



Edición para el Jugador de las Reglas de Golf

Efectivas en enero de 2019

La USGA con sede en Liberty Corner, Nueva Jersey, juntamente con la R&A, con sede en St. Andrews, Escocia, gobiernan el deporte en todo el mundo, incluyendo la redacción e interpretación de las Reglas de Golf.

Al tiempo que colaboran para tener un único conjunto de Reglas, la USGA y la R&A operan en jurisdicciones separadas. La USGA es responsable de la aplicación de las Reglas en Estados Unidos de América, sus territorios y México y la R&A, operando con el consentimiento de sus entidades golfísticas afiliadas, tiene las mismas responsabilidades en el resto del mundo.

La USGA y la R&A se reservan el derecho de corregir en cualquier momento tanto las Reglas como su interpretación.

www.USGA.org

www.RandA.org

© 2018 United States Golf Association and The R&A Rules Limited.

Todos los derechos reservados.

Traducción de la USGA, la Asociación de Golf de Puerto Rico y la Federación Mexicana de Golf.
En caso de discrepancia entre la versión en inglés y la traducción al español, prevalecerá la versión en inglés.

Introducción

La “Edición para el Jugador de las Reglas de Golf” es una publicación a ser distribuida entre jugadores en todo el mundo. No es una guía rápida, sino una versión resumida de las Reglas de Golf que está escrita enfocada en usted, el golfista.

Los siguientes son los elementos principales de la Edición para el Jugador:

- Es un libro de Reglas funcional. Tiene la misma apariencia que las Reglas de Golf completas y en general tiene la misma organización. Si bien su texto está editado, le da a usted la misma respuesta que está en las Reglas de Golf completas.
- Se focaliza en las Reglas que son más importantes para usted como jugador. Esto incluye las Reglas que describen las características esenciales del golf – por ejemplo, jugar de acuerdo con las Reglas y el espíritu del juego, las diferentes partes de la cancha y el equipo que usted puede usar – y las Reglas más comúnmente utilizadas.
- Si bien no cubre algunas de las situaciones que ocurren menos frecuentemente, le dice dónde encontrar el texto que cubre esas situaciones en las Reglas de Golf completas con el siguiente ícono de referencia:



Este ícono significa que usted debería remitirse a las Reglas de Golf completas (ya sea la versión impresa o a través de la app de las Reglas de Golf de la USGA o de la página web USGA.org) o consultar al Comité para una explicación de la situación.

- Está escrito en un estilo que se refiere a “usted”, el golfista. Este estilo focalizado en el jugador es otro paso clave para hacer las Reglas más accesibles.
- Se incluyen diagramas y gráficos para ayudar a explicar las Reglas visualmente.

La Edición para el Jugador intenta presentar las Reglas de una manera que se entiendan más fácilmente y focalizada en lo que usted, el golfista, necesita saber para jugar de acuerdo con las Reglas.

Contenidos

Prefacio	8
Cómo usar la Edición Para el Jugador de las Reglas de Golf	15
I. Fundamentos del Juego (Reglas 1-4)	17
Regla 1 – El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas	18
1.1 El Juego de Golf	18
1.2 Estándares de Conducta del Jugador	18
1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas	19
Regla 2 – El Campo	20
2.1 Límites del Campo y Fuera de Límites	20
2.2 Áreas Definidas del Campo	20
2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con Su Juego	21
2.4 Zonas de Juego Prohibido	21
Regla 3 – La Competencia	22
3.1 Elementos Básicos de Todas las Competencias	22
3.2 Match Play	23
3.3 Stroke play	25
Regla 4 – El Equipo del Jugador	28
4.1 Palos	28
4.2 Bolas	30
4.3 Uso del Equipo	31
II. Jugando la Ronda y un Hoyo (Reglas 5-6)	33
Regla 5 – Jugando la Ronda	34
5.1 Significado de Ronda	34
5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Rondas	34
5.3 Comenzando y Terminando una Ronda	35
5.4 Jugando en Grupos	36
5.5 Práctica Durante la Ronda o Mientras el Juego Está Interrumpido	36
5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido	36
5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego	37

Regla 6 – Jugando un Hoyo	39
6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo	39
6.2 Jugando una Bola desde el Área de Salida	40
6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo	41
6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo	42
6.5 Completando el Juego del Hoyo	44
III. Jugando la Bola (Reglas 7-11)	45
Regla 7 – Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola	46
7.1 Cómo Buscar la Bola Honestamente	46
7.2 Cómo Identificar Su Bola	47
7.3 Levantando Su Bola para Identificarla	47
7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla	48
Regla 8 – El Campo se Juega Como se Encuentra	49
8.1 Acciones Suyas que Mejoran las Condiciones que Afectan a Su Golpe	49
8.2 Acciones Deliberadas para Alterar Otras Condiciones Físicas para Afectar Su Bola en Reposo o Golpe	51
8.3 Acciones Deliberadas para Alterar Condiciones Físicas para Afectar la Bola en Reposo o el Golpe de otro Jugador	51
Regla 9 – Bola Jugada como Reposo; Bola en Reposo Levantada o Movida	52
9.1 Bola Jugada como Reposo	52
9.2 Decidiendo si Su Bola se Movi6 y qu6 Caus6 el Movimiento	53
9.3 Bola Movida Por Fuerzas Naturales	53
9.4 Bola Levantada o Movida por Usted	54
9.5 Bola Levantada o Movida por Su Oponente en Match Play	54
9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa	55
9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado	55
Regla 10 – Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies	56
10.1 Ejecutando un Golpe	56
10.2 Consejo y Otra Ayuda	58
10.3 Caddies	60

Rule 11 – Bola en Movimiento Accidentalmente Golpea a una Persona, Animal u Objeto; Acciones Deliberadas para Afectar a una Bola en Movimiento	62
11.1 Su Bola en Movimiento Golpea a una Persona o Influencia Externa	62
11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona	63
11.3 Moviendo Objetos Deliberadamente o Alterando las Condiciones para Afectar a una Bola en Movimiento	63
IV. Reglas Específicas para Bunkers y Greenes (Rules 12-13)	64
Regla 12 – Bunkers	65
12.1 Cuándo Su Bola Está en un Bunker	65
12.2 Jugando Su Bola en el Bunker	66
12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker	67
Regla 13 – Greenes	68
13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green	68
13.2 El Astabandera	72
13.3 Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo	74
V. Levantando y Volviendo a Poner una Bola en el Juego (Regla 14)	75
Regla 14 – Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Recolocando en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado	76
14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola	76
14.2 Recolocando la Bola en un Punto	77
14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio	79
14.4 Cuándo Su Bola está Nuevamente en Juego después que Su Bola Original Qued6 Fuera de Juego	83
14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Recolocar, Dropear o Colocar Su Bola	83
14.6 Jugando el Siguiente Golpe desde Donde se Jug6 el Golpe Anterior	84
14.7 Jugando desde Lugar Equivocado	85

VI. Alivio sin Penalidad (Reglas 15-16)	87
Regla 15 – Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola que Ayuda o Interfiere en el Juego)	88
15.1 Impedimentos Suelos	88
15.2 Obstrucciones Movibles	89
15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interferiendo el Juego	91
Regla 16 – Alivio de Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles), Condición de Animal Peligroso, Bola Enterrada	93
16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)	93
16.2 Condición de Animal Peligroso	99
16.3 Bola Enterrada	100
16.4 Levantando Su Bola para Ver si Reposo en una Condición Donde Está Permitido el Alivio	102
VII. Alivio con Penalidad (Reglas 17-19)	103
Regla 17 – Áreas de Penalidad	104
17.1 Opciones para Su Bola en Área de Penalidad	104
17.2 Opciones Después de Jugar Su Bola Desde un Área de Penalidad	107
17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Su Bola en Área de Penalidad	110
Regla 18 – Alivio según Golpe y Distancia, Bola Perdida o Fuera de Límites, Bola Provisional	111
18.1 Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento	111
18.2 Bola Perdida o Fuera de Límites: Debe Tomarse Alivio según Golpe y Distancia	111
18.3 Bola Provisional	113
Regla 19 – Bola Injugable	116
19.1 Usted Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalidad	116
19.2 Opciones de Alivio para Bola Injugable en el Área General o en el Green	116
19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker	119

VIII. Procedimientos para los Jugadores y el Comité Cuando Surgen Cuestiones al Aplicar las Reglas (Regla 20)	120
Regla 20 – Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda; Decisiones del Árbitro y del Comité	121
20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda	121
20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas	123
20.3 Situaciones no Cubiertas por las Reglas	123
IX. Otras Modalidades de Juego (Reglas 21-24)	124
Regla 21 – Otras Modalidades de Stroke play y Match Play Individuales	125
21.1 Stableford	125
21.2 Score Máximo	128
21.3 Par/Bogey	128
21.4 Three-Ball Match Play	129
21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf	129
Regla 22 – Foursomes (También Conocido como Golpes Alternos)	129
Regla 23 – Four-Ball	130
23.1 Resumen de Four-Ball	130
23.2 Registrando Scores en Four-Ball	130
23.3 Cuándo Empieza y Termina la Ronda. Cuándo el Hoyo Está Completado	132
23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar a Su Bando	132
23.5 Acciones Suyas que Afectan el Juego de su Compañero	132
23.6 Orden de Juego de Su Bando	133
23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos	133
23.8 Cuándo la Penalidad se Aplica Solo a un Compañero o a Ambos	133
Regla 24 - Competencia por Equipos	134
X. Definiciones	135
Índice Alfabético	149
Otras Publicaciones	160

Prefacio

La Edición para el Jugador de la Reglas de Golf es la primera de su tipo. Es una versión resumida de las Reglas de Golf completas y está dirigida a ayudarlo a usted, el golfista, con las Reglas durante su juego. Esperamos que la tenga con usted en el campo y también le recomendamos que la lea para tener una comprensión general de las Reglas. Incluye las Reglas que son más relevantes para usted y contiene diagramas y gráficos para su aplicación en el campo. Si usted necesita información adicional sobre situaciones menos habituales, será derivado a las Reglas completas.

Las actualizaciones contenidas en las Reglas 2019 son el resultado de la Iniciativa de Modernización de las Reglas realizada por representantes pasados y actuales de los Comités de Reglas de Golf de The R&A y de la USGA, junto con representantes de todos los niveles del deporte y refleja los comentarios de miles de golfistas alrededor del mundo. Este trabajo ha sido fundamental y de largo alcance, mientras se preservan los principios y carácter esenciales del golf, teniendo en cuenta las necesidades de todos los golfistas y haciendo que las Reglas sean más fáciles de entender y aplicar. Las Reglas modificadas son más consistentes, simples y justas.

Las Reglas de Golf deben ser exhaustivas y dar respuesta a los problemas que surgen en un juego que se practica en todo el mundo en distintos tipos de campos por jugadores de todos los niveles. Árbitros, Comités y otras personas que requieran más detalle pueden acceder a las Reglas de Golf completas en versión impresa o digital. También hemos creado una nueva Guía Oficial que contiene Interpretaciones a las Reglas y Procedimientos del Comité, con recomendaciones sobre cómo organizar el juego en general y las competencias.

Creemos que los golfistas encontrarán que las Reglas modernizadas son más justas, menos complicadas, más receptivas y más alineadas con los problemas que enfrenta el juego, tales como el ritmo de juego y el cuidado del medio ambiente. Deseamos expresar nuestra gratitud no solamente por el enorme trabajo realizado por nuestros respectivos comités y personal, sino también a todo aquel que haya contribuido a esta histórica revisión.

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 por más de 270 años. Desarrollar constantemente las Reglas es un principio central del golf, pero esta edición es un cambio significativo y loable, que aspira a hacer que el juego sea más inclusivo, accesible y acogedor para todos.





PASIÓN.

Los golfistas de todas las habilidades son universalmente apasionados por el juego. Los cambios significativos delineados en las Reglas de Golf de este año reflejan y abrazan esa pasión entre todos los golfistas que juegan, en todos los rincones del mundo.



PRECISIÓN.

El golf es un juego que requiere una cierta mentalidad. Un juego en el que la precisión encuentra su recompensa. Las Reglas del Golf reflejan esta mentalidad: un conjunto de normas precisas de las que todos los golfistas se hacen responsables. Un código de honor e integridad, que está destinado a ser fácilmente accesible para que cada jugador de golf pueda ser su propia autoridad.





CONEXIÓN.

La modernización de las Reglas de Golf es consecuencia de escuchar las voces de quienes juegan al golf. Como un conjunto singular de Reglas, encarnan y refuerzan las conexiones especiales que existen entre la comunidad del golf como un todo.



EVOLUCIÓN.

Las mejores tradiciones del golf siempre reinarán y las Reglas siempre evolucionarán. Modernizar las Reglas es esencial para liderar el juego de golf en el futuro.





ETERNO.

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

R&A **USGA**



ROLEX

Cómo Usar la “Edición Para El Jugador de Las Reglas De Golf”

La Edición para el Jugador de las Reglas de Golf está dirigida a usted, el golfista. Mucha de la información contenida en las Reglas completas que está dirigida a quienes administran competencias de golf ha sido excluida de la Edición para el Jugador. Esto significa que la Edición para el Jugador tiene menos de la mitad del contenido de las Reglas completas e implica que es posible leer toda la Edición para el Jugador en un corto lapso.

La Edición para el Jugador también sirve como un práctico recurso en el campo, que debería ayudarlo para resolver la gran mayoría de las situaciones de Reglas que usted encontrará en el campo o que, por lo menos, encontrará con mayor frecuencia.

Cuando busque una respuesta a una pregunta sobre una situación de Reglas en el campo, los Contenidos (al principio del libro) puede ser una herramienta útil para permitirle encontrar la Regla que es aplicable a su situación.

El índice alfabético (al final del libro) también puede ayudarlo a identificar rápidamente la regla que es aplicable a su situación. Por ejemplo:

- Si usted mueve accidentalmente su bola en el green, identifique las palabras clave en la situación, tales como “bola movida” o “green”.
- Las Reglas aplicables (Regla 9.4 y Regla 13.1d) pueden ser encontradas bajo las palabras “bola movida” o “green” en el índice alfabético.
- Una lectura de esas Reglas le dará la respuesta correcta.

Además de utilizar los Contenidos y el índice alfabético de la Edición para el Jugador de las Reglas de Golf, los siguientes consejos le ayudarán a utilizar este libro de manera eficiente y precisa:

Conozca las Definiciones

Hay más de 70 términos definidos (por ejemplo, condición anormal del campo, área general, etc.) y éstos forman la base sobre la cual las Reglas están escritas. Un buen conocimiento de los términos definidos (que están en cursiva a lo largo del libro y están contenidos en una misma sección hacia el final del libro) es muy importante para la correcta aplicación de las Reglas.

Entienda los Hechos del Caso

Para responder cualquier cuestión de Reglas, usted debe considerar los hechos del caso con algún detalle.

Usted debería identificar:

- La modalidad de juego (está jugando match play o stroke play; es juego individual, foursome o fourball; etc.).
- Quién está involucrado (la cuestión lo involucra a usted, a su compañero o caddie, a su oponente o su caddie o a una influencia externa).
- En qué parte del campo ocurrió el incidente (fue en un bunker, en un área de penalidad, en el green, etc.).
- Qué sucedió concretamente.

Consulte el Libro

Como se indicó anteriormente, la Edición para el Jugador de las Reglas de Golf debería darle la respuesta a la mayoría de las preguntas que puedan surgir en el campo. Pero si usted tiene una duda, plantee la pregunta al Comité cuando vuelva al Clubhouse.

I

Fundamentos del Juego

REGLAS 1-4



REGLA 1

El Juego, la Conducta del Jugador y las Reglas

Propósito de la Regla: La Regla 1 establece los siguientes principios fundamentales del juego:

- Juegue el campo como lo encuentra y su bola como reposa.
- Juegue de acuerdo con las Reglas y el espíritu del juego.
- Usted es responsable de aplicarse sus propias penalizaciones si infringe una Regla, de modo que no obtenga ninguna potencial ventaja sobre un oponente en *match play* o sobre otros jugadores en *stroke play*.

1.1 El Juego Del Golf

El golf se juega golpeando su bola con un palo y cada hoyo comienza desde el *área de salida* y termina cuando su bola es *embocada* sobre el *green*.

Usted debería normalmente jugar el campo como lo encuentra y su bola como reposa.

1.2 Estándares de Conducta del Jugador

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

- Actuando con integridad - por ejemplo, cumpliendo con 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 ritmo rápido, velando por la seguridad de otros y no distraendo a otros jugadores durante su juego.
- Cuidando el *campo* - por ejemplo, recolocando divots, alisando los *bunkers*, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios.

Usted debería verificar si el Comité ha adoptado un Código de Conducta, ya que podría ser penalizado si no lo cumple.

1.3 Jugando de acuerdo con las Reglas

Se espera que usted reconozca cuando ha infringido una Regla y que sea honesto aplicándose sus propias penalizaciones.

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

Hay casos en los que usted debe realizar estimaciones tales como el lugar en el que debe recolocar su bola o el punto por donde su bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalidad* o al tomar alivio según la Regla. Se espera que usted considere toda la información disponible y que haga una determinación razonable en esas circunstancias.

Una penalidad se le aplica cuando una Regla se infringe como resultado de sus propias acciones o por las de su *caddie* o de las acciones de otra persona que actúa con su autorización o conocimiento.

Las penalizaciones están destinadas a anular cualquier posible ventaja. Hay tres niveles principales de penalidad:

- Un golpe de penalidad: se aplica tanto en *match play* como en *stroke play*.
- Penalidad General: pérdida de hoyo en *match play* y dos golpes de penalidad en *stroke play*.
- Descalificación: se aplica tanto en *match play* como en *stroke play*.



Ver Reglas Completas

Para más información sobre penalizaciones, incluyendo cómo se aplican las penalizaciones cuando han ocurrido múltiples infracciones.

REGLA

2

El Campo

Propósito de la Regla: La Regla 2 establece los conceptos básicos que usted debería saber sobre el campo:

- Hay cinco áreas definidas del campo, y
- Hay varios tipos de objetos y condiciones definidas que pueden interferir con su juego.

Es importante saber en qué área del campo reposa su bola y el estado de cualquier objeto o condición que interfiera, porque a menudo afectan sus opciones para jugar su bola o 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 Definidas del Campo

Hay cinco *áreas del campo*. El *área general* cubre todo el *campo* **excepto** estas cuatro áreas específicas:

- El *área de salida* del hoyo que usted está jugando (Regla 6.2),
- Todas las *áreas de penalidad* (Regla 17),
- Todos los *bunkers* (Regla 12), y
- El *green* del hoyo que usted está jugando (Regla 13).

Es importante saber el *área del campo* en el que reposa su bola ya que esto afecta las Reglas que se aplican al jugar su bola o tomar alivio.



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

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO



El **área general** cubre toda el área del campo excepto las siguientes:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ① El área de salida | ③ Áreas de penalidad |
| ② Bunkers | ④ El Green |

2.3 Objetos o Condiciones que Pueden Interferir con su Juego

Alivio sin penalidad puede estar disponible de:

- *Impedimentos sueltos* (Regla 15.1),
- *Obstrucciones móviles* (Regla 15.2), y
- *Condiciones anormales del campo*, que son *agujeros de animal*, *terreno en reparación*, *obstrucciones inamovibles* y *agua temporal* (Regla 16.1).

Pero usted no tiene alivio sin penalidad de los objetos de límites o de los objetos integrantes que interfieren con su juego.

2.4 Zonas de Juego Prohibido

Una *zona prohibida para jugar* es una parte del *campo* en la que usted no está autorizado a jugar su bola. Al jugar una *bola* fuera de la *zona prohibida para jugar*, usted también debe aliviarse si esa zona interfiere con su *stance* o el área del *swing* que pretende adoptar.

REGLA

3

La Competencia

Propósito de la Regla: La Regla 3 cubre los tres elementos centrales de todas las competencias de golf:

- Jugando ya sea match play o stroke play,
- Jugando de forma individual o con un compañero como parte de un bando, y
- Registrando scores ya sean gross (sin aplicar golpes de handicap) o netos (se aplican golpes de handicap).

3.1 Elementos Básicos de Todas las Competencias

Modalidades de Juego. *Match play* y *stroke play* son modalidades de juego muy diferentes:

- En *match play*, usted y su *oponente* compiten uno contra el otro en base a hoyos ganados, perdidos o empatados.
- En la modalidad habitual de *stroke play*, todos los jugadores compiten contra todos en base al score total (la Regla 21 cubre otras formas de *stroke play* que usan un método diferente de registrar el score).

Usted juega ya sea en forma individual compitiendo por su cuenta o con un *compañero* compitiendo en forma conjunta como un *bando*. Si bien las Reglas 1-20 se focalizan en el juego individual, también se aplican cuando están involucrados *compañeros* y equipos.

Scores Gross o Netos. En una competencia sin hándicap, su “score gross” para un hoyo o *ronda* es el número total de golpes. En una competencia con hándicap, su “score neto” para un hoyo o *ronda* es el score gross ajustado con los golpes de su hándicap.

3.2 Match Play

Propósito de la Regla: El match play tiene Reglas específicas (especialmente sobre concesiones y dar información sobre los golpes que se llevan), porque usted y su oponente:

- Compiten únicamente uno contra el otro en cada hoyo,
- Pueden ver el juego del otro, y
- Pueden proteger sus propios intereses.

3.2a Resultado del Hoyo y del Match

En *match play* el resultado del hoyo o match se decide de la siguiente manera:

- Usted gana un hoyo cuando lo completa con un número de golpes inferior que su *oponente*, su *oponente* concede el hoyo o su *oponente* incurre en la *penalidad general* (pérdida del hoyo).
- Usted empata un hoyo cuando lo completa con el mismo número de golpes que su *oponente*.
- Usted gana un match cuando aventaja a su *oponente* en más hoyos de los que quedan por jugar, su *oponente* concede el match o su *oponente* es descalificado.
- Si su match está empatado después del último hoyo y es necesario que haya un ganador, el match se extiende hoyo a hoyo hasta que haya un ganador.

3.2b Concesiones

Usted puede conceder a su *oponente* el siguiente *golpe*, un hoyo o el match, pero la concesión solamente está hecha cuando se comunica claramente.

