.

Cualquier golpe de penalización no cambia quien, tu o tu *compañero*, debe jugar el siguiente *golpe*.

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para una mayor información sobre la modalidad de juego Foursomes.

REGLA 23 Four-Ball

Propósito: La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en match play (juego por hoyos) o stroke play (juego por golpes)), donde tu y tu compañero competís como un bando y cada uno jugáis una bola individualmente. El resultado de vuestro bando para un hoyo es el resultado más bajo de los dos en ese hoyo.

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *match play (juego por hoyos)* o *stroke play (juego por golpes)*) implicando *compañeros* donde tu y tu *compañero* competís como un *bando*, y cada uno de vosotros juega su propia bola, y el resultado de tu *bando* para un hoyo es el resultado más bajo de los dos en ese hoyo.

23.2 Anotando Resultados en Four-Ball

23.2a Resultado de Tu Bando para el Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos) y Stroke Play (Juego por Golpes)

- Cuando ambos *compañeros embocan* o de otra forma completan el hoyo de acuerdo con las Reglas, el resultado más bajo es el resultado de tu *bando* para el hoyo.
- Cuando solo un *compañero emboca* o de otra forma completa el hoyo de acuerdo con las Reglas, el resultado de ese *compañero* es el *resultado de tu* bando para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- Cuando ninguno de los *compañeros emboca* o de otra forma no completa el hoyo de acuerdo con las reglas, tu *bando* no tiene un resultado para el hoyo, lo que significa:
  - En *match play (juego por hoyos)*, tu *bando* **pierde el hoyo**,

salvo que el *bando* contrario ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.

» En *stroke play (juego por golpes)*, tu *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo.

23.2b Tarjeta de Resultados de Tu Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

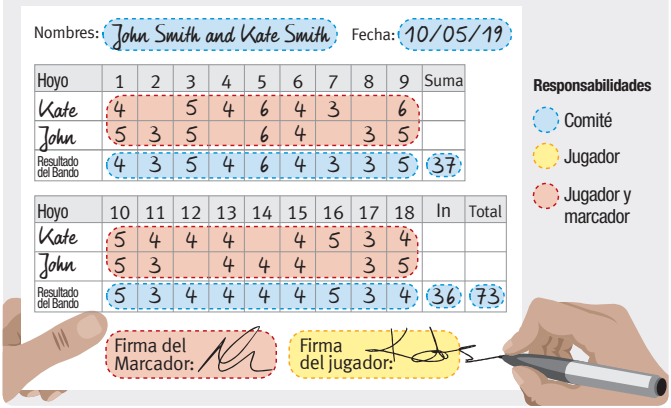
Los resultados brutos (gross) del *bando* para cada hoyo deben anotarse en una sola *tarjeta de resultados* y en una competición con hándicap, el hándicap de cada uno de los *compañeros* debe ser anotado en la *tarjeta de resultados*.

Para cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto (gross) de al menos uno de los *compañeros* en tu *tarjeta de resultados*.
- No hay penalización por anotar el resultado de más de un *compañero* en la *tarjeta de resultados*.
- Cada resultado en la *tarjeta de resultados* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, tu *bando* está **descalificado**.

Solo uno de los *compañeros* necesita certificar los resultados de los hoyos en la tarjeta de resultados del bando.

DIAGRAMA 23.2b: ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN FOUR-BALL STROKE PLAY SCRATCH



Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suma
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Resultado del Bando	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Resultado del Bando	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

23.2c Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre cuándo la Regla 11.2 no se aplica en Four-Ball.

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre cuándo empieza una vuelta y termina y cuándo un hoyo está completado en Four-Ball.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar Tu Bando

Tu *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *vuelta*. No es necesario que ambos , tu y tu *compañero*, estéis presentes o, si estáis presentes, que ambos juguéis en todos los hoyos.

23.5 Tus Acciones Afectan el Juego de Tu Compañero

23.5a Puedes Realizar Cualquier Acción con Respecto a la Bola de Tu Compañero que Puedas Realizar

Aunque tu y tu *compañero* jugáis vuestra propia bola:

- Puedes realizar cualquier acción sobre la bola de tu *compañero* que tu *compañero* tenga permitido hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *reponer*, *dropar* y colocar la bola.
- Tu y tu *caddie* podéis ayudar a tu *compañero* de la misma manera que el *caddie* de tu *compañero* tenga permitido ayudar.

En *Stroke Play (Juego por Golpes)*, tu y tu *compañero* no debéis poneros de acuerdo para dejar una bola en el *green* y así ayudar a cualquiera de vosotros o a cualquier otro jugador.

23.5b Tu Compañero Es Responsable de Tus Acciones

Cualquier acción llevada a cabo por ti relacionada con la bola o *equipamiento* de tu *compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por tu *compañero*.

Si tu acción infringiese una Regla si esta hubiese sido realizada por el *compañero*, tu *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante.

