



Decisiones

SOBRE LAS REGLAS DE GOLF 2014 / 2015

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

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

**Ante cualquier duda que pudiera surgir en la interpretación
de las Decisiones de esta edición, prevalecerá
la versión original en inglés.**

GENERO

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

HANDICAPS

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

UNA GUÍA PARA LAS DECISIONES SOBRE LAS REGLAS DE GOLF

Cada año, la United States Golf Association (USGA) y R&A reciben miles de consultas solicitando aclaraciones sobre las Reglas de Golf. Con el objeto de ayudar a millones de golfistas alrededor del mundo a entender mejor como se aplican e interpretan estas Reglas, la USGA y R&A elaboran las Decisiones sobre las Reglas de Golf. El formato está compuesto por preguntas y respuestas y está diseñado para ser utilizado como referencia por quienes administran golf y por aquellos interesados en las Reglas del juego

Desde 1951, la USGA y R&A se han estado reuniendo regularmente con el objeto de establecer un código de Reglas uniforme. No obstante, todos los años surgen nuevas preguntas que no están específicamente contempladas en las Reglas de Golf, requiriendo que los Comités de ambas organizaciones se reúnan para discutir estas nuevas cuestiones y lleguen a una decisión con la cual tanto la USGA como R&A estén de acuerdo. Muchas de estas situaciones se incorporan luego a las Decisiones sobre las Reglas de Golf, que son modificadas cada dos años con el objetivo de mantenerlas al día con el juego de golf que evoluciona constantemente.

La intención de las Decisiones sobre las Reglas de Golf es clarificar cuestiones que pueden no ser totalmente claras desde las Reglas de Golf. Las Reglas de Golf deberían ser consultadas en primera instancia, pero si una pregunta no puede ser contestada con referencia a las Reglas, la solución puede encontrarse en el "libro de Decisiones". El libro de Decisiones contiene también el texto completo de las Reglas de Golf. Las Reglas de Golf son modificadas cada cuatro años y la última edición de las Reglas entró en vigencia el 1 de Enero de 2012.

En el libro de Decisiones, éstas se encuentran listadas bajo el número de Regla y sub Regla que se considera más apropiada para el caso en cuestión. Por ejemplo, si la Decisión se refiere a la remoción de un impedimento suelto en un hazard, será listada bajo la Regla 13-4 (Pelota en Hazard; Acciones Prohibidas) como 13-4/#.

Las Decisiones que se aplican generalmente a una Regla completa, pueden simplemente estar listadas por el número de Regla, seguida por un número. Por ejemplo, si una Decisión se refiere a cuando una pelota estacionada se considera que se ha movido, estará numerada bajo la Regla 18 (Pelota Estacionada Movida) como 18/#.

Si una Decisión ha sido introducida por primera vez en la última edición del libro, la palabra "Nueva" se encuentra entre paréntesis al final de la Decisión. Si una Decisión existente ha sido corregida en la última edición del libro, la palabra "Modificada" se encuentra entre paréntesis al final de la Decisión. Además, hay Decisiones que algunas veces se retiran porque no son más necesarias, o se reenumeran para que puedan ser más fácilmente encontradas por el lector. Para facilitar la consulta, todas las modificaciones a la edición previa del libro están contenidas en la sección intitulada "Modificaciones a la Edición 2010-2011".

Cuando el número de una Decisión está listada como "Reservada", quiere decir que esa Decisión ha sido retirada en algún momento del pasado pero, más que reenumerar la Decisión que le sigue, el número es mantenido en reserva hasta que una nueva Decisión es dictada y se le da el número vacante.

El mejor método para encontrar en forma consistente y eficiente las Decisiones que son aplicables al caso acontecido es a través del uso del Índice del Libro de Decisiones. Para saber cómo utilizar mejor el Índice por favor remítase a la "Introducción al Índice" en la página ...

MODIFICACIONES A LA EDICION 2012 - 2013

GENERAL

R&A y USGA han acordado una revisión bianual a las "Decisiones sobre las Reglas de Golf". Por lo tanto, las Decisiones existentes no serán modificadas o suprimidas, y no se adicionarán nuevas Decisiones al libro hasta que se publique la próxima edición en el año 2014. Las Reglas de Golf no serán modificadas hasta el año 2016.

DECISIONES NUEVAS

14-3/18 Información Meteorológica Consultada en un Dispositivo Multifunción

18/4 Evidencia Televisiva Muestra que una Pelota Estacionada Cambia de Posición pero una Distancia que No es Apreciable a Simple Vista

18-2b/1 Pelota se Mueve Después de Preparar el Golpe. El Movimiento Puede haber Ocurrido debido a los Efectos de la Gravedad.

DECISIONES MODIFICADAS

1-1/1 Dos Pelotas Simultáneamente en Juego en Diferentes Hoyos.

Respuesta ampliada para aclarar que, para quebrantar la Regla 1-3, los jugadores deben saber que se están poniendo de acuerdo en infringir una Regla

1-3/7 Acuerdo Respecto a que el Bando que va Perdiendo Después de 18 Hoyos de un Match a 36 lo Concederá.

Respuesta ampliada para aclarar que, para quebrantar la Regla 1-3, los jugadores deben saber que se están poniendo de acuerdo en infringir una Regla

1-4/2 Pelota que se Adhiere a la Cara del Palo Después del Golpe.

Referencia a la retirada Decisión 14-4/1 es suprimida.

2-1/1,5 Jugadores Convienen en Considerar el Hoyo Empatado Durante el Juego del Hoyo.

Respuesta ampliada para aclarar que, para quebrantar la Regla 1-3, los jugadores deben saber que se están poniendo de acuerdo en infringir una Regla

2-1/4 Dos Hoyos Omitidos Deliberadamente en un Match.

Respuesta ampliada para aclarar que, para quebrantar la Regla 1-3, los jugadores deben saber que se están poniendo de acuerdo en infringir una Regla.

4-1/1 Especificaciones acerca de Ranuras y Marcas de Punzón Efectivas Desde el 1º de Enero de 2010, Incluyendo Condiciones de la Competencia.

Ampliada para aclarar que esta Condición de la Competencia puede ser adoptada en más competencias después del 1 de Enero de 2014, pero es recomendada únicamente para aquellas que involucren a jugadores expertos.

5-3/4 Pelota se Rompe en Pedazos al Golpear Sobre Sendero de Carros.
Modificada para referirse a un "sendero de carros" a diferencia de "sendero de carros pavimentado".

6-2b/4 Competidores en Competencia Foursome Omiten Anotar Handicaps Individuales en Tarjeta de Score.

Modificada para aclarar que los competidores estaban obligados a anotar sus handicaps individuales en la tarjeta de score.

6-6b/2 Firmando Tarjeta de Score en Otro Lugar que el Especificado y Uso de Iniciales.

Ampliada para cubrir el caso en que las firmas no están en el lugar asignado.

6-6b/6 Marcador Desaparece Con Tarjeta del Competidor.

Ampliada para aclarar que es solo en casos excepcionales donde la tarjeta de score de un competidor será válida sin la firma del marcador.

11-2/1 Condición de las Marcas del Sitio de Salida Después de Ejecutar el Primer Golpe.

Corregida para aclarar que las marcas del sitio de salida son fijas antes de ejecutar el primer golpe.

12-1/4 Jugador Toca Suelo en Hazard Cuando Busca Pelota que Cree está Cubierta por Impedimentos Suelos en el Hazard.

Corregida para aclararla.

13-4/16 Remoción de Impedimento Suelto que Cubre Pelota Equivocada en un Hazard De Agua.

Modificada para establecer que hay conocimiento o virtual certeza de que la pelota del jugador está en el hazard de agua.

14-1/2 Golpeando Pelota al Estilo Billar.

Ampliada para establecer la penalidad y aclarar que, en juego por golpes, el golpe cuenta.

14-3/4 Uso de Brújula durante la Vuelta.

Respuesta modificada para permitir el uso de una brújula.

16/4 Revestimiento del Hoyo No Suficientemente Enterrado.

Ampliada para aclarar que el revestimiento del hoyo estaba enterrado por debajo de la superficie del green.

16-1c/2 Pique de Pelota en Posición de Ayudar al Contrario.

Modificada para clarificar y ser coherente con la Decisión 23-1/10.

17/4 Acomodando el Asta-Bandera; Derechos del Jugador.

Ampliada para clarificar.

18-2a/10 Pelota Dropeada Levantada y Dropeada Nuevamente cuando Debería haber Sido Jugada tal Como se Encontraba; Pelota Nuevamente Levantada y Colocada.

Modificada para dar un ejemplo de terreno en reparación para clarificar respecto de la penalidad aplicable.

18-2a/21 Jugador Accidentalmente Mueve su Pelota al Jugar Pelota Equivocada.

Modificada para clarificar.

18-2a/28 Pelota Desalojada de Árbol; Circunstancias en las que el Jugador es Penalizado.

Modificada para referirse a una seria infracción.

18-2b/11 Pelota Movida por Otra Causa después de Preparado el Golpe.

Modificada en virtud del dictado de la Decisión 18-2b/1.

18-3b/1 Pelota Movida Accidentalmente por Contrario al Jugar su Propia Pelota.

Modificada para clarificar.

20-1/7 Marcador de Pelota Movido Accidentalmente por Caddie del Contrario.

Modificada para hacer que los hechos sean más genéricos.

20-1/13 Pelota Accidentalmente Pateada por Jugador a Quien se le ha Pedido que la Levante porque Interfiere.

Se agrega referencia a la Regla 20-1.

20-3a/1 Pelota Movida al Quitar Marcador de Pelota Después de Reponerla.

Modificada para aclarar que el movimiento de la pelota fue directamente atribuible al acto de reponerla.

20-7c/1 Pelota Repuesta en Lugar Equivocado en el Green y Embocada.

Se agrega referencia a seria infracción.

23/5 Hormiguero.

Ampliada para clarificar.

23/11 Tierra Suelta del Montículo hecho por Animal de Madriguera.

Ampliada para clarificar.

23/13 Terrón de Tierra.

Modificada para clarificar.

23-1/5 Quitando Insecto sobre la Pelota.

Ampliada para incluir las previsiones de la Decisión 23-1/5.5

23-1/6.5 Remoción de Impedimentos Suelos del Sitio en el que ha de Colocarse la Pelota.

Se agrega referencia a "a través de la cancha" para clarificar.

24/1 Escalones Unidos a Cerco que Marca Límites.

Modificada para clarificar.

24/7 Piedra Instalada como Parte del Desagüe en Bunker.

Modificada para clarificar.

25-2/0.5 Cuando una Pelota está Enterrada en el Terreno.

Texto modificado y diagrama agregado para clarificar.

26-1/6 Pelota Jugada desde Bunker Detrás del Green Cae a Hazard de Agua que está Delante del Green.

Modificada para clarificar

26-1/17 Punto por Donde Pelota Cruzó por Última Vez Margen del Hazard de Agua Lateral Determinado y Pelota Dropeada y Jugada; se Descubre Luego que el Punto era Equivocado.

Pregunta ampliada para clarificar.

27/9 Jugador Busca Pelota Perdida Después de Poner Otra Pelota en Juego.

Modificada para confirmar que el jugador no debe jugar la pelota si la encuentra.

27-2a/1.5 Significado de "Encaminarse a Buscar".

Modificada para permitir al jugador ir hacia adelante una corta distancia para determinar si ahorraría tiempo jugar una pelota provisional.

27-2b/10 Pelota Provisional Levantada Posteriormente se Convierte en Pelota en Juego; Competidor Juega luego desde Lugar Equivocado.

Pregunta ampliada para clarificar.

29-1/9 Jugador y Compañero Ejecutan Golpes de Salida Desde el Mismo Sitio de Salida en un Juego Foursome.

La parte (a) de la respuesta modificada para clarificar.

30/2.5 Jugador Toca el Green al Señalarle la Línea para el Putt al Compañero y Toca su Propia Línea de Putt.

Respuesta modificada para establecer que A es descalificado para el hoyo.

30-3f/6 Jugador Juega Alejándose del Hoyo para Ayudar al Compañero.

Modificada para clarificar.

30-3f/11 Pedido que se Levante Pelota que Podría Ayudar al Compañero es Ignorado.

Modificada de tal forma que A es descalificado para el hoyo independientemente del resultado de su golpe.

33-1/2 Número de Hoyos Reducido Durante la Competencia en una Competencia Juego por Golpes.

Modificada para establecer que la segunda opción en la Respuesta (al igual que la tercera y la cuarta) no son deseables.

33-2a/7 Considerando una Extensión de Agua Tanto Hazard de Agua Como Hazard de Agua Lateral.

Modificada para clarificar.

33-6/3 Determinando Ganador y Demás Posiciones en Desempate por Golpes.

Modificada para clarificar.

33-7/4.5 Competidor que Desconoce una Penalidad Entrega Score Equivocado; Si se Justifica Dejar Sin Efecto o Modificar la Penalidad de Descalificación.

Modificada en virtud de la introducción de la Decisión 18/4.

33-8/4 Regla Local Para Competencias que Permiten Uso de Carros Motorizados.

Regla Local recomendada es modificada para evitar la repetición de la Definición de Equipo.

33-8/8 Regla Local que Permite Alivio por Raíces de Árbol.

Modificada para establecer que un Comité estaría autorizado a dictar una Regla Local otorgando alivio según la Regla 25-1 por interferencia de raíces de árbol expuestas cuando una pelota descansa en área cortada baja.

33-8/9 Regla Local que Permite Alivio por Daños en Bunker Causados por Niños.

Modificada para establecer que un Comité pueda declarar como terreno en reparación daños inusuales a un bunker.

33-8/15 Regla Local Otorgando Alivio de Interferencia por Estaca Inamovible en Hazard de Agua para Pelotas Estacionadas en el Hazard de Agua

Respuesta ampliada para clarificar.

33-8/16 Regla Local Considerando Todas las Estacas en la Cancha como Obstrucciones Inamovibles.

Ampliada para establecer que una Regla Local así no es recomendada.

33-8/28 Regla Local que Permite Dropear Nuevamente o Colocar la Pelota, Cuando una Pelota Dropeada se Entierra en el Bunker

Pregunta modificada para clarificar.

34-1b/1.5 Competidor Informado Correctamente por Co-Competidor de que Incurrió en Penalidad, Discrepa con éste y Omite Incluir Penalidad en su

Score. Comité Informado acerca del Incidente Después de Cerrada la Competencia *Respuesta ampliada para confirmar el resultado en un caso tal.*

34-1b/2 Omisión del Competidor de Firmar la Tarjeta de Score se Descubre Después de Cerrada la Competencia.

Referencia a la Excepción (iv) a la Regla 34-1b es agregada a la respuesta.

34-1b/4 Competidor Cambia Peso del Palo Durante la Vuelta; Infracción se Descubre Después de Cerrada la Competencia.

Referencia a la Excepción (iv) a la Regla 34-1b es agregada a la respuesta.

34-1b/5 Penalidad de Descalificación Aplicada Erróneamente a Ganador de la Competencia; Error se Descubre Después de que otros Dos Competidores Desempatan el Primer Puesto.

Respuesta ampliada para confirmar el resultado en un caso tal.

34-2/3 Arbitro Advierte a Jugador a Punto de Infringir una Regla.

Modificada para coherencia con la Definición de "Árbitro".

DECISIONES RENUMERADAS

10-1c/3 Jugador Invita a su Contrario a Jugar Primero para Ahorrar Tiempo (Anteriormente 10-1c/3).

Modificada para aclarar que las circunstancias descritas pueden ocurrir en cualquier lugar de la cancha.

DECISIONES RETIRADAS

1-3/3 Jugador y Contrario o Co-competidor Acuerdan Arreglar cada uno las Marcas de Clavos en la Línea de Putt del Otro

2-4/10 Jugador Concede el Hoyo y Después el Contrario Juega Pelota Equivocada

7-2/2 Jugando el Putter en el Fairway Mientras Espera para Jugar al Green

8-1/3 Preguntando si el Marcador de Distancia es Exacto

8-1/23 Compañero de Equipo que se encuentra Entre los Espectadores Golpea una Pelota Al Green para Mostrar al jugador Si el green Recibe

11-5/5 Pelota Jugada desde Sitio de Salida de Hoyo a Jugarse Más Adelante en la Vuelta es Levantada; Cuando se Llega a ese Hoyo la Pelota es Repuesta en el Sitio desde Donde fue Levantada y se Juega hasta Completar el Hoyo

13-2/34 Enjugando Agua Ocasional en la Línea de Juego

13-4/36 Alisando Irregularidades en Bunker Después de Ejecutar un Golpe pero Antes de Sacar la Pelota

14-4/1 Pelota Cae Sobre la Cara del Palo Después de Ejecutar el Golpe y Se Adhiere al Barro Existente en Ella

16-2/1 Pelota al Borde del Hoyo Cae Dentro del hoyo Después que el Jugador espera 40 segundos

17-1/7 Asta-bandera Quitada, Colocada sobre el Suelo y a Continuación Levantada

18-1/10 Pelota Estacionada es Pateada Lejos del Hoyo por Espectador que Atiende el Asta-Bandera

**18-2b/1 Pelota se Mueve Después de tomar el Stance Pero Antes de Preparar el Golpe
(Nota: Reemplazada por Nueva Decisión).**

18-2b/5.7 Cuándo se Considera que un Jugador que Juega el Putter De Costado ha Preparado el Golpe

18-4/2 Pelota de Competidor Golpeada Fuera del Bunker por Golpe Ejecutado por el Co-competidor a Su Pelota

19-3/2 Pelota Dropeada es Accidentalmente Desviada por Contrario o su Caddie

20-2a/1 Penalidad cuando la Pelota No es Dropeada como Corresponde

23/6 Cangrejo de Tierra Muerto

23-1/5.5 Condición de un Insecto Sobre una Pelota en un Bunker

24/11 Tablas de Madera

25-1b/18 Montículo de Cangrejo de Tierra Interfiere Stance o Swing

30/3 Determinación del Honor en Match Four Ball en donde los Puntos se Otorgan tanto para Mejor Pelota como para Scores Agregados

33/6 Plano del Green Indicando la Posición del Hoyo se Coloca en el Sitio de Salida

33-8/3 Regla local que Permite el Juego de una Segunda Pelota en Match Play

CONTENIDO

SECCION

- I. ETIQUETA
- II. DEFINICIONES
- III. LAS REGLAS DEL JUEGO

EL JUEGO

- Regla 1 El Juego
- Regla 2 Match Play
- Regla 3 Juego por Golpes

PALOS Y PELOTAS

- Regla 4 Los Palos
- Regla 5 La Pelota

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

- Regla 6 El Jugador
- Regla 7 Practica
- Regla 8 Consejo
- Regla 9 Información Sobre Golpes Empleados

ORDEN DE JUEGO

- Regla 10 Orden de Juego

SITIO DE SALIDA

- Regla 11 Sitio de Salida

JUGANDO LA PELOTA

- Regla 12 Buscando e identificando la Pelota
- Regla 13 Pelota Jugada tal como se Encuentra
- Regla 14 Golpeando la Pelota
- Regla 15 Pelota Sustituta; Pelota Equivocada

GREEN

- Regla 16 El Green
- Regla 17 El Asta Bandera

PELOTA MOVIDA DESVIADA O DETENIDA

- Regla 18 Pelota Estacionada Movida
- Regla 19 Pelota en Movimiento Desviada o Detenida

SITUACIONES DE ALIVIO Y PROCEDIMIENTO

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

OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

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

ADMINISTRACION

- Regla 33 El Comité
- Regla 34 Controversias y Decisiones

APENDICE I

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

APENDICE II

Diseño de Palos

APENDICE III

La Pelota

APENDICE IV

Dispositivos y Otros Equipos

Introducción al Índice
Contenidos del Índice
Índice

SECCION I

ETIQUETA; COMPORTAMIENTO EN LA CANCHA

INTRODUCCIÓN

Esta sección establece las pautas sobre la manera en que el juego de golf debería jugarse. Si se siguen, todos los jugadores disfrutarán al máximo del juego. El principio fundamental es que en la cancha se debería mostrar en todo momento consideración hacia los demás.

EL ESPÍRITU DEL JUEGO

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

SEGURIDAD

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

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

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

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

CONSIDERACIÓN CON OTROS JUGADORES

No Molestar ni Distraer

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

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

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

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

En el Green

En el green, los jugadores no deberían pararse en la línea del putt de otro jugador o, cuando está ejecutando un golpe, hacer sombra sobre su línea del putt.

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

Anotando Scores

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

RITMO DE JUEGO

Juegue a Buen Ritmo y No se Retrase

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

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

Esté Preparado para Jugar

Los jugadores deberían estar preparados para jugar tan pronto como sea su turno de juego. Al jugar en o cerca de un green, deberían dejar sus bolsas o carros en una posición que les permita un desalojo rápido del

green hacia el próximo sitio de salida. Una vez completado el juego de un hoyo, los jugadores deberían abandonar inmediatamente el green.

Pelota Perdida

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

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

PRIORIDAD EN LA CANCHA

A menos que el Comité lo establezca de otra forma, la prioridad en la cancha se determinará según el ritmo de juego de cada grupo. Cualquier grupo que juegue una vuelta completa tendrá derecho a pasar a un grupo que esté jugando una vuelta más corta. El término "grupo" incluye a un solo jugador.

CUIDADO DE LA CANCHA

Bunkers

Antes de abandonar un bunker, los jugadores deberían nivelar y alisar cuidadosamente las irregularidades y pisadas hechas por ellos y cualesquier otras cercanas hechas por otros. Si hay un rastrillo dentro de una distancia cercana al bunker, debería usarse a éstos propósitos.

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

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

Prevención de Daños Inecesarios

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

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

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

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

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

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

CONCLUSIÓN; PENALIDADES POR INFRACCIÓN

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

Si en detrimento de los demás, durante toda la vuelta o a lo largo de un determinado lapso, un jugador ignora sistemáticamente estas orientaciones, se recomienda que el Comité tome adecuadas medidas disciplinarias para con el jugador en falta. Estas medidas pueden, por ejemplo, incluir la prohibición de juego en la cancha durante un cierto tiempo o en determinado número de competencias. Estas medidas se consideran justificadas ya que se estaría protegiendo el interés de la mayoría de los golfistas, quienes desean jugar de acuerdo a estas pautas.

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

SECCIÓN II

DEFINICIONES

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

AGUA OCASIONAL (CASUAL WATER)

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

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

ANIMAL DE MADRIGUERA (BURROWING ANIMAL)

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

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

ÁRBITRO (REFEREE)

"*Árbitro*", es la persona designada por el *Comité* para decidir cuestiones de hecho y aplicar las *Reglas*. Debe actuar ante cualquier infracción a una *regla* que observe o que le sea reportada.

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

Excepción en match play: A menos que un *árbitro* sea asignado para acompañar a los jugadores a lo largo de un match, no tiene autoridad para intervenir en un match salvo en relación a las Reglas 1-3, 6-7 o 33-7.

ASTA-BANDERA (FLAGSTICK)

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

A TRAVÉS DE LA CANCHA (THROUGH THE GREEN)

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

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

BANDO (SIDE)

Un "*bando*" es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*. En match play, cada miembro del bando opuesto es un contrario. En juego por golpes los jugadores de todos los bandos son competidores y los miembros de diferentes bandos que jueguen juntos son co-competidores.

BEST-BALL

Ver "*Formas de Match Play*".

BUNKER

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

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

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

CADDIE

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

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

del compañero de otro jugador) que esté compartiendo el caddie, en cuyo caso será considerado como *caddie* de ese otro jugador.

CADDIE DELANTERO (FORECADDIE)

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

CANCHA (COURSE)

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

CAUSA AJENA (OUTSIDE AGENCY)

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

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

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

COMITÉ (COMMITTEE)

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

COMPAÑERO (PARTNER)

"*Compañero*" es un jugador asociado con otro jugador en el mismo *bando*.

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

CO-COMPETIDOR (FELLOW COMPETITOR)

Ver "*Competidor*".

COMPETIDOR (COMPETITOR)

"*Competidor*" es un jugador en una competencia por golpes. "*Co-competidor*" es aquel con quien el *competidor* juega. Ninguno es *compañero* del otro.

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

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO (ABNORMAL GROUND CONDITIONS)

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

CONSEJO (ADVICE)

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

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

CONTRARIO (OPPONENT)

"*Contrario*" es un miembro de un *bando* contra quien el *bando* del jugador está compitiendo en match play.

EMBOCADA (HOLED)

Ver "*Pelota Embocada*".

EQUIPO (EQUIPMENT)

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

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

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

Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten (o el *compañero* de uno de ellos), el carro y todo lo que contiene se considera *equipo* de ese jugador. De lo contrario, el carro y todo lo

que en el se encuentra es considerado *equipo* del jugador que comparte el carro y cuya pelota (o la de su *compañero*) está involucrada.

FORMAS DE JUEGO POR GOLPES (FORMS OF STROKE PLAY)

Individual: Competencia en la que cada *competidor* participa de forma individual.

Foursome: Competencia en la cual dos *competidores* juegan como *compañeros*, con una sola pelota.

Four-Ball: Competencia en la que dos *competidores* juegan como *compañeros*, cada uno jugando su propia pelota. El score más bajo de los *compañeros* es el score para el hoyo. Si un *compañero* deja un hoyo sin embocar, no hay penalidad.

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

FORMAS DE MATCH PLAY (FORMS OF MATCH PLAY)

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

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

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

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

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

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

FOUR-BALL

Ver "*Formas de Juego por Golpes*" y "*Formas de Match Play*".

FOURSOME

Ver "*Formas de Juego por Golpes*" y "*Formas de Match Play*".

FUERA DE LÍMITES (OUT OF BOUNDS)

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

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

Una pelota está *fuera de límites* cuando toda ella descansa *fuera de límites*. Un jugador puede pararse fuera de límites para jugar una pelota que descansa dentro de límites.

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

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

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

GOLPE (STROKE)

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

GOLPE DE PENALIDAD (PENALTY STROKE)

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

GREEN (PUTTING GREEN)

"*Green*" es todo el terreno del hoyo en juego preparado especialmente para jugar el putt u otro distinto definido como tal por el *Comité*. Una pelota está en el *green* cuando cualquier parte de ella lo toca.