Una concesión es final - una vez hecha, usted no puede retirarla y su *oponente* no puede rechazar la concesión.



Para más información sobre concesiones, incluyendo cómo se hacen.

3.2c Aplicando Hándicaps en un Match con Hándicap

Usted y su *oponente* deberían comunicarse sus hándicaps antes de comenzar el match. Si usted declara un hándicap erróneo y no corrige el error antes de que su *oponente* ejecute un *golpe*:

- Si el hándicap declarado es más alto y esto afecta el número de golpes que usted da o recibe, usted está **descalificado**.
- Si el hándicap declarado es más bajo, no hay penalidad y usted deberá jugar con el hándicap inferior declarado.

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

 Ver Reglas Completas Para más información sobre la aplicación de hándicaps en un match.

3.2d Sus Responsabilidades en Match Play

Usted es responsable de:

- Comunicar a su *oponente* el número correcto de golpes que lleva cuando se lo pregunte,
- Informar a su *oponente* tan pronto como sea razonablemente posible luego de incurrir en una penalidad, y
- Saber el resultado del match.

En un match usted debería velar por sus propios derechos e intereses según las Reglas:

- Si usted sabe o cree que su *oponente* ha infringido una Regla que tiene una penalidad, puede actuar en base a la infracción o puede ignorarla.
- **Pero** si usted y su *oponente* se ponen deliberadamente de acuerdo para ignorar una infracción o una penalidad que ambos saben que se aplica, ambos están **descalificados**.

- Si usted y su *oponente* no están de acuerdo sobre si uno de ustedes ha infringido una Regla, usted puede proteger sus derechos solicitando una decisión.



Para más información sobre responsabilidades y cuándo se aplica una penalidad por informar un número incorrecto de golpes o por omitir informar a su oponente que ha incurrido en una penalidad.

3.3 Stroke play

Propósito de la Regla: El stroke play tiene Reglas específicas (especialmente con respecto a las tarjetas de score y a embocar), porque:

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

Después de completar la ronda, usted y su anotador deben certificar que su score para cada hoyo es correcto y usted debe entregar la tarjeta de score al Comité.

3.3a Ganador en Stroke play

El jugador que completa todas las *rondas* con el score total de golpes más bajo es el ganador.

3.3b Registrando Scores en Stroke play

Responsabilidad del anotador. Después de cada hoyo durante la *ronda*, su *anotador* debería confirmar el número de golpes que usted hizo en ese hoyo y registrar el score gross en la *tarjeta de score*.

Al completar la *ronda* su *anotador* debe certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score*. Si usted ha tenido más de un *anotador*, cada uno de ellos debe certificar los scores de los hoyos en los que hizo de *anotador*.

Su Responsabilidad. Al completar la *ronda*, usted:

- Debería revisar cuidadosamente los scores registrados en los hoyos por el *anotador* y aclarar cualquier cuestión dudosa con el *Comité*,
- Debe asegurarse que el *anotador* certifique los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*,
- No debe cambiar el score registrado en un hoyo por el *anotador* excepto con su consentimiento o con la aprobación del *Comité*, y
- Debe certificar los scores registrados en los hoyos en la *tarjeta de score* y entregarla sin demora al *Comité*, después de lo cual no debe modificarla.

Si usted incumple cualquiera de estos requerimientos, es **descalificado**.

DIAGRAMA 3.3b: TARJETA DE SCORE RESPONSABILIDADES EN STROKE PLAY CON HÁNDICAP

Nombre: Juan Perez Handicap: 5 Fecha: 09/07/19

HOYO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>38</u>

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y Anotador

HOYO	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>36</u>	<u>74</u>

NETO: 69

Firma del Anotador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]

Score incorrecto para un hoyo. Si usted entrega una *tarjeta de score* con un score incorrecto para cualquier hoyo:

- Si el score entregado es mayor que el real, el score mayor se mantiene para el hoyo.

- Si el score entregado es menor que el real o no se registra ningún score para un hoyo, usted está **descalificado**.

Registrando Scores en una Competencia con Hándicap. Usted es responsable de asegurarse que su hándicap esté anotado en su *tarjeta de score*. Si usted entrega una *tarjeta de score* sin el hándicap correcto:

- Si el hándicap en la *tarjeta de score* es superior y esto afecta el número de golpes que usted recibe o no hay ningún hándicap anotado, usted está **descalificado** de la competencia con hándicap.
- Si el hándicap en la *tarjeta de score* es inferior, no hay penalidad y su score neto se mantiene utilizando el hándicap inferior.



Para información sobre la excepción por la omisión de incluir una penalidad no conocida en su *tarjeta de score*.

3.3c Dejar de Embocar

Usted debe *embocar* en cada hoyo de una *ronda*. Si no lo hace, debe corregir el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, para el caso último hoyo de la *ronda*, antes de entregar la *tarjeta de score*.

Si así no lo hace, está **descalificado**.

REGLA

4

El Equipo del Jugador

Propósito de la Regla: La Regla 4 cubre el equipo que usted puede utilizar durante una ronda. Basado en el principio de que el golf es un juego desafiante en el cual el éxito debería depender de su juicio, destreza y habilidades, usted:

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

4.1 Palos

4.1a Palos Permitidos para Ejecutar un Golpe

Usted debe utilizar un palo que cumpla con los requerimientos de las *Reglas de Equipo*.

Si su palo conforme es dañado durante su *ronda* o mientras el juego está interrumpido, usted puede seguir ejecutando golpes con el palo dañado durante el resto de la *ronda* o hacer reparar su palo, restaurándolo lo más parecido posible a la condición anterior a que se produjera el daño.



Ver Reglas Completas

Para más información sobre las restricciones a la reparación de daños y a modificar deliberadamente las características de juego de un palo.

Penalidad por Ejecutar un Golpe en Infracción a la Regla 4.1a: Descalificación.

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

Usted no debe iniciar una *ronda* con más de 14 palos o tener más de 14 palos durante la *ronda*.

Si usted inicia una *ronda* con menos de 14 palos, puede añadir otros durante la *ronda* hasta el máximo de 14 palos.

Cuando usted advierte que está infringiendo esta Regla al tener más de 14 palos, debe retirar inmediatamente de juego el palo o palos en exceso, siguiendo el procedimiento de la Regla 4.1c.



Ver Reglas Completas

Para más información sobre [compartir, añadir o reemplazar palos, incluyendo la excepción limitada cuando usted no causó el daño.](#)

Penalidad por Infringir Regla 4.1b: La penalidad se aplica en base al momento en que usted descubre la infracción:

- Jugando el hoyo: la penalidad se aplica al finalizar el hoyo que usted está jugando. En *match play* usted debe completar el hoyo, computar el resultado del mismo y luego aplicar la penalidad para ajustar el resultado del match.
- Entre el juego de dos hoyos: la penalidad se aplica al hoyo recién completado, no al hoyo siguiente.

Penalidad en Match Play – Se Ajusta el Resultado del Match Restando Hoyos con un Máximo de Dos Hoyos:

- Es una penalidad para ajustar el match – no es lo mismo que una penalidad de pérdida de hoyo.
- Al final del hoyo que usted está jugando o que recién completó, 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 *ronda*.

- Por ejemplo, si usted comenzó con 15 palos y descubre la infracción mientras está jugando el tercer hoyo y posteriormente gana ese hoyo para ponerse tres arriba en el match, se aplica el ajuste máximo de dos hoyos y ahora estaría uno arriba.

Penalidad en el Stroke play – Dos Golpes de Penalidad, Máximo de Cuatro Golpes: usted incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)** para cada hoyo en el que se produjo la infracción, con un **máximo de cuatro golpes de penalidad** en la *ronda* (se añaden dos golpes de penalidad a los dos primeros hoyos en los que hubo infracción).

4.1c Procedimiento para Declarar Palos Fuera de Juego

Cuando usted descubre durante una *ronda* que tiene más de 14 palos o que ejecutó un *golpe* con un palo de otro jugador, debe inmediatamente tomar una acción que claramente indique cada uno de los palos que declara fuera de juego (como avisar a otro jugador o colocar el palo al revés en su bolsa).

Penalidad por No tomar una Acción Inmediata para Indicar Cada Uno de los Palos que usted Declara Fuera de Juego: Descalificación.



Para información sobre declarar fuera de juego un palo inmediatamente después de que ha iniciado su ronda.

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas En el Juego de una Ronda

Usted debe utilizar una bola que sea conforme con los requerimientos de las *Reglas de Equipo*. Usted puede obtener una bola conforme de cualquier otra persona, incluyendo otro jugador en el *campo*.

Usted no debe ejecutar ningún *golpe* con una bola cuyas características de juego hayan sido deliberadamente alteradas.

Penalidad por Ejecutar un Golpe Infringiendo Regla 4.2a: Descalificación.

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



Para información sobre qué hacer cuando una bola se rompe en pedazos cuando usted está jugando un hoyo.

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

Si usted cree razonablemente que su bola se ha cortado o agrietado durante el juego de un hoyo, usted puede levantarla para comprobarlo. Primero, debe *marcar* la posición de la bola y luego levantarla sin limpiarla (**excepto** cuando está en el *green*).

Si usted levanta la bola sin tener esta creencia razonable, no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, **es penalizado con un golpe**.

Usted solo puede *sustituir* la bola original (recolocándola en la posición original) si se aprecia claramente que está cortada o agrietada y este daño se ha producido durante el juego del hoyo que usted está jugando, **pero** no si solo está rayada o raspada o su pintura dañada o descolorida.

Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo Regla 4.2c: Penalidad general.

4.3 Uso del Equipo

La Regla 4.3 se aplica a todo tipo de *equipo* que usted puede utilizar durante una *ronda*.

Esta Regla sólo trata de cómo se usa el *equipo*. No limita el que usted puede llevar durante una *ronda*.

4.3a Usos Permitidos y Prohibidos de Equipo

Usted puede usar *equipo* para ayudarle en su juego durante una *ronda*, **excepto** que no podrá obtener una posible ventaja:

- Utilizando *equipo* (que no sea un palo o una bola) que artificialmente elimina o reduce la necesidad de una habilidad o criterio que es esencial para el desafío del juego, o

- Utilizando *equipo* (incluyendo un palo o una bola) de forma anormal al ejecutar un *golpe*. “Forma anormal” significa una forma fundamentalmente diferente a su uso previsto y que normalmente no se reconoce como parte del juego..

[Ver Reglas Completas](#)

Para ejemplos habituales de usos permitidos y prohibidos de equipo durante su ronda, tales como el uso de equipo para medir distancia o condiciones del viento, el uso de un dispositivo que provee recomendaciones de palo o el uso de ayudas de entrenamiento.

4.3b Equipo Utilizado por Razones Médicas

[Ver Reglas Completas](#)

Para información sobre solicitud de uso de equipo por razones médicas y los factores que el Comité debería considerar.

Penalidad por Infracción de la Regla 4.3:

- **Penalidad por la primera infracción: *Penalidad General*.**
- **Penalidad por la segunda infracción: *Descalificación*.** Hay algunas situaciones específicas en las que una segunda infracción se considera un acto relacionado con la primera infracción y por ese motivo se aplica solamente la penalidad general.

II

Jugando la Ronda y un Hoyo

REGLAS 5-6



REGLA

5

Jugando la Ronda

Propósito de la Regla: La Regla 5 describe cómo jugar una ronda, como dónde y cuándo usted puede practicar en el campo antes o durante una ronda, cuándo comienza y termina su ronda y qué sucede cuando hay que interrumpir o reanudar el juego. Se espera que usted:

- Comience cada ronda en horario, y
- Juegue de forma continuada y a un ritmo rápido durante cada hoyo, hasta completar su ronda.

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

5.1 Significado de Ronda

Una “*ronda*” consta de 18 hoyos o menos, jugados en el orden establecido por el *Comité*.



Para más información sobre el significado de ronda y cómo se aplican las Reglas cuando el juego está interrumpido o cuando una ronda finaliza en empate.

5.2 Práctica en el Campo Antes o Entre Rondas

“Practicar en el *campo*” significa jugar una bola o probar la superficie del *green* de cualquier hoyo haciendo rodar una bola o frotando la superficie.

5.2a Match Play

Usted puede practicar en el *campo* antes de una *ronda* o entre *rondas* en una competencia *match play*.

5.2b Stroke play

En el día de una competencia de *stroke play*:

- Usted no debe practicar en el *campo* antes de una *ronda*, **excepto** que usted puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca de su primer *área de salida* y en cualquier área de práctica.
- Usted puede practicar en el *campo* después de terminar su *ronda* final para ese día.

Penalidad por Infringir la Regla 5.2:

- **Penalidad por la primera infracción: Penalidad General** (aplicada a su primer hoyo).
- **Penalidad por la segunda infracción: Descalificación.**

5.3 Comenzando y Terminando una Ronda

5.3a Cuándo Comenzar la Ronda

Usted debe comenzar la *ronda* a su hora de salida (y no antes ni después).

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

- **Excepción 1 – Usted Llega al Lugar de Comienzo, Preparado para Jugar, No Más de Cinco Minutos Tarde:** usted incurre en la **penalidad general**, que se aplica en el primer hoyo.
- **Excepción 2 – Usted Comienza No Más de Cinco Minutos Antes de la Hora:** Se le aplica la **penalidad general** en el primer hoyo.
- **Excepción 3 – El Comité Decide que Circunstancias Excepcionales Impidieron que usted Comenzase en Horario:** No hay infracción a esta Regla y no hay penalidad.

5.3b Cuándo Termina la Ronda



Para información sobre cuándo termina su ronda.

5.4 Jugando en Grupos

Usted debe jugar cada hoyo con su *oponente* en *match play* o en el mismo grupo establecido por el *Comité* en *stroke play*.

Penalidad por Infringir la Regla 5.4: Descalificación.

5.5 Práctica Durante la Ronda o Mientras el Juego Está Interrumpido

Durante el juego de un hoyo o entre dos hoyos, usted no debe ejecutar un *golpe* de práctica.

Excepción – Entre hoyos, usted puede practicar golpes con el putter y chips en o cerca del *green* del hoyo que acaba de terminar y de cualquier *green* de práctica y del *área de salida* de su próximo hoyo. **Pero** estos *golpes* de práctica no podrán hacerse desde un *bunker* y no deben demorar irrazonablemente el juego.

Penalidad por Infringir la Regla 5.5: Penalidad General. Si la infracción se produce entre dos hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.



Para información sobre práctica mientras el juego está suspendido o interrumpido de cualquier otra manera.

5.6 Demora Irrazonable; Ritmo de Juego Rápido

5.6a Demora Irrazonable en el Juego

Usted no debe demorar el juego de forma irrazonable mientras juega un hoyo o entre dos hoyos.

Penalidad por Infringir la Regla 5.6a:

- **Penalidad por la primera infracción: Un golpe de penalidad.**
- **Penalidad por la segunda infracción: Penalidad general.**
- **Penalidad por la tercera infracción: Descalificación.**

Si usted demora irrazonablemente el juego entre dos hoyos, la penalidad se aplica al siguiente hoyo.

5.6b Ritmo de Juego Rápido

Una *ronda* debe jugarse a un ritmo rápido.

Su ritmo de juego puede afectar lo que van a tardar otros jugadores en jugar sus *rondas*, incluyendo tanto a los de su propio grupo, como a los de los que van detrás. Se le recomienda dar paso a los grupos que van más rápido.

Recomendaciones de Ritmo de Juego. Usted debería jugar a un ritmo rápido durante la *ronda*, incluyendo el tiempo que tarda en:

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

Usted debería prepararse con antelación para su siguiente *golpe* y estar listo para jugar cuando sea su turno.

Cuando es su turno de juego:

- Se le recomienda que ejecute el *golpe* en no más de 40 segundos, cuando pueda (o debiera poder) jugar sin interferencias o distracciones, y
- Usted debería normalmente poder jugar más rápido que ello y se le recomienda que así lo haga.

Jugando Fuera de Turno para Ayudar al Ritmo de Juego. En *stroke play*, juegue “ready golf” de una manera segura y responsable.

En *match play*, usted y su *oponente* pueden acordar que uno de ustedes juegue fuera de turno para ahorrar tiempo.

5.7 Interrumpiendo el Juego; Reanudando el Juego

5.7a Cuándo Usted Puede o Debe Interrumpir el Juego

Durante una *ronda*, usted no debe interrumpir el juego, **excepto** en estas situaciones:

- El *Comité* suspende el juego.
- Usted cree que hay peligro de rayos, en cuyo caso debe informarlo al *Comité*.
- En *match play*, usted y su *oponente* pueden acordar interrumpir el juego por cualquier motivo, **excepto** que esto retrase la competencia.

Si usted interrumpe el juego por cualquier motivo no permitido por esta Regla u omite informar al *Comité* en los casos en los que debe, está **descalificado**.

5.7b Qué Tiene que Hacer Usted Cuando el Comité Suspende el Juego

Suspensión Inmediata (Como Cuando Hay Peligro Inminente). Si el *Comité* declara una suspensión inmediata del juego, usted debe interrumpirlo inmediatamente y no debe ejecutar ningún *golpe* hasta que el *Comité* lo reanude.

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

Si cualquier jugador de su grupo ha comenzado un hoyo, el grupo puede elegir si interrumpa el juego o completar el hoyo. Una vez que el grupo completa el hoyo o lo interrumpe antes de completarlo, usted no debe ejecutar otro *golpe* hasta que el *Comité* reanude el juego.

Penalidad por Infringir Regla 5.7b: Descalificación.

5.7c Qué Tiene que Hacer Usted al Reanudarse el Juego

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

Penalidad por Infringir la Regla 5.7c: Descalificación.

5.7d Levantando la Bola cuando se Interrumpe el Juego; Recolocando y Sustituyendo Su Bola al Reanudar el Juego

Al interrumpir el juego según esta Regla, usted puede *marcar* la posición de la bola y levantarla.

Antes de o en el momento de reanudarse el juego:

- Usted debe *recolocar* la bola original u otra bola en su posición original (si no se conoce se estima).
- Si su bola no se levantó cuando se interrumpió el juego, usted puede jugar la bola como reposa o *marcar* su posición, levantarla y *recolocar* esa u otra bola en la posición original.

Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 5.7d: Penalidad General.

REGLA

6

Jugando un Hoyo

Propósito de la Regla: La Regla 6 describe cómo jugar un hoyo, tal 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 que en stroke play) y cómo completar el hoyo.

6.1 Comenzando el Juego de un Hoyo

6.1a Cuándo Comienza el Hoyo

Usted ha comenzado un hoyo cuando ejecuta un *golpe* para iniciar el hoyo.

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

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

Match Play. No hay penalidad y usted juega su bola como reposa, **pero** el *oponente* puede cancelar el *golpe*, en cuyo caso usted deberá jugar una bola desde dentro del *área de salida*.



Para más información sobre un oponente cancelando su golpe.

Stroke play. Usted incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)** y debe corregir el error jugando una bola desde dentro del *área de salida*. Si no corrige el error, está **descalificado**.



Para más información sobre los golpes hechos desde fuera del *área de salida* y sobre la penalidad 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 usted esté obligado o autorizado a jugar desde el *área de salida*.

Ver Reglas Completas

Para más información sobre cuándo se aplican las Reglas del *área de salida*.

6.2b Reglas del Área de Salida

Su bola se encuentra en el *área de salida* cuando cualquier parte de la misma la toca o se encuentra por encima de cualquier parte de la misma. Usted puede colocarse fuera del *área de salida* para ejecutar el *golpe* a una bola que se encuentra dentro de la misma. Usted puede jugar una bola desde un *tee* colocado en el terreno o desde el terreno directamente.

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



La línea punteada define los bordes externos del área de salida (ver Definición de Área de Salida). Una bola está dentro del área cuando cualquier parte de la bola toca o está sobre una parte del área de salida.

Ver Reglas Completas

Para más información sobre el *área de salida*, incluyendo ciertas condiciones que pueden ser mejoradas, las limitaciones a mover las marcas de salida y el tratamiento de una bola en reposo dentro del *área de salida* luego de ejecutado un *golpe*.

6.3 Bola Usada en el Juego del Hoyo

Propósito de la Regla: Un hoyo se juega como una progresión de golpes ejecutados desde el *área de salida* hasta el *green* y hacia adentro del hoyo. Después de comenzar el hoyo, usted normalmente debe usar la misma bola hasta completarlo. Usted incurre en penalidad 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

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

Usted debe *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
- Usted *sustituye* la bola (esté o no autorizado).

Usted debería colocar una marca que identifique la bola con la que va a jugar.

6.3b Sustitución de la Bola Durante el Juego del Hoyo

Cuando usted se *alivia dropeando* o colocando una bola, puede usar la bola original u otra bola.

Cuando juega desde donde ejecutó el *golpe* anterior, puede usar la bola original u otra bola.

Cuando *recoloca* una bola en un punto, no está autorizado a *sustituir* la bola y debe usar la original, con ciertas excepciones especificadas en la Regla 14.2a.

Si usted ejecuta un *golpe* a una bola *sustituta* (cuando la sustitución no está permitida):

- Incurrir en la **penalidad general**.
- En *stroke play* debe completar el hoyo con la bola *sustituta*.

6.3c Bola Equivocada

Usted no debe ejecutar un *golpe* a una bola *equivocada*.

 [Ver Reglas Completas](#) Para información sobre la excepción para una Bola Moviéndose en el Agua.

Penalidad por Jugar Bola Equivocada: **Penalidad General**.

En *match play*:

- Si usted y su *oponente* juegan cada uno la bola del otro durante un hoyo, el primero que haya jugado la *bola equivocada* incurre en la **penalidad general (pérdida del hoyo)**.
- Si no se sabe qué *bola equivocada* se jugó primero, no hay penalidad y el hoyo se completa con las bolas intercambiadas.

En *stroke play*, usted debe corregir el error continuando con la bola original, jugándola como reposa o tomando alivio según las Reglas:

- El *golpe* jugado con la *bola equivocada* y cualquier otro efectuado antes de que el error sea corregido no cuentan.
- Si usted no corrige el error antes de ejecutar un *golpe* para comenzar otro hoyo o, si se trata del último hoyo de la *ronda*, antes de entregar su *tarjeta de score*, está **descalificado**.