23.6 Orden de Juego de Tu Bando

Tu y tu *compañero* podéis jugar en el orden que vuestro *bando* considere mejor. Esto significa que cuando es tu turno, cualquiera tu o tu *compañero* podéis jugar.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder Golpe en Match Play (Juego por Hoyos):

- No debes continuar el juego de un hoyo cuando tu siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto ayudase a tu *compañero*.
- Si lo haces, cuenta tu resultado para el hoyo, sin penalización, **pero** el resultado de tu *compañero* para el hoyo no cuenta para el *bando*.

23.7 Compañeros Pueden Compartir Palos

Tu y tu *compañero* estáis autorizados a compartir palos, siempre y cuando el número total de palos que tengáis entre los dos no sea mayor de 14.

23.8 Cuando La Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica a Ambos Compañeros

23.8a Penalizaciones Que No Sean Descalificación

Cuando incurres en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente solo se te aplica a ti y no también a tu *compañero*.

En *match play (juego por hoyos)*, si incurres en la ***penalización general* (pérdida del hoyo)**, no tienes resultado que cuente para tu bando en ese hoyo, **pero** esta penalización no afecta a tu *compañero*, que puede seguir jugando el *hoyo* en representación del bando.

Hay tres situaciones en las que tu penalización también se aplica al *compañero*:

(1) Cuando infringes la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo).

(2) Cuando tu infracción ayuda al juego del *compañero*.

(3) En *match play (juego por hoyos)*, cuando tu infracción perjudica al juego del *contrario*.

Excepción – Si Ejecutas un Golpe a una Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego de Tu Compañero o Perjudica al Juego del Contrario.

23.8b Penalizaciones de Descalificación

Ver Reglas de Golf Edición Completa

Para información sobre penalizaciones de descalificación en Four-Ball.

REGLA 24 Competiciones por Equipos

Propósito: La Regla 24 cubre las competiciones por equipos jugadas en match play (juego por hoyos) o stroke play (juegos por golpes), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus vueltas o matches para obtener un resultado global de equipo.

Para una mayor información sobre competiciones por equipos.

X

Definiciones

Agua Temporal: Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que no está en un *área de penalización*, y puede ser vista antes o después de que tomes un *stance* (sin presionar excesivamente con tus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando pises el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que tomes tu *stance*.

Casos especiales:

- El Rocío y la Escarcha no son *agua temporal*.
- La Nieve y el Hielo Natural (que no sea escarcha) son impedimentos *sueltos* o, cuando es-tén en el terreno, *agua temporal*, a elección del jugador.
- El Hielo Fabricado es una *obstrucción*.

Agujero de Animal: Cualquier agujero en el terreno hecho por un *animal*, **excepto** los hechos por animales que también son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El término *agujero* de *animal* incluye:

- El material suelto que el *animal* ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero marcado que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero subterráneo.

Animal: Cualquier ser vivo del reino animal (diferente a los humanos).

Árbitro: La persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Área de Alivio: El área donde debes de *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere que uses un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- **Punto de Referencia:** El punto desde el cual se mide el tamaño del *área de alivio*.

- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** El *área de alivio* es de uno o dos *longitud de palo* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones:
- **Limitaciones de la Ubicación del Área de Alivio:** La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
  - » Solo está en ciertas *áreas del campo* definidas, como solo en el *área general*, o no en un *bunker* o en un *área de penalización*,
  - » No está más cerca del *hoyo* que tu punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker*, desde los cuales estás tomando alivio, o
  - » Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la con-dición de la que estás tomando alivio.

Áreas del Campo: Las cinco áreas definidas que constituyen el campo son: (1) *el área general*, (2) el *área de salida* desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que estás jugando, (3) todas las *áreas de penalización*, (4) todos los *bunkers*, y (5) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Área de Penalización: Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalización está permitido, si tu bola va a reposar a ella.

Hay dos tipos diferentes de *áreas de penalización*, distinguidas por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalización* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) te proporcionan dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).
- Las *áreas de penalización* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) te proporcionan una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *áreas de penalización* amarillas.

Si el color de un *área de penalización* no ha sido marcado o indicado por el Comité, se considerará un área de penalización roja.

Los márgenes de un *área de penalización* deberían ser definidos con estacas o líneas.

- **Estacas:** Cuando está definido por estacas, el margen de un *área de penalización* está de-finido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y así las es-tacas están dentro del *área de penalización*.
- **Líneas:** Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *área de penalización* está definido por el borde exterior de la linea, y la línea en sí está dentro del *área de penalización*.

Área de Salida: Área desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que vas a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo de dos *longitud de palo* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*, y
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

Área General: El *área del campo* que cubre todo el *campo*, **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que vas a jugar, (2) todas las *áreas de penalización*, (3) todos los *bunkers*, y (4) el *green* del hoyo que estás jugando.

El *área general* incluye todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida*, y todos los *greens equivocados*.

Asta de la Bandera: Un indicador movible, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *hoyo* para indicarte dónde está el hoyo.

Bando: Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en *match play (juego por hoyos)* o *stroke play (juego por golpes)*.

Bola En Juego: El estado de tu a bola cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo.