GREEN EQUIVOCADO (WRONG PUTTING GREEN)

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

HAZARDS

"*Hazard*" es cualquier *bunker* o *hazard de agua*.

HAZARD DE AGUA (WATER HAZARD)

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

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

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

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

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

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

HAZARD DE AGUA LATERAL (LATERAL WATER HAZARD)

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

Cuando el margen del *hazard de agua lateral* está definido con estacas, éstas se encuentran dentro del mismo y dicho margen está definido por los puntos externos más cercanos de las estacas a nivel de suelo. Cuando el *hazard de agua lateral* está definido por estacas y líneas, las estacas identifican el *hazard* y las líneas definen su margen. Cuando el margen de un *hazard de agua lateral* está definido por una línea en el suelo, la línea en sí misma está en el *hazard de agua lateral*. El margen del *hazard de agua lateral* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

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

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

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

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

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

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

HONOR (HONOUR)

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

HOYO (HOLE)

El "*hoyo*" tendrá 108 mm (4¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101.6 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se emplea un revestimiento, éste deberá colocarse a no menos de 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green* salvo que las condiciones del terreno lo hagan impracticable; su diámetro externo no excederá los 108 mm. (4¼ pulgadas).

IMPEDIMENTOS SUELTOS (LOOSE IMPEDIMENTS)

"*Impedimentos sueltos*" son objetos naturales, incluyendo:

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

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

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

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

INDIVIDUAL

Ver "*Formas de Juego por Golpes*".

INTERPOSICIÓN ACCIDENTAL (RUB OF THE GREEN)

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

LÍNEA DE JUEGO (LINE OF PLAY)

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

LÍNEA DEL PUTT (LINE OF PUTT)

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

MARCADOR (MARKER)

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

MOVIDA (MOVE OR MOVED)

Ver "Pelota Movidá".

OBSERVADOR (OBSERVER)

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

OBSTRUCCIONES (OBSTRUCTIONS)

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

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

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

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

PELOTA EMBOCADA (HOLED)

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

PELOTA EN JUEGO (BALL IN PLAY)

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

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

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

PELOTA EQUIVOCADA (WRONG BALL)

"Pelota equivocada" es cualquier otra pelota que no sea:

- la *pelota en juego*;
- una *pelota provisional*;
- una segunda pelota jugada por el jugador según la Regla 3-3 ó la Regla 20-7c, en el juego por golpes, e incluye :
- la pelota de otro jugador;
- una pelota que haya sido abandonada; y
- la pelota original del jugador cuando ya no esté *en juego*.

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

PELOTA MOVIDA (MOVE OR MOVED)

Se considera que una pelota se ha "movidá" si abandona su posición y se estaciona en cualquier otro lugar.

PELOTA PERDIDA (LOST BALL)

Una pelota se considera "perdida" si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el *bando* del jugador o sus *caddies* han comenzado su búsqueda; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota provisional* desde el lugar donde se presume que está la pelota original o desde un punto más cerca del *hoyo* que dicho lugar (ver Regla 27-2b), o
- c. El jugador ha puesto otra *pelota en juego* bajo penalidad de golpe y distancia de acuerdo a las Reglas 26-1a, 27-1 o 28a;
- d. El jugador ha puesto otra *pelota en juego* porque hay conocimiento o virtual certeza que la pelota, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (ver regla 18-1), está en una *obstrucción* (ver regla 24-3), en una *condición anormal del terreno* (ver regla 25-1c) o en un *hazard de agua* (ver regla 26-1b o c), o
- e. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *pelota sustituta*.

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

PELOTA PROVISIONAL (PROVISIONAL BALL)

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

PELOTA SUSTITUTA (SUBSTITUTED BALL)

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

PREPARANDO EL GOLPE (ADDRESSING THE BALL)

Un jugador ha "*preparado el golpe*" cuando ha apoyado el palo en el suelo inmediatamente delante o detrás de la pelota, haya o no tomado su *stance*.

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO (NEAREST POINT OF RELIEF)

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

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

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

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

R&A

"R&A" significa R&A Rules Limited.

REGLA O REGLAS (RULE OR RULES)

El término "*Regla*" incluye:

- a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones como están contenidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf";
- b. Cualquier Condición de la Competencia establecidas por el *Comité* bajo la Regla 33-1y el Apéndice I;
- c. Cualesquier Reglas Locales establecidas por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y el Apéndice I, y
- d. Las especificaciones sobre:
 - (i) palos y pelotas en Apéndices II y III y sus interpretaciones como están contenidas en la "Guía a las Reglas sobre Palos y Pelotas"; y
 - (ii) dispositivos y otros equipamientos en Apéndice IV

SINGLE

Ver "*Formas de Match Play*"

SITIO DE SALIDA (TEEING GROUND)

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

STANCE

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

TERRENO EN REPARACIÓN (GROUND UNDER REPAIR)

"Terreno en reparación" es cualquier parte de la cancha así marcada por disposición del Comité o declarada como tal por su representante autorizado. Todo terreno y cualquier césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del mismo. Incluye al material apilado para su remoción y los pozos hechos por el encargado de cancha, aunque no estén marcados como tal. El césped cortado y otros materiales abandonados en la cancha que no han de ser removidos, no son terreno en reparación, salvo que se los hubiera marcado así.

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

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

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

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

THREE-BALL

Ver "Formas de Match Play".

THREESOMES

Ver "Formas de Match Play".

VUELTA ESTIPULADA (STIPULATED ROUND)

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

SECCION III

LAS REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1

El Juego

DEFINICIONES

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

1-1. GENERAL

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

1-2. EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA PELOTA O ALTERANDO CONDICIONES FÍSICAS

Un jugador no debe (i) realizar una acción con la intención de influir en el movimiento de una *pelota en juego* o (ii) alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego de un hoyo.

Excepciones:

1. Una acción permitida o prohibida expresamente por otra *Regla* está sujeta a esa otra *Regla* y no a la Regla 1-2.
2. Una acción realizada con el solo propósito del cuidado de la cancha no es una infracción a la Regla 1-2.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-2:

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

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

Nota 1: Se considera que un jugador ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2 si el *Comité* entiende que la acción tomada en infracción a esta Regla le ha permitido a él o a otro jugador obtener una ventaja significativa, o ha puesto a otro jugador que no sea su *compañero*, en significativa desventaja.

Nota 2: En juego por golpes, excepto cuando hay una seria infracción, que resulta en descalificación, un jugador que infrinja la Regla 1-2 con relación al movimiento de su pelota debe jugarla desde donde fue detenida o, si la pelota fue desviada, desde donde fue a estacionarse. Si el movimiento de la pelota del jugador fue intencionalmente influido por un *co-competidor* u otra *causa ajena*, la Regla 1-4 es de aplicación para el jugador (ver Nota a la Regla 19-1).

1-3. CONVENIR EN DEJAR SIN EFECTO LAS REGLAS

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 1-3:

Match play – Descalificación de ambos bandos;

Juego por golpes – Descalificación de los competidores involucrados.

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

1-4. ASPECTOS NO PREVISTOS POR LAS REGLAS

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

EL JUEGO DE GOLF: GENERAL

1-1/1

DOS PELOTAS SIMULTÁNEAMENTE EN JUEGO EN DIFERENTES HOYOS

P. Dos jugadores en el hoyo 8 juegan sus approaches al green del 8. Acuerdan ejecutar sus golpes de salida en el hoyo 9 y posteriormente completar el hoyo 8. Esto es para evitar tener que caminar volviendo cuesta arriba al sitio de salida del hoyo 9 y así ahorrar tiempo. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, los jugadores están descalificados según la Regla 1-3 por no cumplir con lo dispuesto en la Regla 2-1 al omitir jugar la vuelta estipulada, siempre que los jugadores supieran que esto era un quebrantamiento a las Reglas. Si no sabían que su accionar era una infracción a las Reglas, ambos hoyos se mantienen como fueron jugados.

En juego por golpes, los competidores están descalificados según la Regla 3-2 por no embocar en el hoyo 8 antes de ejecutar el golpe de salida del hoyo 9. (Modificada)

1-1/2

JUGADOR QUE DESCONOCE QUE HA EMBOCADO PONE OTRA PELOTA EN JUEGO

P. Un jugador al no encontrar su pelota, pone otra pelota en juego. Posteriormente descubre que su pelota original se encuentra dentro del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. El score con la pelota original es válido. El juego del hoyo se completó cuando el jugador embocó dicha pelota.

1-1/3

JUGADOR DESCUBRE SU PELOTA ORIGINAL DENTRO DEL HOYO DESPUES DE HABERLA BUSCADO DURANTE CINCO MINUTOS Y DE HABER CONTINUADO EL JUEGO CON UNA PELOTA PROVISIONAL

P. En un par 3, un jugador, creyendo que su pelota original puede estar perdida, juega una pelota provisional. Busca la pelota original durante cinco minutos y luego juega la pelota provisional al putting green. Sólo entonces encuentra la pelota original dentro del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. El score del jugador es 1. El juego del hoyo se completó cuando el jugador embocó su pelota original (Regla 1-1).

1-1/4

EL JUGADOR DESCUBRE SU PELOTA DENTRO DEL HOYO DESPUES DE JUGAR PELOTA EQUIVOCADA

P. Un jugador ejecutó un golpe a un putting green ciego y jugó el putt con una pelota creyendo que era la suya. Posteriormente descubrió que su pelota estaba dentro del hoyo y que la pelota con la que había ejecutado el putt era una pelota equivocada. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el juego del hoyo se completó cuando la pelota original fue embocada (Regla 1-1), el jugador no quebrantó la Regla 15-3 al jugar posteriormente una pelota equivocada.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/9 Jugador concede el hoyo luego de lo cual se descubrió que el contrario había jugado pelota equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde su pelota concede el hoyo; luego la pelota se encuentra dentro del hoyo

EJERCIENDO INFLUENCIA EN EL MOVIMIENTO DE LA PELOTA O ALTERANDO LAS CONDICIONES FÍSICAS

1-2/0.5

SERIA INFRACCION A LA REGLA 1-2

P. El criterio para determinar si se ha incurrido en una seria infracción a la Regla 1-2, debería ser el mismo en match play y en juego por golpes?

R. Al decidir si un jugador ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2, el Comité debería considerar todos los aspectos del incidente. Dada la diferente incidencia sobre los jugadores en match play y en juego por golpes, es posible que el mismo acto constituya una seria infracción a la Regla 1-2 en juego por golpes, pero no en match play. En muchos casos en match play (p.ej. un jugador que intencionalmente detiene su pelota para que no entre en un hazard de agua), una penalidad de pérdida del hoyo es suficiente, mientras que en juego por golpes el jugador debería ser descalificado por una seria infracción. En algunos casos (p.ej. el acto intencionado de dañar la línea del putt referido en la Decisión 1-2/1), una penalidad de descalificación en match play puede ser apropiada.

1-2/0.7

SIGNIFICADO DE "ÚNICO PROPÓSITO DEL CUIDAR LA CANCHA"

P. ¿Qué significa la frase "único propósito de cuidar la cancha" en la Excepción 2 de la Regla 1-2?

R. La frase "único propósito de cuidar la cancha" en la Excepción 2 se refiere a la conducta que se indica en la Sección Etiqueta de las Reglas de Golf siempre que se realicen en el momento apropiado y de la manera permitida por las Reglas. Las disposiciones de la Regla 1-2 no impiden a un jugador actuar de acuerdo a la Sección Etiqueta, siempre que lo haga con el único propósito del cuidado de la cancha y sin el deliberado propósito de influir en el movimiento de la pelota, o de las condiciones físicas que afectan el juego, de un jugador dentro de su grupo o de un match. Por ejemplo, mientras el jugador no debe alisar el borde irregular del hoyo o aplastar las marcas de los clavos para influir en el movimiento de la pelota de un contrario, co-competidor o compañero, el jugador puede generalmente alisar el borde irregular del hoyo o aplastar las marcas de los clavos en un gesto de cortesía para con los grupos o matches que lo siguen, o por cuidar la cancha (ver Decisión 1-2/3.5). Del mismo modo, mientras que un jugador no puede aplastar un trozo de césped en la zona en donde puede estacionarse una pelota en movimiento o en el área en donde se deba dropear o colocar una pelota con la intención de influir en el movimiento de la misma, puede tener la intención de emprolijar la cancha arreglando los agujeros de divots y/o reemplazando los divots que no afecten el juego del hoyo de un jugador dentro de su grupo o match (ver Decisión 1-2/8).

1-2/1

LINEA DEL PUTT ALTERADA AL SER PISADA INTENCIONALMENTE POR UN CONTRARIO O UN CO-COMPETIDOR

P. Un contrario o un co-competidor pisa intencionalmente la línea del putt de un jugador con el propósito de mejorar dicha línea (p.ej. presionando el pasto levantado), o de dañarla (p.ej. haciendo marcas con los clavos de los zapatos). ¿Cuál es el fallo?

R. En cualquiera de los casos el contrario o co-competidor quebrantó la Regla 1-2. La penalidad es pérdida del hoyo en match play o dos golpes en el juego por golpes, salvo que el Comité decida imponer la penalidad de descalificación - ver las penalidades aplicables en la Regla 1-2.

En el juego por golpes si la línea del putt hubiera sido dañada, el jugador, por equidad (Regla 1-4) puede restaurar la línea del putt a su condición previa. Un jugador tiene derecho al asiento y línea del putt que tenía cuando su pelota se estacionó. La línea del putt puede ser restaurada por cualquier persona.

Decisiones relacionadas de 1-2/0.5 y 1-2/1:

- 13-2/36 Competidor permite que su co-competidor repare daños causados por los clavos de los zapatos en su línea del putt
- 16-1a/13 Línea del putt accidentalmente dañada por un contrario, co-competidor o sus caddies
- 17-3/2 Contrario o co-competidor que atiende el asta-bandera para el jugador no la quita; la pelota del jugador golpea el asta-bandera
- 19-1/5 Pelota desviada o detenida deliberadamente en el putting green por co-competidor
- Ver también: Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe en el Índice

1-2/1.5

COMPETIDOR ALTERA LA LINEA DE JUEGO DEL COCOMPETIDOR

P. En juego por golpes, la pelota de A se encuentra bajo la rama de un árbol parcialmente desprendida de la que cree se puede liberar sin penalidad. A solicita un fallo. B, co-competidor de A, discute el caso de A con

un árbitro y, durante la conversación, levanta la rama mejorando o empeorando la línea de juego de A. Cuál es el fallo?

R. Como B no alteró las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo de A, B no infringió la Regla 1-2. A puede reponer la rama, pero no está obligado a hacerlo.

1-2/2

PROTEGIENDO LA LINEA DEL PUTT DEL VIENTO

P. Puede un jugador colocar su bolsa de palos paralela a la línea del putt para protegerla del viento?

R. No. Tal acción realizada con el intento de influenciar el movimiento de la pelota estaría en infracción a la Regla 1-2, aunque la bolsa fuera removida antes de ejecutar el golpe.

1-2/3

ROMPIENDO UN ARBUSTO EN ZONA DONDE LA PELOTA PUEDE RODAR DESPUÉS DE DROPEARLA.

P. Un jugador decide tomar alivio de terreno en reparación a través de la cancha. Determina correctamente su punto mas cercano de alivio y el área del largo de un palo en donde debe dropear su pelota según la Regla 25-1b(i). El jugador advierte que hay un pequeño arbusto fuera de la zona de dropeo. Temiendo que la pelota se estacione cerca del arbusto luego de dropearla, sin que deba ser redropeada según la Regla 20-2c, el jugador rompe y retira parte del arbusto intencionalmente. ¿Cuál es el fallo?

R. Como el jugador no ha mejorado la zona donde la pelota será dropeada (es decir, el área donde la pelota deba golpear primero una parte de la cancha al ser dropeada, según la Regla 25-1b(i)), no se aplica la Regla 13-2. Sin embargo, el jugador quebranta la Regla 1-2 por actuar con intención de afectar el juego del hoyo alterando las condiciones físicas.

Los mismos principios se aplican a una situación en que la pelota de un jugador está estacionada pero teme que se pueda mover. Por ejemplo, si la pelota de un jugador está estacionada en una loma pronunciada a través de la cancha y el jugador rompe una rama adherida a un árbol que podría interferir con su swing si la pelota rodara 3 metros hacia abajo de la loma, quebranta la Regla 1-2 por actuar con la intención de afectar el juego del hoyo alterando las condiciones físicas. .

1-2/3.5

JUGADOR REPARA HOYO DESPUES DE EMBOCAR PERO ANTES DE QUE CONTRARIO, CO-COMPETIDOR O COMPAÑERO EMBOQUE

P. Después de haber embocado, un jugador observa que el borde del hoyo está desparejo. Lo golpetea con la mano y lo empareja. Incurrir el jugador en penalidad bajo la Regla 1-2 si su contrario, co-competidor o compañero aún no ha embocado?

R. Si el jugador emparejó el borde del hoyo con el único propósito de cuidar la cancha, no cometió infracción a la Regla 1-2. Sin embargo, si el acto de emparejar el borde tuvo de alguna manera la intención de influenciar el movimiento de la pelota de su contrario, co-competidor o compañero, o de alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo, el infringió la Regla 1-2. Se recomienda que un jugador solo debe emparejar el borde de un hoyo después de que todos los jugadores del grupo o match hayan completado el juego del hoyo.

Como el jugador ha embocado, no está sujeto a penalidad bajo la Regla 16-1a o la Regla 13-2.

En una competencia four-ball si el compañero del jugador no hubiera completado el juego del hoyo, el compañero incurre en penalidad por quebrantar la Regla 16-1a - ver Definición de "Compañero".

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento a seguir por el jugador
- 33-2b/2 Reubicación de un hoyo luego de que una pelota se estacionó en su proximidad dentro del green

1-2/4

JUGADOR SALTA CERCA DEL HOYO PARA HACER QUE LA PELOTA CAIGA DENTRO

P. Un jugador cuya pelota sobrepasa el borde del hoyo salta cerca del hoyo con la esperanza que tiemble la tierra y la pelota caiga dentro del hoyo. Está el jugador penalizado bajo la Regla 1-2 por tratar de ejercer influencia sobre el movimiento de su pelota en juego?

R. Si la pelota del jugador se encontraba estacionada (o se consideraba estacionada bajo la Regla 16-2) y la pelota no se mueve, la Regla 1-2 no es de aplicación porque el jugador estaba intentando mover una pelota

estacionada y esto es específicamente cubierto por la Regla 18-2 (ver Excepción 1 a la Regla 1-2). Como la pelota no se movió, no hubo penalidad bajo la Regla 18-2.

Si la pelota del jugador se encontraba estacionada (o se consideraba estacionada bajo la Regla 16-2) y se mueve, la Regla 1-2 no es de aplicación porque el jugador estaba intentando mover una pelota estacionada y esto es específicamente cubierto por la Regla 18-2 - ver Excepción 1 a la Regla 1-2. Se entiende que el jugador causó el movimiento de la pelota e incurre en un golpe de penalidad tanto en match play como en juego por golpes bajo la Regla 18-2 y la pelota debe ser repuesta.

Si la pelota del jugador estaba aún en movimiento cuando el jugador saltó, la Regla 1-2 es la Regla aplicable porque el jugador ejerció una acción con la intención de influenciar el movimiento de la pelota. En match play perdió el hoyo. En juego por golpes, incurre en la penalidad de dos golpes y debe jugar la pelota desde donde se estacionó; si la pelota se embocó, el jugador completó el juego del hoyo con su último golpe y se debe aplicar los dos golpes de penalidad bajo la Regla 1-2 .

Decisiones relacionadas:

- 2-4/2 Pelota cae en el hoyo después de concesión del próximo golpe
- 16-2/2 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo es golpeada y alejada por el contrario antes de que el jugador determine su situación
- 18-2a/23 Pelota alejada del borde del hoyo en disgusto
- 18-2b/10 Pelota cae en el hoyo después de preparado el golpe

1-2/5

JUGADOR JUEGA EL PUTT CON UNA MANO Y AGARRA LA PELOTA DENTRO DEL HOYO CON LA OTRA

P. Un jugador cuya pelota se encuentra en el borde del hoyo juega el putt con una mano y agarra la pelota con la otra mano después de que ésta cae por debajo del nivel del borde del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador detuvo intencionalmente su pelota en movimiento.

En match play, perdió el hoyo (Regla 1-2).

En el juego por golpes incurrió en la penalidad de dos golpes y debió colocar la pelota en el borde del hoyo y embocarla - Regla 1-2. Si no procedió así, quedó descalificado según la Regla 3-2 por dejar un hoyo sin embocar.

Para que una pelota se considere embocada (ver Definición de "Pelota Embocada") debe descansar dentro de la circunferencia del hoyo.

Decisión relacionada:

- 16/5.5 Jugador emboca putt corto y presuntamente quita la pelota del hoyo antes de que se pose en el hoyo

1-2/5.5

JUGADOR DELIBERADAMENTE DETIENE O DESVIA SU PELOTA; LUGAR DESDE DONDE DEBE SER JUGADO EL PROXIMO GOLPE

P. La pelota de un jugador descansa a través de la cancha. Después de jugar un pitch barranca arriba, ve que su pelota comienza a rodar para atrás hacia él. Coloca su palo frente a la pelota y la detiene. La pelota hubiera rodado solo unas pocas yardas más y habría quedado a través de la cancha. Cual es el fallo?

R. Como el jugador detuvo la pelota deliberadamente, ha infringido la Regla 1-2. Como la infracción no fue seria, el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes. En juego por golpes, debe jugar la pelota desde el punto en donde la detuvo con el palo - véase Nota 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador hubiera desviado intencionalmente la pelota pero no la hubiera detenido, en match play perdería el hoyo. En juego por golpes, si no hubiese ocurrido una seria infracción, habría incurrido en una penalidad de dos golpes y debe luego jugar la pelota desde su nueva posición - véase Nota 2 a la Regla 1-2. En juego por golpes, si ha ocurrido una seria infracción, el jugador es descalificado.

La Regla 19-2 no es de aplicación ya que sólo cubre situaciones en las que el jugador desvía o detiene su pelota accidentalmente.

Decisión relacionada:

- 20-2c/4 Caddie detiene una pelota dropeada antes que se estacione; cuando se incurre en penalidad

1-2/6 (RESERVADA)

1-2/7

JUGADOR DESVIA INTENCIONALMENTE PELOTA EN MOVIMIENTO DEL COMPAÑERO EN EL GREEN

P. En un four-ball match play, A y B juegan contra C y D. Las cuatro pelotas descansan en el green en cinco golpes. A está a un metro del hoyo y B a 9 metros del hoyo. Mientras B ejecuta el putt el jugador A está parado cerca y detrás del hoyo con respecto a la línea de putt de B. La pelota de B se pasa del hoyo y rueda hacia donde A está parado. Sin esperar que la pelota se detenga, A golpea y devuelve la pelota a B. Cuál es el fallo?

R. La interferencia intencional sobre el movimiento de la pelota de B es una infracción a la Regla 1-2. Sin embargo, la penalidad por dicha infracción es incurrida por B - el compañero cuya pelota estaba en movimiento - y resulta en descalificación para el hoyo de B. A puede seguir representando el bando sin penalidad ya que la infracción de la Regla 1-2 no lo ayudó.

1-2/8

JUGADOR PRESIONA HACIA ABAJO CESPED MIENTRAS LA PELOTA RUEDA HACIA ESA AREA

P. La pelota de un jugador descansa a través de la cancha en la parte baja de una pendiente. Ejecuta un golpe y ve que la pelota rueda hacia atrás por la pendiente hacia el punto desde donde jugó. Antes que la pelota alcance ese lugar, el jugador presiona hacia abajo un pedazo de césped levantado en dicha área con la intención de asegurar que su pelota no irá a estacionarse contra el pedazo de césped levantado o en el agujero de un divot. Está el jugador infringiendo la Regla 1-2?

R. Sí, ya actuó con la intención de influenciar en el movimiento de su pelota en juego y de alterar las condiciones físicas que afectan el juego del hoyo. Como la acción de presionar sobre el pedazo de césped levantado no fue con el único propósito del cuidado de la cancha, la Excepción 2 a la Regla 1-2 no se aplica.

Si el jugador no hubiera advertido que la pelota estaba retornando a dicha zona, no hubiese habido infracción.

1-2/9

JUGADOR PRESIONA LA PELOTA DENTRO DE LA SUPERFICIE DEL GREEN

P. Al reponer su pelota, pero antes de volverla a poner en juego un jugador presionó firmemente la pelota en la superficie del green con el objeto de prevenir que se moviera por el viento o la gravedad. ¿Cuál es el fallo?

R. Al alterar la superficie del green, el jugador ha quebrantado la Regla 1-2 por tomar intencionalmente una acción para influir en el movimiento de la pelota y por alterar las condiciones físicas que afectan el juego de un hoyo.

En match play el jugador pierde el hoyo - Regla 1-2.

En juego por golpes, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes y debe jugar la pelota tal como descansa - Regla 1-2. (Modificada - Antes 18-2a/6).

Decisiones relacionadas:

- 14-5/2 Ejecutando un Golpe a una Pelota Oscilando.
- 18/2 Pelota Oscila al Preparar el Golpe
- 20-3d/2 Pelota en bunker se acerca al hoyo cuando se quita una obstrucción y cuando se la repone no queda estacionada; todas las otras zonas del bunker están más cerca del hoyo

1-2/10

JUGADOR SE ENVUELVE CON UNA TOALLA O COLOCA TOALLA EN UN CACTUS ANTES DE TOMAR EL STANCE

P. La pelota de un jugador descansa cerca de un cactus, y para jugarla el jugador debería pararse tocando con sus piernas el cactus. Para protegerse de las espinas del cactus, el jugador envuelve una toalla alrededor de sus piernas antes de tomar el stance. Luego juega la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Siempre y cuando el jugador no haya quebrantado la Regla 13-2 (es decir que toma su stance correctamente) no hay infracción a las Reglas.

Sin embargo, si el jugador hubiera colocado la toalla en el cactus, estaría quebrantando la Regla 1-2 por alterar las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo; como resultado, perdería el hoyo en match play o incurriría en una penalidad de dos golpes en juego por golpes. (Modificada - Antes 1-4/11.5).