6.4 Orden de Juego Durante el Juego del Hoyo

Propósito de la Regla: La Regla 6.4 establece 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 qué bola está más lejos del hoyo.

- En *match play* el orden de juego es fundamental; si usted juega fuera de turno, su oponente puede cancelar el golpe y obligarlo a jugar de nuevo.
- En *stroke play*, no hay penalidad por jugar fuera de turno y se le recomienda jugar “ready golf”, es decir, jugar fuera de turno de una manera segura y responsable.

6.4a Match Play

Comenzando el primer hoyo. El *honor* se decide por el orden del horario de salida establecido por el *Comité* o, si no hay horario establecido, por acuerdo o al azar (como lanzando una moneda).

Comenzando todos los otros hoyos. El jugador que gana un hoyo tiene el *honor* en la siguiente *área de salida*. Si el hoyo se ha empatado, el jugador que tenía el *honor* en la anterior *área de salida* lo mantiene.

Después de que ambos jugadores comienzan el hoyo. La bola que esté más lejos del *hoyo* se juega primero.

En todos los casos, si usted juega cuando era el turno de su *oponente*, no hay penalidad, **pero** el *oponente* puede cancelar el *golpe*.

Excepción – Jugando fuera de Turno por Acuerdo para Ahorrar Tiempo: Para ahorrar tiempo, usted y su *oponente* pueden acordar jugar fuera de turno.

 [Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre la cancelación de su golpe por un oponente.

6.4b Stroke play

Al Comenzar el Primer Hoyo. El *honor* se decide por el orden del horario de salida establecido por el *Comité* o, si no hay horario de salida, por acuerdo o al azar (por ejemplo, lanzando una moneda).

Al Comenzar Los Demás Hoyos.

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

- Si dos o más jugadores tienen el mismo score en un hoyo, deberían jugar en el mismo orden que jugaron desde el *área de salida* anterior.
- El *honor* está basado en el score gross, incluso en una competencia 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 penalidad si un jugador juega fuera de turno, **excepto** que si usted y otro jugador se ponen de acuerdo para jugar fuera de turno y así darle ventaja a uno de ustedes, cada uno incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

“Ready Golf”. En stroke play, usted está autorizado y se le recomienda jugar fuera de turno de manera segura y responsable, como por ejemplo:

- Usted acuerda con otro jugador hacerlo por ser conveniente o para ahorrar tiempo,
- Su bola reposa muy cerca del *hoyo* y desea *embocar*, o
- Usted está preparado y puede jugar antes de que lo haga el jugador que debería hacerlo 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 e indica que quiere hacerlo primero, los otros jugadores generalmente deberían esperar hasta que ese jugador haya jugado.

[Ver Reglas Completas](#) Para información sobre el orden de juego cuando se juega otra bola desde el área de salida, una bola provisional o cuando se toma alivio.

6.5 Completando el Juego del Hoyo

[Ver Reglas Completas](#) Para información sobre cuándo se ha completado un hoyo.

III

Jugando la Bola

REGLAS 7-11



REGLA

7

Búsqueda de la Bola: Encontrando e Identificando la Bola

Propósito de la Regla: La Regla 7 le permite tomar acciones razonables para la búsqueda adecuada de su bola en juego después de cada golpe.

- Pero usted debe tener precaución, porque incurriría en penalidad si se excede y provoca una mejora de las condiciones que afectan a su siguiente golpe.
- Usted no tiene penalidad si la bola es accidentalmente movida durante la búsqueda o identificación, pero debe recolocarla en su posición original.

7.1 Cómo Buscar la Bola Honestamente

7.1a Usted Puede Tomar Acciones Razonables para Encontrar e Identificar la Bola

Usted puede buscar su bola honestamente tomando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como:

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

Si al realizar dichas acciones razonables como parte de una búsqueda adecuada, se *mejoran las condiciones que afectan al golpe* no hay penalidad. **Pero** si la mejora es el resultado de acciones que exceden lo razonable para una búsqueda adecuada, usted incurre en la **penalidad general**.

7.1b Qué Hacer si Se Mueve Arena que Afecta el Lie de la Bola Mientras se Está Intentando Encontrarla o Identificarla

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

Si usted juega la bola sin recrear el *lie* original, incurre en la **penalidad general**.

7.2 Cómo Identificar su Bola

Usted puede identificar su bola al ver cómo queda en reposo o viendo su marca de identificación en la bola.



Para más información sobre cómo puede identificar su bola.

7.3 Levantando la Bola para Identificarla

Si una bola puede ser la suya, pero no la puede identificar tal como reposa, puede levantarla para identificarla. **Pero** la posición de la bola debe ser *marcada* y la bola no debe limpiarse más de lo necesario para identificarla (**excepto** en el *green*).

Si la bola levantada es suya o de cualquier otro jugador, debe *recolocarse* en su posición original.

Si usted levanta su bola cuando no es razonablemente necesario hacerlo para identificarla, no la *marca* antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, incurre en un **golpe de penalidad**.

Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 7.3: Penalidad General.

7.4 Bola Accidentalmente Movida al Tratar de Encontrarla o Identificarla

No hay penalidad si su bola es *movida* accidentalmente por usted, por su *oponente* o por cualquier otra persona mientras tratan de encontrarla o identificarla.

Si esto ocurre, la bola debe ser *recolocada* en su posición original (si no se conoce se estima). Al hacerlo:

- Si la bola reposaba sobre, debajo de o contra cualquier *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, *objeto de límites* u objeto natural fijo o en crecimiento, la bola debe *recolocarse* en su posición original sobre, debajo de o contra ese objeto.
- Si la bola estaba cubierta de arena, debe recrearse el *lie* original y la bola debe *recolocarse* en ese *lie*. Usted puede dejar visible una pequeña parte de la bola.

Penalidad por Infracción de la Regla 7.4: Penalidad General.

REGLA 8

El Campo se Juega Como se Encuentra

Propósito de la Regla: La Regla 8 establece un principio fundamental del juego: “Juegue el campo como lo encuentra”. Cuando su bola queda en reposo, usted debe normalmente aceptar las condiciones que afectan al golpe y no mejorarlas antes de jugar. Sin embargo, usted puede tomar ciertas acciones razonables, incluso si estas mejoran las condiciones, existiendo algunas limitadas circunstancias donde las mismas pueden ser restauradas sin penalidad, después de haber sido mejoradas o empeoradas.

8.1 Sus Acciones Mejoran las Condiciones que Afectan su Golpe

Esta Regla limita lo que usted puede hacer para *mejorar* cualquiera de estas “*condiciones que afectan su golpe*” (ver Definición para la lista 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, usted no debe realizar ninguna de estas acciones si *mejoran* las *condiciones que afectan su golpe*:

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

Penalidad por Infringir la Regla 8.1a: Penalidad general.

8.1b Acciones Que Se Permiten

Al prepararse para ejecutar un *golpe* o al ejecutar un *golpe*, usted puede realizar cualquiera de estas acciones y no hay penalidad incluso si *mejora las condiciones que afectan al golpe*:

- Buscar honestamente su bola, tomando acciones razonables para encontrarla e identificarla.
- Tomar acciones razonables para quitar *impedimentos sueltos y obstrucciones movibles*.
- Tomar acciones razonables para *marcar* la posición de su bola, levantarla y *recolocarla*.
- Apoyar ligeramente el palo en el suelo, inmediatamente delante o detrás de su bola (**pero** usted no puede hacer esto en un *bunker*).
- Posicionar sus pies firmemente al tomar el *stance*, incluyendo un grado razonable de excavación de la arena o tierra suelta con sus pies.
- Tomar su *stance* honestamente llevando a cabo las acciones razonables para llegar a su bola y tomarlo. Pero al hacer esto usted no tiene derecho a un *stance* o swing normal y debe utilizar la acción menos intrusiva para afrontar esa situación particular.
- Ejecutar un *golpe* o backswing para un *golpe* que se ejecuta. **Pero** cuando su bola está en un *bunker*, no está permitido tocar la arena durante el backswing.
- 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 recolocado lo más cerca posible de su posición original.

Ver Reglas Completas

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

8.1c Evitando Penalidad Restaurando Condiciones Mejoradas en Infracción a la Regla 8.1a

Hay situaciones limitadas en las que usted puede evitar la penalidad restaurando las *condiciones* originales antes de ejecutar un *golpe*. La determinación respecto de si la mejora ha sido eliminada será hecha por el *Comité*.

Ver Reglas Completas

Para más información sobre evitar penalidad restaurando las condiciones mejoradas.

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

Si las *condiciones que afectan su golpe* son empeoradas por otro jugador, un *animal* o un objeto artificial, después de que su bola quedó en reposo, usted puede restaurar las *condiciones* originales tanto como sea posible. Sin embargo, usted no está autorizado a restaurar las *condiciones* si fueron empeoradas por usted, por un objeto natural o por *fuerzas naturales*.

Ver Reglas Completas

Para más información sobre restauración de condiciones empeoradas luego de que su bola quedó en reposo.

8.2 Acciones Deliberadas para Alterar Otras Condiciones Físicas Que Afectan su Bola en Reposo o el Golpe

Ver Reglas Completas

Para información sobre acciones deliberadas para alterar otras condiciones físicas que afectan su propia bola, incluyendo la excepción que autoriza acciones para el cuidado del campo.

8.3 Acciones Deliberadas para Alterar Condiciones Físicas que Afectan la Bola en Reposo o el Golpe de Otro Jugador

Ver Reglas Completas

Para información sobre acciones deliberadas para alterar otras condiciones físicas que afectan la bola en reposo de otro jugador o el golpe que ejecutará.

REGLA

9

Bola Jugada como Reposo; Bola en Reposo Levantada o Movida

Propósito de la Regla: La Regla 9 cubre un principio fundamental del juego: “Juegue la bola como reposa”.

- Si su bola queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, normalmente usted debe jugar desde su nueva posición.
- Si su bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por una influencia externa antes de ejecutar el golpe, la bola debe recolocarse en su posición original.
- Usted debería tener precaución cuando está cerca de cualquier bola en reposo y si usted causa el movimiento de su bola o de la del oponente, normalmente incurrirá en penalidad (excepto en el green).

9.1 Bola Jugada como Reposo

9.1a Jugando su Bola desde el Lugar en que Reposo

Usted debe jugar su bola en reposo en el *campo* como se encuentre, **excepto** cuando las Reglas le requieren o permiten:

- Jugar su bola desde otro lugar del *campo*, o
- Levantar su bola y posteriormente *recolocarla* en su posición original.

9.1b Cómo Proceder Cuando su Bola se Mueve Durante el Backswing o al Ejecutar el Golpe

Si su bola en *reposo* comienza a moverse una vez que usted ha comenzado el *golpe* o el backswing para ejecutar un *golpe* y lo completa:

- La bola no se debe *recolocar*, independientemente de lo que la hizo *moverse*.
- En cambio, usted debe jugar la bola desde donde fue a reposar después del *golpe*.

- Si usted causó que la bola se *moviera*, vea la Regla 9.4b para saber si hay penalidad.

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.1: *Penalidad General*.

9.2 Decidiendo si su Bola se ha Movido y Qué Causó el Movimiento

9.2a Decidiendo si su Bola se Ha Movido

Se considera que su bola en reposo se ha *movido* si es *conocido* o *virtualmente cierto* que lo hizo.

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

9.2b Decidiendo Qué Causó el Movimiento de su Bola

Las Reglas reconocen sólo cuatro posibles causas que producen que una bola en reposo se *mueva* antes de un *golpe*:

- *Fuerzas naturales*, como el viento o el agua,
- Usted, incluyendo su *caddie*,
- Su *oponente* en *match play*, incluyendo el *caddie* de su *oponente*, o
- Una *influencia externa*, incluyendo cualquier otro jugador en *stroke play*.

Se considera que su bola ha sido *movida* por usted, por el *oponente* o por una *influencia externa* si es *conocido* o *virtualmente cierto* que alguno de ellos fue la causa. De lo oponente, se considera que 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 del jugador se *mueva* no hay penalidad y la bola debe jugarse desde su nueva posición.

Excepción – Si su bola en el *green* se *mueve* después de que la haya levantado y *recolocado*, la bola debe *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima).

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.3: *Penalidad General*.

9.4 Bola Levantada o Movida por el Jugador

9.4a Cuándo una Bola Levantada o Movida Tiene que Recolocarse

Si usted o su *caddie* levantan su bola en reposo o causan que se *mueva*, la bola ha de *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima), **excepto**:

- Cuando usted levanta la bola según una Regla para aliviarse o para *recolocarla* en otro punto, o
- Cuando su bola se *mueve* después de que ha iniciado el *golpe* y lo completa.

9.4b Penalidad por Levantar o Tocar su Bola de Forma Deliberada o Causar que se Mueva

Si usted levanta o deliberadamente toca su bola en reposo o causa que se *mueva*, incurre en **un golpe de penalidad**.

Pero hay cuatro **excepciones** en las que usted no incurre en penalidad:

Excepción 1 – Cuando usted está **Autorizado a Levantar o Mover la Bola**.

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

Excepción 3 - Movimiento Accidental en el *Green*.

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



Ver Reglas Completas

Para mayor explicación de estas excepciones.

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.4: *Penalidad General*.

9.5 Bola Levantada o Movida por el Oponente en Match Play



Ver Reglas Completas

Para información sobre cuando su bola es levantada o movida por su oponente en match play.

9.6 Bola Levantada o Movida por Influencia Externa

Si es *conocido* o *virtualmente cierto* que una *influencia externa* levantó o movió su bola, no hay penalidad. La bola debe *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima).

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.6: *Penalidad General*.

9.7 Marcador de Bola Movido o Levantado

9.7a Bola o Marcador de Bola debe Recolocarse

Si su *marcador de bola* es levantado o *movido* de cualquier forma (incluyendo por *fuerzas naturales*) antes de *recolocar* su bola, usted debe ya sea:

- *Recolocar* su bola en su posición original (si no se conoce se estima), o
- Colocar un *marcador de bola* para *marcar* esa posición original.

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

Si antes de que su bola sea *recolocada*, usted levanta su *marcador de bola* o causa que se *mueva*, incurre en **un golpe de penalidad**. Si lo hace su *oponente*, él incurre en **un golpe de penalidad**.

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

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 9.7: *Penalidad General*.

REGLA 10

Preparando y Ejecutando un Golpe; Consejo y Ayuda; Caddies

Propósito de la Regla: La Regla 10 describe cómo preparar y ejecutar un golpe, incluyendo el consejo y otra ayuda que usted puede recibir de otros (incluido su caddie). El principio fundamental es que el golf es un juego de habilidad y desafío personal.

10.1 Ejecutando un Golpe

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

10.1a Golpeando Honestamente la Bola

Al ejecutar un *golpe*:

- Usted debe golpear honestamente la bola con la cabeza del palo, de tal forma que solo haya un contacto momentáneo entre ellos, no debiendo ser empujada, arrastrada o cuchareada.
- Si su palo golpea accidentalmente la bola más de una vez, solo ha habido un *golpe* y no hay penalidad.

10.1b Anclando el Palo

Al ejecutar un *golpe*, usted no debe anclar el palo, ya sea directa o indirectamente.

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre anclaje del palo, incluyendo la excepción cuando el palo o la mano que lo empuña tocan la ropa o el cuerpo.

DIAGRAMA 10.1b: ANCLANDO EL PALO

Permitido



No Permitido



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



Para la prohibición y penalidad por hacer un golpe estando a horcajadas o sobre la línea de juego.

10.1d Jugando Bola en Movimiento

usted no debe ejecutar un *golpe* a una bola en movimiento.

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

Excepción 1 - La Bola Comienza a Moverse justo Después de Que usted Inicia el Backswing para el Golpe.

Excepción 2 - Bola Cayendo del Tee.

Excepción 3 - Bola Moviéndose en el Agua.

Penalidad por Infringir la Regla 10.1: Penalidad General.

En *stroke play*, un *golpe* que se ejecuta infringiendo esta Regla cuenta y el jugador incurre en **dos golpes de penalidad**.

10.2 Consejo y Otra Ayuda

Propósito de la Regla: Un desafío fundamental para usted es decidir la estrategia y las tácticas para su juego. Por tanto, hay limitaciones sobre el consejo y otra ayuda que usted puede recibir durante una ronda.

10.2a Consejo

Durante una *ronda*, usted no debe:

- Dar *consejo* a nadie en la competencia que esté jugando en el *campo*,
- Pedir *consejo* a nadie, excepto a su *caddie*, o
- Tocar el *equipo* de otro jugador para obtener información que sería *consejo* si se la diese o se 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. Esto está permitido, **pero** cualquier persona u objeto deben retirarse antes de que se ejecute el *golpe*.

Indicando la Línea de Juego Cuando la Bola Se Va a Jugar Desde el Green. Usted o su *caddie* pueden hacer esto, **pero** con estas restricciones:

- Usted o su *caddie* pueden tocar el *green* con la mano, pie o con cualquier cosa que lleven, pero no deben mejorar las *condiciones que afectan su golpe*, y
- Usted o su *caddie* no deben colocar ningún objeto en ninguna parte del *green* o fuera del mismo para indicar su *línea de juego*. Esto no está permitido, aunque se quite el objeto antes de ejecutar su *golpe*.

Mientras se ejecuta el *golpe*, su *caddie* no debe colocarse deliberadamente sobre o cerca de su *línea de juego* ni realizar cualquier otra acción (señalar un punto en el *green*) para indicar la *línea de juego*.

Excepción – Caddie que atiende el astabandera: el *caddie* puede pararse en una posición sobre o cerca de la *línea de juego* para atender el *astabandera*.

No Colocar Ningún Objeto para Ayudar a Tomar el Stance. Usted no debe tomar el *stance* para el *golpe* usando cualquier objeto que haya sido colocado para ayudarle a alinear sus pies o cuerpo.

Restricciones del Caddie al Colocarse Detrás de Usted Cuando usted comienza a tomar su *stance* para el *golpe* y hasta que se ejecute:

- Su *caddie* no debe colocarse deliberadamente sobre o cerca de una extensión de su *línea de juego* detrás de su bola por ningún motivo.
- Si usted toma su *stance* infringiendo esta Regla, no puede evitar la penalidad retirándose.

DIAGRAMA 10.2b: CADDIE PARADO EN UN LUGAR EN O CERCA DE LA LÍNEA DE JUEGO DETRÁS DE LA BOLA



El caddie no está parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar el *stance* para el golpe y, siempre que el caddie no se mueva a dicha posición antes de que el golpe sea realizado, no hay infracción a la Regla 10.2b.

El caddie está parado en un lugar en o cerca de una extensión de la línea de juego detrás de la bola cuando el jugador comienza a tomar el *stance* para el golpe, por consiguiente hay una infracción a la Regla 10.2b.

Excepción - Bola en el Green: Cuando su bola está en el *green*, no hay penalidad según esta Regla si usted se retira del *stance* y no vuelve a tomarlo hasta que su *caddie* se haya movido a otra posición.

Ayuda Física y Protección de los Elementos. Usted no debe ejecutar un *golpe*:

- Mientras está recibiendo ayuda física de su *caddie* o de cualquier otra persona, o
- Con su *caddie* o cualquier otra persona u objeto deliberadamente colocados para protegerlo de los rayos del sol, la lluvia, el viento u otros elementos.

Penalidad por Infringir la Regla 10.2: Penalidad General.

10.3 Caddies

Propósito de la Regla: Usted puede tener un *caddie* para llevarle los palos, darle consejo y otra ayuda durante la ronda, pero existen límites respecto a lo que su *caddie* tiene permitido hacer. Usted es responsable de las acciones de su *caddie* durante la ronda y será penalizado si su *caddie* infringe las Reglas.

10.3a Su Caddie Puede Ayudarlo Durante la Ronda

Usted puede tener un *caddie* para llevar, transportar y manipular sus palos, dar *consejo* y ayudarlo de otras maneras permitidas durante la *ronda*, **pero** no debe tener más de un *caddie* a la vez ni cambiar de *caddie* de forma temporal con el único propósito de pedir *consejo* al nuevo *caddie*.

 **Ver Reglas Completas** Para una explicación respecto de cómo las Reglas se aplican a las acciones de un *caddie* compartido.

Penalidad por Infringir la Regla 10.3a:

Usted incurre en la **penalidad general** por cada hoyo en el que es ayudado por más de un *caddie* a la vez. Si la infracción se produce o continúa entre el juego de dos hoyos, usted incurre en la **penalidad general** en el siguiente hoyo.

10.3b Qué Puede Hacer su Caddie

 **Ver Reglas Completas** Para una lista de las acciones que su *caddie* tiene permitido o prohibido realizar.

10.3c Usted es Responsable de Las Acciones e Infracciones a las Reglas de Su Caddie

Usted es responsable de las acciones de su *caddie* durante su *ronda*, pero no antes o después de una *ronda*. Si la acción de su *caddie* infringe una Regla o la infringiría si usted realizara esa misma acción, usted incurre en la penalidad de esa Regla.

RULE 11

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

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

Esta Regla se aplica siempre que su *bola* en *juego* esté en movimiento (ya sea después de un *golpe* o de otra manera), **excepto** cuando ha sido *drapeada* 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 Su Bola en Movimiento Golpea Accidentalmente a una Persona o Influencia Externa

11.1a No Hay Penalidad para Ningún Jugador

Si su bola en movimiento golpea accidentalmente a cualquier persona o *influencia externa*, incluyéndolo a usted, a cualquier otro jugador o a cualquiera de sus *caddies* o *equipo*, no hay penalidad para ninguno de los jugadores.

Excepción – Bola Jugada en el Green en Stroke play: Si su bola en movimiento golpea a otra bola en reposo en el *green* y ambas bolas estaban en el *green* antes del *golpe*, usted incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

11.1b La Bola Debe Jugarse como Reposada

Si su bola en movimiento golpea accidentalmente a cualquier persona o *influencia externa*, su bola debe jugarse como reposada, **excepto** en dos situaciones:

Excepción 1 – Cuando su 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 su Bola Jugada desde el Green Golpea Accidentalmente a Cualquier Persona, Animal u Obstrucción Movable (Incluyendo Otra Bola en Movimiento) en el Green.

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre estas dos excepciones.