- Tu bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un hoyo:
  - » Cuando ejecutas un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o

  - » En *match play (juego por hoyos)*, cuando ejecutas un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y tu *contrario* no cancela el *golpe* bajo la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar *en juego*:
  - » Cuando es levantada del *campo*,
  - » Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites*, o
  - » Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está *en juego* es una *bola equivocada*

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* el punto de tu *bola en juego*:

- Si tu bola no ha sido levantada, está aún *en juego*, y
- Si tu bola ha sido levantada y *repuesta*, está *en juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada: Cualquier bola que no sea tu:

- *Bola en juego* (sea tu bola original o una bola sustituta)
- *Bola provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *stroke play (juego por golpes)*, jugada bajo las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos de *bola equivocada* son la *bola en juego* de otro jugador, una bola abandonada y tu propia bola que está *fuera de límites*, está perdida o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner en *juego*.

Bola Movida: Cuando tu bola en reposo ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser visto a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando tu bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección alejada de su punto de reposo original.

Si tu bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su punto de reposo original, la bola no se ha movido.

Bola Perdida: El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que tu jugador o tu *caddie* (o tu *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla.

Bola Provisional: Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por ti pueda estar *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*.

Bunker: Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra. No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, cés-ped, piezas de césped apiladas o materiales artificiales.
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).
- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro de los márgenes de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace referencia como waste áreas).

Caddie: Alguien que te ayuda durante una *vuelta* a llevar, transportar o manipular tus palos y/o te da consejo. Un *caddie* puede también ayudarte de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo: Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecido por el *Comité*. El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

Comité: La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *campo*.

Compañero: Un jugador que compite junto con otro jugador como un bando, en *match play (juego por hoyos)* o en *stroke play (juego por golpes)*.

Condición Anormal del Campo: Un *agujero de animal*, *terreno en Reparación*, una *obstrucción inamovible*, o *agua temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe: El *lie* de tu bola en reposo, el área de tu *stance* pretendido, el área de tu swing pretendido, tu *línea de juego* y el *área de alivio* donde vas a *dropar* o colocar una bola.

Conocido o Virtualmente Cierto: El estándar para decidir qué le ocurrió a tu bola de - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *área de penalización*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

Conocido o Virtualmente Cierto significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a tu bola, tal como cuando tu u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

Consejo: Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acabas de utilizar para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en otro jugador para la elección de un palo, la ejecución de un *golpe*, o la decisión sobre cómo jugar durante un hoyo o una *vuelta*. **Pero** *consejo* no incluye información pública, tal como la ubicación de cosas en el *campo*, la distancia de un punto a otro, o las Reglas.

Contrario: La persona contra la que compites en un match. El término "*contrario*" solo se aplica en *match play (juego por hoyos)*.

Dropar: Sostener la bola y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté *en juego*. Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde tu bola debe ser *dropada* y quedar en reposo.

Al tomar alivio, debes dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde la bola irá a reposar, y
- No toque ninguna parte de tu cuerpo o equipamiento del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b)

Embocada: Cuando tu bola está en reposo dentro del *hoyo* después de tu *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a "*embocando*" o "*embocar*", se refieren a cuando la bola del jugador está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *asta de la bandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (tu bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Empotrada: Cuando tu bola está en su propio pique hecho como resultado de tu *golpe* previo y donde parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Para estar *empotrada* no es necesario que tu bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre tu bola y la tierra).

Equipamiento: Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por ti o por tu *caddie*. Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por ti o por tu *caddie*.

Fuera de Límites: Todas las áreas más allá de los márgenes del *campo* establecidos por el *Comité*. Todas las áreas dentro de esos márgenes están dentro del *campo*.

El margen del *campo* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

Los márgenes del *campo* deberían ser definidos por *objetos de límites* o líneas:

- **Objetos de límites:** Cuando está definido por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por la línea entre los puntos que dan al campo de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) y esas estacas o postes de la valla es-tán *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el *Comité* desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el *Comité* debería definir el margen del *fuera de límites*.

- **Líneas:** Cuando está definido por una línea pintada en el suelo. El margen es el borde de la línea que da al campo y la línea en sí está *fuera de límites*.

  Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el *fuera de límites*, **pero** éstas no tendrán otro significado. Las estacas o líneas de *fuera de límites* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales: Los efectos de la naturaleza como el viento, el agua o cuando algo sucede sin razón aparente debido a los efectos de la gravedad.

Golpe: El movimiento de tu palo hacia adelante efectúado para golpear la bola.

Golpe y Distancia: El procedimiento y penalización cuando tomas alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugastes el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Grave Infracción: En *stroke play (juego por golpes)*, cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría darte una ventaja significativa comparada con el *golpe* que tendrías que ejecutar desde el lugar correcto.

Green: El área en el hoyo que estás jugando que está especialmente preparada para jugar con el putter, o el *Comité* ha declarado como el *green* (como cuando se usa un green temporal).

Green Equivocado: Cualquier green en el *campo* que no sea el green del hoyo que estás jugando. Los *greens equivocados* son parte del *área general*.

Honor: Tu derecho a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4)

Hoyo: El punto final en el *green* del hoyo que se está jugando:

Impedimento Suelto: Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,

- *Animales* muertos y desechos de *animales*,
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas formados por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- La Arena y la Tierra Suelta no son *impedimentos sueltos*.
- El Rocío, la Escarcha y el Agua no son *impedimentos sueltos*.
- La nieve y el hielo natural (que no sea escarcha) son *impedimentos sueltos* o, cuando están en el suelo, *agua temporal*, a tu elección.
- Las telarañas son *impedimentos sueltos*, incluso cuando estén unidas a otro objeto.