Decisión relacionada:

- 13-3/2 Ejecutando un Golpe arrodillándose sobre una toalla
- Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-2: Ver "Ejerciendo Influencia sobre la Pelota" en el Índice**

CONVENIR EN DEJAR SIN EFECTO LAS REGLAS

1-3/0.5

CUANDO SE QUEBRANTA LA REGLA 1-3

P. Mientras caminaban hacia el green del hoyo 1, A y B acordaron que para una pelota que está fuera de límites, ellos dropearán una pelota en el sitio por donde la pelota se fue fuera de límites, con la penalidad de un golpe, aunque ellos sabían que la penalidad es golpe y distancia. Alguien escuchó esta conversación y avisó a A y B que no podían hacer tal acuerdo. Ningún jugador había golpeado aun una pelota fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. A y B son descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto la Regla 27-1b.

Aunque A y B no habían actuado aún según lo acordado, ellos quebrantaron la Regla 1-3 tan pronto como el acuerdo fue realizado durante la vuelta estipulada.

En match play, si los jugadores en un match acuerdan no aplicar las Reglas antes de su vuelta estipulada, quebrantan la Regla 1-3 si cualquiera de ellos comienza la vuelta estipulada sin haber cancelado el acuerdo.

En el juego por golpes, si los competidores acuerdan no aplicar las Reglas antes de su vuelta estipulada, cada competidor quebranta la Regla 1-3 si alguno de los que formaba parte del acuerdo comienza su vuelta estipulada sin haber cancelado el mismo.

1-3/1 (Reservada)

1-3/2

ACUERDO PARA CONCEDER PUTTS CORTOS

P. En un match, los dos jugadores acuerdan por adelantado concederse todos los putts de determinada longitud. ¿Es esto contrario a la Regla 1-3?

R. Para quebrantar la Regla 1-3 por estar de acuerdo a dejar sin efecto una Regla, los jugadores deben ser conscientes de que lo están haciendo. Por lo tanto, la respuesta depende de si los jugadores sabían que la Regla 2-4 solo permite conceder el "próximo golpe" y no les permite conceder por adelantado los putts de una determinada longitud.

Si los jugadores desconocían que las Reglas no les permiten acordar por adelantado la concesión de los putts de esta manera, no hay penalidad según la Regla 1-3.

Si los jugadores conocían las Reglas y acordaron no cumplirlas, deberán ser descalificados según la Regla 1-3.

1-3/3 (Reservada)

1-3/4

JUGADORES OMITEN APLICAR UNA PENALIDAD QUE CONOCEN

P. En un match, un jugador descubre en el hoyo 2 que tiene 15 palos en la bolsa, quebrantando así la Regla 4-4a, pero su contrario se niega a aplicar la penalidad. El palo extra es declarado fuera de juego y el match continúa. El Comité descalifica a ambos jugadores. ¿Es esto correcto?

R. Sí. Dado que los jugadores acordaron dejar sin efecto la penalidad, deben ser descalificados según lo dispuesto por la Regla 1-3.

1-3/5

JUGADORES IGNORAN QUE SE INCURRIO EN PENALIDAD

P. En un match, A incurre en un golpe de penalidad según la Regla 12-2 por levantar su pelota para identificarla sin anunciar su intención a B, su contrario. A no se penalizó y B no reclamó, pues tanto A como B ignoraban que se había incurrido en una penalidad. ¿Debería el Comité descalificar a A y B según la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto una penalidad?

R. No. Dado que los jugadores ignoraban que se había incurrido en una penalidad, no pudo haber acuerdo entre ellos para dejarla sin efecto.

Decisiones relacionadas:

- 2-1/1 Jugadores que no pueden resolver problema de reglas acuerdan considerar empatado el hoyo
- 2-5/8.5 Jugador y contrario acuerdan un procedimiento incorrecto ¿puede presentarse un reclamo válido después del procedimiento seguido?

1-3/6

MARCADOR CERTIFICA A SABIENDAS UN SCORE EQUIVOCADO Y COMPETIDOR SABE QUE EL SCORE ES ERRONEO

P. En el juego por golpes, B deja de embocar la pelota en un hoyo. Varios hoyos después se da cuenta de que ha cometido un error. A, marcador y co-competidor de B, sabía que B había infringido las Reglas y que B conocía esta situación pero, sin embargo, firmó la tarjeta de B. B fue descalificado según la Regla 3-2 (Dejar un Hoyo sin Embocar). ¿Debería A, quien a sabiendas pasó por alto la falta, ser penalizado?

R. A debería haber sido descalificado por quebrantar la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/5 Marcador certifica score equivocado a sabiendas pero el competidor ignora que el score es equivocado
- 33-7/9 Competidor que sabe que jugador ha quebrantado las reglas, no lo informa al jugador ni al comité oportunamente

1-3/7

ACUERDO RESPECTO A QUE EL BANDO QUE VA PERDIENDO DESPUÉS DE 18 HOYOS DE UN MATCH A 36 LO CONCEDERÁ

P. Antes de iniciar un match a 36 hoyos los jugadores acuerdan que jugarán sólo 18 y que el jugador que esté perdiendo en ese momento concederá el match, a pesar de saber que esto es una infracción a las condiciones de la competencia. ¿Está esto permitido?

R. No. Ambos jugadores deberían ser descalificados según la Regla 1-3 por acordar el incumplimiento de una condición de la competencia (Regla 33-1). Si los jugadores no sabían que ello era una infracción a las condiciones de la competencia, la concesión debería mantenerse. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 2-4/21 Modalidad de juego equivocada utilizada para decidir cual bando habría de conceder el match
- 6-1/1 Modalidad de juego equivocada utilizada en un match play
- 33-1/4 Match decidido según modalidad equivocada de juego por acuerdo entre los jugadores

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-3 – ver "Acuerdo para Dejar sin Efecto las Reglas" en el Índice

EQUIDAD

1-4/1

JUGADOR SE DISTRAE POR CAUSA DE UNA PELOTA QUE DEJA CAER OTRO JUGADOR Y FALLA SU GOLPE

P. Cuando A estaba haciendo su backswing, B accidentalmente dejó caer una pelota que rodó a unos 15 cm. de la pelota de A. La aparición de la pelota caída sobresaltó a A, topeando su golpe. En equidad, ¿debería permitírsele a A repetir su golpe?

R. No. Las distracciones ocurren comúnmente y los jugadores deben aceptarlas.

1-4/2

PELOTA QUE SE ADHIERE A LA CARA DEL PALO DESPUÉS DEL GOLPE

P. Un jugador ejecuta un golpe desde arena o tierra mojada y la pelota se adhiere a la cara del palo. ¿Cuál

es el fallo?

R. En equidad, (Regla 1-4), la pelota debería ser dropeada, sin penalidad, en el sitio más cercano de donde estaba el palo cuando la pelota se le adhirió. (Modificada)

1-4/3

ASTA BANDERA CLAVADA EN EL GREEN A CIERTA DISTANCIA DEL HOYO POR ALGUN BROMISTA

P. Algún bromista retira el asta bandera del hoyo y la clava en el putting green a cierta distancia del hoyo. Los jugadores que se acercan al green no advierten esta situación y dirigen sus golpes hacia el asta bandera y no hacia el hoyo. ¿Tienen los jugadores la opción de repetir el golpe?

R. No. En equidad (Regla 1-4), los jugadores deben aceptar la ventaja o desventaja resultante.

1-4/4

JUGADOR ENOJADO GOLPEA UNA PELOTA JUGADA POR UN JUGADOR DEL GRUPO QUE LE SIGUE

P. A es casi golpeado por una pelota jugada por un jugador del grupo que le sigue. Enojado, A golpea la pelota devolviéndola a dicho grupo. ¿Ha jugado A un golpe de práctica o una pelota equivocada?

R. No. Sin embargo, en equidad (Regla 1-4), A debería incurrir en la penalidad general de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes.

Decisión relacionada:

- [7-2/5.5 Jugador encuentra pelota y la golpea al jugador que la había perdido](#)

1-4/5

LA REMOCION DE UNA OBSTRUCCION EN UN HAZARD MUEVE UN IMPEDIMENTO SUELTO

P. En un hazard, la pelota del jugador descansa contra una obstrucción movable. Hay un impedimento suelto encima de la obstrucción en tal posición que el jugador no puede quitar la obstrucción sin mover el impedimento suelto. Bajo la Regla 24-1 el jugador tiene derecho de remover la obstrucción movable, pero bajo la Regla 23 no tiene derecho de quitar el impedimento suelto. ¿Cuál es el procedimiento?

R. El jugador puede quitar la obstrucción tal como lo autoriza la Regla 24-1. Como el impedimento suelto se moverá en ese proceso, en equidad (Regla 1-4) el jugador no incurre en penalidad y deberá colocar el impedimento suelto tan cerca como sea posible del punto donde descansaba originalmente. Si el jugador omite reponer el impedimento suelto como le es requerido, en equidad (Regla 1-4) y considerando el propósito de la Regla 13-4, perdería el hoyo en match play o incurriría en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes.

Decisiones relacionadas:

- [13-4/16 Quitando impedimento suelto que cubre pelota equivocada en un hazard de agua](#)
- [13-4/35.7 Jugador declara pelota injugable en bunker; la levanta y luego quita impedimento suelto del bunker](#)
- [23-1/6.5 Remoción de impedimentos sueltos del sitio en el que ha de colocarse la pelota](#)
- [23-1/7 Impedimento suelto que afecta asiento movido al levantar la pelota](#)
- [23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan el asiento son quitados mientras la pelota esta levanta](#)

1-4/6 (Reservada)

1-4/7

PELOTA PERDIDA EN HAZARD DE AGUA O EN AGUA OCASIONAL QUE DESBORDA HAZARD

P. Una pelota está perdida. Se encuentra o en un hazard de agua, o en agua ocasional que desborda el hazard. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R. En equidad, (Regla 1-4), el jugador deberá proceder según la Regla de Hazard de Agua.

Decisión relacionada:

- 25/2 Desborde de un hazard de agua

1-4/8

EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO DE UN SENDERO PAVIMENTADO PARA CARROS ESTA EN AGUA OCASIONAL; EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO DEL AGUA OCASIONAL ESTA NUEVAMENTE EN EL SENDERO PARA CARROS

P. La pelota de un jugador descansa en un sendero pavimentado para carros del que desea obtener alivio según la Regla 24-2b(i). Pareciera que el punto más cercano de alivio estaría en un gran charco de agua ocasional contiguo al sendero para carros y el punto de alivio del agua ocasional más cercano, según la Regla 25-1b(i) volvería a ser nuevamente en el sendero para carros. ¿Cuáles son las opciones del jugador?

R. El jugador puede proceder de acuerdo con la Regla 24-2 y, luego, si es aplicable, de acuerdo con la Regla 25-1. No tiene derecho a obtener alivio en un solo procedimiento tanto de la obstrucción inamovible como del agua ocasional, salvo que después de proceder de acuerdo con estas dos Reglas, el jugador esté de nuevo donde comenzó y resulte evidente que tal procedimiento es necesario para obtener alivio de ambas condiciones.

Por consiguiente, el jugador debería proceder como sigue:

1. Puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b(i) en el agua ocasional.
2. Puede jugar la pelota tal como descansa u obtener alivio del agua ocasional, en cuyo caso levantaría y dropearía la pelota de acuerdo con la Regla 25-1b(i).
3. Si la pelota cuando se la dropea se estaciona en una posición tal que existe interferencia por el sendero para carros, podrá jugar la pelota tal como descansa o proceder de acuerdo con la Regla 24-2b(i). Si el punto más cercano de alivio está en el agua ocasional, como opción adicional, el jugador podrá, en equidad (Regla 1-4) obtener alivio sin penalidad como sigue: utilizando la nueva posición de la pelota en el sendero para carros, el punto más cercano de alivio del sendero y del agua ocasional será determinado que no esté en un hazard o en un putting green. El jugador levantará la pelota y la dropeará dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio, en una parte de la cancha que evite la interferencia por el sendero de carros y el agua ocasional y que no esté en un hazard o en un putting green.

Si la pelota dropeada rueda a una posición donde existe interferencia ya sea por el sendero del carro o el agua ocasional, es de aplicación la Regla 20-2c.

El mismo principio sería aplicable si existiera interferencia de dos condiciones cualesquiera, por ej. agua ocasional, un agujero hecho por un animal de madriguera, una obstrucción inamovible de las que el alivio sin penalidad estaba disponible y al obtener alivio de una condición resulta interferido por la segunda condición.

Decisión relacionada:

- 25-1b/11.5 Pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación; tiene derecho el jugador a obtener alivio de ambas condiciones en un único procedimiento

1-4/8.5

PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO DE UN SENDERO PAVIMENTADO PARA CARROS ESTA EN AGUA OCASIONAL; PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO DEL AGUA OCASIONAL ESTA NUEVAMENTE EN EL SENDERO PARA CARROS; IMPRACTICABLE PARA EL JUGADOR DROPEAR EN EL AGUA OCASIONAL

P. En las circunstancias descritas en la Decisión 1-4/8, si la naturaleza de la zona de agua ocasional fuera tal que resulta impracticable o imposible para el jugador dropear la pelota en dicha zona cuando se está aliviando del sendero para carros. ¿Cómo debe proceder el jugador?

R. Si resulta impracticable para el jugador proceder bajo alguna de las dos Reglas, en equidad (Regla 1-4) él puede obtener alivio sin penalidad de la siguiente forma: Utilizando la posición de la pelota en el sendero para carros, el punto más cercano de alivio de ambos, el sendero y el agua ocasional, será determinado que no esté en un hazard o en un putting green. El jugador debe levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio, en una parte de la cancha que evite la interferencia del sendero y del agua ocasional y que no esté en un hazard o en un putting green.

Debería considerarse impracticable para el jugador dropear la pelota en la zona del agua ocasional, si la misma fuera tan profunda que debería realizarse un esfuerzo irrazonable para recuperar la pelota del agua ocasional – ver Decisión 25-1/1.

Otros ejemplos de condiciones en las cuales sería impracticable para el jugador dropear la pelota, podrían incluir:

- en o debajo de una obstrucción inamovible tal que resultaría extremadamente difícil o imposible dropear la pelota (p.ej. dentro de un edificio cerrado o debajo de un refugio para lluvia levantado por encima del suelo).

- dentro de un hoyo grande hecho por el encargado de la cancha o área similar de terreno en reparación de donde no podría suponerse razonablemente que el jugador juegue una pelota.

1-4/9

NIDO DE PAJARO INTERFIERE EL GOLPE

P. La pelota de un jugador descansa en el nido de un pájaro o tan cerca del mismo que no podría ejecutar un golpe sin dañarlo. En equidad (Regla 1-4), tiene el jugador alguna opción distinta a jugar la pelota tal como descansa, o, si fuera aplicable, proceder según las Reglas 26 ó 28?

R. Sí. No es razonable pretender que el jugador juegue desde una situación así, e injusto requerirle que incurra en la penalidad de un golpe según las Reglas 26 (Hazard de Agua) o 28 (Pelota Injugable).

Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador puede, sin penalidad, dropear una pelota dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo del punto más cercano y no más cerca del hoyo que le permitiría ejecutar su golpe sin dañar el nido y que no esté en un hazard o en un green. La pelota cuando es dropeada debe golpear primero en una parte a través de la cancha.

Si la pelota descansa en un hazard, el jugador puede, sin penalidad, dropear una pelota dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo del punto más cercano y no más cerca del hoyo que le permitiría ejecutar su golpe sin dañar el nido. Si es posible, la pelota debe dropearse en el mismo hazard, y si no es posible, en un hazard similar y cercano, pero en cualquier caso no más cerca del hoyo. Si no es posible para el jugador dropear la pelota en un hazard, puede dropearla, bajo la penalidad de un golpe, fuera del hazard, manteniendo el punto donde la pelota original descansa entre el hoyo y el punto donde la pelota es dropeada.

Si la pelota descansa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una pelota en el punto más cercano, no más cerca del hoyo y que no esté en un hazard, que le permitiría ejecutar su golpe sin dañar el nido.

Si la interferencia por cualquier otra condición que el nido de pájaros hacen al golpe claramente impracticable, o si el daño al nido ocurriría solo al usar un golpe claramente irrazonable o al tomar un stance, swing o dirección de juego innecesariamente anormal, no podrá obtener alivio según lo prescripto más arriba, pero no está excluido de proceder según las Reglas 26 ó 28 si fueran de aplicación.

1-4/10

SITUACION PELIGROSA; SERPIENTE DE CASCABEL O ABEJAS INTERFIEREN EL JUEGO

P. La pelota del jugador va a estacionarse en una situación peligrosa para él, por ejemplo cerca de una serpiente de cascabel viva o un nido de abejas. En equidad (Regla 1-4) tiene el jugador otras opciones además de jugar la pelota tal como descansa o, si es de aplicación, proceder según la Regla 26 ó 28?

R. Sí. No es razonable pretender que el jugador juegue desde una situación tan peligrosa ni es justo exigirle que incurra en penalidad según la Regla 26 (Hazards de Agua) o la Regla 28 (Pelota Injugable).

Si la pelota descansa a través de la cancha, el jugador puede, sin penalidad, dropear una pelota dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo del punto más cercano y no más cerca del hoyo que no sea peligroso y que no esté en un hazard o en un green.

Si la pelota descansa en un hazard, el jugador puede, sin penalidad, dropear una pelota dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo del punto más cercano y no más cerca del hoyo que no sea peligroso. Si es posible, la pelota debe dropearse en el mismo hazard y, si no es posible, en un hazard similar y cercano, pero en cualquier caso no más cerca del hoyo. Si no es posible para el jugador dropear la pelota en un hazard, puede dropearla, bajo la penalidad de un golpe, fuera del hazard, manteniendo el punto donde la pelota original descansa entre el hoyo y el punto donde la pelota es dropeada.

Si la pelota descansa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una pelota en el punto más cercano, no más cerca del hoyo, que no es peligroso y que no esté en un hazard.

Si la interferencia por cualquier otra condición que la peligrosa hacen al golpe claramente impracticable, o si la situación peligrosa ocurriría solo al usar un golpe claramente irrazonable o al tomar un stance, swing o dirección de juego innecesariamente anormal, no podrá obtener alivio según lo prescripto más arriba, pero no está excluido de proceder según las Reglas 26 ó 28 si fueran de aplicación.

Decisión relacionada:

- [33-8/22 Regla Local que considera los hormigueros como terreno en reparación](#)

1-4/11

SIGNIFICADO DE "SITUACION PELIGROSA"

P. Según la Decisión 1-4/10, una pelota que descansa cerca de una serpiente de cascabel viva o de un nido de abejas constituye una "situación peligrosa" y el alivio debería ser otorgado en equidad.

Si la pelota de un jugador se estaciona en o cerca de una zona de plantas tales como hiedra venenosa, cactus u ortigas, ¿deberían aplicarse las disposiciones de la Decisión 1-4/10?

R. No. El jugador debe tanto jugar la pelota tal como descansa o, si es de aplicación, proceder según la Regla 26 (Hazards de Agua) o la Regla 28 (Pelota Injugable).

La Decisión 1-4/10 contempla una situación sin relación alguna con las condiciones normalmente encontradas en la cancha. Los asientos desagradables constituyen una situación que ocurre comúnmente y que los jugadores deben aceptar.

1-4/12

JUGADOR QUEBRANTA REGLAS MÁS DE UNA VEZ; SI SE DEBEN APLICAR MÚLTIPLES PENALIDADES.

Las situaciones surgen antes o como resultado de un golpe en el que el jugador quebranta una sola Regla más de una vez, o infringe Reglas diferentes, en un solo acto o en actos diferentes pero seguidos. Surge la pregunta de si es apropiado que el jugador deba ser penalizado en cada infracción por separado.

Las Reglas establecen claramente que en ciertas situaciones no se deben aplicar penalidades múltiples (por ejemplo, las Reglas 15-2, 18, 20-7 y 21). Sin embargo, hay muchas otras situaciones en las que se incurre en múltiples infracciones a las Reglas, y éstas mismas no expresan específicamente si se debe aplicar una penalidad a cada infracción por separado. En estos casos, se aplica la equidad (Regla 1-4), y los siguientes principios deberían utilizarse:

1. Un acto resulta en el quebrantamiento de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo: En el juego por golpes, estando en el green, la pelota de un competidor golpea la de su co-competidor quebrantando la Regla 19-5a y luego golpea la de otro co-competidor, también en infracción a la Regla 19-5a. El fallo debería ser una sola penalidad de dos golpes.

2. Un acto resulta en el quebrantamiento de dos Reglas – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo: En el juego por golpes, un competidor está pensando sacar su pelota del bunker con el putt y alisa una pisada en el bunker en su línea de juego. Se quebrantan las Reglas 13-2 y 13-4a. El fallo debería ser una sola penalidad de dos golpes.

3. Actos relacionados resultan en la infracción de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo 1: En juego por golpes, un competidor hace varios swings de práctica en un hazard tocando el suelo cada vez. Los swings de práctica son actos relacionados que quebrantan una sola Regla. El fallo debería ser una sola penalidad de dos golpes según la Regla 13-4b (ver Decisión 13-4/3, pero también el Principio 6 Ejemplo 3).

Ejemplo 2: A y B son co-competidores jugando un hoyo par tres. B debe jugar primero y A pregunta a B si es mejor jugar la pelota al centro del green o directamente al asta-bandera. B le aconseja jugar al centro del green. A luego le pregunta qué palo va a jugar y B le contesta que va a utilizar un hierro seis. Después del golpe de B, que resultó corto al green, A le pregunta si le pegó bien y B responde afirmativamente. Luego, A golpea su pelota. El fallo es que ambos competidores incurren en una sola penalidad de dos golpes según la Regla 8-1 al dar u obtener tres datos de información diferentes que podrían ayudar al juego de A en su elección de palo para el siguiente golpe y la manera de jugarlo. (Pero ver también el Principio 6 Ejemplo 2).

4. Actos relacionados resultan en dos Reglas quebrantadas – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo 1: En juego por golpes, un competidor está pensando sacar su pelota del bunker con el putt y alisa varias pisadas del bunker en su línea de juego. Se quebrantan las Reglas 13-2 y 13-4a varias veces por actos conectados. El fallo debería ser una sola penalidad de dos golpes.

Ejemplo 2: En juego por golpes, la pelota de un competidor se mueve antes de preparar el golpe y, mientras está en movimiento, es detenida accidentalmente por el palo del competidor, quebrantando la Regla 19-2, y se estaciona contra el mismo. Luego el competidor mueve el palo obteniendo como resultado que la pelota se mueva - se quebranta la Regla 18-2a. A estos actos relacionados les correspondería una sola penalidad de un golpe (ver Decisión 19-2/1.5).

5. Actos no relacionados resultan en dos Reglas quebrantadas – Corresponden múltiples penalidades.

Ejemplo 1: En juego por golpes, un competidor (1) toca el suelo de un hazard con su palo mientras hace swings de práctica en el mismo y (2) mejora su línea de juego torciendo un matorral con su mano. El fallo debería ser una penalidad de dos golpes según la Regla 13-4 (tocar el suelo de un hazard con su palo) y otra de dos golpes según la Regla 13-2 (por el acto no relacionado de mejorar su línea de juego moviendo cualquier cosa en crecimiento), con una penalidad total de cuatro golpes (ver Decisión 13-4/28).

Ejemplo 2: Por el Ejemplo 2 en el Principio 4, más arriba, si no se repone la pelota antes de que el jugador ejecute su siguiente golpe, no reponer la pelota es un acto no relacionado y el competidor incurre en la penalidad adicional de dos golpes según la Regla 18-2a.

6. Actos no relacionados resultan en una Regla quebrantada más de una vez – Se aplican múltiples penalidades.

Ejemplo 1: En juego por golpes, un competidor (1) pisa a propósito la línea de putt de otro jugador con la intención de mejorarla, y luego (2) detiene su propia pelota después que ésta comenzó a moverse sin causa aparente antes de preparar el golpe. Como los dos actos no están relacionados, el fallo debería ser dos penalidades separadas, cada una de dos golpes, con un total de cuatro golpes, por quebrantar la Regla 1-2.

Ejemplo 2: A y B son co-competidores esperando que se libere el green de un hoyo par tres. A, que ha estado jugando todos sus hierros a la derecha del objetivo, le pregunta a B si su alineamiento (el de A) no ha sido bueno. B confirma que A se alineó mal. Después que se libera el green, A le pregunta a B qué palo va a jugar, y B no le contesta. El fallo debería ser que tanto A como B deben recibir la penalidad de dos golpes por pedir y recibir consejo acerca del alineamiento de A (consejo referido a la forma de ejecutar el golpe). A incurre en una penalidad adicional de dos golpes por pedir información a B, que podría ayudar a A en su elección de palo. Aunque ambas preguntas de A violan la misma Regla (Regla 8-1), tienen una característica lo suficientemente diferente como para garantizar dos penalidades separadas.

Ejemplo 3: Según el Ejemplo 1 en el Principio 3 más arriba, el competidor luego ejecuta un golpe y falla al tratar de sacar su pelota del hazard. Hace dos swings de práctica mas en el hazard, tocando el suelo nuevamente en cada oportunidad. El fallo debería ser dos penalidades separadas de dos golpes bajo la regla 13-4b. El enlace entre los dos actos se rompe cuando el competidor realiza su nuevo golpe (ver también Decisión 1-4/14).

A los efectos de esta Decisión:

- para juzgar si dos actos están relacionados o no, el Comité debería considerar, entre otras cosas, la similitud de los actos, la cercanía entre ellos en términos de tiempo y espacio, y si hubo cualquier evento que interviniera;
- cada sub-sección principal de una Regla se considera una Regla separada (por ejemplo, las Reglas 1-2, 1-3 y 1-4 se consideran Reglas separadas); y
- las sub-secciones siguientes (pero solo éstas) también se consideran Reglas separadas: 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 16-1d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b, 17-3c, 18-2a y 18-2b. .

1-4/13

JUGADOR ADVERTIDO SOBRE INFRACCION A UNA REGLA; JUGADOR QUEBRANTA LA MISMA REGLA ANTES DEL GOLPE

P. En juego por golpes, un competidor, cuya pelota descansa en un bunker, hace un swing de práctica y toca el suelo del bunker con su palo. Su co-competidor le advierte que su acción puede ser infracción a las Reglas. El jugador no está de acuerdo y hace más swings de práctica, antes de ejecutar el golpe, tocando la arena en cada oportunidad. ¿Cuál es la penalidad?