Penalidad por Jugar una Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 11.1: **Penalidad General.**

11.2 Bola en Movimiento Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona

Cuando una bola en movimiento ha sido deliberadamente desviada o detenida por un jugador o si golpea cualquier *equipo* que ha sido colocado de forma deliberada, normalmente hay una penalidad y la bola no debe jugarse como se encuentra.

[Ver Reglas Completas](#) Para información respecto de dónde jugar una bola que ha sido deliberadamente desviada 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 usted no debe alterar deliberadamente las condiciones físicas o levantar o mover un *impedimento suelto* u *obstrucción movable* para influir respecto del lugar donde podría quedar en reposo esa bola.

Excepción: Usted puede mover un *astabandera* que ha sido quitada, una bola en reposo en el *green* o cualquier *equipo* de otro jugador (excepto una bola en reposo en cualquier parte excepto en el *green* o un *marcador de bola* en cualquier parte del *campo*).

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

IV

Reglas Específicas
para Bunkers y Greenes

REGLAS 12-13

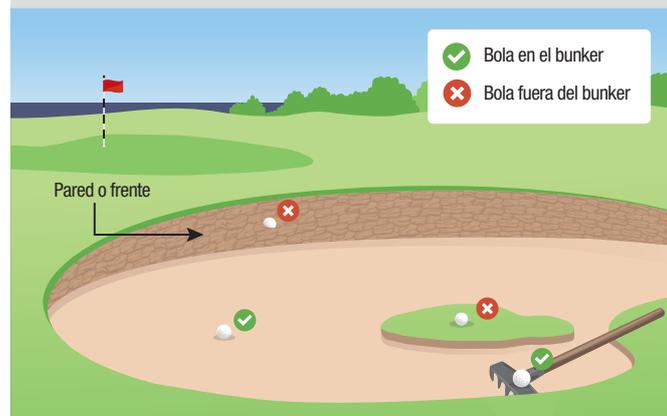
REGLA
12

Bunkers

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

12.1 Cuándo la Bola Está en un Bunker

DIAGRAMA 12.1: CUANDO SU BOLA ESTÁ EN EL BUNKER



De acuerdo con la Definición de Bunker y la Regla 12.1, el diagrama presenta ejemplos de cuando una bola está o no en un bunker.

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

Su bola también está en el *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 movable*, *condición anormal del campo* u *objeto integrante* dentro del *bunker*.

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

12.2 Jugando una Bola en el Bunker

12.2a Quitando Impedimentos Suelos y Obstrucciones Movibles

Antes de jugar su bola desde un *bunker*, usted puede quitar *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles*.

12.2b Restricciones para Tocar la Arena en el Bunker

Antes de ejecutar un *golpe* en un *bunker*, usted no debe:

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

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

- Hundir sus pies para tomar el *stance* para hacer un swing de práctica o para ejecutar el *golpe*,
- Alisar el *bunker* para cuidar el *campo*,
- Colocar palos, *equipo* u otros objetos dentro del *bunker* (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, *marcar*, levantar, *recolocar* o tomar otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyarse en un palo para descansar, equilibrarse o impedir caerse, o
- Golpear la arena por frustración o enfado.

Pero usted incurre en la **penalidad general** si sus acciones al tocar la arena *mejoran* las *condiciones que afectan su golpe*.

Penalidad por Infringir la Regla 12.2: Penalidad General.

12.3 Reglas Específicas para Alivio de una Bola en Bunker

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

REGLA

13

Greenes

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

13.1 Acciones Permitidas o Requeridas en el Green

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

13.1a Cuándo Está la Bola en el Green

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

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

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

Cuando su bola está en el *green*, puede ser levantada y limpiada. La posición de su bola debe ser *marcada* antes de ser levantada y debe ser *recolocada*.

13.1c Mejoras Permitidas en el Green

Durante una *ronda* usted puede llevar a cabo estas dos acciones en el *green*, tanto si su bola está dentro o fuera del mismo:

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

Pero si usted *mejora* el *green* mediante acciones que exceden lo razonable al restaurarlo a su condición original, incurre en la **penalidad general**.

“Daños en el *green*” incluye cualquier daño causado por una persona o *influencia externa*, como:

- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y raspaduras o hendiduras hechas por el *equipo* o el *astabandera*,
- Tapones de *hoyo* antiguos, tapones de césped, juntas de panes de pasto y raspaduras o hendiduras hechas por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas o marcas de pezuña de *animales*, y
- Objetos empotrados (como una piedra, bellota o *tee*).

Pero “daños en el *green*” no incluye ningún 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, lluvia u otras *fuerzas naturales*,
- Imperfecciones naturales de la superficie (como áreas de maleza, sin césped o enfermas o áreas de crecimiento desigual), o
- Desgaste natural del *hoyo*.

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

No hay penalidad si usted, su *oponente* u otro jugador en *stroke play*, *mueve* accidentalmente su bola o *marcador de bola* en el *green*.

Usted debe *recolocar* su bola en su posición original (si no se conoce se estima) o colocar un *marcador de bola* para *marcar* dicho punto.

Excepción – Su Bola Debe Ser Jugada como Reposa Cuando la Bola Comienza a Moverse Durante el Backswing o el Golpe y el Golpe se Ejecuta.

Si la causa del movimiento de su bola en el *green* son *fuerzas naturales*, el punto desde donde usted debe jugar el siguiente *golpe* depende de si la bola ya había sido levantada y *recolocada* en su posición original:

- Bola Ya Levantada y Recolocada – Su bola debe *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima).
- Bola No Levantada y Recolocada – Su bola debe jugarse desde su nueva posición.

13.1e No Probar el Green Deliberadamente

Si durante una *ronda* usted deliberadamente frota la superficie o hace rodar una bola para probar el *green* o un *green equivocado*, usted incurre en la **penalidad general**.

Excepción – Está Permitido Probar el Green del Hoyo Recién Completado o Green de Práctica Entre El Juego de Dos Hoyos.

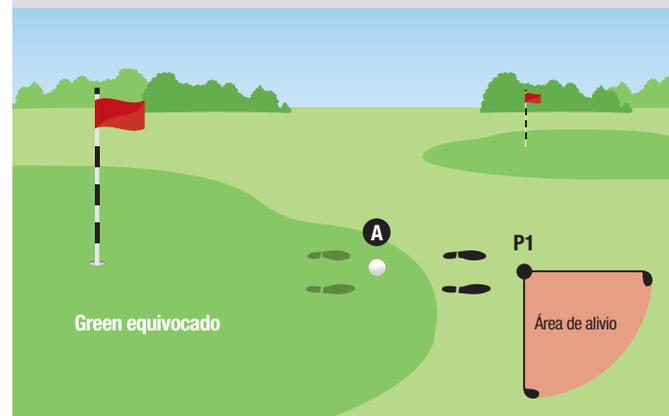
13.1f Alivio Obligatorio de un Green Equivocado

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

Cuando existe interferencia de un *green equivocado*, usted no debe jugar la bola como reposa. Por el oponente, usted debe aliviarse sin penalidad, *dropeando* la bola original u otra bola en el *área de alivio* tal como se muestra en el Diagrama 13.1f.

No hay alivio según esta Regla cuando la interferencia solo existe porque usted elige un palo, tipo de *stance* o *swing* o dirección de juego que son claramente irrazonables en esas circunstancias.

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIDAD DE GREEN EQUIVOCADO



Cuando hay interferencia de un *green equivocado*, debe tomarse alivio sin penalidad. El diagrama supone un jugador diestro. La bola A reposa sobre el *green equivocado*, y el punto más cercano de alivio total para la bola A está en P1, el cual debe estar en la misma área del campo donde la bola original fue a reposar (en este caso, el área general).

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto más cercano de alivio total (P1)	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • 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

Apuntes del Jugador:

Debe tomar alivio total de toda interferencia de un *green equivocado*.

Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 13.1: Penalidad General.

13.2 El Astabandera

Propósito de la Regla: Esta Regla cubre sus opciones relacionadas con el astabandera. Usted puede dejarla en el hoyo o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien se la atienda y que la quite después de jugada su bola), pero tiene que decidirse antes del golpe. Normalmente no hay penalidad si una bola en movimiento golpea el astabandera.

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 Astabandera en el Hoyo

Si usted ejecuta un *golpe* con el *astabandera* dejada en el *hoyo* y su bola en movimiento la golpea, no hay penalidad y la bola debe jugarse como repose.

La decisión de dejar el *astabandera* en el *hoyo* debe hacerse antes de que usted ejecute el *golpe*, ya sea dejando el *astabandera* en el hoyo o haciendo que el *astabandera* que ha sido quitada, sea puesta en el *hoyo*.

En cualquier caso, usted no debe tratar de obtener una ventaja moviendo deliberadamente el *astabandera* a una posición que no esté centrada en el *hoyo*. Si usted lo hace y la bola en movimiento golpea el *astabandera*, usted incurre en la **penalidad general**.



Ver Reglas Completas

Para información sobre mover y quitar un astabandera dejada en el hoyo cuando una bola está en movimiento.

13.2b Quitando el Astabandera del Hoyo

Usted puede ejecutar un *golpe* con el *astabandera* quitada del *hoyo*, para que su bola en movimiento no la golpee estando en el *hoyo*.

Usted debe decidir antes de ejecutar el *golpe* hacer quitar el *astabandera* del *hoyo* antes de jugar su bola o autorizar a alguien a atender el *astabandera*.



Ver Reglas Completas

Para situaciones en la que se considera que usted ha autorizado que se atienda el astabandera y para más información sobre qué hacer si su bola golpea el astabandera o a la persona que la quitó o que la atiende.

13.2c Bola Reposando Contra el Astabandera Dejada en el Hoyo

En caso de que su bola quede en reposo contra el *astabandera* dejada en el *hoyo*, si cualquier parte de su bola está en el *hoyo* por debajo de la superficie del *green*, se considerará que la bola está *embocada*.

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

- La bola no está *embocada* y debe jugarse como reposa.
- Si el *astabandera* se quita y la bola se *mueve* (tanto si cae dentro del *hoyo* como si se aleja), no hay penalidad y la bola debe *recolocarse* en el borde del *hoyo*.

Penalidad por Jugar Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar *Equivocado* infringiendo la Regla 13.2: *Penalidad General*.

13.3 Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo

13.3a Tiempo de Espera para Ver Si su Bola que Sobre Cuelga el Borde del Hoyo Cae Dentro del Mismo

Si cualquier parte de su bola sobre cuelga el borde del *hoyo* se le concede un tiempo razonable para llegar al *hoyo* y diez segundos adicionales para ver si cae dentro del mismo.

Si su bola cae dentro del *hoyo* en ese tiempo de espera, usted *embocó* con su último *golpe*.

Si su bola no cae dentro del *hoyo* en ese tiempo de espera:

- Se considera que está en reposo.
- Si, posteriormente, su bola cae dentro del *hoyo* antes de jugarla, usted *embocó* con su último *golpe*, **pero** incurre en **un golpe de penalidad**, que debe ser añadido a su score del *hoyo*.

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



Ver Reglas Completas

Para información acerca de qué hacer si su bola que sobre cuelga el borde del hoyo es levantada o movida antes de que hayan expirado los 10 segundos de tiempo de espera.



V

Levantando y Volviendo a Poner una Bola en Juego

REGLA 14



REGLA 14

Procedimientos para la Bola: Marcando, Levantando y Limpiando; Recolocando en un Punto; Dropeando en Área de Alivio; Jugando desde Lugar Equivocado

Propósito de la Regla: La Regla 14 cubre cuándo y cómo usted puede marcar la posición de su bola en reposo y levantarla y limpiarla y cómo ponerla de nuevo en juego para que sea jugada desde el lugar correcto.

- Cuando su bola levantada o movida debe recolocarse, la misma bola debe ser colocada en su posición original.
- Cuando se toma alivio, con o sin penalidad, una bola sustituta o la bola original deben dropearse en un área de alivio específico.

Usted puede corregir un error cometido al aplicar estos procedimientos sin penalidad antes de jugar la bola, pero incurre en penalidad si juega su bola desde lugar equivocado.

14.1 Marcando, Levantando y Limpiando la Bola

14.1a La Posición de una Bola que Ha de Ser Levantada y Recolocada Debe Ser Marcada

Antes de levantar su bola de acuerdo con una Regla que requiere que la *reponga* en su posición original, usted debe *marcar* ese punto, lo que significa:

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

Si usted levanta su bola sin *marcar* su posición, la *marca* de forma incorrecta o ejecuta un *golpe* con el *marcador de bola* puesto, incurre en **un golpe de penalidad**.

Cuando usted levanta su bola para tomar alivio bajo una Regla, no está obligado a *marcar* la posición antes de levantarla.

14.1b Quién Puede Levantar la Bola

Su bola solo puede ser levantada según las Reglas por usted o por alguien a quien usted autorice, **pero** usted debe dar esa autorización en cada caso antes de que su bola sea levantada, no pudiendo autorizar de una manera general para toda la *ronda*.

Excepción – Su Caddie Puede Levantar su Bola en el Green Sin Autorización.

14.1c Limpiando una Bola Levantada

Cuando usted levanta su bola del *green*, la puede limpiar siempre. Cuando usted levanta su bola de cualquier otro sitio la puede limpiar siempre, **excepto** cuando se levanta:

- Para ver si está cortada o agrietada - no se permite limpiarla.
- Para identificarla - se permite limpiarla solo 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 limpiarla, salvo que el jugador se alivie según una Regla.

Si usted limpia una bola levantada cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalidad**.

14.2 Recolocando la Bola en un Punto

14.2a Debe Usarse la Bola Original

Cuando su bola debe ser *recolocada* luego de ser levantada o *movida*, debe utilizarse su bola original.

Excepción – Otra bola puede ser usada cuando:

- Usted no puede recuperar su bola original con un esfuerzo razonable en unos pocos segundos,
- Su bola original está cortada o agrietada,
- Ud reanuda el juego después de una suspensión, o
- Su bola original fue jugada por otro jugador como *bola equivocada*.

14.2b Quién Debe Recolocar la Bola y Cómo Debe Ser Recolocada

Su bola debe ser *recolocada* según las Reglas por usted o cualquier persona que levantó la bola o causó su *movimiento*.

Si usted juega una bola que fue *recolocada* de manera incorrecta o por alguien que no estaba autorizado a hacerlo, incurre en **un golpe de penalidad**.

14.2c Punto en el Que Hay Que Recolocar la Bola

Su bola debe *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima), **excepto** cuando las Reglas establecen que su bola debe *recolocarse* en un sitio diferente.

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

- La “posición original” de la bola incluye su situación vertical con respecto al suelo.
- Esto significa que su bola debe *recolocarse* sobre, debajo o contra ese objeto.

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

Si el *lie* de su bola que se ha levantado o *movido* ha sido alterado, usted debe *recolocarla* de esta forma:

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

Si usted omite recrear el *lie* en infracción a esta Regla, ha jugado desde *lugar equivocado*.

- Bola en Cualquier Otro Lugar Excepto en Arena. Usted debe *recolocarla* colocándola en el punto más cercano con un *lie* lo más similar al original, que esté:
 - » Dentro de la *longitud de un palo* de su posición original (si no se conoce se estima),
 - » No más cerca del *hoyo*, y

» En la misma *área del campo* que la posición original.

Si usted sabe que se ha alterado el *lie* original pero no sabe cómo era ese *lie*, debe estimarlo y *recolocar* su 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 Recolocada No Se Queda en su Posición Original

Si usted intenta *recolocar* su bola, pero no se queda en su posición original, debe intentarlo una segunda vez.

Si su bola nuevamente no se queda en el lugar, debe *recolocarla* colocándola en el punto más cercano donde quede en reposo, **pero** con las siguientes limitaciones, que dependen de donde estaba 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 penalidad* - el punto más cercano debe estar en el mismo *bunker* o en la misma *área de penalidad*.
- Punto de reposo original en el *green* - el punto más cercano debe estar en el *green* o en el *área general*.

Penalidad por Jugar Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde Lugar Equivocado infringiendo la Regla 14.2: Penalidad General.

14.3 Dropeando la Bola en un Área de Alivio

14.3a Puede Usarse la Bola Original u Otra Bola

Usted puede usar cualquier bola cada vez que *dropea* o coloca una bola bajo esta Regla.

14.3b La Bola Debe Dropearse de Manera Correcta

Usted debe *dropear* una bola de forma correcta, que significa estas tres cosas:

- La bola debe ser *dropeada* solamente por usted (ni su caddie ni ninguna otra persona lo puede hacer).
- Usted debe soltar la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla,

DIAGRAMA 14.3b: DROPEANDO DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA


Una bola debe ser dropeada cayendo hacia abajo desde la altura de la rodilla. “Altura de la rodilla” significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie. Pero el jugador no tiene que estar de pie cuando la bola es dropeada.

de tal forma que la bola:

- » Caiga hacia abajo, sin que usted la arroje, la gire o la haga rodar o haciendo otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar la bola, y
- » No toque ninguna parte de su cuerpo o de su *equipo* antes de golpear el suelo.

“Altura de la rodilla” significa la altura de la rodilla del jugador cuando está de pie.

- La bola debe ser *dropeada* en el *área de alivio*. Usted puede pararse tanto dentro como fuera de la misma al *dropear*.

Si su bola es *dropeada* de forma incorrecta en infracción a uno o más de esos tres requerimientos, usted debe *dropear* de nuevo una bola en forma correcta y no hay límite a la cantidad de veces que debe hacerlo.

Una bola *dropeada* de forma incorrecta no cuenta como uno de los dos *dropeos* requeridos antes de tener que colocar una bola.



Para información acerca de ejecutar un golpe a una bola dropeada de manera incorrecta y si se aplica un golpe de penalidad o la penalidad general.

14.3c La Bola Dropeada de Forma Correcta Debe Ir a Reposar en el Área de Alivio

Esta Regla sólo se aplica cuando una bola es *dropeada* de forma correcta bajo la Regla 14.3b.

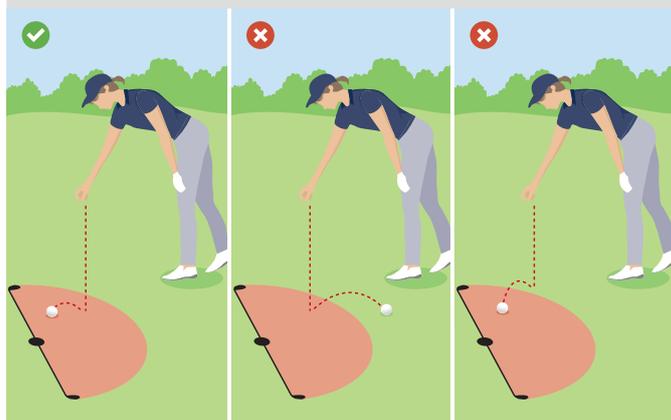
Cuando usted ha terminado de aliviarse. Usted solamente ha completado el alivio cuando su bola *dropeada* de la manera correcta va a reposar en el *área de alivio*.

No importa si la bola, luego de tocar el suelo, toca a cualquier persona, *equipo* u otra *influencia externa* antes de ir a reposar:

- Si la bola va a reposar en el *área de alivio*, usted ha completado el procedimiento de alivio y debe jugar la bola como reposa.
- Si la bola va a reposar fuera del *área de alivio*, ver abajo “Qué hacer cuando la bola dropeada de manera correcta va a reposar fuera del *área de alivio*”.

En ambos casos, no hay penalidad para ningún jugador.

DIAGRAMA 14.3c: BOLA DEBE SER DROPEADA DENTRO E IR A REPOSAR EN EL ÁREA DE ALIVIO



La bola es dropeada en forma correcta bajo la Regla 14.3b y va a reposar dentro del área de alivio, entonces el procedimiento de alivio esta completado.

La bola es dropeada en forma correcta bajo la Regla 14.3b, pero va a reposar fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada en la forma correcta por segunda vez.

La bola es dropeada en forma incorrecta como lo es fuera del área de alivio, entonces la bola debe ser dropeada nuevamente en forma correcta.

Excepción – Cuando una Bola Dropeada en Forma Correcta es Deliberadamente Desviada o Detenida por Cualquier Persona

Qué Hacer si una Bola Dropeada en Forma Correcta Va a Reposar Fuera del Área de Alivio. Usted debe *dropear* una bola de forma correcta por segunda vez y si la bola vuelve a ir a reposar fuera del área de alivio, debe completar el alivio:

- Colocando una bola en el punto donde la bola golpeó por primera vez el suelo al *dropearla* por segunda vez.

- Si la bola colocada no queda en reposo en ese punto, el jugador debe colocarla en ese punto por segunda vez.
- Si nuevamente no queda en reposo en ese punto, debe colocar una bola en el punto más cercano donde quede en reposo, sujeto a los límites de la Regla 14.2e.

14.3d Qué Hacer Si la Bola Dropeada en Forma Correcta es Deliberadamente Desviada o Detenida por una Persona



Para información sobre qué hacer si ha dropeado su bola de manera correcta, pero ha sido deliberadamente desviada o detenida.

Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado o Jugar una Bola que fue Colocada en lugar de Dropeada en Infracción a la Regla 14.3: Penalidad General.

14.4 Cuando su Bola está Nuevamente en Juego después de que la Bola Original Quedó Fuera de Juego



Para información sobre cuando su bola está nuevamente en juego, incluyendo cuando usted sustituye una bola, pero esa sustitución no está autorizada o cuando usa un procedimiento que no es aplicable.

14.5 Corrigiendo un Error Cometido al Sustituir, Recolocar, Dropear o Colocar su Bola

Usted puede levantar la bola sin penalidad y corregir el error antes de jugar su bola:

- Cuando ha *sustituido* la bola original y esa sustitución no está autorizada, o
- Cuando ha *recolocado*, *dropeado* o colocado su bola (1) en *lugar equivocado* o ha ido a reposar en *lugar equivocado*, (2) de manera incorrecta, o (3) usando un procedimiento que no es aplicable.



Para más información sobre corregir un error antes de jugar su bola.

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

Esta Regla se aplica siempre que usted está obligado o tiene permitido bajo las Reglas ejecutar el siguiente *golpe* desde donde jugó el *golpe* anterior (es decir, cuando toma alivio según *golpe* y *distancia* o juega de nuevo después de que un *golpe* es cancelado o de otra forma no cuenta).