Influencia Externa: Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a tu bola, al *equipamiento* o al campo:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** tu o tu *caddie*, o tu *compañero* o *contrario* o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las fuerzas *naturales*.

Lie: El punto en el cual tu bola está en reposo y cualquier objeto en crecimiento o natural fijo, obstrucción inamovible, objeto integrante u objetos de límites está tocando o justo al lado de tu bola. Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de una *bola*.

Línea de Juego: La línea que intentas que siga tu bola después de un *golpe*, incluyendo el área en tu línea y está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de tu línea. La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde intentas que vaya la bola).

Longitud del Palo: La *longitud del palo* más largo de los 14 (o menos) palos que tienes durante la *vuelta* (de acuerdo a lo permitido en la Regla 4.1b (1)), a excepción del putter.

Por ejemplo, si el palo más largo (que no sea el putter) que tienes durante una vuelta es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), una longitud de palo para ti, para esa vuelta es de 109,22 centímetros.

Lugar Equivocado: Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde debes o tienes permitido jugar tu bola bajo las Reglas.

Marcador: En *stroke play (juego por golpes)*, la persona responsable de anotar tu resultado en tu *tarjeta de resultados* y de certificar la tarjeta de resultados. El *marcador* puede ser otro jugador, **pero** no tu *compañero*.

Marcador de Bola: Un objeto artificial, cuando se utiliza para *marcar* la posición de reposo de tu bola que vas a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipamiento*.

Marcar: Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Match Play (Juego por Hoyos): Una modalidad de juego donde tu o tu *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más *vueltas*.

Mejorar: Alterar una o más de las *condiciones que afectan tu golpe* u otras condiciones físicas que afectan tu juego, con lo que ganas una potencial ventaja al ejecutar tu *golpe*.

Objeto de Límites: Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no incluye soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared o valla, o cualquier peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *objetos de límites* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es movible (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límites* no son *obstrucciones* u *objetos integrantes*.

Objeto Integrante: Un objeto artificial definido por el *Comité* como parte de la dificultad de jugar el *campo*, del cual no existe alivio sin penalización.

Los *objetos integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a). **Pero** si parte de un *objeto integrante* (como una entrada, portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción movible*, esa parte se considera como una *obstrucción movible*.

Los *objetos integrantes de límites* no son *obstrucciones* u *objetos de límites*.

Obstrucción: (ver también obstrucciones inamovibles y movibles): Cualquier objeto artificial, **excepto** los *objetos integrantes* y los *objetos de límites*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y vehículos.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- *Equipamiento* del jugador, *astas de las banderas* y rastrillos.

Obstrucción Inamovible: Cualquier *obstrucción* que no se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y de otra manera no cumple con la definición de *obstrucción movible*.

Obstrucción Movible: Una *obstrucción* que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *obstrucción* o el *campo*.

Si parte de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, esa parte se considera como una *obstrucción movible*. **Pero** esto no se aplica si la parte movible de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está creada o diseñada para ser movida (como una piedra suelta que forma parte de un muro o pared de piedra).

Penalización General: Pérdida del hoyo en *match play (juego por hoyos)* o dos golpes de penalización en *stroke play (juego por golpes)*.

Punto de Máximo Alivio Disponible: Tu punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay *un punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cercano al punto de reposo original de tu bola, **pero** no más cerca del hoyo que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el golpe que habrías ejecuta-do desde el punto de reposo original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, swing y *línea de juego* que el jugador habría tomado para ese *golpe*.

Punto Más Cercano de Alivio Total: El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de animal peligroso (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f), una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e) o tomando alivio bajo ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca del punto de reposo original de tu bola, **pero** no más cerca del hoyo que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y

- Donde la condición no interfiere con el *golpe* que habrías ejecutado desde el punto de re-poso original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que identifiques el palo seleccionado, *stance*, swing y *línea de juego* que habrías usado para ese golpe.

Reglas del Equipamiento: Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que tienes permitido usar durante una *vuelta*. Las *Reglas* del *equipamiento* se encuentran en RandaA.org/EquipmentStandards.

Reponer: Colocar una bola, posándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*.

Stance: La posición de tus pies y tu cuerpo al prepararte y ejecutar tu *golpe*.

Stroke Play (Juego por Golpes): Una modalidad de juego donde tu o tu *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

Sustituir: Cambiar la bola que estás usando para jugar un hoyo, haciendo que otra bola se convierta en tu *bola en juego*.

Tarjeta de Resultados: El documento donde tu resultado en cada hoyo se anota en *stroke play (juego por golpes)*.

Tee: Un objeto que se utiliza para elevar tu bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipamiento*.

Terreno en Reparación: Cualquier parte del *campo* que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera).