R. Como el jugador fue correctamente advertido que tocar el suelo en el bunker con su palo durante un swing de práctica era una infracción a las Reglas (Regla 13-4b), el tercer principio de la Decisión 1-4/12 no es aplicable. Por lo tanto el competidor es penalizado con cuatro golpes - dos golpes por la infracción inicial y dos golpes por todas las siguientes infracciones cuando los golpes de práctica adicionales fueron efectuados.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/3 Tocando el suelo dentro de un hazard al hacer varios swings de practica
- 13-4/28 Apoyando el palo, moviendo impedimentos sueltos y mejorando el espacio en que ha de intentar el swing en el hazard

1-4/14

JUGADOR QUEBRANTA LA MISMA REGLA ANTES Y DESPUES DEL GOLPE

P. En juego por golpes, un competidor cuya pelota descansa en un bunker hace un swing de práctica, quebrantando la Regla 13-4 al tocar, con su palo, el suelo en el bunker. Ejecuta el golpe pero la pelota permanece en el bunker. Antes de ejecutar su próximo golpe hace otro swing de práctica tocando el suelo en el bunker. ¿Cuál es la penalidad?

R. El competidor incurre en dos penalidades separadas, cada una de dos golpes, por quebrantar la Regla 13-4, sumando una penalidad total de cuatro golpes. El tercer principio de la Decisión 1-4/12 no se aplica en este caso dado que el jugador ejecutó un golpe entre las dos infracciones.

1-4/15

JUGADOR QUEBRANTA DOS REGLAS CON DISTINTAS PENALIDADES; SE APLICA LA PENALIDAD MAS SEVERA

P. En juego por golpes, un competidor está buscando su pelota debajo de un árbol. Accidentalmente mueve su pelota con el pie quebrantando la Regla 18-2a y al mismo tiempo rompe una rama mejorando el espacio en que ha de intentar el swing quebrantando la Regla 13-2. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor ha quebrantado dos Reglas en una sola acción. De acuerdo con el segundo principio de la Decisión 1-4/12, el competidor incurre en una única penalidad. Sin embargo, en este caso las Reglas que el jugador ha quebrantado tienen diferentes penalidades (es decir, la Regla 18-2a establece un golpe de penalidad y la Regla 13-2 dos golpes). En estas circunstancias, en equidad (Regla 1-4), se debe aplicar la penalidad mayor, por lo tanto el jugador es penalizado con dos golpes bajo la Regla 13-2.

Si la misma circunstancia ocurriera en match play, el jugador perdería el hoyo por infracción a la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas con Decisiones 1-4/12 hasta 1-4/15, cuando múltiples penalidades son de aplicación – ver “Penalizaciones Múltiples (Situaciones) en el Índice

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 1-4 – ver “Equidad” en el Índice

REGLA 2



Match Play

Definiciones

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

2-1. General

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

En match play el partido se juega por hoyos.

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

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

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

2-2. Hoyo Empatado

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

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

2-3. Ganador del Match

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

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

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

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

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

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

Una concesión no puede ser rechazada o revocada.

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

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

En match play, si surge una duda o controversia entre los jugadores, un jugador puede plantear un reclamo. Si un representante debidamente autorizado del *Comité* no se hiciera presente dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el match sin demora. El *Comité* puede considerar un reclamo solamente si se ha hecho de manera oportuna y si el jugador que lo realiza ha informado al mismo tiempo a su *contrario* (i) que está planteando un reclamo o que quiere un fallo y (ii) los hechos sobre los cuales se basa el reclamo o el fallo.

Se considera que un reclamo ha sido hecho de manera oportuna si, una vez descubiertas las circunstancias que dan lugar al reclamo, el jugador hace el mismo, (i) antes de cualquier jugador en el match juegue desde el próximo *sitio de salida*, o (ii) en caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores en el match abandonen el *green*, o (iii) cuando las circunstancias que dan lugar al reclamo son descubiertas después que todos los jugadores se retiraron del *green* del hoyo final, antes que el resultado del match haya sido oficialmente anunciado.

Un reclamo relacionado a un hoyo anterior en el match, solo puede ser considerado por el *Comité* si está basado en hechos previamente desconocidos por el jugador que realiza el reclamo y si ha recibido información equivocada (Regla 6-2a ó 9) por el *contrario*. Ese reclamo debe ser hecho de manera oportuna.

Una vez que el resultado del match ha sido oficialmente anunciado, un reclamo no puede ser considerado por el *Comité*, salvo que el mismo se base en (i) hechos previamente desconocidos por el jugador que plantea el reclamo al momento que el resultado fue oficialmente anunciado, (ii) el jugador que hace el reclamo recibió información equivocada del *contrario* y (iii) el *contrario* sabía que estaba dando información equivocada. No hay límite de tiempo para considerar ese reclamo.

Nota 1: Un jugador puede ignorar una infracción a las *Reglas* cometida por su *contrario* siempre y cuando no haya acuerdo entre los *bandos* para dejar sin efecto una *Regla* (Regla 1-3).

Nota 2: En match play, si un jugador tiene dudas sobre sus derechos o el procedimiento correcto, no puede completar el juego del hoyo con dos pelotas.

2-6. Penalidad General

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

MATCHES: GENERAL

2/1

JUGADORES EN UN MATCH INDIVIDUAL SON ACOMPAÑADOS POR UN TERCER JUGADOR

P. Antes de un match individual entre A y B, A informa a B que un tercer jugador, C, jugará con ellos. B juega el match bajo protesta y pierde. ¿Cuál es el fallo que debería dar el Comité?

R. Un match individual es aquél en el cual uno juega contra otro. Dado que B reclamó oportunamente, el Comité debería concederle el match a B. Si B no hubiera protestado, es decir, hubiera aceptado que C los acompañara, el resultado del match sería válido.

2/2

VUELTA ESTIPULADA EN MATCH PLAY

En todas las modalidades de match play que no sean threesomes o foursomes, un jugador ha comenzado su vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta. En threesomes y foursomes match play, el bando ha comenzado la vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta.

La vuelta estipulada ha concluido en match play cuando todos los jugadores del match han completado el último hoyo del match (aunque un jugador puede plantear posteriormente un reclamo de acuerdo a la Regla 2-5 o corregir información equivocada de acuerdo a la Regla 9-2b (iii)). Referido a la primera vuelta de un match a 36 hoyos, la vuelta estipulada ha concluido cuando todos los jugadores del match han completado el último hoyo de esa vuelta estipulada.

2/3

NEGATIVA A CUMPLIR CON REGLA EN MATCH PLAY

P. En un match, A solicita a B que levante su pelota que está en su línea de juego. B se niega a hacerlo. ¿Cuál es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), B pierde el hoyo por no cumplir con lo solicitado por A de levantar su pelota bajo la Regla 22-2.

Decisiones relacionadas – ver “Negativa a Cumplir con una Regla en el Índice

MATCH PLAY: GENERAL

2-1/1

JUGADORES QUE NO PUEDEN RESOLVER PROBLEMA DE REGLAS ACUERDAN CONSIDERAR EMPATADO EL HOYO

P. En un match, A jugó el putt dejándolo a menos de 8 cms. del hoyo y luego retiró su pelota golpeándola. B, su contrario, protestó. Expresó que él quería que A dejara su pelota al lado del hoyo. A y B no estaban seguros de cómo resolver el problema y acordaron considerar el hoyo empatado. ¿Debería descalificarse a A y B según la Regla 1-3?

R. No. No hubo acuerdo para dejar sin efecto las Reglas. Más bien los jugadores ignoraban las Reglas.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/5 Jugadores ignoran que se incurrió en penalidad
- 2-5/8.5 Jugador y contrario acuerdan un procedimiento incorrecto ¿puede presentarse un reclamo valido después del procedimiento seguido?

2-1/1.5

JUGADORES CONVIENEN EN CONSIDERAR EL HOYO EMPATADO DURANTE EL JUEGO DEL HOYO

P. En un match, un jugador y su contrario juegan sus segundos golpes en un hoyo par 5. Inesperadamente ninguna pelota puede ser encontrada. En lugar de proceder según la Regla 27-1, ambos jugadores convienen en dar el hoyo por empatado. ¿Eso está permitido?

R. Sí. Está permitido un acuerdo para dar por empatado un hoyo que se está jugando.

Sin embargo, si los jugadores acuerdan considerar empatado un hoyo sin que ninguno de los dos haya ejecutado un golpe, deberían ser descalificados según la Regla 1-3 por acordar incumplir lo dispuesto en la Regla 2-1 al omitir jugar la vuelta estipulada, siempre que supieran que eso era una infracción a las Reglas. (Modificada)

2-1/2

SCORE NETO DE CERO O MENOS

P. En un match con handicap un jugador que tiene dos golpes de handicap en un par 3 hace 2 u hoyo en uno. ¿Cuál sería su score neto en cada caso?

R. El score neto del jugador sería cero (0) si hace 2, o menos 1 (-1) si hace hoyo en uno.

Lo mismo sería válido en un four-ball por golpes o competencia Stableford dado que los scores son calculados sobre una base de hoyo por hoyo.

2-1/3

HOYO OMITIDO INADVERTIDAMENTE EN UN MATCH; ERROR SE DESCUBRE DESPUES QUE EL MATCH HA CONCLUIDO

P. En un match los jugadores inadvertidamente omiten jugar un hoyo. El error se descubre después de que el match concluye. ¿Cuál es el fallo?

R. El resultado debería mantenerse.

2-1/4

DOS HOYOS OMITIDOS DELIBERADAMENTE EN UN MATCH

P. Sin autorización del Comité los jugadores de un match acuerdan omitir dos hoyos, es decir, acuerdan jugar el match a 16 hoyos. ¿Está esto permitido?

R. No. Los jugadores están descalificados según la Regla 1-3 por no cumplir con lo dispuesto en la Regla 2-1 al omitir jugar la vuelta estipulada, siempre que supieran que eso era una infracción a las Reglas. Si no sabían que su accionar constituía una infracción a las Reglas, el match es válido como fue jugado. (Modificada)

2-1/5

TRES HOYOS JUGADOS FUERA DE ORDEN EN UN MATCH

P. En un match, los jugadores, por error, juegan tres hoyos fuera de orden. El error se descubre antes de concluir el match. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad, y esos tres hoyos se mantienen como fueron jugados. Si los jugadores hubieran jugado nuevamente los tres hoyos en el orden correcto, no habría penalidad, y el resultado de los tres hoyos jugados nuevamente se mantiene.

2-1/6

JUGANDO NUEVAMENTE EL MATCH CUANDO EL JUEGO HA SIDO SUSPENDIDO EN VEZ DE REANUDARLO DESDE DONDE FUE SUSPENDIDO

P. Un match igualado después de 16 hoyos se suspende por acuerdo debido a la oscuridad. El match debería haberse reanudado en el hoyo 17. Sin embargo los jugadores creyendo que actuaban según las Reglas, jugaron nuevamente el match empezando desde el sitio de salida del primer hoyo. El resultado fue publicado. Llegado este punto, el Comité se dio cuenta del procedimiento empleado erróneamente. ¿Cuál es el fallo?

R. El resultado del match así jugado debe mantenerse. Los jugadores no están sujetos a ser descalificados según la Regla 1-3 porque ignoraban que su proceder era contrario a las Reglas.

HOYO EMPATADO

2-2/1

JUGADOR QUE VA A JUGAR SU PUTT PARA EMPATAR RECIBE CONSEJO DE SU CONTRARIO

El siguiente es un ejemplo de la aplicación del segundo párrafo de la Regla 2-2: En un match A ha embocado. Al estar B, su contrario, preparándose para jugar el putt para empatar el hoyo, A aconseja a B sobre la línea del putt. Normalmente A perdería el hoyo por quebrantar la Regla 8-1, pero la Regla 2-2 rige en estas circunstancias y el hoyo es empatado.

Decisión relacionada:

- [30-3/3 Aplicación de la Regla 2-2 en four ball match play](#)

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-2 – ver “Hoyo Empatado” en el Índice

GANADOR DEL MATCH

2-3/1

JUGADORES QUE CREEN QUE EL MATCH HA CONCLUIDO SE DAN CUENTA POSTERIORMENTE DE QUE ESTABA IGUALADO

P. En un match, A y B abandonan el green del hoyo 18 en la creencia de que A había ganado. Más tarde se dan cuenta de que en realidad el match estaba igualado. El asunto se presenta al Comité. ¿Cuál es el fallo?

R. Puesto que nada indica que se había dado información equivocada, el match queda como está, siendo A el ganador.

2-3/2

RESULTADO DEL MATCH CUANDO EL JUGADOR ESTA DORMIE Y EL CONTRARIO CONCEDE EL HOYO

P. En un match entre A y B, A está uno arriba jugando el último hoyo. En las siguientes situaciones y considerando las acciones de B ¿A gana por uno o por dos arriba?

- (i) B está en el putting green en tres golpes y lejos del hoyo. A juega su tercer golpe desde el borde del putting green y la pelota se estaciona a 30 cm. del hoyo. B se adelanta y estrecha la mano de A.
- (ii) B está en el putting green en dos golpes. A emboca con su tercer golpe, B estrecha la mano de A.
- (iii) A juega su segundo golpe desde el fairway y alcanza el putting green. B con su segundo golpe no llega al putting green y cae en un bunker. B inmediatamente camina hacia A y le da la mano.
- (iv) B está en el putting green en seis golpes y lejos del hoyo. A juega su tercer golpe desde el borde del putting green y la pelota queda a 30 cm. del hoyo. B se adelanta y le da la mano a A.
- (v) A está en el putting green en dos golpes. B juega su tercer golpe desde el fairway al putting green y la pelota se estaciona a 30 cm. del hoyo. B se adelanta y le da la mano a A.

R. Estrechar la mano entre los jugadores se considera como un acuerdo para concederse mutuamente el próximo golpe. Por consiguiente en las situaciones (i), (ii) y (iii), A gana el match uno arriba. En las situaciones (iv) y (v) A ganó el último hoyo y el match por dos arriba.

CONCESION DEL MATCH, HOYO O PROXIMO GOLPE

2-4/1

JUGADOR CONCEDE A SU CONTRARIO EL PROXIMO GOLPE Y LUEGO EMBOCA LA PELOTA DEL CONTRARIO EN EL HOYO

P. Un jugador concede a su contrario el próximo golpe y luego, al intentar devolverle su pelota, golpeándola, la emboca sin intención dentro del hoyo. El contrario, que había hecho tres golpes antes de la concesión, reclama un score de 3 para el hoyo. ¿Era válido el reclamo?

R. No. El jugador concedió al contrario un score de 4 para el hoyo y en ese momento el contrario había completado el hoyo. Es irrelevante que el jugador haya embocado la pelota del contrario, lo haya hecho inadvertidamente o no.

2-4/2

PELOTA CAE EN EL HOYO DESPUES DE CONCESION DEL PROXIMO GOLPE

P. La pelota de un jugador sobrepasó el borde del hoyo. Luego de vencido el lapso permitido por la Regla 16-2, el contrario le concedió al jugador su próximo golpe para un 5, después de lo cual la pelota cayó dentro del hoyo. ¿Cuál fue el score del jugador para el hoyo?

R. El score del jugador fue 5. Es indiferente que la pelota del jugador haya caído en el hoyo después de que el contrario le concediera su próximo golpe. Si el contrario no le hubiera concedido el próximo golpe, el score del jugador igual sería 5 debido a que en esas circunstancias se consideraría que el jugador había embocado con su último golpe e incurriría en un golpe de penalidad - Regla 16-2.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/4 Jugador salta cerca del hoyo para hacer que la pelota caiga dentro
- 16-2/2 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo es golpeada y alejada por el contrario antes de que el jugador determine su situación
- 18-2b/10 Pelota cae en el hoyo después de preparar el golpe

2-4/3

JUGADOR LEVANTA LA PELOTA CREYENDO EQUIVOCADAMENTE QUE SE LE HA CONCEDIDO EL PROXIMO GOLPE

P. En un match entre A y B, B manifiesta algo que A interpreta como que su próximo golpe le ha sido concedido. De acuerdo a ello, A levanta su pelota. B dice luego que no le había concedido a A el próximo golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. Si lo manifestado por B pudo razonablemente haber inducido a A a pensar que se le había concedido el próximo golpe, en equidad (Regla 1-4) A debería reponer su pelota lo más cerca posible de donde se encontraba, sin penalidad.

De otra manera, A incurriría en un golpe de penalidad por levantar su pelota sin marcar su posición - Regla 20-1- y debe reponerla lo más cerca posible de donde se encontraba.

2-4/3.5

GOLPE CONCEDIDO POR EL CADDIE

P. En un match entre A y B, el caddie de B pretende conceder a A su próximo golpe, por lo que A levanta su pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Como el caddie de un jugador no tiene la autoridad para hacer una concesión, la pretendida concesión es inválida. Como A tenía una razonable creencia que su próximo golpe había sido concedido, en equidad (Regla 1-4), A no incurre en penalidad y debe reponer la pelota. B no incurre en penalidad; sin embargo si el

caddie de B hubiera levantado la pelota de A, B hubiera incurrido en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-3b.

Decisiones relacionadas con 2-4/3 y 2-4/3.5:

- 9-2/5 Información incorrecta hace que el contrario levante su marcador de pelota
- 20-1/8 Marcador levantado por jugador que erróneamente cree que ha ganado el hoyo
- 26-1/9 Caddie levanta pelota en hazard de agua sin autorización del jugador

2-4/4

SI EL LEVANTAR LA PELOTA DEL CONTRARIO SIGNIFICA CONCEDERLE EL PROXIMO GOLPE

P. En un match, A emboca un putt y, creyendo que ha ganado el match, levanta la pelota de B. Este le informa a A que a el (B) le quedaba un putt para ganar el hoyo. ¿Concedió A el próximo golpe a B cuando levantó la pelota de éste?

R. No. A incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-3b; B debe reponer la pelota y ahora le quedan dos putts para ganar el hoyo.

2-4/5

SI LEVANTAR EL MARCADOR DE PELOTA DEL CONTRARIO ES CONCESION DEL PROXIMO GOLPE

P. En un match, A creyendo haber ganado el hoyo levanta la moneda que marca la posición de la pelota de su contrario B. En realidad a B le quedaba un putt para empatar el hoyo. ¿Debería considerarse que al levantar el marcador de pelota se le concedió a B su próximo golpe?

R. No. En equidad (Regla 1-4), A debería ser penalizado con un golpe. Sin embargo, de acuerdo con el segundo párrafo de la Regla 2-2, el hoyo se empata automáticamente.

Decisiones relacionadas con 2-4/4 y 2-4/5:

- 2-4/17 Jugador cree equivocadamente que el match ha concluido, estrecha la mano al contrario y levanta la pelota de éste
- 30/5 En match four-ball, jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido

2-4/6

JUGANDO EL PUTT DESPUES DE QUE SE HA CONCEDIDO EL GOLPE

La Regla 2-4 no contempla el caso del jugador que emboque su putt después de que le ha sido concedido el próximo golpe. El jugador no incurre en penalidad por embocar el hoyo en estas circunstancias. Sin embargo, si con éste proceder ayuda a su compañero en un match four-ball o best-ball, el compañero en equidad (Regla 1-4), debe ser descalificado para ese hoyo.

2-4/7

CONCESION DEL GOLPE RECHAZADO POR JUGADOR Y RETIRADO POR CONTRARIO; JUGADOR JUEGA SU PUTT Y FALLA

P. En un match entre A y B, A juega el putt y su pelota queda cerca del hoyo. B concede a A su próximo golpe. A dice: "No. Todavía no lo he embocado." B dice: "Bien, continúe y juegue el putt." A juega el putt y lo falla. En estas circunstancias, ¿se invalida la concesión?

R. No. Cuando B concedió a A su próximo golpe, A había completado el hoyo. La concesión de un golpe no puede ser rechazada o retirada - ver Regla 2-4.

2-4/8

JUGADOR CONCEDE EL PROXIMO GOLPE A SU CONTRARIO Y JUEGA ANTES DE QUE EL CONTRARIO TENGA OPORTUNIDAD DE LEVANTAR SU PELOTA

P. En un match entre A y B, A juega su chip y su pelota queda a 30 centímetros del hoyo. B concede a A su próximo golpe. A manifiesta que quiere levantar su pelota. Sin embargo, B procede a jugar su próximo golpe antes de que A tenga oportunidad de levantarla y la pelota de B golpea la de A. ¿Cuál es el fallo?

R. B privó a A de su derecho a levantar su pelota después de habersele concedido el próximo golpe. En equidad (Regla 1-4), B perdió el hoyo sin importar que su pelota golpeará o no la pelota de A.

Decisiones relacionadas:

- 2/3 Negativa a cumplir con Regla en match play
- 3-4/1 Competidor privado de la oportunidad de levantar la pelota que ayuda a su co-competidor
- 16-2/4 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve cuando el asta-bandera es quitada
- 17-4/2 Pelota que descansa contra el asta-bandera; se concede el putt y la pelota se quita antes de que el jugador pueda quitar el asta-bandera
- 22/6 Competidor solicita que pelota en posición de ayudarlo no sea levantada
- 30-3f/11 Pedido que se levante una pelota que podría ayudar al juego de un compañero es ignorado

2-4/9

JUGADOR CONCEDE EL HOYO LUEGO DE LO CUAL SE DESCUBRIO QUE EL CONTRARIO HABIA JUGADO PELOTA EQUIVOCADA

P. En un match entre A y B, A ha ejecutado dos golpes y la pelota con la que ejecutó el segundo golpe, desde el rough, está en el green. B habiendo pegado cinco golpes, concede el hoyo a A. A descubre entonces que ha jugado una pelota equivocada al green. ¿Cuál es el fallo?

R. A pierde el hoyo (Regla 15-3a) antes de que B se lo concediera. Por lo tanto, la concesión de B fue irrelevante.

2-4/10 (Reservada)

2-4/11

JUGADOR QUE PIERDE SU PELOTA CONCEDE EL HOYO; LUEGO LA PELOTA SE ENCUENTRA DENTRO DEL HOYO

P. En un match, A jugó su segundo golpe al green, pero no pudo encontrar su pelota. Concedió el hoyo a B cuyo segundo golpe estaba en el green. Los jugadores que venían atrás encontraron la pelota de A dentro del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que un jugador no puede conceder un hoyo después de que éste ha concluido (Regla 2-4), A embocó en dos golpes y ganó el hoyo si hizo un reclamo antes de que B jugara desde el próximo sitio de salida (Regla 2-5). Si A no lo hizo, perdió el hoyo.

Decisiones relacionadas con 2-4/11:

- 1-1/4 El jugador descubre su pelota dentro del hoyo después de jugar pelota equivocada
- 2-5/5 Reclamo inválido no cuestionado
- 9-2/11 Contrario lee erróneamente el número de la pelota del jugador; como resultado de ello acuerdan que el jugador pierde el hoyo

2-4/12

JUGADOR CONCEDE EL HOYO SOBRE LA BASE DE UN RECLAMO INVALIDO

P. En un match entre A y B, A juega su putt fuera de turno. B, incorrectamente, reclama que A pierde el hoyo por jugar el putt fuera de turno. A protesta, pero concede el hoyo. Más tarde A, habiendo consultado el

libro de Reglas eleva oficialmente una protesta al Comité. ¿Cómo debería decidir el Comité?

R. A pesar de que el reclamo de B no fue válido -ver Regla 10-1c- A perdió el hoyo cuando lo concedió (Regla 2-4).

2-4/13

CONCESION IMPLICITA DE UN HOYO ES RETIRADA

P. A, no pudiendo encontrar su pelota después de buscarla durante dos minutos, le sugiere a B, su contrario, que prosigan al próximo hoyo. La pelota de A es luego encontrada. A retira la sugerencia hecha de proseguir al próximo hoyo y el juego se reanuda. Antes de que A juegue su pelota, B juega una pelota equivocada. ¿Cuál es el fallo?

R. La sugerencia hecha por A implica la concesión del hoyo y B ganó el hoyo. La concesión de un hoyo no puede ser retirada (Regla 2-4). Las acciones de B después de la concesión de A no pueden privarlo de un hoyo ya ganado.

2-4/14

JUGADOR CONCEDE EL MATCH POR EQUIVOCACION EN RELACION CON EL SCORE DEL CONTRARIO EN EL ULTIMO HOYO

P. En un match, A y B estaban igualados al jugar el último hoyo. A tenía un putt corto para 4. B embocó un putt para 4. A, creyendo equivocadamente que B había embocado en tres golpes, saludó a B, concedió el match y levantó su pelota. En éste momento B dijo a A que él, (B), había embocado en 4. ¿Cuál es el fallo?

R. A concedió el match. Aunque A no hubiera concedido el match, lo perdió cuando levantó su pelota sin marcar su posición y por lo tanto incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 20-1.

2-4/15

JUGADOR CONCEDE EL MATCH DESPUES DE HABERLO GANADO CUANDO EL CONTRARIO PLANTEA UN RECLAMO INVALIDO SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS

P. En un match, A y B estaban igualados al jugar el último hoyo. A incurrió en penalidad sin saberlo y por lo tanto no avisó a B acerca de la penalidad. B sabía lo que había sucedido, pero tampoco se dio cuenta que era una infracción a las Reglas.

A ganó el hoyo y el match y el resultado fue publicado.

Posteriormente un espectador informó a B que A había incurrido en una penalidad en el hoyo 18. B reclamó entonces el hoyo y el match y A concedió el match a B.

¿Quién es el legítimo ganador?

R. A ganó el match porque un match solo puede ser concedido antes de su conclusión (Regla 2-4).

A dio información equivocada cuando no avisó a B que había incurrido una penalidad y hubiera perdido el hoyo si el reclamo se hubiera presentado en tiempo y forma (Regla 9-2b(i)). Sin embargo, un reclamo tardío de B no era válido por dos razones:

- (1) no se basaba en hechos desconocidos previamente por B, y
- (2) el reclamo se hizo después de que los resultados del match fueron publicados
- ver Regla 2-5.