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL SIGUIENTE GOLPE DESDE DONDE FUE REALIZADO EL GOLPE ANTERIOR

Cuando un jugador está obligado o tiene permitido ejecutar el siguiente golpe desde donde fue jugado el golpe anterior, como debe ser puesta en juego una bola por el jugador depende del área del campo desde donde el golpe anterior fue realizado.



14.6a Golpe Anterior Jugado Desde el Área de Salida

Su bola original u otra bola debe jugarse desde cualquier lugar del *área de salida* (y se puede colocar sobre un tee).

14.6b Golpe Anterior Jugado Desde Área General, Área De Penalidad o Bunker

Su bola original u otra bola debe *dropearse* dentro de esta *área de alivio*:

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

14.6c Golpe Anterior Jugado desde el Green

Su bola original u otra bola debe colocarse en el punto donde se jugó el *golpe* anterior (si no se conoce se estima).

Penalidad por Jugar desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 14.6: Penalidad General.

14.7 Jugando desde Lugar Equivocado

14.7a Lugar Desde Donde Hay que Jugar la Bola

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

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

14.7b Cómo Completar un Hoyo Después de Jugar Desde Lugar Equivocado en Stroke play

Si usted ha jugado desde *lugar equivocado* pero no es una *seria infracción*, incurre en la **penalidad general** bajo la Regla 14.7a y debe continuar jugando el hoyo con la bola jugada desde *lugar equivocado*.

Si ha jugado desde *lugar equivocado* y es una *seria infracción*, usted debe corregir el error completando el hoyo con una bola jugada desde el lugar correcto. Si no lo hace, está **descalificado**.



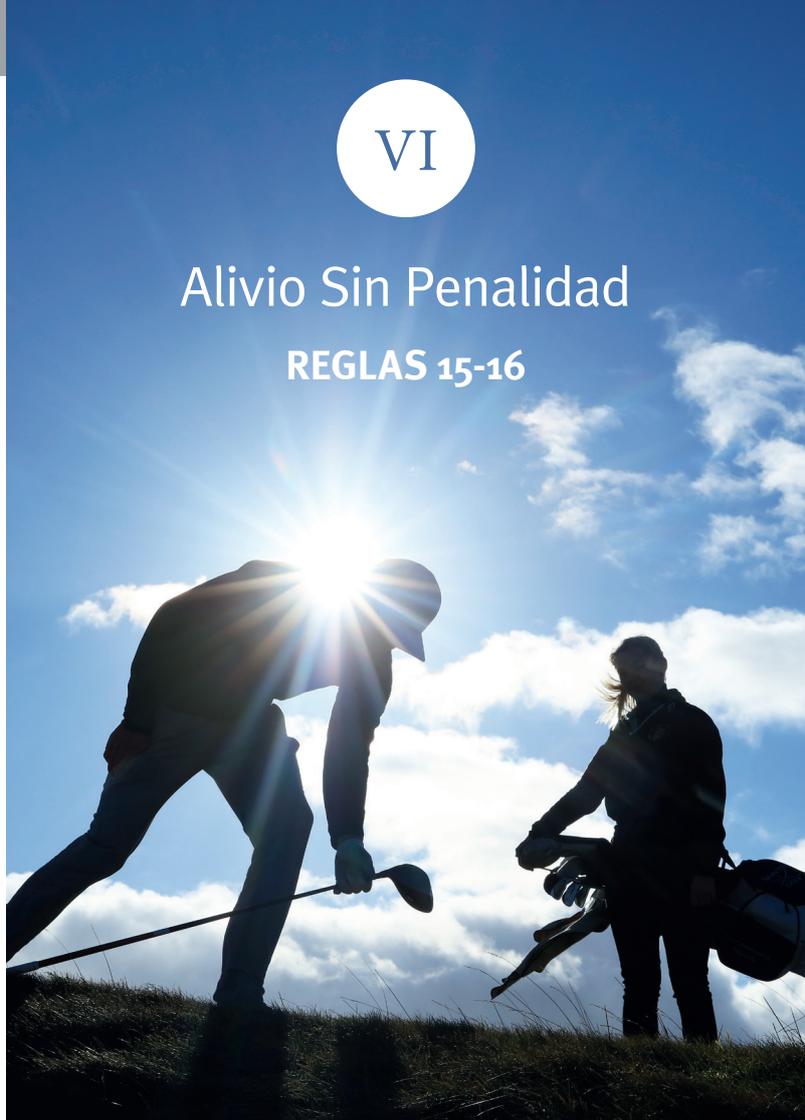
Ver Reglas Completas

Para una explicación sobre qué hacer si jugó desde lugar equivocado y es una seria infracción o si no está seguro de si es una seria infracción.

VI

Alivio Sin Penalidad

REGLAS 15-16



REGLA

15

Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Muebles (Incluyendo Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interferiendo el Juego)

Propósito de la Regla: La Regla 15 cubre cuándo y cómo usted se puede aliviar sin penalidad de impedimentos suelos y obstrucciones muebles.

- Estos objetos naturales y artificiales muebles no forman parte del desafío de jugar el campo y usted está normalmente autorizado a quitarlos cuando interfieren con su juego.
- Pero debe ser cuidadoso al mover impedimentos suelos cerca de su bola fuera del green, porque tendrá penalidad si al quitarlos causa que su bola se mueva.

15.1 Impedimentos Suelos

15.1a Quitar Impedimentos Suelos

Usted puede quitar un *impedimento suelo* sin penalidad de cualquier parte dentro o fuera del *campo* y puede hacerlo de cualquier manera (como con la mano, el pie o un palo u otro *equipo*).

Pero hay dos **excepciones**:

Excepción 1 – Quitando Impedimento Suelto Donde Hay que Recolocar la Bola.

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

[Ver Reglas Completas](#) Para más información acerca de estas excepciones.

15.1b Bola Movida al Quitar Impedimento Suelto

Si cuando usted quita un *impedimento suelo* causa que su bola se *mueva*, su bola debe *recolocarse* en su posición original (si no se conoce se estima).

Si su bola *movida* estaba en reposo en cualquier sitio excepto en el *green* o en el *área de salida*, usted incurre en **un golpe de penalidad**.

15.2 Obstrucciones Muebles

15.2a Alivio de Obstrucciones Muebles

Quitar Obstrucción Mueble. Usted puede quitar una *obstrucción mueble*, sin penalidad, de cualquier parte del *campo* o fuera del mismo y puede hacerlo de cualquier manera.

Si su bola se *mueve* al quitar una *obstrucción mueble* no hay penalidad y su bola debe ser recolocada en su posición original (si no se conoce se estima).

DIAGRAMA #1 15.2a: BOLA SE MUEVE CUANDO UNA OBSTRUCCIÓN MUEBLE ES QUITADA (EXCEPTO CUANDO LA BOLA ESTA DENTRO O SOBRE LA OBSTRUCCIÓN)



Pero hay dos **excepciones** en las cuales una *obstrucción mueble* no debe ser quitada:

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 Muebles para Afectar una Bola en Movimiento.

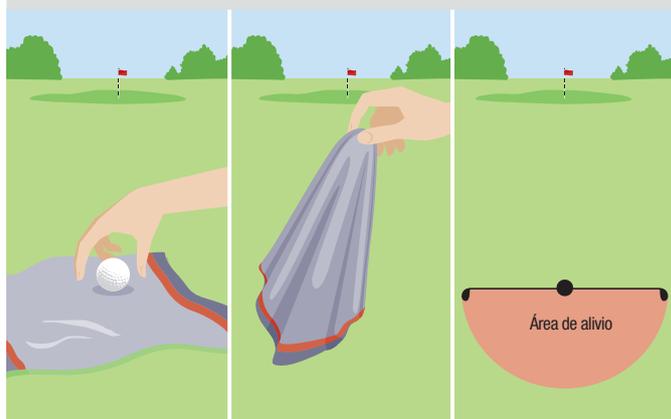


Ver Reglas Completas

Para más información sobre las excepciones.

Cuando su Bola Está en o Sobre la Obstrucción Movable en Cualquier Lugar del Campo Excepto en el Green. Ud puede tomar alivio sin penalidad levantando su bola, retirando la *obstrucción movable* y *dropeando* su bola original u otra bola como se muestra en el Diagrama N° 2. 15.2a.

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO O SOBRE OBSTRUCCIÓN MOVIBLE



Cuando una bola está dentro o sobre una obstrucción movable (como una toalla) en cualquier lugar del campo, puede tomarse alivio sin penalidad levantando la bola, retirando la obstrucción movable y, excepto en el green, dropear esa bola u otra bola.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto estimado justo debajo de donde la bola estaba dentro o sobre la obstrucción movable	Un palo de longitud desde el punto de referencia 	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • 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



Ver Reglas Completas

Para información sobre cómo tomar alivio sin penalidad cuando su bola está sobre una obstrucción movable en green.

15.2b Alivio para Bola No Encontrada Pero en o Sobre Obstrucción Movable



Ver Reglas Completas

Para información acerca de cómo tomar alivio sin penalidad cuando su bola está en o sobre una obstrucción movable pero no ha sido encontrada.

Penalidad por Jugar una Bola Sustituta (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 15.2: Penalidad General.

15.3 Bola o Marcador de Bola Ayudando o Interfiriendo el Juego

15.3a Bola en el Green Que Ayuda al Juego

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

Si usted cree razonablemente que una bola en el *green* puede ayudar al juego de cualquier jugador (como por ejemplo que sirve para detener otra bola cerca del *hoyo*), usted puede *marcar* la posición de la bola y levantarla si es suya o, si es de otro jugador, requerir que la *marque* y la levante.

Solo en *stroke play*:

- Un jugador al que le piden levantar la bola, en lugar de hacerlo puede jugarla primero, y
- Si usted y otro jugador se ponen de acuerdo para dejar una bola en su lugar para ayudar a cualquiera de ustedes y ese jugador ejecuta un golpe habiendo dejado en su posición la bola que ayuda, cada jugador que llegó al acuerdo incurre en la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

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

Si otro jugador cree razonablemente que vuestra bola podría interferir con su juego:

- Puede requerirle que la *marque* y la levante y la bola no debe ser limpiada (**excepto** cuando sea levantada del *green*).
- Si usted no *marca* la posición de la bola antes de levantarla o la limpia cuando no está permitido, incurre en **un golpe de penalidad**.
- Solo en *stroke play*, si a usted le piden levantar su bola según esta Regla, en lugar de hacerlo, puede jugarla primero.

Usted no está autorizado a levantar su bola según esta Regla basado únicamente en su creencia de que podría interferir con el juego de otro jugador.

Si usted levanta su bola cuando otro jugador no le ha requerido que lo haga (**excepto** cuando sea levantada del *green*), incurre en **un golpe de penalidad**.

15.3c Marcador de Bola Ayudando o Interferiendo en el Juego

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

- Mover a otro lugar el *marcador de bola* si es suyo, o
- Si es de otro jugador, requerirle que lo aparte, por la misma razón que le puede exigir levantar una bola.

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

Penalidad por Infringir Regla 15.3: Penalidad General.

Penalidad por Jugar Bola *Sustituta* (cuando la sustitución no está permitida) o Jugar desde *Lugar Equivocado* infringiendo la Regla 15.3: Penalidad General.

REGLA 16

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

Propósito de la Regla: La Regla 16 cubre cuándo y cómo usted puede aliviarse sin penalidad 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 permite el alivio sin penalidad, excepto en un área de penalidad.
- Usted normalmente se alivia dropeando una bola en un área de alivio, en base al punto más cercano de alivio total.

Esta Regla también cubre el alivio sin penalidad cuando su bola está enterrada en su propio pique en el área general.

16.1 Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles)

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

Estas se denominan en conjunto *condiciones anormales del campo*, pero cada una tiene su propia Definición.

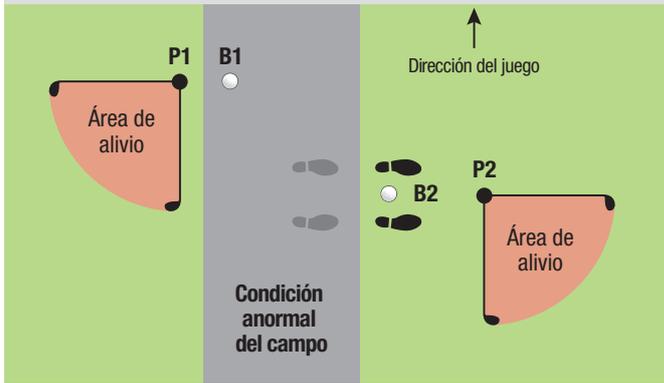
16.1a Cuándo se Permite el Alivio

Existe interferencia cuando cualquiera de estas circunstancias se cumple:

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

No hay alivio sin penalidad si la *condición anormal del campo* está fuera de límites o su bola está en un *área de penalidad*.

DIAGRAMA 16.1a: CUANDO SE PERMITE ALIVIO PARA UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO



El diagrama asume que el jugador es diestro. Alivio sin penalidad es permitido por interferencia de una condición anormal del campo (CAC), incluida una obstrucción inamovible, cuando la bola toca o reposa en o sobre la condición (B1), o la condición interfiere con el área del stance (B2) o del swing pretendido. El punto más cercano de alivio total para B1 es P1, y es muy próximo a la condición. Para B2, el punto más cercano de alivio total es P2, y está más lejos de la condición ya que el stance debe estar liberado de la CAC.

No se Permite el Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar su Bola.

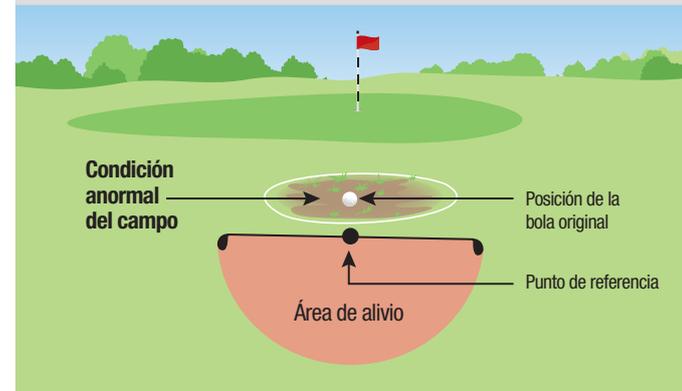
No hay alivio:

- Cuando jugar su bola como reposa sería claramente irrazonable debido a algo diferente a la *condición anormal del campo* (como cuando usted está parado sobre una *obstrucción inamovible*, pero no puede ejecutar un *golpe* porque su bola está en un arbusto), o
- Cuando solo existe interferencia porque usted elige 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 su bola se encuentra en el *área general* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, usted puede aliviarse sin penalidad, *drapeando* la bola original u otra bola como se indica en el Diagrama 16.1b.

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIDAD DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN ÁREA GENERAL



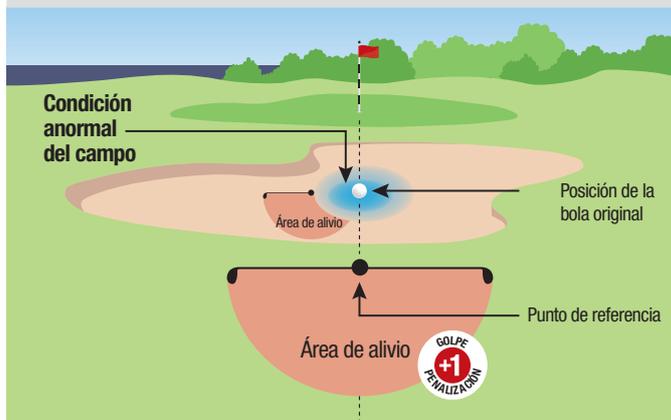
Alivio sin penalidad es permitido cuando la bola está en el *área general* y hay interferencia por una *condición anormal del campo*. El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe ser *drapeada* en e ir a reposar dentro del *área de alivio*.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto más cercano de alivio total	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el <i>área general</i>

Apuntes del Jugador:

Cuando usted toma alivio, debe tomar alivio total de toda interferencia por una *condición anormal del campo*.

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



El diagrama supone un jugador diestro. Cuando existe interferencia de una condición anormal del campo en un bunker, alivio sin penalidad puede ser tomado en el bunker bajo la Regla 16.1b.

Puede fuera del bunker tomarse alivio con un golpe de penalidad. El alivio fuera del bunker se realiza sobre la línea de referencia que va desde el hoyo y se prolonga hacia atrás pasando por el punto donde reposa la bola original dentro del bunker.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
Un punto en el campo fuera del bunker elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia y está más lejos desde el hoyo que la posición original (no hay límite sobre la línea de cuanto se puede ir para atrás)	Un palo de longitud desde el punto de referencia 	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo
Apuntes del Jugador: Al elegir este punto de referencia, lo debería indicar utilizando un objeto (como un tee).		

16.1c Alivio para una Bola en Bunker

Si su bola está en un *bunker* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, usted puede optar por:

- Alivio sin penalidad: 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*, usted puede utilizar el *punto de máximo alivio disponible* en el *bunker* como punto de referencia.
- Alivio con Penalidad Jugando desde Fuera del Bunker (Alivio en Línea hacia Atrás): Con **un golpe de penalidad** usted puede *droppear* una bola como se muestra en el Diagrama 16.1c.

16.1d Alivio para Bola en el Green

Si su bola está en el *green* y existe interferencia de una *condición anormal del campo*, usted puede aliviarse sin penalidad colocando la bola original u otra bola según se indica en el Diagrama 16.1d.

DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIDAD DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO SOBRE EL GREEN



El diagrama supone un jugador zurdo. Cuando una bola está sobre el green y existe interferencia por una condición anormal del campo, puede tomarse alivio sin penalidad colocando una bola sobre el lugar del punto más cercano de alivio total.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto más cercano de alivio total	La bola debe ser colocada en el punto más cercano de alivio total	El punto más cercano de alivio total debe estar tanto: <ul style="list-style-type: none"> • Sobre el green, o • En el área general

Apuntes del Jugador:

- Cuando toma alivio, debe tomar alivio total de toda interferencia por la condición anormal del campo.
- Si no hay tal punto más cercano de alivio total, aún puede tomar este alivio sin penalidad usando el punto de máximo alivio disponible como punto de referencia, el cual debe estar en el green o en el área general.

16.1e Alivio por Bola No Encontrada pero en o Sobre Una Condición Anormal del Campo

Si su bola no se ha encontrado y es *conocido o virtualmente cierto* que su bola fue a reposar en o sobre una *condición anormal del campo*, usted puede tomar alivio según la Regla 16.1b, c o d. Para ello usted utiliza como punto de referencia, el punto estimado en el que la bola cruzó por última vez el margen de la *condición anormal del campo*.



Para más información sobre cómo tomar alivio si su bola está en o sobre una condición anormal del campo, pero no ha sido encontrada.

16.1f Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona prohibida para jugar en Condición Anormal del Campo

En cualquiera de estas situaciones, usted no debe jugar su bola como reposa:

- Si su bola está en una *zona prohibida para jugar* que está en una *condición anormal del campo*, usted debe aliviarse según la Regla 16.1b, c o d.
- Si su bola está fuera de una *zona prohibida para jugar* y una *zona prohibida para jugar* (tanto en una *condición anormal del campo* como en un *área de penalidad*) interfiere con el área de su *stance* o swing pretendidos, usted debe aliviarse según la Regla 16.1 o, salvo que su bola esté en un *área de penalidad*, aliviarse por bola injugable según la Regla 19.

Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.1: Penalidad General.

16.2 Condición de Animal Peligroso

Existe una “condición de *animal peligroso*” cuando un *animal peligroso* (como serpientes venenosas o caimanes) que está cerca de su bola, podría causarle daños físicos serios si tuviera que jugar desde donde reposa la bola.



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

16.3 Bola Enterrada

16.3a Cuándo se Permite el Alivio

El alivio está permitido solo cuando su bola está *enterrada* en el *área general*. **Pero** si su bola está *enterrada* en el *green*, usted puede *marcarla*, levantarla y limpiarla, reparar el daño y *recolocarla* en la posición original.

DIAGRAMA 16.3a: CUANDO UNA BOLA ESTÁ ENTERRADA



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

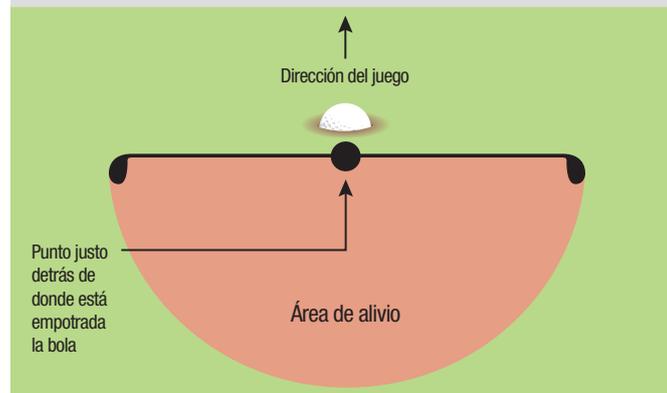
- Cuando su bola está *enterrada* en arena, en una parte del *área general* que no está cortada a la altura del fairway o menor, o
- Cuando la interferencia de cualquier otra cosa que no sea su bola *enterrada*, hace que el *golpe* sea claramente irrazonable (como cuando usted no puede ejecutar un *golpe* porque su bola está en un arbusto).

Su bola está *enterrada* sólo 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 Enterrada

Si su bola está *enterrada* en el *área general*, usted puede aliviarse sin penalidad *dropeando* la bola original u otra bola como se indica en el Diagrama 16.3b.

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIDAD PARA BOLA ENTERRADA



Cuando una bola esta enterrada en *área general*, puede tomarse alivio sin penalidad. El punto de referencia para tomar alivio es el sitio justo detrás de donde la bola esta enterrada. Una pelota debe ser *dropeada* en y quedar reposando dentro del *área de alivio*.

Punto de referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto justo detrás de donde la bola está enterrada	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El <i>área de alivio</i> : <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en el <i>área general</i>

Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 16.3: Penalidad General.