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, incluso si el *Comité* no las definido como tal:

- Cualquier agujero hecho por el *Comité* o personal de mantenimiento, al:
  - » Preparar el *campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *hoyo* en un *green* doble usado para el juego de otro hoyo), o

  - » Mantener el *campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material apilado para ser retirado más tarde. **Pero**:
  - » Cualquier otro material natural apilado para ser retirado son también *impedimentos sueltos*, y
  - » Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de tu bola que para tu *golpe* o *stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *animales* que son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *terreno en reparación* debería ser definido por estacas o líneas:

- **Estacas:** Cuando está definido por estacas, el margen del *terreno en reparación* está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *terreno de reparación*.
- **Líneas:** Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *terreno en reparación* está definido por su borde exterior y la línea está dentro del *terreno en reparación*.

Vuelta: 18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona de Juego Prohibido: Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona de juego prohibido* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o un *área de penalización*.

Índice

Este índice no incluye cualquier referencia a las Definiciones.

Las Definiciones están escritas en cursiva, y están ordenadas alfabéticamente en la Sección de Definiciones – Ver páginas 146 - 159.

	Regla	Página
Agua Temporal	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Agujeros de Animal	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Animal Peligroso	16.2	106
Área de Penalización		
- Bola No Encontrada	17.1c	111
- Bola Jugada desde Área de Penalización Viene a Reposar en Área de Penalización	17.2a	115
- Bola Jugada desde Área de Penalización Está Perdida, Fuera de Límites o Injugable	17.2b	118
- Cómo Tomar Alivio	17.1d	112
- Zona de Juego de Prohibido	17.1e	115
- No Hay Alivio Bajo Otras Reglas	17.3	118
- Juega la Bola Como Reposa	17.1b	111
- Opciones de Alivio para un Área de Penalización Roja	17.1d	112
- Opciones de Alivio para un Área de Penalización Amarilla	17.1d	112
- Cuándo una Bola Está en un Área de Penalización	17.1a	111
Área de Salida		
- La Bola Puede Ser Acomodada	6.2b	43
- La Bola Debe Jugarse Desde el Área de Salida	6.2b	43
- Mejoras Permitidas	6.2b	43
- Moviendo las Marcas de Salida	6.2b	43
- Cuándo Se Aplican las Reglas del Área de Salida	6.2a	43

	Regla	Página
Área General	2.2	22
Asta de la Bandera		
- Bola que Golpea el Asta de la Bandera o a la Persona Cuando el Asta de la Bandera Está Atendida	13.2b	79
- Bola Reposando Contra el Asta de la Bandera Dejada en el Hoyo	13.2c	79
- Dejando el Asta de la Bandera en el Hoyo	13.2a	78
- Bandera Quitada del Hoyo	13.2b	79
Bola		
- Rota en Pedazos	4.2b	32
- Bola Conforme	4.2a	32
- Cortada o Agrietada	4.2c	33
- Ayudando al Juego – En el Green	15.3a	98
- Interfiriendo con el Juego – En Cualquier Lugar	15.3b	99
- Bolas Sustituta	4.2c, 6.3b, 14.3a	33,44,85
Bola Empotrada		
- Cómo Tomar Alivio	16.3b	108
- Cuándo Está Permitido Tomar Alivio	16.3a	107
Bola en Juego	14.4	89
Bola en Movimiento	14.4	89
- Alterar Deliberadamente las Condiciones para Afectar la Bola en Movimiento	11.3	69
- Deliberadamente Desviada o Parada por una Persona	11.2	68
- Golpea Influencia Externa	11.1	67
- Golpea a una Persona	11.1	67
- Levantando Otra Bola del Green	11.3	69
- Moviendo el Asta de la Bandera	11.3	69
Bola Equivocada	6.3c	45
Bola Injugable		
- Alivio en Línea Hacia Atrás	19.2b	125
- Bunker – Alivio en Bunker	19.3a	127
- Bunker – Alivio Fuera del Bunker	19.3b	127

	Regla	Página
- Área General	19.2	125
- Alivio Lateral	19.2c	125
- Área de Penalización	19.1	124
- Green	19.2	124
- Alivio por Golpe y Distancia	19.2	124
- Cuándo se Puede Tomar alivio	19.1	124
Bola Jugada Como Reposa	9.1a	56
Bola Movida		
- Por Animal	9.6	59
- Por Otra Persona en Stroke Play (Juego por Golpes)	9.6	59
- Por el Caddie	9.4	58
- Por el Contrario en Match Play (Juego por Hoyos)	9.5	59
- Por Influencia Externa	9.6	59
- Por el Compañero	23.5b	142
- Por el Jugador, Cuándo se Incurre en Penalización	9.4b	58
- Por el Viento, Agua u Otras Fuerza Naturales	9.3	58
- Por ti	9.4	58
- Decidiendo Que Causo el Movimiento de la Bola	9.2b	57
- Decidiendo Si la Bola Se Ha Movido	9.2a	57
- Durante el Backswing (Subida del Palo) o Golpe	9.1b	56
Bola Perdida		
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Perdida	18.2b	120
- Cuándo una Bola Está Perdida	18.2a	119
Bola Provisional		
- Anunciando el Juego de Bola Provisional	18.3b	121
- Jugando la Bola Provisional Mas de Una Vez	18.3c	121
- Cuándo Está Permitido	18.3a	121
- Cuándo la Bola Provisional se Convierte en la Bola en Juego	18.3c	121