2-4/16

RECLAMO EN TIEMPO VALIDO HECHO DESPUES QUE EL MATCH HA SIDO CONCEDIDO

P. En un match, A y B están jugando el último hoyo. B está 1 arriba. A emboca para 4. B juega el putt desde un lugar equivocado y emboca para 4. A felicita a B y concede el match. Antes de abandonar el green, A pregunta a B si el (B) había jugado el putt desde lugar equivocado. B se da cuenta que lo hizo. A reclama que B pierde el hoyo según la Regla 20-7b. ¿Es válido el reclamo?

R. Sí. La concesión de un match no es irrevocable si posteriormente un reclamo válido es realizado en tiempo y forma. El reclamo válido de A se hizo dentro del límite de tiempo que establece la Regla 2-5.

Decisión relacionada:

- 9-2/10 Jugador omite golpe de penalidad al informar al contrario el score del hoyo; el error se descubre después de que el contrario concede el match

2-4/17

JUGADOR CREE EQUIVOCADAMENTE QUE EL MATCH HA CONCLUIDO, ESTRECHA LA MANO AL CONTRARIO Y LEVANTA LA PELOTA DE ESTE

P. En un match, A emboca un putt y creyendo haber ganado el match, estrecha la mano a B y levanta la pelota de éste. El árbitro informa a B que tiene un putt para ganar el hoyo y continuar el match. ¿Ha concedido B tácitamente el match al aceptar estrechar su mano con A y permitir que éste levante su pelota?

R. No. B tiene derecho de colocar nuevamente su pelota y embocar el hoyo. Dado que A incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-3b, B tiene ahora dos putts para ganar el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/4 Si el levantar la pelota del contrario significa concederle el próximo golpe
- 2-4/5 Si levantar el marcador de pelota del contrario es concesión del próximo golpe
- 30/5 En match four-ball, jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido

2-4/18 (Reservada)

2-4/19

EL GANADOR DE UN MATCH DESEA ABANDONAR Y CONCEDER EL MATCH AL CONTRARIO PERDEDOR

P. En un match play, A le gana a B y luego le concede a B el match porque él, (A), no puede continuar en la competencia. ¿Está esto permitido?

R. No. A ganó el match. Un jugador derrotado no puede ser incluido nuevamente en tales circunstancias. A debería anunciarse como ganador y como no puede continuar, su contrario para la siguiente vuelta ganaría por walk-over.

Bajo la Regla 2-4, un bando puede conceder un match en cualquier momento antes de que éste concluya, pero no posteriormente.

2-4/20

JUGADOR QUE NO PUEDE JUGAR UN MATCH EN EL HORARIO PROGRAMADO, LO CONCEDE, POSTERIORMENTE SE CAMBIA EL HORARIO Y EL JUGADOR SOLICITA SU REHABILITACION

P. Los matches finales de una competencia debían jugarse un sábado. A debía jugar contra B en un match. El jueves, A concede el match a B, diciendo que estará fuera de la ciudad el sábado.

El sábado la cancha está injugable y los matches se aplazan hasta el sábado siguiente.

El lunes A solicita que se lo rehabilite. ¿Debería el Comité aceptarlo?

R. No. A concedió el match según lo dispone la Regla 2-4. En estas circunstancias la concesión es irrevocable.

Decisión relacionada:

- 6-8b/4 Jugador imposibilitado de reanudar en la fecha programada el match suspendido

2-4/21

MODALIDAD DE JUEGO EQUIVOCADA UTILIZADA PARA DECIDIR CUAL BANDO HABRIA DE CONCEDER EL MATCH

P. En un foursome match play, los jugadores no logran acordar una fecha, dentro de los límites de tiempo establecidos para la vuelta, para disputar su match. En consecuencia, los jugadores acuerdan disputar un match individual con un representante de cada bando, a efectos de determinar cual sería el bando que concedería el match según lo establecido en la Regla 2-4. ¿Está permitido hacerlo?

R. No hay nada en las Reglas de Golf que prohíba que los jugadores acuerden algún método para determinar cual bando ha de conceder el match. Sin embargo, atento a la intención de la Regla 1-3 (Acuerdo para dejar

sin efecto las Reglas), si los jugadores acuerdan jugar un match con una modalidad distinta a la prescrita en las condiciones de la competencia a efectos de decidir cuál de los bandos concederá el match, ambos bandos deberían ser descalificados conforme la Regla 1-3 al haberse puesto de acuerdo en dejar sin efecto una condición de la competencia (Regla 33-1).

Si los jugadores acuerdan algún otro método que no implique jugar un match a los efectos de determinar qué bando ha de concederlo, tal como jugar un torneo de putt, arrojar una moneda, etc., no se considera que están infringiendo la Regla 1-3.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/7 Acuerdo respecto a que el bando que va perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 lo concederá
- 6-1/1 Modalidad de juego equivocada utilizada en un match play
- 33-1/4 Match decidido según modalidad equivocada de juego por acuerdo entre los jugadores

2-4/22

JUGADORES SE PONEN DE ACUERDO EN CONCEDERSE MUTUAMENTE HOYOS

P. Antes o durante un match, A y B acuerdan en concederse uno o mas hoyos recíprocamente, de tal forma que se permiten a sí mismos, en realidad, jugar un match mas corto. Si A y B saben que tal acuerdo no está permitido, ¿están sujetos a descalificación bajo la Regla 1-3?

R. Sí. A pesar que la Regla 2-4 permite a un jugador conceder un hoyo antes de jugarlo, un acuerdo entre jugadores para concederse hoyos recíprocamente, excede esa posibilidad, porque viola el principio contenido en la Regla 2-1 de jugar la vuelta estipulada. Por ello, tal conducta constituye un acuerdo para dejar sin efecto las Reglas.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-4 – ver “Concesión” y “Abandonar” en el Indice

DUDAS CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO; CONTROVERSIAS Y RECLAMOS

2-5/1 (Reservada)

2-5/2

PROCEDIMIENTO PARA UN RECLAMO VALIDO

Para que un reclamo sea válido, el reclamante debe informar al contrario (i) que está efectuando un reclamo, o quiere un fallo (ii) los hechos de la situación. Debe hacerlo dentro del tiempo requerido por la Regla 2-5. Por ejemplo, la Regla 16-1e prohíbe ejecutar el putt con un stance a horcajadas de la extensión de la línea del putt detrás de la pelota. En un match entre A y B, si A ejecuta el putt con un stance a horcajadas de la extensión de la línea y B declara “eso no está permitido, estás penalizado” o “Estoy haciendo un reclamo por ese golpe”, el Comité debe considerar el reclamo. Declaraciones de B, como “no me consta que eso sea permitido” o “no creo que puedas hacer eso”, por si solas no constituyen un reclamo válido, dado que ambas declaraciones no contienen el anuncio de un reclamo, o que él quiere un fallo y los hechos de la situación.

2-5/3

JUGADOR LEVANTA PELOTA ANTES DE EMBOCAR; EL CONTRARIO ENTONCES LEVANTA LA SUYA RECLAMANDO QUE EL JUGADOR PERDIO EL HOYO

P. En un match play, la pelota de A descansaba contra el asta bandera pero no estaba embocada. A, creyendo que había embocado, levantó su pelota sin antes marcar su posición. A incurrió en un golpe de penalidad bajo la Regla 20-1. Dado que A desconocía que había incurrido en penalidad, no informó a B. B, que no había visto las acciones de A, ejecutó su próximo golpe. Las acciones de A fueron luego informadas a B quien levantó su pelota, reclamando que la consecuencia de haber A levantado su pelota era una penalidad de pérdida del hoyo. A y B acordaron continuar el match y consultar luego el reclamo de B al Comité. ¿Cómo debería haber fallado el Comité?

R. El Comité debería haber fallado que B ganó el hoyo. El reclamo de B era válido dado que informó a su contrario que estaba haciendo un reclamo o quería un fallo (A y B acordaron consultar al Comité el reclamo de B), y los hechos que motivaron el reclamo (que A levantó la pelota). A pesar que la penalidad por haber A

levantado su pelota sin marcar su posición es de un golpe, perdió el hoyo por dar información equivocada (Regla 9-2b) cuando omitió informar a B, antes que él (B) ejecutara su próximo golpe, que él (A) había incurrido en un golpe de penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 9-2/6 Jugador que declara score equivocado hace que su contrario, que tenía oportunidad de empatar el hoyo, levante su pelota
- 30/5 En match four-ball, jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido
- 30-3f/3 Pelota del jugador que descansa contra asta-bandera es levantada antes de embocarla; los demás jugadores del match levantan sus pelotas creyendo equivocadamente que el jugador ha ganado el hoyo

2-5/4

JUGADOR GANA EL HOYO CON SU PROPIA PELOTA DESPUES DE JUGAR PELOTA EQUIVOCADA; EL CONTRARIO ELEVA TARDIAMENTE EL RECLAMO

P. En un match, A y B están iguales al jugar el último hoyo. A juega pelota equivocada desde el rough y descubre el error antes de ejecutar el próximo golpe. A y B regresaron a buscar la pelota de A sin preguntarse si A había incurrido en penalidad. Encuentran la pelota de A y A termina el hoyo con su pelota original y gana el hoyo y el match.

Algunos días después B reclama el último hoyo y el match en virtud del hecho de que A jugó pelota equivocada.

¿Es válido el reclamo?

R. No. A dio información equivocada cuando no advirtió a B que él (A), había incurrido en penalidad -Regla 9-2b(i). Sin embargo, el reclamo tardío de B no es válido por dos razones:

- (1) no se basó en hechos desconocidos previamente por B, y
- (2) el reclamo se hizo después de que el resultado del match fuera anunciado - ver Regla 2-5.

Decisiones relacionadas:

- 9-2/8 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada; error se descubre en el siguiente hoyo; contrario reclama el hoyo anterior
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada y compañero levanta su pelota; el error se descubre en el próximo hoyo
- 30-3c/3 Jugadores en bandos opuestos intercambian pelotas durante juego de un hoyo y sus compañeros levantan la suya; error descubierto en el próximo hoyo
- 30-3c/4 Jugador juega pelota del compañero; error descubierto después de que contrarios han jugado próximo golpe

2-5/5

RECLAMO INVALIDO NO CUESTIONADO

P. En un match, A jugó pelota equivocada al green y después encontró su propia pelota dentro del hoyo. Su pelota había sido embocada en tres golpes, menos golpes que los empleados por B. Sin embargo, B reclamó el hoyo sobre la base de que A había jugado pelota equivocada. A no cuestionó el reclamo y perdió el match.

Más tarde, A se enteró de que, como había completado el hoyo cuando había embocado su pelota y antes de jugar la pelota equivocada, el haber jugado pelota equivocada era irrelevante y era el legítimo ganador del hoyo. A presentó entonces reclamo al Comité. ¿Era válido el reclamo?

R. No. Dado que A no cuestionó el reclamo inválido de B antes de que B jugara desde el próximo sitio de salida, el reclamo de B se mantiene y B ganó el hoyo en cuestión (Regla 2-5).

Decisiones relacionadas:

- 2-4/11 Jugador que pierde su pelota concede el hoyo; luego la pelota se encuentra dentro del hoyo
- 9-2/11 Contrario lee erróneamente el número de la pelota del jugador; como resultado de ello acuerdan que el jugador pierde el hoyo

2-5/5.5

INFRACCION A LA REGLA DE LOS 14 PALOS DETECTADA DESPUES DE CONCLUIDO EL MATCH

PERO ANTES DE ANUNCIARSE OFICIALMENTE SU RESULTADO

P. Al completarse el hoyo 14 en un match entre A y B, A gana por 5/4. Los jugadores continúan la vuelta. Después del hoyo 16, los jugadores descubren que A tiene 15 palos en la bolsa.

Antes de anunciarse oficialmente el resultado del match, B denuncia lo ocurrido al Comité y solicita un fallo. ¿El reclamo es válido?

R. Sí. Aunque los jugadores abandonaron el putting green del último hoyo del match, el reclamo de B se funda en hechos que desconocía y se considera que A le dio información equivocada (Regla 9-2b(i)). Los jugadores deben regresar al hoyo 15 y reanudar el match. A es penalizado según la Regla 4-4a y está tres hoyos arriba con cuatro a jugar.

2-5/6

JUGADORES EQUIVOCADAMENTE CREEN QUE EL MATCH ESTA IGUALADO DESPUES DE 18 HOYOS Y JUEGAN HOYO EXTRA SIN QUE SE PLANTEE RECLAMO

P. En un match entre A y B, A está 1 arriba después de jugar los 18 hoyos estipulados. Sin embargo, tanto A como B creen que el match está igualado y juegan hoyos extras. B gana en el hoyo 20. Seguidamente, el error se descubre. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que A no planteó reclamo alguno antes de que cualquiera de los jugadores jugara desde el sitio de salida del hoyo 19, el match debe considerarse igualado a ese momento. Por lo tanto, B es el ganador.

2-5/7

GANADOR LEGITIMO DE UN MATCH NO PLANTEA RECLAMO Y ACCEDE A JUGAR HOYOS EXTRAS

P. En un match, A y B están iguales en el sitio de salida del hoyo 18. Al terminar el hoyo 18, B manifiesta que ha hecho 7. A dice que ha hecho 6. A y B entran en el clubhouse creyendo que A ha ganado el match. B entonces le dice a A que cree que A ha hecho 7 en el hoyo 18. Al hacer el recuento, A reconoce que ha hecho 7.

Por acuerdo, A y B reanudan el match. A lo gana en el hoyo 20 y el resultado es publicado.

Esa noche, B descubre que al dar A información equivocada después de concluir el hoyo 18, según la Regla 9-2b(iii) B es el ganador legítimo del hoyo 18 y del match. B denuncia el asunto al Comité y reclama el match. ¿Cuál es el fallo?

R. El resultado del match se da por válido y A es el ganador.

El reclamo de B no fue planteado dentro del tiempo límite establecido en la Regla 2-5. El reclamo de B hubiera sido válido si se hubiera negado a jugar hoyos extras, o hubiera jugado los hoyos extras bajo protesta.

2-5/8

CONDICION DE UN RECLAMO VALIDO SI LOS JUGADORES ACEPTAN FALLO EQUIVOCADO DE ALGUIEN AJENO AL COMITE Y CONTINUAN EL MATCH

P. En un match a 18 hoyos entre A y B, la pelota de A golpea el asta bandera atendida por B. A y B creen que se incurre en penalidad de pérdida del hoyo, pero tienen duda sobre a cuál de ellos se le debe aplicar. Antes de pegar en el próximo hoyo, acuerdan que después denunciarán el asunto al Comité.

Al terminar los 18 hoyos A y B convienen en que si es B quien incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en el hoyo en cuestión, el match se iguala. Si es A quien incurre en la penalidad, B gana el match dos arriba. A y B consultan a X quien no es miembro del Comité. X informa de manera incorrecta a A y a B diciendo que es B quien incurre en la penalidad y que el match por lo tanto está igualado.

A y B aceptan la decisión de X y juegan hoyos extras y A gana.

Posteriormente el incidente es comunicado al Comité. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. Cuando A y B aceptaron el fallo incorrecto de X se entiende, efectivamente, como que ellos mismos fueron quienes aclararon la duda. Después que inician el juego de los hoyos extras, el Comité ya no tenía derecho a considerar el reclamo. El resultado del match se mantiene y A es el ganador.

2-5/8.5

JUGADOR Y CONTRARIO ACUERDAN UN PROCEDIMIENTO INCORRECTO ¿PUEDE PRESENTARSE UN RECLAMO VÁLIDO DESPUES DEL PROCEDIMIENTO SEGUIDO?

P. En un match la pelota de un jugador se estaciona sobre un camino pavimentado. El no está seguro si el camino debe ser tratado como una obstrucción inamovible o como parte integrante de la cancha. Pregunta a su contrario y acuerdan considerar el camino como obstrucción inamovible. El jugador dropea la pelota de acuerdo con el procedimiento de la Regla 24-2b y la juega. Antes de jugar desde el próximo sitio de salida, el contrario descubre que estaban equivocados dado que el Comité había establecido una Regla Local declarando el camino como parte integrante de la cancha y, por lo tanto, el jugador no tenía derecho a obtener alivio bajo la Regla 24-2b. El jugador hubiera perdido el hoyo según la Regla 18 por levantar la pelota sin derecho y no reponerla. ¿Puede el contrario reclamar el hoyo?

R. No. El reclamo no debe ser considerado por el Comité porque el contrario y el jugador acordaron que el jugador tenía derecho a alivio según la Regla 24-2b. Cuando se llegó a ese acuerdo ya no había punto dudoso o controvertido y no se podía efectuar un reclamo basado en la Regla 2-5.

Los jugadores no quebrantaron la Regla 1-3 ya que en ese momento creían que procedían correctamente.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/5 Jugadores ignoran que se incurrió en penalidad
- 2-1/1 Jugadores que no pueden resolver problema de Reglas acuerdan considerar empatado el hoyo

2-5/9

JUGADOR QUE ACUERDA CON SU CONTRARIO QUE EL HOYO SE EMPATO, SE DA CUENTA LUEGO QUE LO HA GANADO Y PLANTEA RECLAMO

P. En un match entre A y B, en el hoyo 16 A hace 6 y B hace 5. Al abandonar el putting green B comenta a A: "¿Empate?" y A contesta: "Sí".

A gana el match en el hoyo 20 y el resultado se publica. Más tarde B se da cuenta de que ha ganado el hoyo 16 y si el error no se hubiera cometido habría ganado el match 1 arriba.

A reconoció que había cometido un error. B denunció el asunto y reclamó el match. ¿Es válido el reclamo?

R. No. El match se mantiene como fue jugado, siendo A el ganador. Después de haberse publicado el resultado del match, el reclamo de B se hubiera podido considerar sólo si A hubiera dado a sabiendas información equivocada en relación con el número de golpes que él (A) había empleado en el hoyo 16 - ver Regla 2-5.

Decisión relacionada:

- 9-2/12 Omisión a sabiendas del jugador de corregir el malentendido del contrario sobre el estado del match; que es lo que constituye información equivocada

2-5/10

JUGADOR QUE ACEPTO RECLAMO EQUIVOCADO LO CUESTIONA DESPUES DE PUBLICARSE EL RESULTADO

P. En un match, A quebrantó una Regla. A pesar de que la penalidad por quebrantar la Regla era sólo de un golpe, B, su contrario, alegó que A había perdido el hoyo. A no cuestionó el reclamo. B ganó el match y el resultado fue publicado. Tres días después A denunció ante el Comité que B le había dado información equivocada en cuanto a las Reglas. ¿Cuál es el fallo?

R. El resultado del match se mantiene. Según la Regla 2-5, ningún reclamo puede ser considerado después que el resultado ha sido publicado, salvo que el contrario haya dado información equivocada a sabiendas. Información incorrecta sobre las Reglas no es información equivocada. Compete a cada jugador conocer las Reglas.

Decisión relacionada:

- 9/1 Información equivocada sobre las Reglas

2-5/11

INFORMACION EQUIVOCADA DADA DESPUES DE JUGARSE EL ULTIMO HOYO; RECLAMO PLANTEADO DESPUES DE ANUNCIARSE EL RESULTADO

P. En un match, A y B llegaron al último hoyo empatados. Después de completar el hoyo, A dijo que había hecho 9 y B dijo que había hecho 8, siendo B el ganador, 1 arriba. El resultado fue registrado por el Comité. Minutos después, un espectador le dijo a A que B había hecho 9 en el último hoyo. B recuenta el hoyo y acepta haber cometido un error y que su score real era 9. ¿Cuál es el fallo?

R. El resultado del match se mantiene, siendo B el ganador. Según la Regla 2-5 ningún reclamo puede ser considerado después de haberse publicado el resultado de un match, salvo que la información equivocada haya sido dada a sabiendas.

2-5/12

IMPOSICION DE PENALIDAD POR UN ARBITRO DESPUES QUE CUALQUIERA DE LOS JUGADORES DE UN MATCH HA JUGADO DESDE EL PROXIMO SITIO DE SALIDA

P. En un match play, ¿puede un árbitro penalizar a un jugador por quebrantar una Regla en un hoyo si no se da cuenta de la infracción hasta después que uno de los jugadores ha jugado desde el próximo sitio de salida?

R. Sí, salvo que los hechos que originaron la penalidad fueran conocidos por el contrario.

2-5/13

GOLPE EXTRA TOMADO POR ERROR EN UN MATCH CON HANDICAP; CONDICION DEL RECLAMO TARDIO

P. Antes de iniciar un match con handicap, los dos jugadores se informaron correctamente sobre los handicaps a los que tenían derecho. Sin embargo, durante el match, en determinado hoyo, A por error se adjudicó un golpe, no teniendo derecho a ello. El error se descubrió varios hoyos después. ¿Podría B, el contrario, reclamar el hoyo en cuestión?

R. No. Un reclamo tardío no era válido salvo que se hubiera basado en hechos no conocidos previamente por B y que A le hubiera dado información equivocada a B. En este caso A no dio información equivocada en cuanto al número de golpes a que tenía derecho para la vuelta y era responsabilidad de B conocer los hoyos en los cuales se daban golpes de handicap (ver Nota bajo la Regla 6-2). El hoyo en cuestión se mantiene como fue jugado.

Decisión relacionada:

- [6-2a/3 Golpe de handicap reclamado erróneamente en un hoyo; error descubierto antes de completar el hoyo](#)

2-5/14

CUANDO EL RESULTADO DEL MATCH ES "OFICIALMENTE ANUNCIADO"

P. La Regla 2-5 prohíbe al Comité considerar un reclamo después que el resultado del match ha sido "oficialmente anunciado", excepto en los casos en los que un jugador sabía que había dado información equivocada. ¿Cuándo es el resultado de un match "oficialmente anunciado"?

R. Es facultad del Comité decidir cuando el resultado de un match ha sido "oficialmente anunciado" y variará, dependiendo de la naturaleza de la competencia. Cuando existe una cartelera oficial, la Regla 2-5 debería interpretarse de manera que la anotación del ganador del match en la cartelera oficial es el anuncio oficial del resultado del match. En casos en que un árbitro es designado por el Comité para acompañar a un match, cualquier anuncio del resultado del match hecho por el árbitro sobre el putting green del hoyo final no es el anuncio oficial. Sin embargo puede haber casos en los que no se use una cartelera oficial, en cuyo caso el Comité debe aclarar cuando se considera el resultado "oficialmente anunciado".

En algunos casos la cartelera oficial será una importante estructura y en otros casos podría ser una hoja de papel en la tienda de golf o en el vestuario. El Comité es generalmente responsable por anotar el nombre del ganador en la cartelera, pero puede haber casos en los que el Comité cargue sobre el jugador la responsabilidad.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 2-5 – ver "Reclamos y Controversias" en el Indice

REGLA 3

Juego por Golpes

Definiciones

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

3-1. General; Ganador

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

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

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

3-2. Dejar un Hoyo sin Embocar

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

3-3. Duda con Respecto al Procedimiento

a. Procedimiento

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

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

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

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

b. Determinación del Score para el Hoyo

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

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

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

3-4. Negativa a Cumplir con una Regla

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

3-5. Penalidad General

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

JUEGO POR GOLPES: GENERAL

3/1

DESCALIFICACION EN UN DESEMPATE

P. En un desempate en juego por golpes, un competidor incurre en una penalidad de descalificación. ¿La descalificación se aplica sólo al desempate o a toda la competencia?

R. La descalificación se aplica sólo al desempate.

3/2

COMPETIDORES JUEGAN DOS HOYOS NO INCLUIDOS EN LA VUELTA ESTIPULADA

P. En juego por golpes, la vuelta estipulada era de 16 hoyos, es decir, los hoyos 13 y 14 se omitían. Después de jugar el hoyo 12, un grupo decide jugar los hoyos 13 y 14 sin computar sus scores para esos hoyos. A continuación completaron la vuelta. ¿Cuál es el fallo?

R. La vuelta estipulada consiste en jugar los hoyos de la cancha en la secuencia establecida por el Comité – ver Definición de “Vuelta Estipulada”. Estos competidores quebrantaron las condiciones de la competencia y el Comité en este caso debería aplicar una penalidad de descalificación según la Regla 33-7.

3/3

VUELTA ESTIPULADA EN JUEGO POR GOLPES

En todas las formas de juego por golpes salvo los foursomes, un competidor ha iniciado su vuelta estipulada cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta. En foursomes juego por golpes, el bando ha comenzado su vuelta estipulada, cuando ejecuta su primer golpe en esa vuelta.

En juego por golpes individual, la vuelta estipulada del competidor ha terminado cuando ha completado el juego del último hoyo de esa vuelta (incluyendo la corrección de un error según una Regla, p.ej. Regla 15-3b o Regla 20-7c). En foursomes o four-ball juego por golpes, la vuelta estipulada ha terminado cuando el bando ha completado el juego del último hoyo de esa vuelta (incluyendo la corrección de un error según una Regla).

JUEGO POR GOLPES: DEJAR UN HOYO SIN EMBOCAR

3-2/1

PELOTA DEL CO-COMPETIDOR ES QUITADA DEL BORDE DEL HOYO POR EL COMPETIDOR Y NO REPUESTA

P. En juego por golpes, un competidor concede a su co-competidor un putt corto y aleja la pelota golpeándola. El co-competidor levanta su pelota, no la repone como dispone la Regla 18-4 y juega desde el próximo sitio de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. El co-competidor es descalificado (Regla 3-2).