16.4 Levantando su Bola para Ver si Reposo en una Condición Donde Está Permitido el Alivio

Si usted cree razonablemente que su bola está en una condición de la que se puede aliviar sin penalidad según las Reglas, pero no lo puede decidir sin levantar la bola, puede *marcar* y levantar la bola para ver si el alivio está permitido. La bola levantada no debe ser limpiada (excepto en el *green*).



Ver Reglas Completas

Para más información sobre levantar la bola para ver si reposo en una condición de donde se permite alivio, incluyendo la penalidad por levantar su bola sin creencia razonable.

VII

Alivio con Penalidad

REGLAS 17-19



REGLA 17

Áreas de Penalidad

Propósito de la Regla: La Regla 17 es una regla específica para las áreas de penalidad, las cuales son cauces de agua u otras áreas definidas por el Comité, donde una bola a menudo se pierde o no puede jugarse. Con un golpe de penalidad, usted puede usar opciones de alivio específicas para jugar su bola desde fuera del área de penalidad.

17.1 Opciones para su Bola en Área de Penalidad

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

Usted puede pararse en un *área de penalidad* para jugar una bola que reposa fuera del *área de penalidad*, incluso después de tomar alivio de la misma.

17.1a Cuándo la Bola Está en el Área de Penalidad

Su bola está en un *área de penalidad* cuando cualquier parte de la misma reposa sobre o toca el terreno o cualquier otra cosa dentro de los márgenes del *área de penalidad* o está encima del margen o de cualquier otra parte del *área de penalidad*.

17.1b Usted Puede Jugar su Bola como Reposas en un Área de Penalidad o Tomar Alivio con Penalidad

Usted puede jugar su bola como reposa sin penalidad o jugar una bola desde fuera del *área de penalidad* aliviándose con penalidad.

Excepción – Obligatorio Aliviarse por Interferencia de una Zona prohibida para jugar dentro del Área de Penalidad.

17.1c Alivio para Bola no Encontrada pero En Área de Penalidad

Si su bola no se ha encontrado y *se conoce o es virtualmente cierto* que fue a reposar en un *área de penalidad*, usted puede aliviarse con penalidad según esta Regla.

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que su bola fue a reposar dentro de un *área de penalidad* y la bola está *perdida*, usted debe tomar alivio según *golpe y distancia*.

17.1d Alivio para Bola en Área de Penalidad

Usted tiene las opciones de alivio que se muestran en el Diagrama 17.1d N° 1 (alivio para *área de penalidad* amarilla) y en el Diagrama 17.1d N° 2 (alivio para *área de penalidad* roja), en cada caso con **un golpe de penalidad**.

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



- ⊗ Punto por donde la bola entró el área de penalidad
- Puntos de referencia
- Área de alivio

Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un *área de penalidad* amarilla y el jugador desea tomar alivio, tiene **dos opciones**, cada una con un golpe de penalidad:

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

Punto de Referencia	Tamaño del área de alivio	Límites del Área de Alivio
El sitio desde donde el golpe previo fue realizado por el jugador (el cual si no es conocido debe ser estimado)	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • 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

Continúa al dorso

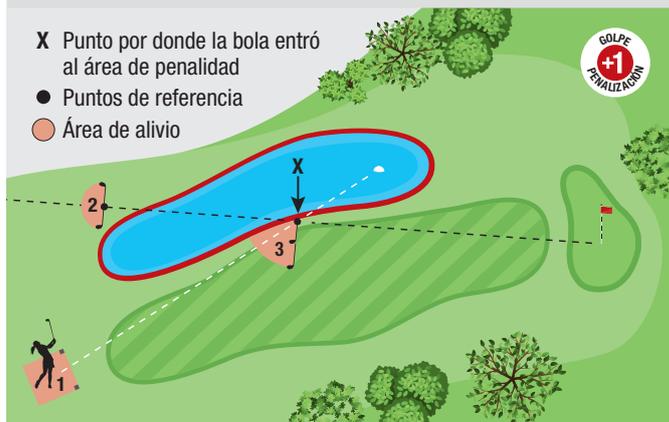
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va recta desde el hoyo por el punto X.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
Un punto sobre el campo elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia y pasa por el punto X (el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalidad amarilla). No hay límite de distancia hacia atrás sobre la línea donde el punto de referencia puede estar	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalidad

Apuntes del Jugador:

Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo utilizando un objeto (como un tee).

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



Continúa opuesta

Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola está en un área de penalidad roja y el jugador desea tomar alivio, tiene **tres opciones**, cada una con un golpe de penalidad:

- (1) El jugador puede tomar alivio según golpe y distancia (ver punto (1) en Diagrama #1 17.1d).
- (2) El jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea (ver punto (2) en Diagrama #1 17.1d).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto estimado por donde la bola original cruzó por última vez el margen del área de penalidad roja (punto X)	Dos palos de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo excepto la misma área de penalidad

17.1e Alivio Obligatorio por Interferencia de Zona prohibida para jugar en Área De Penalidad

En cada una de las siguientes situaciones, usted no debe jugar su bola tal como reposa:

- Cuando la bola reposa en *zona prohibida para jugar en área de penalidad*.
- Cuando la *zona prohibida para jugar en el campo* interfiere con el *stance* o *swing* para su bola dentro del *área de penalidad*.

[Ver Reglas Completas](#) Para una explicación del procedimiento de alivio para una zona prohibida para jugar en un área de penalidad.

17.2 Opciones Después de Jugar su Bola Desde un Área de Penalidad

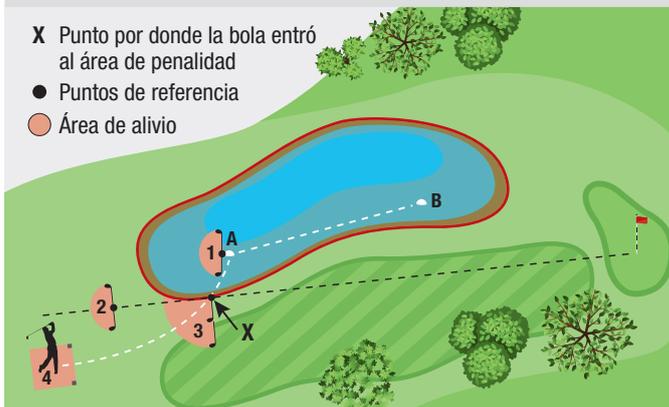
17.2a Cuando su Bola Jugada Desde Área de Penalidad Queda en Reposo en la Misma u Otra Área de Penalidad

Si su bola jugada desde un *área de penalidad* queda en reposo dentro de la misma u otra *área de penalidad*, usted puede jugar la bola como reposa.

O, con un **golpe de penalidad**, tomar alivio mediante cualquiera de las opciones que se muestran en los Diagramas 17.2a N° 1 y 17.2a N° 2.

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

- X Punto por donde la bola entró al área de penalidad
- Puntos de referencia
- Área de alivio



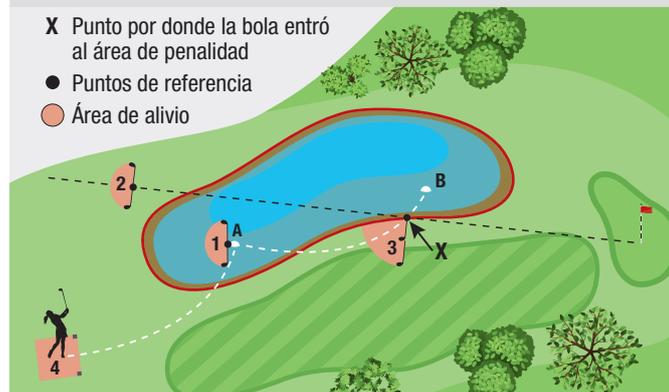
Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalidad. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalidad hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en el punto A donde el golpe previo fue realizado (Ver regla 14.6 y Diagrama 14.6) y estaría jugando su 4to golpe.
- (2) Tomar alivio hacia atrás sobre la línea dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va hacia atrás recta desde el hoyo pasando por el punto X y estaría jugando su 4to golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, y la bola original u otra bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud y el jugador estaría jugando su 4to golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó el último golpe fuera del área de penalidad, y estaría jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio para atrás sobre la línea o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalidad para un total de dos golpes de penalidad, y estaría jugando su 5to golpe.

DIAGRAMA #2 17.2a: BOLA JUGADA DESDE ÁREA DE PENALIDAD QUEDA EN REPOSO EN LA MISMA ÁREA DE PENALIDAD HABIENDO SALIDO Y ENTRADO NUEVAMENTE

- X Punto por donde la bola entró al área de penalidad
- Puntos de referencia
- Área de alivio



Un jugador juega desde el área de salida al punto A en el área de penalidad. El jugador juega la bola desde el punto A al punto B, con la bola saliendo del área de penalidad pero cruzando de nuevo dentro del área de penalidad en el punto X. Si el jugador elige tomar alivio, con un golpe de penalidad hay **cuatro opciones**. El jugador puede:

- (1) Tomar alivio según golpe y distancia jugando la bola original u otra bola desde el área de alivio basada en el punto A donde el golpe previo fue realizado (ver Regla 14.6 y Diagrama 14.6) y estaría jugando su 4to golpe.
- (2) Tomar alivio hacia atrás sobre la línea dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va hacia atrás recta desde el hoyo pasando por el punto X y estaría jugando su 4to golpe.
- (3) Tomar alivio lateral (sólo para área de penalidad roja). El punto de referencia para tomar alivio lateral es el punto X, y la bola original u otra bola debe ser dropeada en y jugada desde el área de alivio de dos palos de longitud y el jugador estaría jugando su 4to golpe.
- (4) Jugar la bola original u otra bola desde el área de salida ya que fue allí donde jugó el último golpe fuera del área de penalidad, y estaría jugando su 4to golpe.

Si el jugador opta por la opción (1) y luego decide no jugar la bola dropeada, el jugador puede tomar alivio para atrás sobre la línea o alivio lateral en relación al punto X, o jugar nuevamente desde el área de salida, agregando un golpe adicional de penalidad para un total de dos golpes de penalidad, y estaría jugando su 5to golpe.

17.2b Cuando su Bola Jugada desde Área de Penalidad se Pierde, Está Fuera de Límites o Injugable Fuera del Área de Penalidad



Ver Reglas Completas

Para información sobre cómo aliviarse cuando su bola jugada desde un área de penalidad está perdida, fuera de límites o injugable fuera del área de penalidad.

17.3 No Hay Alivio Según Otras Reglas para Bola en Área de Penalidad

Cuando su bola está en un *área de penalidad*, no hay alivio por interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), por bola *enterrada* (Regla 16.3) o por bola injugable (Regla 19.3).

Su única opción de alivio es aliviarse con penalidad según la Regla 17.

REGLA 18

Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia; Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional

Propósito de la Regla: La Regla 18 cubre el alivio bajo penalidad de golpe y distancia. Cuando su bola está perdida fuera de un área de penalidad o fuera de límites, la progresión requerida de jugar desde el área de salida hasta el hoyo se rompe. Usted debe reanudar dicha progresión jugando nuevamente desde donde jugó el golpe anterior.

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

18.1 Alivio con Penalidad de Golpe y Distancia Permitido en Cualquier Momento

En cualquier momento, usted puede aliviarse según *golpe y distancia*. Una vez que usted pone otra *bola en juego* bajo penalidad de *golpe y distancia*, su bola original ya no está *en juego* y no debe jugarse. Esto es cierto incluso si su bola original es encontrada luego en el *campo* dentro de los tres minutos de tiempo de búsqueda.

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

18.2a Cuándo una Bola Está Perdida o Fuera de Límites

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

- Usted debe intentar identificarla rápidamente y tiene permitido un tiempo razonable para hacerlo, incluso si esto ocurre después de finalizados los tres minutos de tiempo de búsqueda.

- Esto incluye un tiempo razonable para llegar a donde se encuentra la bola, si usted no está allí.

Si usted no identifica su bola dentro de ese tiempo razonable, la bola está *perdida*.

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

DIAGRAMA 18.2a: CUANDO UNA BOLA ESTÁ FUERA DE LÍMITES

Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella está fuera del límite del campo. Los diagramas muestran ejemplos de cuando una bola está dentro y fuera de límites.



18.2b Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida o Fuera de Límites

Si su bola está *perdida* o *fuera de límites*, usted debe aliviarse según *golpe y distancia*, añadiendo **un golpe de penalidad** y jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

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



Para más información sobre cuándo se aplica la excepción.

18.3 Bola Provisional

18.3a Cuándo se Permite Jugar Bola Provisional

Si su bola puede estar *perdida* fuera de un *área de penalidad* o *fuera de límites*, para ahorrar tiempo usted puede jugar provisionalmente otra bola bajo penalidad de *golpe y distancia*.

Pero si usted sabe que el único sitio posible donde su bola original podría estar *perdida* es en un *área de penalidad*, no puede jugar una *bola provisional* y una bola jugada desde el lugar donde se jugó el *golpe* anterior se convierte en la *bola en juego* bajo penalidad de *golpe y distancia*.

18.3b Anunciando el Juego de Bola Provisional

Antes de ejecutar el *golpe*, usted debe anunciar que va a jugar una *bola provisional*.

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

Debe usar la palabra “provisional” o de otra forma indicar claramente que está jugando la bola provisionalmente según la Regla 18.3.

Si usted no anuncia esto (incluso si hubiera tenido la intención de jugar una *bola provisional*) y juega una bola desde donde jugó el *golpe* anterior, esa bola es su *bola en juego* bajo penalidad de *golpe y distancia*.

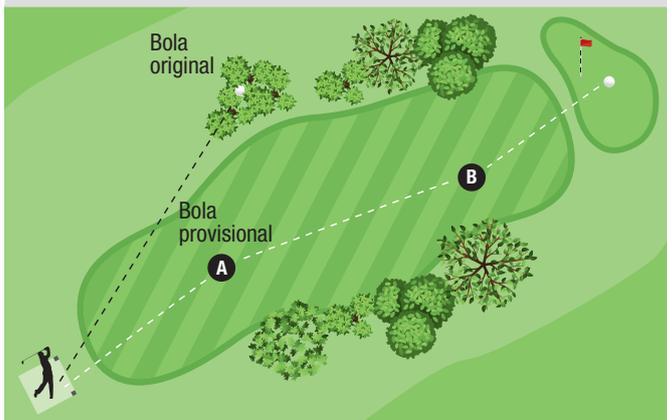
18.3c Jugando Bola Provisional Hasta Que se Convierte en la Bola en Juego o Se Abandona

Jugando la Bola Provisional Más de Una Vez. Usted puede continuar jugando la *bola provisional* sin que pierda su condición, siempre que la juegue desde un punto 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. Su *bola provisional* se convierte en la *bola en juego*, bajo penalidad de *golpe y distancia* en cualquiera de estos dos casos:

- Cuando la bola original está *perdida* en cualquier parte del *campo*, excepto en un *área de penalidad* o está *fuera de límites*.
- Cuando se juega la *bola provisional* desde un punto más cercano al *hoyo* que donde se estima está la bola original.

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



La bola original jugada desde el área de salida puede estar perdida en un arbusto, entonces el jugador anuncia y juega una bola provisional, y va a descansar al punto A. Como el punto A está más lejos del hoyo que el sitio donde se estima que está la bola original, el jugador puede jugar la bola provisional desde el punto A sin que pierda su condición de provisional. El jugador juega la bola provisional del punto A al punto B. Como el punto B está más cerca del hoyo que el sitio donde la bola original se estima que está, si el jugador juega la bola provisional desde el punto B, la bola provisional se convierte en la bola en juego bajo penalidad de golpe y distancia.

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



Para más información sobre cuándo se aplica esta excepción.

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

- Cuando su bola original es encontrada en el *campo* fuera de un *área de penalidad* antes de finalizar los tres minutos de tiempo de búsqueda.
- Cuando su bola original es encontrada en un *área de penalidad* o es *conocido o virtualmente cierto* que está en ella. Usted debe jugar la bola original como reposa o aliviarse con penalidad.

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

REGLA 19

Bola Injugable

Propósito de la Regla: La Regla 19 establece sus distintas opciones de alivio para una bola injugable. Esta le permite elegir qué opción utilizar – normalmente con un golpe de penalidad – para salir de una situación difícil en cualquier parte del campo (excepto en un área de penalidad).

19.1 Usted Puede Aliviarse por Bola Injugable en Cualquier Parte Excepto en Área de Penalidad

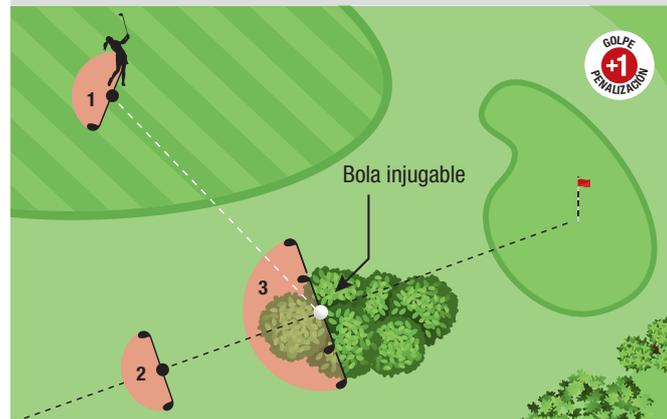
Usted es la única persona que puede decidir si considera su bola como injugable. Se permite el alivio por bola injugable en cualquier parte del campo, **excepto** en un *área de penalidad*.

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

Usted puede tomar alivio por bola injugable bajo una de las tres opciones que se muestran en el Diagrama 19.2, en cada caso con **un golpe de penalidad**.

Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.2: Penalidad General.

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



Un jugador decide si su bola en un arbusto esta injugable. El jugador tiene **tres opciones**, en cada uno de los casos agregando un golpe de penalidad:

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

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El sitio desde donde el golpe previo fue realizado por el jugador (el cual si no es conocido debe ser estimado)	Un palo de longitud desde el punto de referencia 	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • 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

Continúa al dorso

- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás dropeando la bola original u otra bola en el área de alivio basada sobre la línea de referencia que va recta desde el hoyo por el punto de reposo original de la bola.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
Un punto sobre el campo elegido por el jugador que está sobre la línea de referencia y está más lejos del hoyo que el punto de reposo de la bola original (sin límite hacia atrás sobre la línea)	Un palo de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo
Apuntes del Jugador: Al elegir este punto de referencia, el jugador debería indicarlo utilizando un objeto (como un tee).		

- (3) El jugador puede tomar alivio lateral.

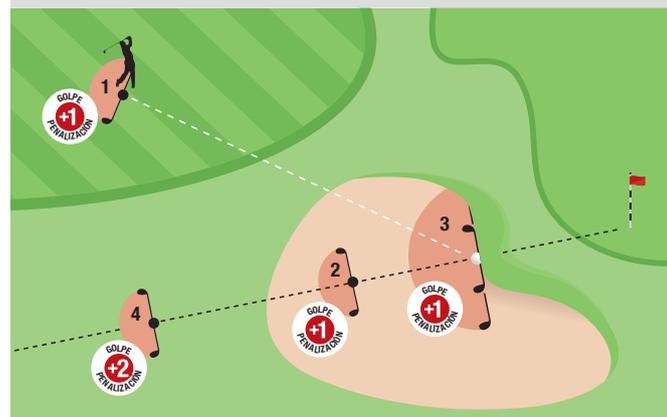
Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Límites del Área de Alivio
El punto de reposo de la bola original	Dos palos de longitud desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Puede estar en cualquier área del campo

19.3 Opciones de Alivio para Bola Injugable en Bunker

Cuando su bola está en un *bunker*, usted puede aliviarse por bola injugable utilizando una de las cuatro opciones que se muestran en el Diagrama 19.3.

Penalidad por Jugar Desde Lugar Equivocado Infringiendo la Regla 19.3: Penalidad General

DIAGRAMA 19.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



El jugador decide si su bola en el bunker esta injugable. El jugador tiene cuatro opciones:

- (1) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia.
- (2) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea dentro del bunker.
- (3) Con un golpe de penalidad, el jugador puede tomar alivio lateral dentro del bunker.
- (4) Con un total de dos golpes de penalidad, el jugador puede tomar alivio hacia atrás sobre la línea fuera del bunker basado sobre una línea de referencia que va directamente hacia atrás desde el hoyo y por sobre la posición de la bola original.

VIII

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

REGLA 20



REGLA 20

Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda; Decisiones del Árbitro y del Comité

Propósito de la Regla: La Regla 20 define qué debería hacer usted cuando tiene dudas sobre la aplicación de las Reglas durante una ronda, incluyendo los procedimientos (diferentes en match play que en stroke play) que le permiten preservar su derecho a obtener una decisión más tarde.

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

20.1 Resolviendo Cuestiones de Reglas Durante la Ronda

20.1a Usted Debe Evitar Una Demora Irrazonable

Usted no debe demorar irrazonablemente el juego al buscar ayuda sobre las Reglas durante una *ronda*. Si un *árbitro* o el *Comité* no están disponibles en un tiempo razonable para ayudar con una cuestión de Reglas, usted debe decidir qué hacer y seguir jugando.

Usted puede preservar sus derechos pidiendo una decisión en *match play* o jugando dos bolas en *stroke play*.

20.1b Cuestiones de Reglas en Match Play

Resolviendo Cuestiones por Acuerdo. Durante una *ronda* en la que no se haya asignado un *árbitro* a su *match*, usted y su *oponente* pueden acordar cómo resolver una cuestión de Reglas.

Dicho acuerdo es final, siempre que usted y su *oponente* no acuerden deliberadamente ignorar cualquier Regla o una penalidad que ambos sabían que era aplicable.

Solicitando una decisión Antes de que el Resultado del Match Sea Final.

Cuando usted quiere que un *árbitro* o el *Comité* decidan cómo aplicar las Reglas, pero no están disponibles en un tiempo razonable, usted puede solicitar una decisión, notificando al *oponente* que posteriormente lo solicitará, cuando estén disponibles un *árbitro* o el *Comité*.



Para información sobre realizar el pedido a tiempo y cómo su pedido de una decisión será decidido por un *árbitro* o por el *Comité*.