	Regla	Página
- Cuándo la Bola Provisional Debe Ser Abandonada	18.3c	121
Bunker		
- Alivio por Condición Anormal del Campo	16.1c	103
- Alivio por Condición de Animal Peligroso	16.2	106
- Impedimentos Sueltos	12.2a, 15.1	72, 95
- Obstrucciones Movibles	12.2a, 15.2	72, 96
- Bola Injugable	19.3	127
- Cuándo la Bola está en Bunker	12.1	71
- Cuando al Tocar la Arena No Se Incurre en Penalización	12.2b	72
- Cuando al Tocar la Arena Se Incurre en Penalización	12.2b	72
Buscando la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida Durante la Búsqueda	7.4	51
- Buscar la Bola Adecuadamente	7.1a	49
- Arena Movida Durante la Búsqueda	7.1b	50
Caddies		
- Acciones Permitidas y No Permitidas	10.3b, 10.2	66, 63
- Infracción de las Reglas	10.3c	66
- Solo se Permite Un Caddie a la Vez	10.3a	65
- Restricciones a Permanecer Detrás del Jugador	10.2b	63
- Compartir Caddie	10.3a	65
Caminos Artificiales	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Campo		
- Zonas de Juego Prohibido	2.4	23
- Áreas Específicas	2.2	22
Comenzando una Vuelta	5.3a	37
Comenzando un Hoyo		
- Jugando desde Dentro del Área de Salida – Match Play	6.1b	42

	Regla	Página
- Jugando desde Dentro del Área de Salida – Stroke Play	6.1b	42
- Cuándo Comienza el Hoyo	6.1a	42
Competiciones por Equipo	24	144
Completando una Vuelta	5.3b	37
Completando un Hoyo	6.5	47
Condiciones Anormales del Campo		
- Bola No Encontrada	16.1e	106
- Alivio en Bunker	16.1c	106
- Alivio en Área General	16.1b	102
- Terreno en Reparación	16.1	100
- Levantando la Bola para Determinar Si Está Permitido el Alivio	16.4	109
- Zona de Juego Prohibido	16.1f	106
- Área de Penalización	16.1a	100
- Alivio en Green	16.1d	105
- Golpe Claramente Irrazonable	16.1a	100
- Cuándo el Alivio Está Permitido	16.1a	100
Condiciones Deliberadamente Alteradas		
- Afectando la Bola de Otro Jugador	8.3	55
- Afectando Otras Condiciones Físicas	8.2	54
- Afectando el Lie de la Bola	8.2, 8.3	54, 55
Condiciones Empeoradas y Restauradas	8.1d	54
Conducta		
- Código de Conducta	1.2	20
- Conducta Esperada del Jugador	1.2	20
Consejo y Otra Ayuda		
- Consejo	10.2a	63
- Caddie Permaneciendo Detrás	10.2b	63
- Indicar la Línea de Juego	10.2b	63
- Objetos para Ayudan a Alinearse	10.2b	63
- Ayuda Física y Protección Contra los Elementos	10.2b	63

	Regla	Página
Corrigiendo un Error	14.5	90
Cuestiones de Reglas		
- Aplicando el Estándar de "A Simple Vista" Cuando se Usa la Evidencia del Video	20.2	131
- Evitando la Demora Irrazonable	20.1a	129
- Corrigiendo Decisiones Incorrectas	20.2	131
- Descalificando Jugadores después de que el Resultado del Match es Final	20.2	131
- Descalificando Jugadores después de que una Competición Stroke Play Está Cerrada	20.2	131
- Match Play	20.1b	129
- Decisiones del Comité	20.2b	131
- Decisiones del Árbitro	20.2a	131
- Situaciones No Cubiertas por las Reglas	20.3	131
- Stroke Play	20.1c	130
Dropando la Bola		
- Accidentalmente Desviada Después de Tocar el Suelo	14.3c	87
- Bola Queda en Reposo Fuera del Área de Alivio	14.3c	87
- Bola Debe Ser Dropada Dentro del Área de Alivio y Debe de Quedar en Reposo Dentro del Área de Alivio	14.3c	87
- Deliberadamente Desviada	14.3d	89
- Cómo Debe Ser Dropada la Bola	14.3b	85
- La Bola Original u Otra Bola Debe Ser Usada	14.3a	85
Ejecutando Un Golpe		
- Anclando el Palo	10.1b	61
- Bola Que Cae del Tee	10.1d	62
- Bola Movida Después de Comenzar el Backswing (Subida del Palo)	9.1b, 10.1d	56,62
- Bola Moviéndose en Agua	10.1d	62
- Golpeando Adecuadamente la Bola	10.1a	61
- Estando a Horcajadas o Sobre La Línea de Juego	10.1c	62