3-2/2

PELOTA SOPLADA DENTRO DEL HOYO POR COMPETIDOR NO ES REPUESTA Y EMBOCADA

P. En un juego por golpes, la pelota del competidor se detuvo en el borde del hoyo y éste en un impulso, la sopla embocándola en el hoyo. No repuso la pelota, como lo dispone la Regla 18-2a, ni embocó. Juega desde el próximo sitio de salida. ¿El competidor es descalificado, según la Regla 3-2 por omitir embocar?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-2 – ver “Dejar un Hoyo sin Embocar” y “Embocada y Embocar” en el Índice

JUEGO POR GOLPES: DUDA CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO

3-3/0.5

PAUTAS PARA DETERMINAR CUAL PELOTA HA DE COMPUTARSE CUANDO EL JUGADOR PROCEDE

SEGUN LA REGLA 3-3

El propósito de la Regla 3-3 es permitir que un competidor evite una penalidad cuando tiene dudas acerca del procedimiento correcto. Las siguientes pautas son para establecer la pelota con la cual se determina el score del competidor, en diversas situaciones:

1. Si ambas pelotas se juegan de acuerdo con las Reglas, la pelota elegida será la que cuenta si el competidor anuncia previamente su intención de invocar esta Regla y también anuncia previamente cuál pelota desea que se compute. Si el competidor omite anunciar o elegir por anticipado, el score con la pelota original se computa si ha sido jugada de acuerdo con las Reglas. Si no es así, el score con la segunda pelota cuenta si fue jugada de acuerdo con las Reglas.
2. Si el procedimiento con la pelota elegida con anticipación no está de acuerdo con las Reglas, la otra pelota debe computarse (ver Decisión 3-3/5).
3. Si ninguna pelota es jugada de acuerdo con las Reglas, son de aplicación las siguientes alternativas:
 - a. En el caso en que un competidor juega ambas pelotas desde un lugar equivocado pero no ha cometido una seria infracción con ninguna de ellas, el score con la pelota original cuenta, con una penalidad adicional según la Regla aplicable (ver Regla 20-7c).
 - b. En el caso en que el competidor ha cometido una seria infracción con una pelota y no ha cometido una seria infracción con la otra, el score con esta otra pelota cuenta, con una penalidad adicional según la Regla aplicable (ver Regla 20-7c).
 - c. En el caso en que el competidor ha cometido una seria infracción con ambas pelotas, el competidor es descalificado.
4. Si la pelota original es jugada y es invocada seguidamente la Regla 3-3, el score con la pelota original debe computarse, aunque las Reglas no permitan el procedimiento adoptado para esa pelota, es decir, la Regla 3-3 no es de aplicación en tales circunstancias (Nota a la Regla 3-3a).

3-3/1

PELOTA PROVISIONAL UTILIZADA COMO SEGUNDA PELOTA CUANDO NO SE PUEDE DETERMINAR SI LA PELOTA ORIGINAL SE ENCUENTRA FUERA DE LIMITES

P. En un juego por golpes un jugador duda si su golpe de salida puede estar fuera de límites. Juega una pelota provisional, de acuerdo con la Regla 27-2. Encuentra su pelota original, pero no puede determinar si se encuentra o no fuera de límites. El jugador desea considerar la pelota provisional como segunda pelota de acuerdo con la Regla 3-3 y completar el juego del hoyo con ambas pelotas. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Al invocar la Regla 3-3 después de jugar una pelota provisional, el jugador debe tratar la pelota provisional como segunda pelota. Aunque la Nota 2 a la Regla 3-3 dispone que: "Una segunda pelota jugada según la Regla 3-3 no es una pelota provisional, según la Regla 27-2", lo contrario no es cierto en el presente caso.

3-3/2

SEGUNDA PELOTA JUGADA A PESAR DE FALLO ADVERSO

P. En juego por golpes, un competidor cree tener derecho a alivio según una Regla, pero arbitro está en desacuerdo. A pesar del fallo del arbitro, el competidor invoca la Regla 3-3 y opta por computar el score con la segunda pelota. Juega su pelota original tal como se encuentra y la segunda pelota según la Regla que él considera aplicable.

¿Puede un competidor invocar la Regla 3-3 en estas circunstancias?

R. La respuesta depende de si el Comité ha facultado a los árbitros para dictar fallos definitivos individualmente.

Si el árbitro en cuestión no fue facultado para dictar fallos definitivos, el competidor está autorizado a invocar la Regla 3-3.

Si, por otro lado, al árbitro se lo ha facultado para dictar fallos definitivos, él puede, a pesar de considerar que el competidor no tiene derecho a alivio, permitir al competidor invocar la Regla 3-3. Sin embargo, si el arbitro ejerce su autoridad y le da al competidor una decisión definitiva sobre que no tiene derecho al alivio que reclama, no existe entonces justificación para que el competidor invoque la Regla 3-3, e incurrirá en penalidad de dos golpes por demora indebida (Regla 6-7) si, a pesar de todo, procede a invocar la Regla 3-3. El score con su pelota original, incluyendo la penalidad de dos golpes, debe ser computado.

3-3/3

PELOTA DROPEADA EN LUGAR EQUIVOCADO Y JUGADA; REGLA 3-3 INVOCADA LUEGO Y SEGUNDA PELOTA DROPEADA EN LUGAR CORRECTO; AMBAS PELOTAS JUGADAS HASTA EL FINAL

P. En el juego por golpes, la pelota de un jugador descansa a través de la cancha, en un sendero pavimentado. El jugador levanta la pelota y la dropea fuera del sendero en un punto a casi el largo de dos palos del punto más cercano de alivio (es decir, la dropea en lugar equivocado) y la juega. El marcador del competidor le manifiesta al competidor, que él (el marcador) cree que la pelota debe ser dropeada dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio. Ante la duda, el competidor invoca la Regla 3-3, dropea una segunda pelota dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio y en un todo de acuerdo con la Regla 24-2b(i) y opta por computar la segunda pelota. El competidor emboca con ambas pelotas. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 20-7c establece en parte que: "Si un competidor ejecuta un golpe dese un lugar equivocado, incurre en la penalidad de dos golpes según la Regla aplicable. Debe completar el hoyo con la pelota jugada desde el lugar equivocado...". Por lo tanto, debe ser computado el score con la pelota original del competidor, con una penalidad adicional de dos golpes.

La Regla 20-7c no permite computar la segunda pelota. Sin embargo, el competidor no incurre en penalidad por haber jugado la segunda pelota.

3-3/4

PELOTA DROPEADA EN LUGAR EQUIVOCADO PERO NO JUGADA; REGLA 3-3 INVOCADA LUEGO Y SEGUNDA PELOTA DROPEADA EN LUGAR CORRECTO; AMBAS PELOTAS JUGADAS HASTA EL FINAL

P. En relación con la Decisión 3-3/3, ¿cuál hubiera sido el fallo si el marcador hubiera advertido al competidor del posible error, antes que la pelota dropeada en lugar equivocado fuera jugada y el competidor hubiera invocado la Regla 3-3 en ese momento?

R. La Regla 20-7c no hubiera sido aplicable porque la Regla 3-3 fue invocada antes que se jugara la pelota dropeada en lugar equivocado.

El score con la segunda pelota se habría computado y no se hubiera incurrido en penalidad.

Si el competidor no hubiera tenido dudas, podría haber levantado la pelota dropeada en lugar equivocado, sin penalidad (Regla 20-6).

3-3/5

SI EL SCORE CON LA SEGUNDA PELOTA SE COMPUTA EN EL CASO QUE LA PELOTA FUE DROPEADA EN LUGAR EQUIVOCADO Y JUGADA

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor se estacionó sobre la superficie artificial de un camino que no había sido declarado parte integrante de la cancha. El competidor, no estando seguro si el camino era una obstrucción o parte integrante de la cancha, invocó la Regla 3-3 y anunció que deseaba que se computara el score con la segunda pelota. Jugó su pelota original como descansaba y dropeó y jugó una segunda pelota según la Regla 24-2b(i). Cumplió todos los requisitos de dicha Regla, excepto que dropeó la segunda pelota a casi el largo de dos palos del punto más cercano de alivio, en vez que dentro del largo de un palo. ¿Se computa el score con la segunda pelota?

R. No. La Regla 3-3b(i) establece en parte: "Si la pelota que el competidor eligió previamente como válida ha sido jugada de acuerdo con las Reglas, el score con dicha pelota es el score del competidor para el hoyo". En este caso, la pelota elegida de antemano (es decir, la segunda pelota) no fue jugada de acuerdo con las Reglas, ya que fue dropeada a casi el largo de dos palos del punto más cercano de alivio. Por consiguiente, el score con la pelota original es el se computa.

3-3/6

COMPETIDOR JUEGA PELOTA ORIGINAL DESPUES DE HABER SURGIDO LA SITUACION DUDOSA Y LUEGO INVOCA LA REGLA 3-3

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor descansa en un hazard de agua. Una estaca movible que define el margen del hazard interfiere el espacio en que él ha de intentar el swing. Ejecuta su próximo golpe evitando la estaca. Después se le ocurre que podría haber tenido derecho a quitar la estaca. El competidor informa a su marcador que invoca la Regla 3-3 y elige computar la segunda pelota. Remueve la estaca y dropea una segunda pelota en el sitio desde donde jugó su pelota original. Completa el hoyo con ambas pelotas. ¿Cuál es el fallo?

R. La situación que causó la duda surgió cuando la pelota del competidor descansaba en el hazard de agua y

la estaca interfería con su swing. Dado que el competidor realizó acciones posteriores, esto es, jugó la pelota original después de que surgiera la situación que causó la duda, se debe computar el score con la primera pelota – ver la Nota a la Regla 3-3a.

Sin embargo, el competidor no incurre en penalidad por haber jugado la segunda pelota.

Decisión relacionada:

- 26-1/5 Pelota dropeada y jugada según regla de hazard de agua; pelota original luego encontrada en el hazard y embocada como segunda pelota

3-3/6.5

COMPETIDOR JUEGA SEGUNDA PELOTA SIN ANUNCIAR SU INTENCION DE INVOCAR LA REGLA 3-3 Y OMITIÓ DENUNCIAR EL HECHO AL COMITÉ

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor se estaciona sobre la superficie artificial de un camino, que no había sido declarado parte integrante de la cancha. Sin anunciar su decisión de invocar la Regla 3-3, o cuál pelota computaría si las Reglas lo permitían, el competidor dropeó y jugó una segunda pelota de según la Regla 24-2b. Seguidamente el competidor jugó la pelota original tal como descansaba, y completó el juego del hoyo con ambas pelotas, haciendo 4 con la pelota original y 5 con la pelota dropeada.

El competidor entregó su tarjeta al Comité con un 4 en el hoyo en cuestión y omitió denunciar los hechos al Comité.

¿Cuál es el fallo?

R. Si bien el competidor omitió anunciar su decisión de invocar la Regla 3-3, resulta evidente por los hechos que fue su intención invocar dicha Regla. Dado que el competidor no informó los hechos de la situación al Comité antes de entregar su tarjeta, queda descalificado según la Regla 3-3a.

3-3/7

PELOTA ORIGINAL GOLPEA SEGUNDA PELOTA O VICEVERSA

P. Un competidor invoca la Regla 3-3 y juega una segunda pelota. Seguidamente el jugador ejecuta un golpe con una de las pelotas y ésta golpea y mueve la otra pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Si ambas pelotas descansaban en el putting green antes de ejecutar el golpe, el competidor incurre en la penalidad de dos golpes si el score con la pelota que golpea a la otra es finalmente el que se computa para el hoyo - Regla 19-5. En cualquier otro caso, no hay penalidad. La pelota que golpea a la otra, debe jugarse tal como se encuentra - Regla 19-5. La pelota movida debe ser repuesta - Regla 18-5.

Decisiones relacionadas:

- 18-5/2 Pelota original golpeada por pelota provisional
- 19-5/5 Pelota provisional golpeada por pelota original

3-3/7.5

COMPETIDOR ANUNCIA INTENCION DE JUGAR DOS PELOTAS; JUEGA LA PELOTA ORIGINAL ANTES DE DROPEAR LA SEGUNDA; DECIDE NO JUGAR LA SEGUNDA PELOTA

P. La pelota de un competidor se estaciona en una huella de un vehículo de mantenimiento. Creyendo que el Comité podría declarar la huella como terreno en reparación, anuncia que invocará la Regla 3-3 y jugará una segunda pelota de acuerdo con la Regla 25-1b y que desea que se compute su score con la segunda pelota si las Reglas lo permiten. Golpea su pelota original desde la huella juega su pelota original dejándola a 30 cms. del hoyo y entonces declara que no jugará una segunda pelota. Completa el hoyo con su pelota original. Al concluir la vuelta se informan los hechos al Comité. ¿Cuál es el fallo?

R. La respuesta depende de si el Comité declara la huella como terreno en reparación. Si el Comité declara la huella como Terreno en Reparación, el competidor está descalificado por dejar el hoyo sin embocar (Regla 3-2), dado que el score con la segunda pelota se hubiera computado - ver Regla 3-3 y Decisión 3-3/8. De no ser así, se computa el score con la pelota original.

Si un jugador declara su intención de invocar la Regla 3-3, puede cambiar de idea en cualquier momento antes de realizar cualquier acción posterior, tal como ejecutar otro golpe con su pelota original o poner una segunda pelota en juego. Una vez que ha invocado la Regla y procede a una acción posterior, está obligado a seguir con los procedimientos de la Regla 3-3.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a obtener alivio sin penalidad de una condición levanta la pelota; elige no obtener alivio y desea proceder según la regla de pelota injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que declara que procederá de acuerdo a la regla de pelota injugable, posteriormente evalúa la posibilidad de jugar la pelota tal como descansa
- 28/13 Después de considerar la pelota injugable y levantarla, jugador descubre que la pelota descansaba en terreno en reparación

3-3/8

COMPETIDOR LEVANTA SEGUNDA PELOTA

P. En juego por golpes, un competidor que no está seguro acerca de si el camino sobre el que descansa su pelota es una obstrucción o no, invoca la Regla 3-3. Juega su pelota original tal como se encuentra en el camino y una segunda pelota según la Regla 24-2b(i), manifestando a su marcador que desea que se compute el score logrado con la segunda pelota, si las Reglas lo permiten. Habiendo golpeado su pelota original al green y la segunda pelota a un bunker, el competidor levanta la segunda pelota, termina el hoyo con la pelota original y juega desde el próximo sitio de salida. En éste momento el asunto es informado al Comité, que establece que el camino sobre el que se encontraba la pelota del competidor era una obstrucción. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el camino sobre el que descansaba la pelota del jugador era una obstrucción y por lo tanto la Regla 24-2b(i) permitía el procedimiento escogido por el competidor, el score logrado con la segunda pelota (o la escogida) se habría computado si se hubiera concluido el hoyo con ella. Sin embargo, como el competidor no concluyó el hoyo con dicha pelota, queda descalificado (Regla 3-2).

Si, por otro lado, el camino no hubiera sido una obstrucción, no habría penalidad. En este caso, como las Reglas no hubieran permitido el procedimiento escogido, no se habría computado el score con la segunda pelota y el score logrado con la pelota original habría sido el score para el hoyo. No hay penalidad por levantar una pelota jugada según la Regla 3-3 si esa pelota no ha de contar.

3-3/9

SEGUNDA PELOTA JUGADA EN MATCH PLAY

P. En un match entre A y B, A no estaba seguro de sus derechos en un hoyo. Ni A ni B sabían que la Regla 3-3 se aplicaba únicamente en el juego por golpes, así que A jugó una segunda pelota y terminó el juego con ambas pelotas. Al finalizar la vuelta, los hechos fueron referidos al Comité. ¿Cuál es el fallo?

R. Una segunda pelota jugada en match play es una pelota equivocada - véase Nota 2 bajo Regla 2-5 y Definición de "Pelota Equivocada". En consecuencia, A hubiera perdido el hoyo si B hubiera reclamado bajo la Regla 2-5 antes que cualquiera de los jugadores hubiese jugado desde el próximo sitio de salida. Sin embargo, B no planteó reclamo alguno. Por lo tanto, vale el score de A con la pelota original.

3-3/10

COMPETIDOR JUEGA TRES PELOTAS CUANDO DUDA ACERCA DE SUS DERECHOS

P. ¿Existen algunas circunstancias según las cuales un competidor en el juego por golpes, que duda de sus derechos o del procedimiento, pueda jugar una tercera pelota según la Regla 3-3?

R. No. Si un competidor procede así, será computado el score con la pelota original o, si la pelota original no es una de las pelotas que ha sido jugada, la primera pelota puesta en juego será la que se compute. Si las Reglas no permiten el procedimiento adoptado con la pelota original o la primera pelota puesta en juego, el competidor incurre en la penalidad prescripta para el procedimiento incorrecto.

3-3/11

COMPETIDOR DROPEA UNA PELOTA SEGUN DOS REGLAS DISTINTAS EN VEZ DE JUGAR UNA SEGUNDA PELOTA

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor se estaciona a través de la cancha en una huella profunda que no ha sido definida como terreno en reparación por el Comité. La pelota no está jugable debido a la huella. El competidor estima que el Comité podría declarar la zona de la huella como terreno en

reparación. Anuncia a su marcador o co-competidor que dropeará la pelota en un sitio conforme a los procedimientos prescritos tanto en la Regla 25-1b(i) (Terreno en Reparación) como en la Regla 28c (Pelota Injugable), que solicitará un fallo del Comité antes de entregar su tarjeta, y aceptará el golpe de penalidad de la Regla 28 si el Comité no declara la zona de la huella como terreno en reparación. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. Sí. Aunque hubiera sido aconsejable para el competidor que en esta situación procediera según la Regla 3-3, las Reglas no prohíben dicho proceder - ver también Decisión 3-3/12.

Decisión relacionada:

- 25/16 Huella de tractor

3-3/12

COMPETIDOR DROPEA UNA PELOTA DE ACUERDO CON DOS REGLAS DISTINTAS EN VEZ DE JUGAR UNA SEGUNDA PELOTA; LA PELOTA DROPEADA RUEDA NUEVAMENTE A LA CONDICION DE LA QUE SE OBTUVO ALIVIO

P. En las circunstancias descritas en la Decisión 3-3/11, cuál es el fallo si el competidor dropea la pelota y ésta rueda y se estaciona donde aún hay interferencia de la misma zona de la huella.

R. Si ello ocurriera sería aconsejable que el competidor obtuviera un fallo del Comité antes de continuar procediendo o invocar la Regla 3-3.

Si el Comité determina que la zona es terreno en reparación, la pelota debe ser dropeada nuevamente (Regla 20-2c(v)).

De no ser así, la pelota dropeada está en juego y el competidor debe ya sea jugar la pelota tal como descansa o, por segunda vez, proceder según la Regla de Pelota Injugable (Regla 28) incurriendo en un golpe de penalidad adicional.

Decisión relacionada:

- 20-2c/0.5 Pelota dropeada de zona de terreno en reparación rueda a posición donde la zona interfiere con el stance; ¿debe dropearse nuevamente?

3-3/13

COMPETIDOR INVOCA LA REGLA 3-3; LEVANTA Y DROPEA LA PELOTA ORIGINAL

P. La pelota de un competidor se estaciona en un área que a él le parece debería estar marcada como Terreno en Reparación. Creyendo que el Comité podría declarar el área como Terreno en Reparación, anuncia que invocará la Regla 3-3 y jugará una pelota de acuerdo con la Regla 25-1b y que desea que se compute el score de la pelota jugada bajo la Regla 25-1b, si las Reglas lo permiten. Marca la posición y levanta la pelota original, la dropea de acuerdo con la Regla 25-1b y la juega. Luego coloca una segunda pelota donde descansaba la pelota original y la juega. ¿Procedió el competidor correctamente?

R. Sí. La Regla 3-3 no exige que la pelota original sea jugada como descansa y, por lo tanto el procedimiento del competidor era aceptable. Sin embargo también hubiera sido correcto para el competidor jugar la pelota original como descansaba y jugar una segunda pelota de acuerdo con la Regla 25-1b.

3-3/14

COMPETIDOR INVOCA LA REGLA 3-3; SEGUNDA PELOTA JUGADA PRIMERO

P. Un competidor ocasiona, accidentalmente, el movimiento de su pelota después de preparar el golpe, infringiendo la Regla 18-2b. No está seguro si la pelota debe ser repuesta o jugada desde su nueva posición. Anuncia que procederá según la Regla 3-3, coloca una segunda pelota en el sitio desde donde la pelota original fue movida y declara que desea sea computada la segunda pelota, si las Reglas lo permiten. Juega la segunda pelota primero y luego la pelota original ¿Es correcto el procedimiento del competidor respecto al orden en que fueron jugadas las pelotas?

R. Sí. La Regla 3-3 no exige que la pelota original sea jugada primero y, por consiguiente, el procedimiento del competidor fue aceptable.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-3 – ver “Dudas con Respecto al Procedimiento” en el Índice

JUEGO POR GOLPES: NEGATIVA A CUMPLIR CON UNA REGLA

3-4/1

COMPETIDOR PRIVADO DE LA OPORTUNIDAD DE LEVANTAR LA PELOTA QUE AYUDA A SU CO-COMPETIDOR

P. En juego por golpes, la pelota de A se encuentra cerca del hoyo en posición que ayuda a B, cuya pelota se encuentra fuera del green. A manifiesta su intención de levantar su pelota de acuerdo con la Regla 22-1. B, erróneamente, cree que A no tiene derecho a levantar su pelota, y juega antes de que A tenga una oportunidad de levantarla. ¿Cuál es el fallo?

R. B queda descalificado según la Regla 3-4 porque intencionalmente denegó el derecho de A a levantar su pelota. Es irrelevante que B lo hiciera por ignorar las Reglas.

Decisiones relacionadas:

- 2/3 Negativa a cumplir con Regla en match play
- 2-4/8 Jugador concede el próximo golpe a su contrario y juega antes de que el contrario tenga oportunidad de levantar su pelota
- 16-2/4 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve cuando el asta-bandera es quitada
- 17-4/2 Pelota que descansa contra el asta-bandera; se concede el putt y la pelota se quita antes de que el jugador pueda quitar el asta-bandera
- 22/6 Competidor solicita que pelota en posición de ayudarlo no sea levantada

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 3-4 – ver “Negativa a Cumplir con una Regla” en el Índice

PALOS Y PELOTAS

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

REGLA 4

Los Palos

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

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

Definiciones

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

4-1. Forma y Hechura de los Palos

a. General

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

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

b. Desgaste y Modificación

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

4-2. Características de Juego Modificadas y Material Extraño

a. Características de Juego Modificadas

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

b. Material Extraño

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

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

Match Play: Al concluir el juego del hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos donde se descubrió la infracción).
Match play o juego por golpes: Si la infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del próximo hoyo y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.
Competencia Contra Bogey y Contra Par -Ver Nota 1 a la Regla 32-1a
Competencia Stableford - ver Nota 1 a la Regla 32-1b

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

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

4-3. Palos Dañados: Reparación y Reemplazo

a. Daño en el Transcurso Normal del Juego

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

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

- (iii) como opción adicional disponible únicamente si el palo está inservible para el juego, reemplazar el palo dañado con cualquier otro palo. El reemplazo del palo no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y no debe hacerse pidiendo prestado cualquier palo elegido para el juego por otra persona que está jugando la cancha o ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-3a:
Ver Penalidad Establecida para la Regla 4-4a ó b, y Regla 4-4c.

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

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

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

PENALIDAD POR INFRACCIÓN A LA REGLA 4-3b:
Descalificación

c. Daño con Anterioridad a una Vuelta

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

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

PENALIDAD POR INFRACCIÓN A LA REGLA 4-3c:
Ver Penalidad Establecida para la Regla 4-1 o 4-2

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

4-4. Máximo de Catorce Palos

a. Elección y Agregado de Palos

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

El agregado de un palo o palos no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no debe agregar o pedir prestado ningún palo elegido por otra persona que está jugando la cancha o por ensamblar componentes llevados por o para el jugador durante la *vuelta estipulada*.

b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos

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

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

Match Play: Al concluir el juego del hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos
Juego por Golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos donde ocurrió cualquier infracción).

Match play o juego por golpes: Si la infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que fue descubierta durante el juego del hoyo recién terminado, y la penalidad por quebrantar la Regla 4-4a o b no se aplica al próximo hoyo.

Competencia Contra Bogey y Contra Par -Ver Nota 1 a la Regla 32-1a

Competencia Stableford - ver Nota 1 a la Regla 32-1b

c. Palo en Exceso Declarado Fuera de Juego

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 4-4c:
Descalificación.

FORMA Y HECHURA DE LOS PALOS

4-1/1

ESPECIFICACIONES ACERCA DE RANURAS Y MARCAS DE PUNZÓN EFECTIVAS DESDE EL 1º DE ENERO DE 2010, INCLUYENDO CONDICIONES DE LA COMPETENCIA.

Todos los modelos nuevos de palos fabricados en o después del 1º de enero de 2010, deben estar de acuerdo con las especificaciones para ranuras y marcas de punzón descritas en el Apéndice II 5c.

Un Comité que desee limitar a los jugadores a palos fabricados de acuerdo a las ranuras y/o marcas de punzón que conformen con todos los aspectos de las Reglas de Golf, incluyendo aquellas efectivas desde el 1º de enero de 2010, puede adoptar la condición de la competencia que se detalla más abajo. Si bien esta condición de competición se puede adoptar para cualquier competencia se recomienda solo para competencias que involucren jugadores expertos (por ejemplo golf profesional o el más alto nivel de jugadores aficionados).

“Los palos del jugador deben conformar con las especificaciones para ranuras y marcas de punzón efectivas desde el 1º de enero de 2010.

***PENALIDAD POR LLEVAR, PERO SIN EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO O PALOS EN QUEBRANTAMIENTO A LA CONDICIÓN:**

Match play – Al finalizar el hoyo en el que se descubre la infracción, se ajusta el estado del match descontando un hoyo por cada hoyo en el que haya ocurrido la violación de la regla; deducción máxima por vuelta – dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que haya ocurrido la infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes.

Match play o juego por golpes – Si una infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que se descubrió durante el juego del siguiente hoyo, y se deberá aplicar la penalidad correspondientemente.

Competencias Contra Par y Contra Bogey – Ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

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

* Cualquier palo o palos que se lleven en infracción a ésta condición deben declararse fuera de juego, por el jugador a su contrario en match play, o a su marcador, o co-competidor en juego por golpes, inmediatamente después de descubrir el quebrantamiento. Si el jugador no lo hiciera será descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO EN QUEBRANTAMIENTO A LA CONDICIÓN:
Descalificación”. (Modificada)

4-1/2

MATERIAL DENTRO DE LA CABEZA DE UNA MADERA METÁLICA SE ROMPE Y QUEDA SUELTO

P. Un pedazo de material en el interior de la cabeza de una madera metálica, que cumplía con las Reglas al salir de fábrica, se ha desprendido dentro de la cabeza en el transcurso del uso normal, y hace ruido cuando se revolea el palo. El Apéndice II 1a dispone en parte: “Todas las partes del palo deben ser fijas, de manera que el palo forme una unidad”. Preguntamos si esta madera metálica deja de cumplir con las Reglas debido al material suelto en la cabeza.