20.1c Cuestiones de Reglas en Stroke play

No se Pueden Decidir Cuestiones de Reglas por Acuerdo. Si un *árbitro* o el *Comité* no están disponibles en un tiempo razonable para ayudar sobre una cuestión de Reglas, usted no tiene derecho a acordar una decisión sobre una cuestión de Reglas y cualquier acuerdo que pueda alcanzar no es obligatorio para ningún jugador, para un *árbitro* o para el *Comité*.

Usted debería consultar cualquier cuestión de las Reglas con el *Comité*, antes de entregar su *tarjeta de score*.

Usted debería Proteger al Resto de los Jugadores en la Competencia. Si usted sabe o cree que otro jugador ha infringido las Reglas y el otro jugador no lo admite o lo ignora, usted debería informar al jugador, a su *marcador*, a un *árbitro* o al *Comité*. Usted debe hacer esto de forma rápida y en todo caso antes de que el otro jugador entregue su *tarjeta de score*. Su omisión de hacerlo podría considerarse una grave falta de conducta que derive en su descalificación.

Jugando Dos Bolas. Si usted tiene dudas sobre cómo proceder durante el juego de un hoyo, puede completarlo con dos bolas, sin penalidad:

- Usted debe decidir jugar dos bolas después de que surja la duda y antes de ejecutar un *golpe*.
- Debería elegir cuál de las dos bolas quiere que cuente si las Reglas permiten el procedimiento utilizado con ella, anunciando la elección a su *marcador* o a otro jugador antes de jugar un *golpe*.

- Si no la elige a tiempo, se considera que, por defecto, la primera bola jugada es la bola elegida.
- Debe informar de los hechos al *Comité* antes de entregar la *tarjeta de score*, incluso si tiene el mismo score con las dos bolas. Si no lo hace, está **descalificado**.



Para más información sobre jugar dos bolas en stroke play, incluyendo cómo el *Comité* determinará su score para el hoyo.

20.2 Decisiones sobre Cuestiones Cubiertas por las Reglas



Para información sobre decisiones de los *árbitros*, del *Comité*, el uso del estándar “a simple vista”, la corrección de decisiones incorrectos y descalificación luego de que el resultado del match o de la competencia 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
21Otras Modalidades de Stroke play
y Match Play Individuales

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

21.1 Stableford

21.1a Resumen del Stableford

Es una modalidad del *stroke play* en la que:

- Su score o el de su *bando* para un hoyo está basado en los puntos obtenidos al comparar su número de golpes o el del *bando* en el hoyo con un score fijo establecido por el *Comité*, y
- La competencia es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *rondas* con el mayor puntaje.

21.1b Puntuación en Stableford

Usted recibe puntos en cada hoyo comparando su score con un score fijo establecido como objetivo para el hoyo. La siguiente tabla muestra como usted obtiene puntos en relación con el score fijo establecido como objetivo:



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

DIAGRAMA 21.1b: REGISTRANDO SCORES EN STABLEFORD SIN HÁNDICAP

Nombre: Juan Perez Fecha: 01/03/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Perez	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
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Perez	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Puntos	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades:

- Comité
- Jugador
- Jugador y Anotador

Firma del Anotador:  Firma del Jugador: 

Si usted no *emboca* según las Reglas por cualquier motivo, obtiene cero puntos para el hoyo.

Para ayudar con el ritmo de juego, se le recomienda que deje de jugar un hoyo cuando su score resultará en cero puntos.

Para cumplir con los requisitos de registrar los scores de los hoyos en la *tarjeta de score*:

- Si usted ha *embocado* y el número de golpes le otorga puntos, la tarjeta de score debe reflejar el número real de golpes empleados.
- Si usted ha *embocado* pero el número de golpes supondría la obtención de cero puntos, la tarjeta de score puede no reflejar un score o reflejar cualquier score que no otorgue puntos.
- Si usted no ha *embocado* según las Reglas, la tarjeta de score puede no reflejar un score o reflejar cualquier score que no otorgue puntos.

21.1c Penalidades en Stableford

Todos los golpes de penalidad se añaden a su score para el hoyo en el que se produjo la infracción.

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

Excepción 2 - Hora de Salida.

Excepción 3 – Demora Irrazonable.

Para cada excepción, usted debe informar al *Comité* los hechos sobre la infracción antes de entregar la *tarjeta de score*, para que éste pueda aplicar la penalidad. Si usted no lo hace, está **descalificado**.



Para más información sobre las tres excepciones.

Penalizaciones de Descalificación. Si usted infringe cualquiera de estas cuatro Reglas, no está descalificado de la competencia, **pero** obtiene **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 salida* 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 es una *falta grave*.

Si usted infringe cualquier otra Regla con penalidad de descalificación, está **descalificado**.

21.1d Excepción a la Regla 11.2 en Stableford

[Ver Reglas Completas](#) Para información sobre cuándo la Regla 11.2 no se aplica en Stableford.

21.1e Cuándo Finaliza la Ronda en Stableford

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre cuándo finaliza la ronda en Stableford.

21.2 Score Máximo

Es una modalidad del *stroke play* en la que su score o el de su *bando* tiene fijado un máximo de golpes establecido por el *Comité*, como dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre la modalidad de juego Score Máximo.

21.3 Par/Bogey

Es una modalidad del *stroke play* en la que se registran resultados como en *match play*, donde:

- Usted o su *bando* ganan o pierden un hoyo al completarlo con menos o más golpes (incluyendo los golpes de penalidad) que un score fijo para ese hoyo establecido por el *Comité*, y
- La competencia la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los ganados y restando los perdidos).

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre la modalidad de juego Par/Bogey.

21.4 Three Ball Match Play

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

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre la forma de juego Three Ball Match Play.

21.5 Otras Modalidades de Jugar al Golf

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre otras modalidades de juego.

REGLA 22

Foursomes (También Conocido como Golpes Alternos)

Propósito de la Regla: La Regla 22 cubre el Foursomes (jugado en *match play* o *stroke play*), 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 alternos.

Una modalidad de juego *match play* o *stroke play* donde usted y su *compañero* compiten como un *bando* jugando una bola en orden alternado en cada hoyo. Usted o su *compañero* deben alternarse para jugar el golpe inicial en cada hoyo.

Cualquier golpe de penalidad para el *bando* no afecta el orden de juego en el que usted o su *compañero* deben jugar el próximo *golpe*.

[Ver Reglas Completas](#) Para más información sobre la forma de juego Foursomes.

REGLA 23

Four-Ball

Propósito de la Regla: La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en match play o stroke play), donde usted y su compañero compiten como un bando, cada uno jugando una bola individualmente. El score de su bando para un hoyo es el más bajo de los compañeros para ese hoyo.

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en match play o stroke play) involucrando *compañeros* donde usted y su *compañero* compiten juntos como *bando*, cada uno de ustedes juega su propia bola y el score de su *bando* para un hoyo es el más bajo de ambos.

23.2 Registrando Scores en Four-Ball

23.2a Score de su Bando para el Hoyo en Match Play y Stroke Play

- Cuando ambos *compañeros embocan* o de otra forma completan el hoyo de acuerdo a las Reglas, el score más bajo es el score del *bando* para el hoyo.
- Cuando sólo un *compañero emboca* o de otra forma completa el hoyo de acuerdo con las Reglas, el score de ese *compañero* es el del *bando* para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- Cuando ninguno de los *compañeros emboca* o completa el hoyo de otra forma de acuerdo con las Reglas, el *bando* no tiene un score para el hoyo, lo que significa:
 - » En *match play*, el *bando pierde el hoyo*, salvo que el *bando oponente* ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.
 - » En *stroke play*, el *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo.

23.2b Tarjeta de Score de su Bando en Stroke play

Los scores gross de su *bando* deben registrarse para cada hoyo en una misma *tarjeta de score* y, en una competencia con hándicap, el hándicap de cada *compañero* debe ser registrado en la misma.

Para cada hoyo:

- El score gross de al menos uno de los *compañeros* debe registrarse en la *tarjeta de score*.
- No hay penalidad por registrar el score de más de un *compañero* en la *tarjeta de score*.
- Se debe identificar en la *tarjeta de score* cuál de los *compañeros* hizo el score del hoyo. Si esto no se hace, el *bando* está **descalificado**.

Sólo uno de los *compañeros* necesita certificar los scores de cada hoyo en la *tarjeta de score* del *bando*.

DIAGRAMA 23.2b: REGISTRANDO SCORES EN FOURBALL STROKE PLAY SIN HÁNDICAP

Nombres: Juan Pérez y Karla Díaz Fecha: 10/05/19

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Karla	4	5	4	6	4	3			6	
Juan	5	3	5		6	4			3	5
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	(37)

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Karla	5	4	4	4		4	5	3	4		
Juan	5	3	4	4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	(36)	(73)

Responsabilidades

- Comité
- Jugador
- Jugador y Anotador

Firma del Anotador:

Firma del Jugador:

23.2c Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball



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

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



Para información sobre cuándo empieza y termina la ronda y cuándo se completa un hoyo en Four-Ball.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar su Bando

Su *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *ronda*. No es necesario que ambos estén presentes o, si lo están, que ambos jueguen en cada hoyo.

23.5 Acciones tuyas que Afectan el Juego de su Compañero

23.5a Usted Puede Realizar cualquier Acción con Respeto a la Bola de su Compañero que éste Puede Realizar

Aunque usted y su *compañero* juegan su propia bola:

- Usted puede realizar cualquier acción sobre la bola de su *compañero* que él mismo puede hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* la posición de la bola y levantarla, *dropear* y colocar la bola.
- Usted y su *caddie* pueden ayudar a su *compañero* de la misma manera que el *caddie* de su *compañero* tiene permitido ayudarlo.

En *Stroke play*, usted y su *compañero* no deben ponerse de acuerdo para dejar una bola en el *green* para ayudar a cualquiera de ustedes o a cualquier otro jugador.

23.5b Su Compañero Es Responsable de sus Acciones

Cualquier acción llevada a cabo por usted relacionada con la bola o *equipo* de su *compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por su *compañero*.

Si su acción infringiese una Regla si hubiese sido realizada por su *compañero*, su *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalidad resultante.

23.6 Orden de Juego del Bando

Usted y su *compañero* pueden jugar en el orden que consideren mejor. Esto significa que cuando es su turno de juego, puede jugar usted o su *compañero*.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder un Hoyo en Match Play:

- Ud no debe continuar el juego de un hoyo cuando su siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto pudiera ayudar a su *compañero*.
- Si usted lo hace, su score para el hoyo cuenta sin penalidad, **pero** el score de su *compañero* no cuenta para el *bando*.

23.7 Los Compañeros Pueden Compartir Palos

usted y su *compañero* pueden compartir palos, siempre y cuando el número total de palos que tengan entre los dos no sea mayor a 14.

23.8 Cuándo La Penalidad se Aplica Solo a un Compañero o Ambos

23.8a Penalidades Que No Sean Descalificación

Cuando usted incurre en una penalidad que no sea la descalificación, esa penalidad normalmente sólo se le aplica a usted y no también a su *compañero*.

En *match play*, si usted incurre en la **penalidad general (pérdida del hoyo)**, usted no tiene score que cuente para el *bando* en ese hoyo, **pero** su penalidad no afecta a su *compañero*, que puede seguir jugando el hoyo en representación del *bando*.

Hay tres situaciones en las que su penalidad también se aplica a su *compañero*:

- (1) Cuando usted infringe la regla 4.1b (límite de 14 palos; compartiendo; añadiendo o sustituyendo palos).
- (2) Cuando su infracción ayuda al juego de su *compañero*.
- (3) En *match play*, cuando su infracción perjudica al juego del *oponente*.

Excepción – Si usted Ejecuta un Golpe a Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego de su Compañero ni Perjudica al Juego del Oponente.

23.8b Penalidades de Descalificación

[Ver Reglas Completas](#) Para información sobre penalidades de descalificación en Four-Ball.

REGLA 24

Competencias por Equipos

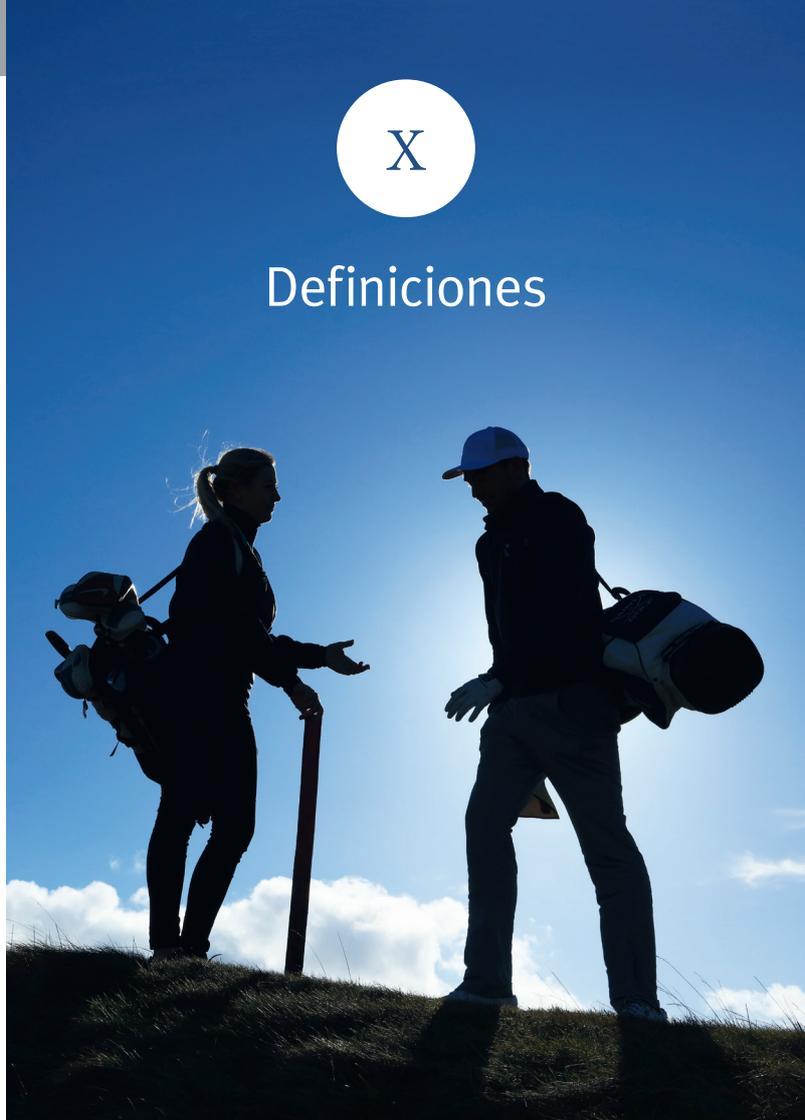
Propósito de la Regla: La Regla 24 cubre las competencias por equipos (jugadas en *match play* o *stroke play*), donde varios jugadores o bandos compiten como un equipo, combinando los resultados de sus rondas o matches para obtener un resultado global del equipo.

[Ver Reglas Completas](#) Para información sobre competencias por equipo.



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 penalidad*; y que puede ser vista antes o después de que usted tome su *stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando o que el agua sea momentáneamente visible cuando usted pise el terreno. Una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que usted tome su *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 estén en el terreno, *agua temporal*, a su elección.
- *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 notorio que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero.

Animal: Cualquier ser vivo del reino animal (diferente al ser humano).

Anotador: En *stroke play*, la persona responsable de anotar su score en su *tarjeta de score* y de certificar la misma. El *anotador* puede ser otro jugador, **pero** no su *compañero*.

Árbitro: Un oficial designado por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Área de Alivio: El área donde usted debe *dropear* una bola al tomar alivio según una Regla. Cada Regla de alivio requiere que usted use un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- **Punto de Referencia:** El punto desde el cual el tamaño del *área de alivio* es medido.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** El *área de alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones.
- **Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio:** La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
 - » Debe estar en ciertas *áreas definidas del campo*, tal como en el *área general* solamente, o no estar en un *bunker* o en un *área de penalidad*,
 - » No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalidad* o un *bunker*, desde los cuales se está tomando alivio, o
 - » Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que usted está tomando alivio.

Área de Penalidad: Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalidad está permitido si su bola va a reposar en ella.

Hay dos tipos diferentes de *áreas de penalidad*, distinguidos por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalidad* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) le dan a usted dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).
- Las *áreas de penalidad* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) le dan a usted una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *áreas de penalidad* amarillas.

Si el color de un *área de penalidad* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considera como *área de penalidad* roja.

El margen de un *área de penalidad* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El margen de un *área de penalidad* debería ser definido con estacas o líneas:

- **Estacas:** Cuando está definido por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y las estacas están dentro del *área de penalidad*.
- **Líneas:** Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por su borde exterior y la línea en sí está dentro del *área de penalidad*.

Área de Salida: El área desde la que usted debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar. El *área de salida* es un rectángulo con una longitud de dos *palos* 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 *area del campo* que cubre todo **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que usted debe iniciar el juego del hoyo que va a jugar, (2) todas las *áreas de penalidad*, (3) todos los *bunkers*, y (4) el *green* del hoyo que usted está jugando.

El *área general* incluye todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida*, y todos los *greenes equivocados*.

Áreas del Campo: Las cinco áreas definidas que constituyen el *campo* son: (1) el *área general*, (2) el *área de salida*, desde la que usted debe jugar al comenzar el hoyo que está jugando, (3) todas las *áreas de penalidad*, (4) todos los *bunkers*, y (5) el *green* del hoyo que usted está jugando.

Astabandera: Un indicador recto movable, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *hoyo* para indicarle su ubicación.

Bando: Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *ronda* en *match play* o *stroke play*.

Bola En Juego: El estado de su bola cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo.

Su bola se convierte inicialmente en bola *en juego* en un hoyo:

- Cuando usted ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o
- En *match play*, cuando usted ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del

área de salida y el oponente no cancela el *golpe* según 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* la posición de su *bola en juego*:

- Si su bola no ha sido levantada está aún *en juego*, y
- Si su bola ha sido levantada y *recolocada*, está *en juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada: Cualquier bola que no sea:

- Su *bola en juego* (sea la original o una *bola sustituta*),
- Una *bola provisional*, (antes de ser abandonada según la Regla 18.3c) o
- Una segunda bola en *stroke play* jugada según las Reglas 14.7b o 20.1c.

Ejemplos de *bola equivocada* son la *bola en juego* de otro jugador, una bola abandonada y su 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 su bola en reposo abandona su posición original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser observado a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando su bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección fuera de su posición original.

Si su bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su posición 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 usted o su *caddie* (o su *compañero* o *caddie del compañero*) comienzan a buscarla.

Bola Provisional: Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por usted pueda estar *fuera de límites*, o *perdida* fuera de un *área de penalidad*.

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, césped, panes de pasto apilados o materiales artificiales,
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro del margen del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles),
- La arena que desborda o que está fuera del margen de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro del margen 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 areas).

Caddie: Alguien que le ayuda durante una *ronda* a llevar, transportar o manipular sus palos y/o le da *consejo*. Un *caddie* puede también ayudarlo de otras maneras permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo: Toda el área de juego dentro del margen 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 competencia o del *campo*.

Compañero: Un jugador que compite junto con otro jugador como un *bando*, ya sea en *match play* o en *stroke play*.

Condición Anormal del Campo: Un *Agujero de Animal*, *Terreno en Reparación*, *Obstrucción Inamovible* o *Agua temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe: El *lie* de su bola en reposo, su *área del stance* y del *swing* pretendidos, su *línea de juego* y el *área de alivio* donde usted va a *dropear* o colocar una bola.

Conocido o Virtualmente Cierto: El estándar para decidir qué le ocurrió a

su bola, por ejemplo, si su bola fue a reposar a un *área de penalidad*, si se *movi*ó 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 su bola, tal como cuando usted u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque haya 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 qué palo acaba de ser utilizado para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en usted o en otro jugador en la elección de un palo, la ejecución de un *golpe* o la decisión sobre cómo jugar durante un hoyo o una *ronda*.

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.

Dropear: 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 específica donde la bola debe ser *dropeada* e ir a reposar.

Al tomar alivio, usted debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que usted la arroje, la rote o la haga rodar o use cualquier otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipo* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b).

Embocada: Cuando su bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*. Cuando las Reglas hacen referencia a “*embocando*” o “*embocar*”, se refiere a cuando su bola está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *astabandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Enterrada: Cuando su bola está en su propio pique hecho como resultado de su *golpe* previo y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Para estar *enterrada*, no es necesario que su bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre su bola y la tierra).

Equipo: Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por usted o por su *caddie*. Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, sólo son *equipo* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Fuera de Límites: Todas las áreas más allá del margen del *campo* establecido por el *Comité*. Todas las áreas dentro de ese margen están dentro de límites.

El margen del *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El margen del *fuera de límites* debería ser definido 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 las caras internas de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes angulares) y esas estacas o los postes de la valla están *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 en el suelo, el margen es el borde interior 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** estas 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 su palo hacia adelante realizado para golpear la bola.

Golpe y Distancia: El procedimiento y penalidad cuando un jugador toma alivio según las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

Falta grave: En *stroke play*, cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría darle a usted una ventaja significativa comparada con el *golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Green: El área en el hoyo que usted está jugando que está especialmente preparada para jugar con el putter o que el *Comité* la haya 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 usted está jugando. Los *greens equivocados* son parte del *área general*.

Honor: Su derecho a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4).

Hoyo: El punto de finalización en el *green* del hoyo que usted 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 hechos 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 elección del jugador.
- Las Telarañas son *impedimentos sueltos* incluso cuando están unidas a otro objeto.

Influencia Externa: Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a su bola, al *equipo* o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** usted o su *caddie* o su *compañero* o *oponente* 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 una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, u *objeto de límites* tocando o justo al lado de la bola. Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones móviles* no son parte del *lie* de la bola.

Línea de Juego: La línea que Ud intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa 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 dónde usted intente que vaya la bola).

Largo del palo: La largo del palo más largo de los 14 (o menos) que usted tiene durante la *ronda*, (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 usted tiene durante una *ronda* es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), la *longitud de palo* es para usted de 109,22 centímetros en esa *ronda*.

Lugar Equivocado: Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde usted debe o tiene permitido jugar su bola según las Reglas.

Marcador de Bola: Un objeto artificial cuando se utiliza para *marcar* la posición de su bola que se va a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipo*.