	Regla	Página
El Juego del Golf	1.1	20
Equipamiento		
- Usos Permitidos y Prohibidos	4.3a	33
- Exención Médica	4.3b	34
Four-Ball		
- Bola Deliberadamente Desviada	23.2c	141
- Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4	141
- Orden de Juego	23.6	142
- Compañeros Compartiendo Palos	23.7	143
- Penalizaciones	23.8	143
- Jugador Responsable de las Acciones del Compañero	23.5b	142
- Acciones del Jugador Afectan al Juego del Compañero	23.5a	142
- Tarjeta de Resultados en Stroke Play	23.2b	140
- Resultado del Bando – Match Play y Stroke Play	23.2a	139
- Cuándo el Compañero Ausente Puede Incorporarse al Grupo	23.4	141
- Cuándo Finaliza y Comienza la Vuelta	23.3	141
- Si el Golpe Concedido Puede Ser Jugado	23.6	142
Foursomes	22	138
Fuera de Límites		
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Fuera de Límites	18.2b	120
- Cuándo una Bola Está Fuera de Límites	18.2a	119
Golpe Alternado	Ver Foursomes	
Golpe Cancelado		
- Orden de Juego en Match Play	6.4a	46
- Jugando Desde Donde Se Ejecuto el Golpe Anterior	14.6	90
- Golpe Desde Fuera del Área de Salida en Match Play	6.1b	42

	Regla	Página
Golpe y Distancia		
- Bola Perdida o Fuera de Límites	18.2	119
- Jugando de Nuevo Desde el Área General, Área Penalización o Bunker	14.6b	92
- Jugando de Nuevo Desde el Green	14.6c	92
- Jugando de Nuevo Desde el Área de Salida	14.6a	91
- Alivio Permitido Siempre	18.1	119
Green		
- Bola o Marcador de Bola Movido - Accidentalmente	13.1d	76
- Bola o Marcador de Bola Movido – Por Fuerzas Naturales	13.1d	76
- Bola que Sobrepasa el Borde del Agujero	13.3	80
- Probar de Forma Deliberada	13.1e	76
- Marcando, Levantando y Limpiando	13.1b	74
- Quitando Arena y Tierra Suelta	13.1c	74
- Reparar Daños	13.1c	74
- Cuándo la Bola Está en Green	13.1a	74
- Green Equivocado	13.1f	76
Grupos		
- Match Play	5.4	38
- Stroke Play	5.4	38
Identificando la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Identificarla	7.4	51
- Cómo Identificar una Bola	7.2	50
- Levantando la Bola para Identificarla	7.3	50
Impedimentos Sueltos		
- Bola Movida al Quitar Impedimentos Sueltos	15.1b	95
- Quitar Impedimentos Sueltos	15.1a	95
Interrumpiendo el Juego		
- Por Acuerdo en Match Play	5.7a	40
- Suspensión Inmediata por el Comité	5.7b	40
- Levantando la Bola	5.7d	41

	Regla	Página
- Rayos	5.7a	40
- Suspensión Normal por el Comité	5.7b	40
- Reanudando el Juego	5.7c	41
- Suspensión por el Comité	5.7a	40
- Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego	5.7a, 5.7b	40, 40
Juicio Razonable	1.3b	21
Levantando y Reponiendo la Bola	Ver También Reponiendo la Bola	
- Limpiando la Bola	14.1c	83
- Cómo Reponer la Bola	14.2b	84
- La Bola Original Debe Ser Usada	14.2a	83
- Punto de Reposo Debe Ser Marcado	14.1a	82
- Quién Puede Levantarla	14.1b	83
- Quién Puede Reponerla	14.2b	84
Limpiar la Bola	14.1c	83
Lugar Equivocado		
- Corrigiendo o No	14.7b	93
- No Hay Grave Infracción	14.7b	93
- Lugar Desde Donde la Bola Debe Ser Jugada	14.7a	92
- Grave Infracción	14.7b	93
Marcador de Bola		
- Ayudando o Interfiriendo en el Juego	15.3c	99
- Levantado o Movido	9.7	59
- Penalización para el Contrario por Levantarlo o Moverlo	9.7b	60
Match Play (Juego por Hoyos)		
- Aplicando Handicaps	3.2c	26
- Concesiones	3.2b	25
- Continuando un Match Empatado	3.2a	25
- Sabiendo el Resultado del Match	3.2d	26
- Protegiendo los Propios Derechos e Intereses	3.2d	26
- Comunicar al Contrario los Golpes que Lleva	3.2d	26

	Regla	Página
- Comunicar al Contrario la Penalización	3.2d	26
- Empatando un Hoyo	3.2a	25
- Ganando un Hoyo	3.2a	25
- Ganando un Match	3.2a	25
Mejorando las Condiciones		
- Acciones Permitidas	8.1b	53
- Acciones No Permitidas	8.1a	52
- Condiciones que Afectan Al Golpe	8.1	52
- Restaurando las Condiciones Mejoradas	8.1c	54
Modalidades de Juego	21	133
Modalidades de Juego: Match Play (Juego por Hoyos) o Stroke Play (Juego por Golpes)	3.1	24
Modalidades de Juego: Otras	21.5	137
Obstrucciones Inamovibles	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Obstrucciones Movibles		
- Bola No Encontrada	15.2b	98
- Alivio en Todas Partes Excepto en Green	15.2a	96
- Alivio en Green	15.2a	96
- Quitar Obstrucciones Movibles	15.2a	96
Orden de Juego		
- Four-Ball	23.6	142
- Foursomes	22	138
- Match Play	6.4a	46
- Jugando Bola Provisional	6.4	45
- Listos para Jugar (Ready Golf)	6.4b	46
- Stroke Play	6.4b	46
- Cuando Toma Alivio	6.4	45
Palos		
- Añadiendo o Sustituyendo Palos	4.1b	31
- Cambiando las Características de Juego	4.1a	30
- Palos Conformes	4.1a	30