R. No, debido a que la Regla 4-1b dispone en parte: “Un palo que, cuando es nuevo, se ajuste a lo dispuesto por las Reglas, se considera que continuará ajustándose a la norma aunque desgastado debido al uso normal”. El material que se desprendió de la cobertura dentro de la cabeza lo hizo debido al uso normal.

4-1/3

CONDICION DE UN CHIPPER

P. ¿Qué Reglas son aplicables a los “chippers”?

R. Un “chipper” es un hierro diseñado originalmente para uso desde fuera del green, generalmente con un ángulo de elevación mayor de diez grados. Dado que la mayoría de los jugadores adoptan un “golpe de putter” utilizando un “chipper”, puede existir una tendencia a diseñar el palo como si fuera un putter. Para evitar confusiones, las Reglas aplicables a los “chippers” incluyen:

1. La vara debe estar insertada a la cabeza del palo en el taco (Apéndice II, 2c).
2. El grip debe ser circular en su corte transversal (Apéndice II, 3(i)); y únicamente se permite un grip (Apéndice II, 3(v));
3. La cabeza del palo será sencilla en su forma (Apéndice II, 4a) y tendrá sólo una cara para golpear (Apéndice II, 4d); y
4. La cara del palo debe ajustarse a las especificaciones con respecto a aspereza de la superficie, material y marcas en la zona de impacto (Apéndice II, 5).

4-1/4

CINTA DE PLOMO APLICADA A LA CABEZA DEL PALO O A LA VARA ANTES DE COMENZAR LA VUELTA

P. Antes de comenzar una vuelta, ¿puede un jugador adherir cinta de plomo a la cabeza del palo o a la vara con el propósito de ajustar su peso?

R. Sí. El uso de la cinta de plomo es una excepción al Apéndice II, 1b(ii).

4-1/5

BANDA ADHESIVA O CINTA APLICADA A LA CABEZA DEL PALO PARA REDUCIR EL REFLEJO DE LA LUZ O PARA PROTECCION

P. ¿Puede un jugador colocar una banda adhesiva o una cinta en la cabeza del palo para reducir el reflejo de la luz o para evitar dañar el palo?

R. Una banda adhesiva o una cinta agregada a la cabeza del palo se considera un agregado externo, haciendo que el palo no conforme las Reglas (ver Apéndice II, Regla 1a, y también la Decisión 4-1/4). No obstante, material agregado a la cabeza del palo que no afecte el rendimiento del mismo y es semi-permanente, durable, no fácilmente removible y conforma con la forma de la cabeza del palo, puede ser permitido por excepción, pero una banda adhesiva o cinta no entran en la excepción porque esos elementos son temporarios por naturaleza y fácilmente removibles. Vea “Una Guía a las Reglas sobre Palos y Pelotas,” Sección 1ª, para un criterio detallado relacionado a los agregados externos permitidos, tales como marcas para alinear, cobertores protectores o calcomanías decorativas.

Además, colocar ese tipo de agregados durante la vuelta, cambiaría las características de juego del palo e infringe la Regla 4-2.

Decisiones relacionadas:

- 14-2/2.5 Jugador coloca la bolsa con el propósito de hacer sombra sobre la pelota
- 14-2/3 Caddie protege del sol al jugador al ejecutar un golpe

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-1 – ver “Palo(s): palo no conforme en el Índice

PALOS: CARACTERISTICAS DE JUEGO

4-2/0.5

CINTA DE PLOMO APLICADA A LA CABEZA DEL PALO O A LA VARA DURANTE LA VUELTA

P. Con referencia a la Decisión 4-1/4, ¿puede un jugador quitar, agregar o modificar la cinta de plomo durante la vuelta?

R. No. Sin embargo la cinta de plomo que se despegue del palo en el curso normal del juego puede ser colocada nuevamente en el palo en la misma posición. Si la cinta no permanece en el palo en la misma posición, puede usarse una nueva cinta. Debería hacerse todo lo posible para restaurar el palo a su condición anterior. Alternativamente, el palo puede ser usado en su estado dañado (sin la cinta de plomo), por el resto de la vuelta (Regla 4-3a).

Si la cinta es dañada o alterada por causas que no sean en el curso normal del juego, el palo no puede ser usado por el resto de la vuelta, bajo penalidad de descalificación (ver Reglas 4-2a y 4-3).

4-2/1 (Reservada)

4-2/2

CARACTERISTICAS DE JUEGO DE UN PALO MODIFICADAS DURANTE UNA SUSPENSION DEL JUEGO; ERROR DESCUBIERTO ANTES DE REANUDAR EL JUEGO

P. Mientras el juego está suspendido, un jugador modifica el lie de cuatro de sus palos. Antes que el juego se reanude, se entera que la Regla 4-2a prohíbe modificar intencionalmente las características de juego de un palo durante una vuelta. Si el lie original de los cuatro palos es restablecido, o si el jugador los saca de la bolsa antes de reanudarse el juego, ¿puede evitar la penalidad establecida por la Regla 4-2?

R. El propósito de la Regla 4-2a es asegurar que, aparte del daño sufrido en el transcurso normal del juego, las características de juego de los palos con los que un jugador inicia la vuelta estipulada no serán modificadas hasta que la haya completado. Sería imposible restablecer con exactitud el asiento original de un palo que ha sido modificado. Por consiguiente, si bien la vuelta estipulada ha sido suspendida y el jugador técnicamente no ha modificado las características de juego durante la vuelta, en equidad (Regla 1-4):

- (1) el jugador no incurre en penalidad si, antes de que sea reanudado el juego, saca de la bolsa los palos o los declara fuera de juego a su contrario en match play o a un co-competidor en juego por golpes, y si es que comenzó la vuelta con 14 palos, completa la vuelta con los 10 restantes, o
- (2) si el jugador reanuda el juego llevando uno o más de los cuatro palos sin haberlos declarado fuera de juego, en vista del propósito de la Regla 4-2a se considera que quebranta la misma, haya tratado o no de restablecer las características originales. La penalidad dependerá de si el jugador utiliza alguno de los palos modificados – ver aplicación de penalidades según la Regla 4-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-2 – ver Palo(s): características de juego de los palos cambiadas” en el Índice

PALOS: MATERIAL EXTRAÑO

4-2/3

APLICANDO TIZA A LA CARA DEL PALO

P. Durante la vuelta, ¿se le permite a un jugador aplicar tiza a la cara de un hierro con el objeto de obtener mayor efecto de retroceso?

R. No.

4-2/4

APLICANDO SALIVA A LA CARA DEL PALO

P. Un jugador escupió en la cara de su palo y no limpió la saliva antes de ejecutar su próximo golpe. ¿Esto está permitido?

R. Si el propósito de hacer esto fue el de influir en el movimiento de la pelota, el jugador quebrantó la Regla 4-2b dado que la saliva es “material extraño”.

PALOS DAÑADOS: REPARACION Y REEMPLAZO

4-3/1

SIGNIFICADO DE DAÑO SUFRIDO EN EL “CURSO NORMAL DEL JUEGO”

P. En la Regla 4-3a, qué se entiende con el término “curso normal del juego”?

R. El término “curso normal del juego” tiene la intención de cubrir todos los actos razonables, pero específicamente excluye casos de abuso.

Además de ejecutar un golpe, hacer un swing de práctica o un golpe de práctica, los siguientes son ejemplos de acciones efectuadas en el “curso normal del juego”:

- sacar o colocar un palo en la bolsa;

- usar un palo para buscar o recuperar una pelota (salvo que sea tirando el palo);
- apoyarse en un palo mientras se espera para jugar, mientras se acomoda la pelota en el sitio de salida, o al sacar la pelota del hoyo; o
- dejar caer un palo accidentalmente.

Los siguientes son ejemplos de acciones que no son en "el curso normal del juego":

- tirar un palo por ira, para recuperar una pelota u otra causa;
- introducir violentamente un palo dentro de la bolsa; o golpear algo intencionalmente con el palo (p.ej. el suelo o un árbol) de otra forma que no sea durante un golpe, un swing o golpe de práctica.

4-3/2

SIGNIFICADO DE "REPARAR"

P. Durante una vuelta, un jugador puede reparar un palo dañado en el curso normal del juego, o puede hacer que alguien se lo repare. ¿Qué significa "reparar" dentro del contexto de la Regla 4-3a(ii)?

R. En la Regla 4-3a(ii), el término "reparar" indica restaurar el palo, lo más parecido posible, a su condición previa al incidente que ocasionó el daño. Al hacerlo, el jugador se limita al grip, a la vara y a la cabeza que tenía el palo al principio de la vuelta estipulada o, en caso de tratarse de un palo que se agrega con posterioridad, cuando se eligió el palo para el juego.

Cuando se daña un palo de manera que el grip, la vara o la cabeza deben ser cambiadas, este cambio excede lo que significa "reparar". Esta acción constituye una reposición y solo se permite si el palo está "inutilizado para el juego" – ver Regla 4-3a(iii).

4-3/3

PALO DAÑADO EN EL CURSO NORMAL DEL JUEGO SE ROMPE EN PEDAZOS AL SER REPARADO

P. La vara del palo de un jugador se dobla en el curso normal del juego. El jugador, al tratar de reparar el palo dañado según lo permitido por la Regla 4-3a(ii), rompe la vara en pedazos. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el jugador tenía derecho a reparar el palo dañado que estaba inutilizado para el juego, el daño posterior también se considera que ha ocurrido durante el curso normal del juego. Por consiguiente, la Regla 4-3a le permite al jugador utilizar el palo en su estado dañado, repararlo o hacerlo reparar, o reemplazarlo con cualquier palo.

4-3/4

MODIFICANDO LA PENALIDAD POR EMBOCAR UN PUTT CORTO CON PALO CUYAS CARACTERÍSTICAS DE JUEGO FUERON CAMBIADAS EN FORMA NO CONSIDERADA COMO EN EL TRANSCURSO NORMAL DEL JUEGO

P. Un jugador deja un putt a unos centímetros corto del hoyo. En acceso de ira se golpea el zapato con la cabeza del putter. El impacto dobla la boquilla del palo, cambiando sus características de juego. Seguidamente el jugador emboca el putt de unos centímetros con el putter.

La Regla 4-3b dispone en parte "si durante la vuelta estipulada un palo del jugador es dañado no en el curso normal del juego ... cambiando sus características de juego, no debe, de ahí en adelante, ser usado o reemplazado durante la vuelta". La penalidad por infracción a la Regla 4-3b es la descalificación. ¿Estaría justificado el Comité en dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación en esta circunstancia siempre que el jugador no utilice el palo modificado en lo que resta de la vuelta?

R. No.

4-3/5

CAMBIANDO DE PALOS DEBIDO A GRIPS MOJADOS

P. ¿Se le permite a un jugador cambiar de palos durante una vuelta si los grips se mojan?

R. No. Un palo se ha "inutilizado para el juego" si se ha dañado sustancialmente, pero no si el grip se pone resbaloso - ver Nota en la Regla 4-3a.

4-3/6 (Reservada)

4-3/7

PALO QUEBRADO AL SER UTILIZADO COMO BASTON

P. Un jugador utiliza uno de sus palos como bastón al subir una cuesta y la vara se quiebra. ¿Se le permite reemplazar el palo durante la vuelta?

R. Sí. Un palo roto en tales circunstancias se considera que se ha "dañado en el curso normal del juego" ya que su uso como bastón es considerado un acto razonable - ver Decisión 4-3/1.

4-3/8

JUGADOR QUE COMIENZA CON 13 PALOS QUIEBRA EL PUTTER POR ENOJO Y LO REEMPLAZA

P. Un jugador que inició la vuelta con 13 palos, quebró el putter por enojo, o sea, por causa distinta al transcurso normal del juego, durante los primeros nueve hoyos. Compró otro putter en el pro-shop después de los primeros nueve hoyos y lo utilizó en el resto de la vuelta. La Regla 4-3a(iii) permite reemplazar un palo sólo si se ha inutilizado en el transcurso normal del juego. ¿Estaba el jugador sujeto a penalidad?

R. No. Dado que comenzó con 13 palos, tenía derecho a agregar otro palo según la Regla 4-4a.

4-3/9

PALO QUEBRADO DEBIDO AL HABITO DE GOLPEAR LA CABEZA DEL PALO CONTRA EL SUELO

P. La Regla 4-3a establece que un palo puede reemplazarse si resulta dañado durante el "curso normal del juego". Un jugador tiene el hábito de golpear la cabeza del putter contra el suelo al caminar hacia el próximo sitio de salida, especialmente después de fallar un putt. En una ocasión, después de fallar un putt corto, el jugador golpeó tan fuerte la cabeza del putter contra el suelo, que el putter se quebró. El jugador dijo que él frecuentemente golpeaba el putter contra el suelo y que no lo había hecho con enojo o con la intención de quebrar el palo. ¿Debería permitírsele reemplazar el palo?

R. No. Un palo quebrado por golpearlo muy fuerte contra el suelo o repetidamente no se considera que se ha "dañado en el curso normal del juego" dado que tales acciones no son consideradas actos razonables - ver Decisión 4-3/1.

4-3/9.5

PALO TRANSFORMADO EN INSERVIBLE PARA EL JUEGO POR UNA CAUSA AJENA O POR EL BANDO CONTRARIO

P. Después de llegar al putting green, un jugador coloca sus palos en proximidades del próximo sitio de salida. El vehículo de un encargado de la cancha, o el carro de golf de un contrario, los golpea accidentalmente, rompiendo varios palos. ¿Cual es el fallo?

R. La Regla 4-3 no contempla el caso de palos de un jugador dañados por una causa ajena o por un contrario. De modo que, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede jugar con sus palos así dañados, repararlos o hacerlos reparar, o reemplazarlos de acuerdo a la Regla 4-3a(iii).

4-3/10

REEMPLAZO DE PALO PERDIDO DURANTE LA VUELTA

P. Un jugador que inició la vuelta con 14 palos perdió el putter, ¿se le permite reemplazarlo durante la vuelta?

R. No. Un palo perdido no es un palo que se "ha inutilizado en el curso normal del juego" - ver Regla 4-3.

4-3/11

REEMPLAZO DE UN PALO ROTO EN CAMPO DE PRACTICA MIENTRAS EL JUEGO ESTA SUSPENDIDO

P. El juego ha sido suspendido por el Comité. Antes de su reanudación, un jugador está practicando en el campo de práctica. Al golpear una pelota, la vara del sand wedge se rompe. En tales circunstancias ¿se considera que el palo "se ha inutilizado en el transcurso normal del juego", en cuyo caso el jugador tendría derecho a reemplazar el palo roto según la Regla 4-3a(iii)?

R. Sí.

4-3/12

REEMPLAZANDO UN PALO PARA JUGAR UN DESEMPATE EN EL JUEGO POR GOLPES

P. En un juego por golpes, un competidor quebró un palo por enojo, terminó la vuelta con 13 palos y después se enteró de que debía jugar un desempate a muerte súbita. ¿Se le permite al competidor reemplazar su palo quebrado para jugar el desempate?

R. El desempate constituye una nueva vuelta - ver Definición de "Vuelta Estipulada". El competidor tiene, por consiguiente, derecho a reemplazar el palo quebrado.

Decisiones relacionadas:

- 4-4a/2 Cambiando palos entre vueltas en un match a 36 hoyos
- 4-4c/2 Acerca de si un jugador puede usar un palo en exceso para reemplazar uno dañado en el transcurso normal del juego

MAXIMO DE 14 PALOS: ELECCION Y REPOSICION

4-4a/1

CUANDO SE CONSIDERA AGREGADO UN PALO

P. Un jugador que comenzó la vuelta estipulada con 14 palos, está jugando mal el putter. Entre el juego de dos hoyos y sin demorar indebidamente el juego, el jugador saca el putter de su bolsa y lo reemplaza por otro que estaba en su locker. Antes de ejecutar un golpe con cualquier palo, le avisan al jugador que no está permitido agregar o reemplazar un palo. De acuerdo a ello, reemplaza el segundo putter con el original, deja el segundo putter en el clubhouse y continua jugando. ¿Incurrió en penalidad?

R. No. A pesar de que el jugador no estaba autorizado a agregar o reemplazar un palo, no se considera que quebrante la Regla 4-4a hasta que ejecute un golpe con cualquier palo mientras esté en posesión del putter agregado.

La respuesta sería la misma para un jugador que comienza la vuelta con menos de 14 palos y desea agregar palos hasta completar el número total de 14. Este jugador puede elegir entre varios palos que le fueran dados, siempre que (1) no ejecute un golpe con cualquier palo antes de elegir un palo para agregar, (2) este proceso no demore indebidamente el juego (Regla 6-7), y (3) ninguno de los palos que finalmente agrega haya sido seleccionado para jugar por cualquier otra persona jugando en la cancha.

4-4a/2

CAMBIANDO PALOS ENTRE VUELTAS EN UN MATCH A 36 HOYOS

P. En un match a 36 hoyos, ¿puede un jugador que inició con 14 palos cambiar putters después de jugar los primeros 18 hoyos y antes de iniciar los segundos 18 hoyos?

R. Sí. La Regla 4-4a prohíbe este proceder sólo durante una vuelta estipulada. Un match a 36 hoyos comprende dos vueltas estipuladas de 18 hoyos cada una - ver Definición de "Vuelta Estipulada".

4-4a/3 (Reservada)

4-4a/4

PALOS DE COMPAÑEROS LLEVADOS EN UNA SOLA BOLSA

P. En una competencia foursome, ¿está permitido que los compañeros coloquen ambos juegos de palos en

una sola bolsa de golf, siempre y cuando cada jugador utilice sólo sus propios palos?

R. Sí, siempre y cuando los palos de cada uno sean claramente identificables.

4-4a/5

COMPETIDOR INADVERTIDAMENTE USA Y LUEGO LLEVA PALO DEL CO-COMPETIDOR.

P. En juego por golpes, A y B comenzaron con 14 palos. Utilizaban palos del mismo modelo y bolsas similares. En el hoyo 4, el caddie de B, toma sin darse cuenta uno de los palos de A de la bolsa de A y se lo entrega a B quien ejecuta un golpe con el mismo. El caddie de B coloca el palo en la bolsa de B. En el hoyo 6, el caddie de B descubre el error. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 4-4a establece: "El jugador no debe iniciar una vuelta estipulada con más de 14 palos. Queda limitado a los palos así elegidos...". B cumplió con la primera disposición de la Regla 4.4a. Sin embargo, cuando ejecutó un golpe con el palo de A, no cumplió con la segunda disposición y quedó sujeto a penalidad según la Regla 4-4a por utilizar un palo elegido para el juego por otra persona que está jugando en la cancha. Al descubrir el quebrantamiento, a B se le pidió que declare inmediatamente el palo fuera de juego según la Regla 4-4c. Incurrir en la penalidad de dos golpes por ejecutar un golpe con ese palo en el hoyo 4. Como B no tuvo intención de agregar el palo a los palos que eligió para su vuelta, no incurre en penalidad adicional por haberlo llevado hasta descubrir la infracción en el hoyo 6. A puede recuperar el palo para su uso durante el resto de la vuelta.

4-4a/5.5

PALO DE UN JUGADOR PUESTO POR ERROR EN LA BOLSA DE OTRO JUGADOR DURANTE LA SUSPENSIÓN DEL JUEGO

P. A y B comenzaron ambos la vuelta estipulada con 14 palos. Mientras el juego estaba suspendido, uno de los palos de B fue accidentalmente puesto en la bolsa de A. Luego de reanudado el juego, A advierte que uno de los palos de B se encuentra en su propia bolsa. A no había ejecutado golpe alguno con el palo de B. ¿Cual es el fallo?

R. Ambos jugadores cumplieron con la Regla 4-4a, ya que comenzaron la vuelta estipulada con no más de 14 palos. Dado que A no ejecutó golpe alguno con el palo de B, ninguno de los dos jugadores está penalizado, y B puede pedir que el palo le sea devuelto –no obstante, ver la Decisión 4-4a/5.

4-4a/6

PALO EN EXCESO COLOCADO EN LA BOLSA DEL JUGADOR.

P. A llega al sitio de salida del hoyo 1. Después de la hora de salida del match o del grupo, mientras A se prepara para su golpe de salida, B, su contrario o co-competidor, por error coloca su driver en la bolsa de A, resultando que A tiene 15 palos en su bolsa. A luego ejecuta su golpe de salida del hoyo 1. Durante el juego del primer hoyo, A descubre que se ha colocado el palo de B en su bolsa (la de A). ¿Incurrir A en penalidad por comenzar la vuelta con más de 14 palos?

R. No. Aunque A comenzó su vuelta con más de 14 palos, no se considera que A haya elegido un palo de B para jugar por las siguientes razones:

- el palo adicional fue agregado por B en el sitio de salida del hoyo 1,
- el palo se agregó después de la hora de salida del match o grupo, y
- el jugador B ya había elegido ese palo para jugar.

Por lo tanto, A no incurre en penalidad siempre que no ejecute un golpe con el palo de B. El palo puede ser devuelto a B y usado por él.

La decisión sería diferente, y A sería penalizado según la Regla 4-4a, si:

- el palo adicional hubiera pertenecido a un jugador de otro match o grupo,
- el palo hubiera sido agregado antes que el match o grupo de A llegaran al sitio de salida, o
- el palo hubiera sido agregado antes de la hora de salida del match o grupo de A.

4-4a/7

LLEVANDO PALO PESADO PARA PRACTICAR SWINGS

P. ¿Puede un jugador llevar un palo pesado para practicar swings además de los 14 seleccionados para la

vuelta?

R. No, pero podrá ser elegido un palo pesado para practicar swings como uno de los 14 palos llevados por el jugador, siempre que conforme con la Regla 4-1 (es decir, un driver con una cabeza excesivamente pesada puede violar el límite de Momento de Inercia – ver Apéndice II).

Decisiones relacionadas:

- 14-3/10 Uso de varilla durante la vuelta para alineación o como ayuda para el swing

4-4a/8

RECUPERANDO UN PALO PERDIDO DE OTRO JUGADOR

P. Un jugador que llevaba 14 palos encontró el palo de otro jugador en la cancha. Levantó el palo perdido, lo colocó en su bolsa, pero no lo utilizó, y lo entregó en el pro-shop cuando concluyó la vuelta. ¿Quebrantó el jugador la Regla 4-4a por llevar 15 palos?

R. No.

4-4a/9

ACLARACION DE PENALIDAD EN MATCH PLAY

P. Por favor confirme si la siguiente es la interpretación correcta de la Regla 4-4a en un match entre A y B:

1. Después del primer hoyo se descubre que B tiene más de 14 palos:
 - a. Si B ganó el hoyo - El match está igualado.
 - b. Si el hoyo se empató - A está 1 arriba.
 - c. Si A ganó el hoyo - A está 2 arriba.
2. Después del segundo hoyo se descubre que B tiene más de 14 palos:
 - a. Si B ganó ambos hoyos - El match está igualado.
 - b. Si B estaba 1 arriba - A está 1 arriba.
 - c. Si el match estaba empatado - A está 2 arriba.
 - d. Si A estaba 1 arriba - A está 3 arriba.
 - e. Si A estaba 2 arriba - A está 4 arriba.
3. Posteriormente en el match, pero antes de que los jugadores abandonen el último green, se descubre que B tiene más de 14 palos:
 - a. Si B estaba más de 2 arriba - Se descuentan 2 hoyos.
 - b. Si B estaba 2 arriba - El match se iguala.
 - c. Si B estaba 1 arriba - A está 1 arriba.
 - d. Si el match estaba igualado - A está 2 arriba.
 - e. Si A estaba 1 arriba - A está 3 arriba.
 - f. Si A estaba 2 arriba - A está 4 arriba.
 - g. Si A estaba más de 2 arriba - Se adicionan 2 hoyos a sus hoyos.

R. Como la penalidad de pérdida de hoyo por quebrantar la Regla 4-4a no se aplica a un hoyo específico sino al estado del match al concluir el hoyo en que se descubre la infracción, su interpretación es correcta.

Decisión relacionada:

- 2-5/5.5 Infracción a la Regla de los 14 palos detectada después de concluido el match pero antes de anunciarse oficialmente su resultado

4-4a/10

INFRACCION A LA REGLA DE 14 PALOS EN EL JUEGO POR GOLPES SE DESCUBRE EN EL HOYO 8. ¿DONDE SE APLICAN LOS GOLPES DE PENALIDAD?

P. En un juego por golpes A descubre durante el juego del hoyo 8 que tiene 15 palos en su bolsa y que ha incurrido por lo tanto, en penalidad de cuatro golpes según la Regla 4-4a. ¿Cómo debe aplicarse la penalidad de cuatro golpes?

R. A debe adicionar penalidades de 2 golpes a su score de los hoyos 1 y 2.

En un four-ball juego por golpes, tanto A como su compañero deben adicionar penalidades de dos golpes a sus scores en los hoyos 1 y 2 - ver Regla 31-6.

4-4a/11

PALO EN EXCESO DESCUBIERTO ANTES DE QUE EL JUGADOR JUEGUE DESDE EL SEGUNDO SITIO DE SALIDA PERO DESPUES DE QUE SU CONTRARIO O CO-COMPETIDOR HA JUGADO

P. Un jugador inicia una vuelta con 15 palos. Descubre su error en el segundo sitio de salida después de que su contrario o co-competidor ha jugado, pero antes de que él juegue. ¿Incorre el jugador en la penalidad máxima de: (a) deducción de dos hoyos en match play o (b) cuatro golpes en el juego por golpes?

R. No. Dado que el jugador no había iniciado el juego del hoyo 2, incurre en penalidad de: (a) deducción de un hoyo en match play o (b) dos golpes en el juego por golpes.

4-4a/12

COMPETIDOR QUE EXTRAÑA EL PUTTER PIDE PRESTADO EL PUTTER AL CO-COMPETIDOR

P. En el juego por golpes, A, que por error había dejado el putter en el green anterior, pide prestado un putter a B, un co-competidor, y lo usa. En el próximo sitio de salida, la situación es denunciada al Comité. ¿Cuál es el fallo?

R. A no tenía derecho a pedir prestado un palo elegido para el juego por otra persona en la cancha -Regla 4-4a. A incurre en la penalidad de dos golpes por infracción a la Regla 4-4a, e inmediatamente debe declarar el putter de B fuera de juego según lo dispuesto en la Regla 4-4c. Si A recupera su putter le está permitido usarlo.

B puede solicitar le sea devuelto su putter y usarlo para el resto de la vuelta.