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: Una modalidad de juego donde usted o su *bando* juegan directamente contra un *oponente* o *bando oponente* en un match mano a mano de una o más *rondas*.

Mejorar: Alterar una o más de las *condiciones que afectan su golpe* u otras condiciones físicas que afectan su juego, con lo que usted obtiene una potencial ventaja al ejecutar su *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 penalidad.

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 móvil (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límite* 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 penalidad.

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *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 móvil*, esa parte se considera como una *obstrucción móvil*.

Objetos integrantes no son *obstrucciones* u *objetos de límites*.

Obstrucción: (ver también *obstrucción inamovible* y *obstrucción móvil*) Cualquier objeto artificial, **excepto** los *objetos integrantes* y los *objetos de límites*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Caminos y senderos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.

- Edificios y vehículos.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- *Equipo* del jugador, *astabanderas* y *rastrillos*.

Obstrucción Inamovible: Cualquier *obstrucción* que no se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo* y que de otra manera no cumple con la definición de *obstrucción movable*.

Obstrucción Movable: 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 movable*. **Pero** esto no se aplica si la parte movable de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está creada o diseñada para ser movida (como una piedra movable que forma parte de un muro).

Oponente: La persona contra la que usted compite en un match. El término *oponente* sólo se aplica en el *match play*.

Penalidad General: Pérdida del hoyo en *match play* o dos golpes de penalidad en *stroke play*.

Punto de Máximo Alivio Disponible: Su punto de referencia para tomar alivio sin penalidad 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 su bola reposaría, que está:

- Más cerca a la posición original de su 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 usted habría ejecutado desde la posición original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que usted identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría usado para ese *golpe*.

Punto Más Cercano de Alivio Total: Su punto de referencia para tomar alivio sin penalidad de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal peligroso* (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1f) o una *zona prohibida para jugar* (Reglas 16.1f y 17.1e), o al tomar alivio según ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde su bola reposaría, que está:

- Más cerca a la posición original de su 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 usted habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que usted identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría usado para ese *golpe*.

Recolocar: Colocar una bola, apoyándola y soltándola, con la intención de ponerla en *juego*.

Reglas de Equipo: Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipo* que usted tiene permitido usar durante una *ronda*. Las *Reglas de equipo* se encuentran en USGA.org/equipmentstandards.

Ronda: 18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Stance: La posición de sus pies y cuerpo al prepararse y ejecutar un *golpe*.

Stroke play: Una modalidad de juego donde usted o su *bando* compiten contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competencia.

Sustituir: Cambiar la bola que usted está usando para jugar un hoyo, haciendo que otra se convierta en la *bola en juego*.

Tarjeta de Score: El documento donde se anota su *score* para cada hoyo en *stroke play*.

Tea: Un objeto que se utiliza para acomodar su 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 Equipo*.

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, aunque el *Comité* no las haya 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 su remoción. **Pero:**
 - » Otros materiales naturales apilados para su remoción 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 su bola que su *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 en 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 mismo.

Zona prohibida para jugar: Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona prohibida para jugar* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o de una *área de penalidad*.

Índice Alfabético

Este Índice no incluye ninguna referencia a las Definiciones. Las Definiciones están en letra itálica a lo largo del libro y están ordenadas alfabéticamente en la sección Definiciones -ver páginas 135 – 148.

	Rule	Page
Agua Temporal	Ver Condiciones Anormales del Campo	93
Agujeros de Animal	Ver Condiciones Anormales del Campo	93
Animal Peligroso	16.2	99
Área de Penalidad		
- Bola Jugada Desde Área Penalidad está Perdida, Fuera de Límites o Injugable	17.2b	110
- Bola Jugada Desde Área Penalidad va a Reposar al Área de Penalidad	17.2a	107
- Bola No Encontrada	17.1c	104
- Cómo Aliviarse	17.1d	105
- Cuándo Una Bola Está en Área de Penalidad	17.1a	104
- Jugar la Bola Como Reposo	17.1b	104
- No Hay Alivio por Otras Reglas	17.3	110
- Opciones de Alivio Para Área de Penalidad Amarilla	17.1d	105
- Opciones de Alivio Para Área de Penalidad Roja	17.1d	105
- Zona prohibida para jugar	17.1e	107
Área de Salida		
- Bola Puede Colocarse Sobre un Tee	6.2b	40
- Bola Debe Jugarse desde el Área de Salida	6.2b	40
- Cuándo Se Aplican las Reglas del Área de Salida	6.2a	40
- Mejoras Permitidas	6.2b	41
- Moviendo las Marcas de Salida	6.2b, 81a	41,49
Área General	2.2	20
Astabandera		
- Bola Golpea Persona o Astabandera Cuando Está Atendida	13.2b	73
- Bola Reposando Contra Astabandera en el Hoyo	13.2c	73
- Dejando Astabandera en el Hoyo	13.2a	72
- Quitando Astabandera del Hoyo	13.2b	73

	Rule	Page
Bola		
- Bolas Conformes	4.2a	30
- Cortada o Agrietada	4.2c	31
- Que Ayuda en el Juego— En el Green	15.3a	91
- Que Interfiere en el Juego – En Cualquier Lugar	15.3b	91
- Se Rompe en Pedazos	4.2b	30
- Sustituyendo Bola	4.2c, 6.3b,14.3a	31,41, 79
Bola Enterrada		
- Cómo Aliviarse	16.3b	101
- Cuándo se Permite el Alivio	16.3a	100
Bola en Juego	14.4	83
Bola en Movimiento		
- Alterando Deliberadamente Condiciones para Afectar Bola en Movimiento	11.3	63
- Deliberadamente Desviada o Detenida por Persona	11.2	63
- Golpea Influencia Externa	11.1	62
- Golpea Persona	11.1	62
- Levantando Otra Bola en el Green	11.3	63
- Moviendo Astabandera	11.3	63
Bola Equivocada	6.3c	42
Bola Injugable	19	
- Alivio En Línea Hacia Atrás	19.2	116
- Alivio Lateral	19.2	116
- Alivio Según Golpe y Distancia	19.2	116
- Área de Penalidad	19.1	116
- Área General	19.2	116
- Bunker – Alivio en Bunker	19.3	119
- Bunker -Alivio Afuera del Bunker	19.3	119
- Cuándo Se Puede Tomar Alivio	19.1	116
- Green	19.2	116
Bola Jugada como Reposa	9.1	52

	Rule	Page
Bola Movida		
- Decidiendo Qué Causó que la Bola se Mueva	9.2b	53
- Decidiendo Si la Bola Se MoviÓ	9.2a	53
- Durante el Backswing o Golpe	9.1b	52
- Por Animal	9.6	55
- Por Caddie	9.4	54
- Por Compañero	23.5b	132
- Por Oponente en Match play	9.5	54
- Por Usted	9.4	54
- Por Influencia Externa	9.6	55
- Por Otro Jugador en Stroke play	9.6	55
- Por Viento, Agua u Otras Fuerzas Naturales	9.3	53
Bola Perdida		
- Cuándo una Bola está Perdida	18.2a	111
- Qué Hacer Cuando la Bola está Perdida	18.2b	112
Bola Provisional		
- Anunciando Juego de Bola Provisional	18.3b	113
- Cuándo la Bola Provisional Se Convierte en Bola en Juego	18.3c	114
- Cuándo Debe Abandonarse la Bola Provisional	18.3c	115
- Cuándo Está Permitido	18.3a	113
- Jugando Bola Provisional Más de Una Vez	18.3c	113
Bunkers		
- Alivio de Condición Anormal del Campo	16.1c	97
- Alivio de Condición de Animal Peligroso	16.2	99
- Bola Injugable	19.3	119
- Cuándo la Bola Está en el Bunker	12.1	65
- Cuándo Tocar Arena Implica Penalidad	12.2b	66
- Cuándo Tocar Arena no Implica Penalidad	12.2b	66
- Impedimentos Sueltos	12.2a, 15.1	66,88
- Obstrucciones Movibles	12.2a, 15.2	66,89
Buscando Bola		
- Arena Movida Durante Búsqueda	7.1b	47
- Bola Accidentalmente Movida Durante Búsqueda	7.4	48
- Buscar Honestamente la Bola	7.1a	46

	Rule	Page
Caddies		
- Acciones Permitidas y No Permitidas	10.3b, 10.2	61, 58
- Compartiendo Caddie	10.3a	60
- Infracción a las Reglas	10.3c	61
- Restricción a Pararse Detrás del Jugador	10.2b	59
- Un Caddie Permitido al Mismo Tiempo	10.3a	60
Caminos Artificiales	Ver Condiciones Anormales del Campo	
Campo		
- Áreas Específicas	2.2	20
- Zonas de Juego Prohibido	2.4	21
Comenzando un Hoyo		
- Cuándo Comienza el Hoyo	6.1a	39
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida – Stroke play	6.1b	39
- Jugando Desde Adentro del Área de Salida. Match play	6.1b	39
Comenzando una Ronda	5.3a	35
Competencias por Equipos	24	134
Completando un Hoyo	6.5	44
Condiciones Anormales del Campo		
- Alivio en Área General	16.1b	95
- Alivio en Bunker	16.1c	97
- Alivio en Green	16.1d	97
- Área de Penalidad	16.1a	93
- Bola no Encontrada	16.1e	99
- Cuando se Permite el Alivio	16.1a	93
- Golpe Claramente Irrazonable	16.1a	94
- Levantando para Saber si Hay Alivio Disponible	16.4	102
- Terreno en Reparación	16.1	93
- Zona prohibida para jugar	16.1f	99
Condiciones Deliberadamente Alteradas		
- Afectando el Lie de la Bola	8.2, 8.3	51
- Afectando la Bola de Otro Jugador	8.3	51
- Afectando Otras Condiciones Físicas	8.2	51

	Rule	Page
Condiciones Empeoradas y Restauradas	8.1d	51
Conducta		
- Código de Conducta	1.2	18
- Conducta Esperada del Jugador	1.2	18
Consejo y Otra Ayuda		
- Ayuda Física y Protección de los Elementos	10.2b	60
- Caddie Parado Detrás	10.2b	59
- Consejo	10.2a	58
- Indicando la Línea de Juego	10.2b	58
- Objetos para Ayudar en Alineamiento	10.2b	58
Corrigiendo Error	14.5	83
Cuestiones de Reglas		
- Aplicando el Estándar de a Simple Vista Cuando se Usa Evidencia de Video	20.2	123
- Corrigiendo Decisiones Equivocado	20.2	123
- Descalificando Jugadores Luego de Cerrada la Competencia Stroke play	20.2	123
- Descalificando Jugadores Luego que el Resultado del Match es Final	20.2	123
- Evitando Demora Irrazonable	20.1a	121
- Decisiones del Árbitro	20.2	123
- Decisiones del Comité	20.2	123
- Stroke play	20.1c	122
- Match play	20.1b	121
- Situaciones No Cubiertas Por las Reglas	20.3	123
Dropeando la Bola		
- Bola Debe Dropearse en Área de Alivio e Ir a Reposar a la Misma	14.3c	81
- Bola Desviada Accidentalmente Después de Tocar el Suelo	14.3c	81
- Bola Desviada Intencionalmente	14.3d	83
- Bola Original u Otra Bola Pueden Usarse	14.3a	79
- Bola va a Reposar Afuera del Área de Alivio	14.3c	82
- Cómo Debe Dropearse la Bola	14.3b	79

	Rule	Page
Ejecutando un Golpe		
- Anclando el Palo	10.1b	56
- Bola Cae del Tee	10.1d	57
- Bola Moviéndose en Agua	10.1d	57
- Bola se Mueve Luego de Iniciado el Backswing	9.1b, 10.1d	52,57
- Golpeando Honestamente la Bola	10.1a	56
- Parado a Horcajadas o Sobre la Línea de Juego	10.1c	57
El Juego de Golf	1.1	18
Equipo		
- Excepciones Médicas	4.3b	32
- Usos Permitidos y Prohibidos	4.3a	31
Four-Ball		
- Acciones del Jugador que Afectan Juego Compañero	23.5a	132
- Bola Deliberadamente Desviada	23.2c	132
- Compañeros Compartiendo Palos	23.7	133
- Cuando Comienza y Termina la Ronda	23.3	132
- Cuando Compañero Ausente Puede Unirse al Grupo	23.4	132
- Jugador Responsable por Acciones del Compañero	23.5b	132
- Orden de Juego	23.6	133
- Penalidades	23.8	133
- Score del Bando – Match play y Stroke play	23.2a	130
- Si Puede Jugarse Golpe Concedido	23.6	133
- Tarjeta de Score en Stroke play	23.2b	131
- Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar al Bando	23.4	132
Foursomes	22	129
- Bando Debe Jugar Golpes Alternos	22.3	
- Comenzando la Ronda	22.4b	
- Compañeros Compartiendo Palos	22.5	
- Compañero para Jugar Primero	22.4a	
- Cualquier Compañero Puede Actuar por el Bando	22.2	
- Cuando Juega el Compañero Equivocado	22.3	
Fuera de Límites		
- Cuando una Bola Está Fuera de Límites	18.2a	112
- Qué Hacer Cuando la Bola Está Fuera de Límites	18.2b	112

	Rule	Page
Golpes Alternos	Ver Foursomes	129
Golpe Cancelado		
- Golpe Desde Afuera del Área de Salida en Match Play	6.1b	39
- Jugando Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior	14.6	84
- Orden de Juego en Match Play	6.4a	43
Golpe y Distancia		
- Alivio Permitido en Cualquier Momento	18.1	111
- Bola Perdida o Fuera de Límites	18.2	111
- Jugando Nuevamente Desde Área General, Área de Penalidad o Bunker	14.6b	85
- Jugando Nuevamente Desde el Área de Salida	14.6a	85
- Jugando Nuevamente Desde el Green	14.6c	85
Greenes		
- Bola o Marcador de Bola Movido Accidentalmente	13.1d	70
- Bola o Marcador de Bola Movido por Fuerzas Naturales	13.1d	70
- Bola Sobre cuelga Borde del Hoyo	13.3	74
- Cuando la Bola Está Sobre el Green	13.1a	68
- Green Equivocado	13.1f	70
- Marcar, Levantar y Limpiar	13.1b	68
- Probar Deliberadamente	13.1e	70
- Quitando Arena o Tierra Suelta	13.1c	68
- Reparar Daño	13.1c	68
Grupos		
- Stroke play	5.4	36
- Match play	5.4	36
Identificando la Bola		
- Bola Accidentalmente Movida al Identificarla	7.4	48
- Cómo Identificar Bola	7.2	47
- Levantando Bola para Identificarla	7.3	47
Impedimentos Suelos		
- Bola Movida Durante la Remoción	15.1b	88
- Remoción de Impedimentos Suelos	15.1a	88

	Rule	Page
Interrumpiendo el Juego		
- Cuándo los Jugadores Pueden o Deben Interrumpir el Juego	5.7a, 5.7b	37,38
- Levantando la Bola	5.7d	38
- Por Acuerdo en Match play	5.7a	37
- Rayos	5.7a	37
- Reanudando el Juego	5.7c	38
- Suspensión Inmediata por el Comité	5.7b	38
- Suspensión Normal por el Comité	5.7b	38
- Suspensión por el Comité	5.7a	37
Juicio Razonable	1.3	19
Levantando la Bola	14.1b	
Levantando y Recolocando la Bola	Ver también Recolocando la Bola	
- Bola Original Debe Usarse	14.2a	77
- Cómo Recolocarla la Bola	14.2b	78
- Limpiando la Bola	14.1c	77
- Posición Debe Marcarse	14.1a	76
- Quién Debe Recolocarla la Bola	14.2b	78
- Quién Puede Levantar la Bola	14.1b	77
Limpiando la Bola	14.1c	77
Lugar Equivocado		
- Corrección o No	14.7b	86
- Falta grave	14.7b	86
- Lugar Desde Donde la Bola Debe Jugarse	14.7a	85
- No Una Falta grave	14.7b	86
Marcador de Bola		
- Ayuda o Interfiere el Juego	15.3c	92
- Levantado o Movido	9.7	55
- Penalidad al Oponente por Levantarlo o Moverlo	9.7b	55

	Rule	Page
Match Play		
- Aplicando Hándicaps	3.2c	24
- Concesiones	3.2b	23
- Continuando Match Empatado	3.2a	23
- Empatando un Hoyo	3.2a	23
- Ganando un Hoyo	3.2a	23
- Ganando un Match	3.2a	23
- Informando al Oponente sobre Número de Golpes que Lleva	3.2d	24
- Informando Penalidad al Oponente	3.2d	24
- Protegiendo los Propios Derechos e Intereses	3.2d	24
- Sabiendo el Resultado del Match	3.2d	24
Mejorando las Condiciones		
- Acciones Permitidas	8.1b	50
- Acciones Prohibidas	8.1a	49
- Condiciones que Afectan al Golpe	8.1	49
- Restaurando Condiciones Mejoradas	8.1c	51
Modalidades de Juego	21	125
Modalidades de Juego: Match Play o Stroke play	3.1	22
Modalidades de Juego: Otras	21.5	129
Obstrucciones Inamovibles	Ver Condiciones Anormales del Campo	93
Obstrucciones Movibles		
- Alivio en Cualquier Lugar Menos en el Green	15.2a	90
- Alivio en el Green	15.2a	91
- Bola No Encontrada	15.2b	91
- Remoción	15.2a	89
Orden de Juego		
- Al Tomar Alivio	6.4	44
- Four-Ball	23.6	133
- Foursomes	22	129
- Stroke play	6.4b	43
- Jugando Bola Provisional	6.4	44
- Match play	6.4a	43
- Ready Golf	6.4b	44

	Rule	Page
Palos		
- Añadiendo o Sustituyendo Palos	4.1b	29
- Compartiendo Palos	4.1b, 23.7	29, 133
- Declarando Palos Fuera de Juego	4.1c	30
- Límite de 14 Palos	4.1b	2)
- Modificando Características de Juego	4.1a	28
- Palos Conformes	4.1a	28
- Usar o Reparar Palo Dañado Durante la Ronda	4.1a	28
Par/Bogey Modalidad de Juego	21.3	128
Penalizaciones	1.3c	19
Práctica		
- Antes o Entre Rondas – Stroke play	5.2b	35
- Antes o Entre Rondas – Match play	5.2a	34
- Práctica Cuando el Juego Está Suspendido	5.5	36
- Práctica Entre Dos Hoyos	5.5	36
- Práctica Durante El Juego De Un Hoyo	5.5	36
Reglas		
- Reglas	1.3	19
- Situaciones No Cubiertas por las Reglas	20.3	123
Recolocando la Bola		
- Bola Recolocada No Queda en Posición Original	14.2e	79
- Cómo Se Recoloca la Bola	14.2b	78
- Lie Original Alterado en la Arena	14.2d	78
- Lie Original Alterado Salvo en Arena	14.2d	78
- Punto Donde se Recoloca la Bola	14.2c	78
- Quién Puede Recolocar la Bola	14.2b	78
- Se Debe Usar la Bola Original	14.2a	77
Ritmo de Juego		
- Demora Irrazonable del Juego	5.6a	36
- Jugando Fuera de Turno	5.6b	37
- Jugar un Ritmo de Juego	5.6b	36
- Recomendaciones	5.6b	37
- Ready Golf	5.6b, 6.4	37,44
Score Máximo; Modalidad de Juego	21.2	128

	Rule	Page
Scores Gross	3.1	22
Scores Netos	3.1c	22
Stableford		
- Bola Deliberadamente Desviada	21.1d	128
- Cuando Termina la Ronda	21.1e	128
- Penalidades	21.1c	127
- Registrando Scores	21.1b	125
- Resumen	21.1a	125
Stroke play		
- Embocando	3.3c	27
- Ganador	3.3a	25
- Tarjeta de Score -Hándicap en la Tarjeta de Score	3.3b	26
- Tarjeta de Score -Responsabilidades del Jugador	3.3b	25
- Tarjeta de Score -Responsabilidades del Anotador	3.3b	25
- Tarjeta de Score – Score Equivocado para el Hoyo	3.3b	26
Terminando una Ronda	5.3b	35
Terreno en Reparación	Ver Condiciones Anormales del Campo	93
Three Ball Match Play	21.4	129
Zona prohibida para jugar	2.4,16.1f, 17.1e	21, 99, 107

Reglas de la Condición de Aficionado

Las Reglas de la Condición de Aficionado hace una diferenciación entre aquellos que juegan el deporte solo por sus desafíos y como diversión, y aquellos que también lo hacen como una profesión o para ganar dinero. Mediante los límites y restricciones apropiados, como los del valor de los premios que se pueden ganar, las Reglas de la Condición de Aficionado pretenden alentar a los golfistas aficionados a disfrutar el espíritu de la competencia, en lugar de centrarse en la recompensa financiera. Un golfista aficionado que infringe estas Reglas puede perder su condición de aficionado y perder la posibilidad de jugar como amateur en competencias. En consecuencia, es importante que los jugadores y los administradores entiendan las Reglas de la Condición de Aficionado, que se pueden encontrar en USGA.org

Reglas de Equipo

Las Reglas de Equipo contienen las Reglas, especificaciones y directrices completas para ayudar a los fabricantes y diseñadores de equipamientos, oficiales de torneos y jugadores a comprender y aplicar las Reglas relacionadas con el diseño y la fabricación de palos de golf, bolas y otro equipo. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que el equipo que usa cumpla con las Reglas. Se puede acceder a una versión interactiva de las Reglas de Equipo desde USGA.org, que incluye enlaces a protocolos oficiales de prueba y / o demostraciones de video relevantes para la regla específica, la especificación o la técnica de medición que se cubre.

Reglas de Golf Modificadas para Jugadores con Capacidades Diferentes

Las Reglas Modificadas adaptan las Reglas de Golf para cuatro categorías identificadas de capacidades diferentes. Están destinados a permitir que un jugador con una capacidad diferente juegue de manera justa con otros jugadores que no las tienen, o tienen la misma capacidad diferente o un tipo distinto de capacidad diferente. Las Reglas Modificadas no se aplican automáticamente y corresponde a cada Comité decidir si adopta alguna de estas Reglas Modificadas para sus propias competencias. Las Reglas Modificadas se publican en la Guía Oficial de las Reglas de Golf y también se pueden encontrar en USGA.org