	Regla	Página
- Limite de 14 Palos	4.1b	31
- Compartiendo Palos	4.1b, 23.7	31, 143
- Declarando Palos Fuera de Juego	4.1c	32
- Uso o Reparación de un Palo Dañado Durante la Vuelta	4.1a	30
Par/Bogey Modalidad de Juego	21.3	136
Penalizaciones	1.3	21
Práctica		
- Antes o Entre Rondas – Match Play	5.2a	36
- Antes o Entre Rondas – Stroke Play	5.2b	37
- Practicando Entre Dos Hoyos	5.5	38
- Practicando Cuando el Juego es Suspendido	5.5	38
- Practicando Durante el Juego del Hoyo	5.5	38
Reglas		
- Aplicando las Reglas	1.3	21
- Situaciones No Cubiertas por las Reglas	20.3	131
Reponiendo la Bola		
- Cómo Reponer la Bola	14.2b	84
- Debe Usarse la Bola Original	14.2a	83
- Lie Original Alterado Excepto en Arena	14.2d	84
- Lie Original Alterado en Arena	14.2d	84
- Bola Respuesta No Permanece en el Punto de Reposo Original	14.2e	85
- Punto Donde la Bola es Repuesta	14.2c	84
- Quién Debe Reponer una Bola	14.2b	84
Resultado Máximo Modalidad de Juego	21.2	136
Resultados Brutos (Gross)	3.1	24
Ritmo de Juego		
- Jugar a un Buen Ritmo	5.6b	39
- Jugando Fuera de Turno	5.6b	39
- Ready Golf (Listos para Jugar)	5.6b, 6.4	39, 45
- Recomendaciones	5.6b	39
- Demora Irrazonable en el Juego	5.6a	38

	Regla	Página
Stableford		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.1d	135
- Resumen	21.1a	133
- Penalizaciones	21.1c	135
- Resultados	21.1b	133
- Cuándo Finaliza la Vuelta	21.1e	136
Stroke Play		
- Embocando	3.3c	29
-Tarjeta de Resultados – Handicap en la Tarjeta de Resultados	3.3b	27
-Tarjeta de Resultados – Responsabilidades del Marcador	3.3b	27
-Tarjeta de Resultados – Responsabilidades del Jugador	3.3b	27
-Tarjeta de Resultados – Resultado Equivocado para un Hoyo	3.3b	27
- Ganador	3.3a	27
Bola Sustituta	4.2c, 6.3b, 14.3a	33, 44, 85
Three-Ball Match Play	21.4	137
Terreno en Reparación	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Zonas de Juego Prohibido	2.4, 16.1f, 17.1e	23, 106, 115

Reglas del Jugador Amateur

Las Reglas de Jugador Amateur distinguen entre aquellos que juegan el juego solo por sus desafíos y diversión, y aquellos que también lo hacen como una profesión o para obtener ganancias financieras. Mediante apropiados límites y restricciones, tales como los del valor de los premios que se pueden ganar, las Reglas del Jugador Amateur están destinadas a alentar a los golfistas amateur a disfrutar del espíritu de la competición, en lugar de centrarse en la recompensa financiera. Si es un golfista amateur e incumple estas Reglas, puede perder su estatus de amateur y la posibilidad de jugar como tal en competiciones. Por consiguiente, es importante comprender las Reglas de la condición de amateur, que puede encontrar en RandA.org

Reglas del Equipamiento

Las Reglas del Equipamiento contienen las Reglas, especificaciones y directrices para ayudar a los fabricantes y diseñadores de equipos, a los árbitros de golf y a los jugadores a comprender y aplicar las Reglas relacionadas con el diseño y la fabricación de palos de golf, bolas y otros equipos. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que el equipo que usa se ajuste a las Reglas. Se puede acceder a una versión interactiva de las Reglas del Equipamiento en la página web de RandA.org, que incluye enlaces a protocolos de prueba oficiales y/o videos con demostraciones relevantes a la Regla específica, especificación o técnica de medición que se está emplenado.

Reglas Modificadas para Jugadores Discapacidos

Las Reglas Modificadas adaptan las Reglas de Golf para cuatro categorías identificadas de discapacidad. Su objetivo es permitir que un jugador con una discapacidad juegue de manera justa con otros jugadores que no tienen discapacidades, la misma discapacidad o un tipo diferente de discapacidad. Las Reglas modificadas no se aplican automáticamente y le corresponde a cada Comité decidir si adopta cualquiera de estas Reglas modificadas para sus propias competiciones. Las Reglas Modificadas se publican en la Guía Oficial de las Reglas de Golf y también se pueden encontrar en RandA.org