4-4a/13

JUGADOR REALIZA PRACTICAS CON EL PALO DE OTRO JUGADOR

P. Un jugador comienza la vuelta con 14 palos. Finalizado un hoyo y antes de jugar el siguiente, le pide prestado el putter a otro jugador y realiza varios putts de práctica en el putting green del último hoyo jugado. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. En tales circunstancias, la Regla 7-2 autoriza la práctica de putting. El hecho de pedir prestado el putter no constituye una infracción a la Regla 4-4a, dado que el putter no fue usado para ejecutar un golpe que contó en el score del jugador.

Decisiones relacionadas:

- 4-4b/1 Pidiendo prestado el putter al compañero

4-4a/14

JUGADOR LLEVA PARTES DE PALO ROTO

P. Un jugador comienza la vuelta con 14 palos más un palo que se rompió en varias partes antes de comenzar la vuelta, pero que no fue aún retirado de su bolsa. ¿Cuál es el fallo?

R. Las reglas no contemplan tal situación. En estas circunstancias, en equidad (Regla 1-4) no hay penalidad mientras que el palo roto no sea utilizado durante la vuelta estipulada.

4-4a/15

ENSAMBLE DE COMPONENTES DE PALO DURANTE VUELTA ESTIPULADA

P. Las Reglas 4-3a (iii) y 4-4a establecen que la reposición o el agregado de un palo no debe realizarse ensamblando componentes llevados por o para el jugador durante la vuelta estipulada. ¿Cuál es el fallo en las siguientes situaciones?

1. Durante una vuelta estipulada, un jugador lleva una cabeza de palo y una vara (esto es, componentes) que se pueden usar para armar un palo, pero no lo arma.

2. Durante la vuelta estipulada, componentes que están en el clubhouse se ensamblan fuera de la cancha y luego se traen al jugador quien usa el palo ensamblado como reposición de un palo dañado en el curso normal del juego o como un palo adicional, si es que el jugador inició la vuelta con menos de 14 palos.

3. Durante la vuelta estipulada, componentes traídos al jugador desde el clubhouse son ensamblados en la cancha, y el palo ensamblado es usado como reposición de un palo que ha sido dañado en el curso normal del juego o como palo adicional cuando el jugador inició la vuelta con menos de 14 palos

R. 1. Una cabeza y una vara separadas no constituyen un palo de golf. Por lo tanto, la cabeza y la vara separadas no cuentan dentro del número de palos que el jugador puede llevar según la Regla 4-4a. Sin embargo, sin perjuicio del número de palos llevado, no se permite ensamblar una cabeza de palo y una vara llevadas para o por el jugador durante la vuelta estipulada. Por lo tanto, si el jugador repusiera o agregara un palo ensamblando los componentes llevados por él o para él durante la vuelta, éste será sancionado según la aplicación de la Regla 4-3a (iii) o Regla 4-4a si es aplicable.

2. Como los componentes no fueron llevados por o para el jugador en la cancha (esto es, los componentes se encontraban y ensamblaron fuera de la cancha), no hay penalidad según las Reglas 4-3a (iii) o la Regla 4-4a.

3. Siempre que los componentes no estuvieran siendo llevadas por o para el jugador dentro de la cancha en el momento en que se necesitaba la reposición o agregado del palo, no se incurre en penalidad según la Regla 4-3a (iii) o la Regla 4-4a.

4-4a/16

CONDICION DE PALOS ADICIONALES QUE ESTAN SIENDO LLEVADOS PARA EL JUGADOR Y CONDICION DE LA PERSONA QUE LOS TRANSPORTA

P. Un jugador comienza su vuelta estipulada con diez palos llevados por su caddie. El jugador también solicita a otra persona que camine a la par con el grupo y lleve ocho palos más. Durante la vuelta, el jugador intenta agregar palos de los que son transportados por la otra persona. ¿Es esto algo permitido?

R. No. Como el jugador intenta agregar alguno de aquellos palos durante la vuelta, los ocho palos cuentan para su total de palos. El jugador, está, por lo tanto, en infracción a la Regla 4-4a por comenzar la vuelta estipulada con más de 14 palos. Además, la otra persona está actuando como un segundo caddie en infracción a la Regla 6-4.

Como actos diferentes han resultado en el quebrantamiento de dos Reglas, múltiples penalidades serían de aplicación (ver Principio 5 de la Decisión 1-4/12).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-4a – ver “Palo(s): infracción a la regla de 14 palos” y “Palo(s): palo en exceso” en el Indice

A LOS COMPAÑEROS SE LES PERMITE COMPARTIR PALOS

4-4b/1

PIDIENDO PRESTADO EL PUTTER AL COMPAÑERO

P. Ni A ni B, que eran compañeros en un four-ball match, llevaban 14 palos cada uno, pero entre los dos tenían más de 14. Varias veces durante la vuelta A le pidió prestado el putter a B. ¿Está esto permitido?

R. No. Al bando se le debería hacer deducido dos hoyos. La penalidad sería aplicada al estado del match al completarse el hoyo cuando se descubrió la infracción.

Decisiones relacionadas:

- 4-4a/12 Competidor que extravía el putter pide prestado el putter al co-competidor
- 4-4a/13 Jugador realiza practicas con el palo de otro jugador
- 5-1/5 Si un jugador puede pedir pelotas prestadas a otro jugador
- 20/2 Pidiendo prestado un palo con el propósito de medir

PALO EN EXCESO DECLARADO FUERA DE JUEGO

4-4c/1

PALO EN EXCESO DECLARADO FUERA DE JUEGO ANTES DE INICIAR LA VUELTA Y COLOCADO EN EL PISO DEL CARRO DE GOLF

P. Antes de iniciar una vuelta, un jugador descubre que hay 15 palos en su bolsa de golf. Declara uno de los palos fuera de juego, lo saca de su bolsa, lo coloca en el piso de su carro de golf e inicia la vuelta. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí, por iniciar la vuelta con más de 14 palos. La Regla 4-4c tiene que ver con declarar fuera de juego un palo en exceso al descubrir la infracción después de que se ha iniciado el juego. No hay nada en las Reglas que permita llevar, durante la vuelta, un palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta.

4-4c/2

ACERCA DE SI UN JUGADOR PUEDE USAR UN PALO EN EXCESO PARA REEMPLAZAR UNO DAÑADO EN EL TRANCURSO NORMAL DEL JUEGO

P. Un jugador comienza una vuelta con 15 palos. Descubierta el error, se aplica la penalidad correspondiente según Regla 4-4a y declara uno de sus palos fuera de juego, de acuerdo a la Regla 4-4c. Más adelante en la misma vuelta y en el transcurso normal del juego, el jugador daña uno de sus restantes palos, al extremo de que queda inutilizado para el juego. ¿Puede el jugador reemplazar el palo dañado con el palo en exceso que, en cumplimiento de la Regla 4-4c, había declarado fuera de juego?

R. Sí. Al establecer que un jugador puede reemplazar "con cualquier otro palo" uno que haya sido inutilizado para el juego durante el transcurso normal del mismo, la Regla 4-3a(iii) prevalece sobre la Regla 4-4c, que prohíbe el uso de un palo que haya sido declarado fuera de juego por una infracción a la Regla 4-4a ó b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 4-4c – ver "Palo(s): infracción a la regla de 14 palos" y "Palo(s): palo en exceso" en el Índice

REGLA 5

La Pelota

Un jugador que tenga dudas acerca de la conformidad de una pelota debería consultar con *R&A*.

Un fabricante debería enviar a *R&A* varias muestras de la pelota que vaya a fabricar para obtener un fallo acerca de si la misma conforma con las *Reglas*. Las muestras quedan en propiedad de *R&A* con el propósito de referencia. Si un fabricante no envía una muestra o habiéndola enviado no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar la pelota, asume el riesgo de un fallo que indique que la pelota no conforma con las *Reglas*.

Definiciones

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

5-1. General

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

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

5-2. Material Extraño

La pelota que utiliza el jugador no debe tener material extraño aplicado a la misma con el propósito de modificar sus características de juego.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-1 ó 5-2: Descalificación.

5-3. Pelota Inservible para el Juego

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

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

Antes de levantar la pelota el jugador debe anunciar su intención a su *contrario* en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes y marcar la posición de la pelota. Seguidamente puede levantar la pelota y examinarla siempre que le otorgue a su *contrario*, *marcador* o *co-competidor* la oportunidad de examinarla y observar el procedimiento de levantar y reponer la pelota. La pelota no debe ser limpiada cuando se la levanta según la Regla 5-3.

Si el jugador omite cumplir con la totalidad o parte de este procedimiento o si levanta la pelota sin que exista razón para creer que se ha tornado inservible para el juego durante el transcurso del hoyo en juego, **incurre en la penalidad de un golpe.**

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

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

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 5-3: Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

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

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

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

LA PELOTA: GENERAL

5-1/1

UTILIZANDO PELOTA QUE NO SE AJUSTA A LAS ESPECIFICACIONES

P. Si un jugador, sin darse cuenta, ejecuta un golpe con una pelota que no se ajusta a las especificaciones prescritas, ¿estaría justificado el Comité, según la Regla 33-7, en pasar por alto o modificar la penalidad de descalificación?

R. No - pero ver la Decisión 5-1/3 con respecto a una pelota provisional.

5-1/1.5

CONDICION DE PELOTA QUE NO ESTA EN LA LISTA DE PELOTAS APROBADAS

P. En una competencia en la cual el Comité no ha adoptado la condición de la competencia requiriendo a los jugadores usar una marca y modelo de pelota de la Lista de Pelotas Aprobadas vigente, un jugador usa una pelota que no aparece en la lista. ¿Cuál es la condición de tal pelota?

R. Las pelotas que no aparecen en la Lista de Pelotas Aprobadas vigente caen en tres categorías:

1. Marcas y modelos que nunca han sido testeados,
2. Marcas y modelos que aparecieron en una Lista previa, pero los cuales no han sido propuestos nuevamente para su inclusión en la Lista vigente, y
3. Marcas y modelos que han sido testeados y no se encuentran conforme a las Reglas y especificaciones que se fijan mas adelante en el Apéndice III.

Las pelotas en las categorías 1 y 2 se presume que conforman y la persona que alega lo contrario tiene a su cargo probar que no conforman.

Todas las pelotas en la categoría 3 están consideradas como no conforme a las Reglas.

5-1/1.7

CONDICIÓN DE PELOTA A SER RETIRADA DE LA LISTA DE PELOTAS APROBADAS.

P. Una marca de pelota que figura dentro de la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas vigente se prueba nuevamente y se encuentra que no se ajusta a las especificaciones del Apéndice III. Esa marca será entonces retirada de la próxima Lista a publicarse. ¿Cuál es la condición de esa pelota mientras tanto?

R. Los jugadores tienen derecho a asumir que todas las pelotas de una marca incluidas en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas vigente conforman con las Reglas. Por lo tanto, los jugadores pueden seguir utilizando pelotas de esa marca hasta la publicación de la siguiente Lista, a menos que por las condiciones de una competencia el Comité excluya específicamente esa marca. Esto se aplica, sea o no condición de la competencia que solo se puedan utilizar las marcas de pelota que figuran en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas.

5-1/2

CONDICION QUE EXIGE USO DE PELOTA QUE FIGURA EN LA LISTA DE PELOTAS APROBADAS; PENALIDAD POR INFRINGIRLA

P. Es condición de una competencia que los jugadores deben jugar con una marca y modelo de pelota que figura en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas vigente. ¿Puede el Comité disponer que la penalidad por infringir la condición sea la pérdida de hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes, para cada hoyo en que ocurre la infracción, en lugar de la descalificación?

R. No.

5-1/3

CONDICION QUE EXIGE USO DE PELOTA DE LA LISTA DE PELOTAS APROBADAS; PELOTA QUE NO FIGURA JUGADA COMO PROVISIONAL

P. Es condición de la competencia que los jugadores deben jugar con una marca de pelota que figure en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas vigente. Un jugador creyendo que su pelota puede estar perdida o fuera de límites, juega una pelota provisional. A continuación encuentra su pelota original y entonces descubre que la pelota jugada como provisional no estaba en la Lista. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no incurre en penalidad dado que la pelota provisional nunca fue la pelota en juego.

5-1/4

CONDICION DE PELOTAS "X-OUT", "REACONDICIONADA" O "PRACTICE"

P. ¿Cuál es la condición de las pelotas "x-out", "recondicionada" o "practice"?

R. "X-out" es el nombre común usado para las pelotas de golf que el fabricante considera imperfectas (generalmente solo por razones estéticas, p.ej. errores de pintura o impresión) y, por tanto, ha tachado el nombre de la marca. Una pelota de golf "restaurada" es una pelota de segunda mano o usada que ha sido limpiada y marcada como "restaurada".

En ausencia de un indicio cierto que sugiera que una pelota "X-out" o "recondicionada" no se ajusta a las Reglas, está permitido usarla. Sin embargo, en una competencia donde el Comité ha adoptado la condición de que la pelota que el jugador juegue debe figurar en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas (ver Nota a la Regla 5-1), ese tipo de pelotas no puede ser usada, aunque la pelota en cuestión (sin la calificación "X-out" o sin el sello de "recondicionada") aparezca en la lista.

En muchos casos, las pelotas "practice" son simplemente así marcadas, se ajustan a las Reglas y se le ha puesto el sello "practice" de la misma forma que ocurre frecuentemente con el logo de un club o una empresa. Tales pelotas pueden ser usadas, aún cuando el Comité haya adoptado como condición que la pelota que el jugador juegue debe figurar en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas.

5-1/5

SI UN JUGADOR PUEDE PEDIR PELOTAS PRESTADAS A OTRO JUGADOR

P. Durante una vuelta estipulada un jugador se queda sin pelotas. ¿Le está permitido pedir prestada una o más pelotas a otro jugador?

R. Sí. La Regla 4-4a prohíbe a un jugador pedir prestado un palo a otro jugador que está jugando en la cancha, pero las Reglas no le impiden a un jugador pedir prestados otros elementos del equipo (pelotas, toallas, guantes, tees, etc.) a otro jugador o a una causa ajena.

Si la condición de "Pelota Única" del Apéndice I está en vigencia, el jugador necesitaría obtener una pelota de la misma marca y modelo como lo exige esa condición.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-1 – ver "Pelota" en el Indice

PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

5-3/1

PELOTA DAÑADA INTERNAMENTE

P. Un jugador pegó su golpe de salida y manifestó que creía que la pelota se comportaba de modo irregular en el vuelo. Antes de ejecutar su próximo golpe la examinó, pero no pudo encontrar daño externo y la pelota no estaba deformada. Comentó que la pelota debía haberse dañado internamente con su último golpe y reclamó el derecho de sustituirla por otra pelota, de acuerdo con la Regla 5-3. ¿Tenía derecho el jugador de invocar la Regla 5-3?

R. No.

5-3/2

PELOTA DECLARADA INSERVIBLE PARA EL JUEGO JUGADA EN HOYO POSTERIOR

P. Un jugador dañó su pelota en un hoyo, la declaró inservible para el juego y la substituyó por otra pelota. En un hoyo posterior jugó la pelota dañada. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. Sin embargo, el jugador no puede declarar nuevamente la pelota (en la misma condición) inservible para el juego.

5-3/3

PELOTA NO INSERVIBLE PARA EL JUEGO CONSIDERADA INSERVIBLE

P. En un juego por golpes, un competidor, después de anunciar su intención de hacerlo, levantó su pelota para examinar si estaba dañada, la mostró a su marcador y reclamó que estaba inservible para el juego. El marcador cuestionó el reclamo, pero el competidor insistió en sustituirla y jugar otra pelota. Sin embargo, antes de concluir el hoyo, se consultó a un árbitro, quien falló que la pelota sacada de juego por el competidor no estaba, después de todo, inservible para el juego. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor debería ser penalizado con dos golpes por quebrantar la Regla 5-3 y debe completar el hoyo con la pelota sustituida.

En circunstancias similares en match play, el jugador perdería el hoyo por quebrantar la Regla 5-3.

5-3/3.5

UN JUGADOR LEVANTA PELOTA EN EL PUTTING GREEN, LA ARROJA A UN LAGO Y SEGUIDAMENTE ANUNCIA QUE LA PELOTA ESTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

P. Un jugador ejecuta mal el approach, pero la pelota termina descansando en el putting green. El jugador marca la posición de la pelota, la revisa y procede a arrojarla a un lago al costado del green de donde no es posible recuperarla.

El jugador entonces anuncia a su contrario, marcador o co-competidor que la pelota estaba inservible para el juego y que procederá a sustituirla. El jugador omitió anunciar a su contrario en match play o a su marcador o co-competidor en el juego por golpes, por adelantado, según la Regla 5-3, de forma de darle a su contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de examinarla.

¿Cuál es el fallo?

R. El jugador tenía derecho según la Regla 16-1b a levantar la pelota sin anunciar su intención. Sin embargo, cuando arrojó la pelota al lago, privó a su contrario, marcador o co-competidor, de la oportunidad de examinarla y cuestionar un reclamo de inservibilidad, e imposibilitó la reposición de la pelota original si tal cuestionamiento fuera resuelto en su contra. Por consiguiente, incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en juego por golpes, por infracción a la Regla 5-3, pero le es permitido sustituir la pelota por otra para completar el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 15-2/1 Jugador sustituye la pelota en el putting green porque la pelota original, arrojada al caddie para limpiarla, cae en el lago
- 18-2a/13.5 Pelota levantada y arrojada al lago con ira

5-3/4

PELOTA SE ROMPE EN PEDAZOS AL GOLPEAR SOBRE SENDERO DE CARROS

P. Un jugador ejecuta un golpe y la pelota golpea un sendero de carros. Como resultado del impacto con el sendero de carros, la pelota se rompe en pedazos. ¿Debería considerarse que la pelota se rompió en pedazos "como resultado de un golpe", en cuyo caso el jugador debe repetir el golpe sin penalidad, según lo dispone el último párrafo de la Regla 5-3?

R. Sí. (Modificada)

5-3/5

PELOTA ENTERRADA EN HAZARD LEVANTADA PARA DETERMINAR SI ESTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

P. Según la Regla 5-3, una pelota en un hazard puede ser levantada para determinar si está inservible para el juego. Si una pelota enterrada en un hazard es levantada para determinar si está inservible para el juego y el asiento es alterado en el acto de levantarla, ¿se aplica la Regla 20-3b?

R. Sí, ver Nota 2 a la Regla 5-3.

El mismo fallo se aplicaría si el asiento de la pelota en el hazard es alterado cuando la pelota es levantada para su identificación (ver Nota a la Regla 12-2).

Decisión relacionada:

- 20-3b/7 Si el asiento original puede ser "el asiento similar más cercano"

5-3/6

PELOTA QUE SE CREE INSERVIBLE PARA EL JUEGO ES LEVANTADA SEGUN OTRA REGLA Y LIMPIADA; SEGUIDAMENTE SE DETERMINA QUE LA PELOTA ESTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

P. Un jugador cree que su pelota puede haber quedado inservible para el juego debido a su golpe anterior, pero no le es posible determinarlo debido a que la pelota tiene adherido mucho barro. Levanta la pelota para obtener alivio de una zona de terreno en reparación. Seguidamente, limpia la pelota según se lo permite la Regla 25-1b y determina que está inservible para el juego. ¿Está el jugador sujeto a penalidad según la Regla 5-3 que prohíbe limpiar la pelota?

R. No. El jugador tiene derecho a limpiar la pelota según lo dispone la Regla 25-1b.

5-3/7

PELOTA CONSIDERADA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; INTERVENCION DEL COMITÉ

P. Un jugador desea levantar su pelota para determinar si está inservible para el juego. ¿Puede un árbitro o un miembro del Comité cumplir las responsabilidades del contrario, marcador o co-competidor en el procedimiento de alivio según Regla 5-3?

R. Sí.

El mismo fallo se aplica si un jugador desea levantar su pelota para identificarla (Regla 12-2), o para determinar si tiene derecho a alivio bajo una Regla (ver Decisión 20-1/0.7).

5-3/8

CONTRARIO O CO-COMPETIDOR CUESTIONA RECLAMO DEL JUGADOR ACERCA QUE LA PELOTA ES INSERVIBLE PARA EL JUEGO

P. Un jugador considera que su pelota está inservible para el juego. Su contrario o co-competidor no está de acuerdo. No hay árbitro disponible para dar un fallo. A pesar de la oposición del contrario o co-competidor. ¿Puede el jugador sustituir la pelota?

R. Sí, sujeto a las siguientes consideraciones.

En match play, si el contrario plantea luego un reclamo (Regla 2-5) y el Comité, después de examinar la pelota original avala el reclamo del contrario, el jugador perdería el hoyo. De lo contrario el resultado del hoyo se mantendría como fue jugado.

En juego por golpes, el jugador puede también jugar una segunda pelota de acuerdo con la Regla 3-3.

En ambas modalidades de juego, el jugador debe asegurarse que la condición de la pelota, que él consideró inservible para el juego, sea preservada hasta que el Comité la examine. De no ser así, el Comité debería fallar en contra del jugador y en match play el jugador perdería el hoyo y en juego por golpes el jugador incurre en la penalidad de dos golpes.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 5-3: Ver "Pelota Inservible para el Juego" en el Índice

REGLA 6

El Jugador

Definiciones

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

6-1. Reglas

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

6-2. Handicap

a. Match Play

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

b. Juego por Golpes

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

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

6-3. Hora de Salida y Grupos

a. Hora de Salida

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3a:

Si el jugador se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no haber iniciado el juego a esa hora es pérdida del primer hoyo en match play o dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes. De no ser así, la penalidad por quebrantar esta Regla es descalificación.

Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – Ver Nota 2 a la Regla 32-1b.

Excepción: Cuando el *Comité* determine que circunstancias excepcionales han impedido al jugador cumplir con el horario de salida, no hay penalidad.

b. Grupos

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-3b:

Descalificación

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

6-4. Caddie

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

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-4:

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

Juego por golpes: Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales ocurrió cualquier infracción).

Match play o juego por golpes – Si una infracción se descubre entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del siguiente hoyo y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

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

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

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

6-5. Pelota

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

6-6. Anotando Scores en el Juego por Golpes

a. Anotando Scores

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

b. Firmando y Entregando la Tarjeta de Score

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

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

c. Modificación de la Tarjeta de Score

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

d. Score Equivocado para el Hoyo

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

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

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

6-7. Demora Indebida; Juego Lento

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-7:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.
Competencias Contra Bogey y Contra Par – Ver Nota 2 a la Regla 32-1a.
Competencia Stableford – Ver Nota 2 a la Regla 32-1b.
Por reincidencia – Descalificación.

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

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

En match play, el *Comité* puede, en una condición tal, modificar la penalidad por quebrantar esta Regla como sigue:

Primera infracción – Pérdida del hoyo;
Segunda infracción – Pérdida del hoyo;
Por reincidencia – Descalificación.

En juego por golpes, el *Comité* puede, en una condición tal, modificar la penalidad por quebrantar esta Regla como sigue:

Primera infracción – Un golpe;
Segunda infracción – Dos golpes.
Por reincidencia – Descalificación.

6-8. Interrupción del Juego; Reanudación del Juego

a. Cuándo se Permite

El jugador no debe interrumpir el juego salvo que:

- (i) el *Comité* haya suspendido el juego;
 - (ii) considera que existe peligro debido a rayos;
 - (iii) esté esperando una decisión del *Comité* sobre un aspecto dudoso o controvertido (ver Reglas 2-5 y 34-3); o
 - (iv) exista otro motivo justificado como una indisposición repentina.
- El mal tiempo de por sí no constituye un motivo justificado para interrumpir el juego.

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

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

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

b. Procedimiento Cuando el Juego es Suspendido por el Comité

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8b: Descalificación.

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

c. Levantando la Pelota Cuando se Interrumpe el Juego

Cuando un jugador interrumpe el juego de un hoyo según la Regla 6-8a, puede levantar su pelota, sin penalidad, sólo si el *Comité* ha suspendido el juego o existe una causa valedera para levantarla. Antes de levantar la pelota el jugador debe marcar su posición. Si el jugador interrumpe el juego y levanta la pelota sin permiso específico del *Comité*, cuando informe al *Comité* (Regla 6-8a), debe comunicar que ha levantado la pelota.

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

d. Procedimiento Cuando el Juego es Reanudado

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

- (i) si el jugador ha levantado la pelota, siempre que tuviera derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, debe colocar la pelota original o una *pelota sustituta* en el sitio donde fue levantada la pelota original. Si no es así, la pelota original debe ser repuesta;
- (ii) si el jugador no ha levantado su pelota, teniendo derecho a hacerlo según la Regla 6-8c, podrá levantar, limpiar y reponer su pelota o sustituir la pelota y colocarla en el sitio donde la pelota original fue levantada. Antes de levantar la pelota, debe marcar su posición; o

- (iii) si la pelota o el marcador de pelota es movido (incluso por el viento o el agua) mientras el juego está interrumpido, una pelota o marcador de pelota debe ser colocado en el sitio del cual la pelota original o el marcador de pelota fue movido.

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 6-8d:**

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

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

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR: REGLAS

6-1/1

MODALIDAD DE JUEGO EQUIVOCADA UTILIZADA EN UN MATCH PLAY

P. En una competencia foursome match play, cuatro jugadores inician su match con la modalidad del four-ball match play. El error se descubre después de jugar el hoyo 9. ¿Cuál es el fallo?

R. No sería correcto decidir un match con una modalidad de juego distinta a la prescrita.

Si la modalidad equivocada de juego se utiliza como resultado de un error del Comité, el match debería jugarse nuevamente. Si la modalidad de juego equivocada se utiliza por un error inintencional de los jugadores, el match debería jugarse nuevamente. Si esto, sin embargo, demora la competencia, ambos bandos deberían ser descalificados, salvo que un bando conceda el match al otro - ver Reglas 2-4 y 6-1. Si la modalidad de juego equivocada es utilizada intencionalmente por los jugadores, deberían ser descalificados (Regla 1-3).

Decisiones relacionadas:

- 1-3/7 Acuerdo respecto a que el bando que va perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 lo concederá
- 2-4/21 Modalidad de juego equivocada utilizada para decidir cual bando habría de conceder el match
- 33-1/4 Match decidido según modalidad equivocada de juego por acuerdo entre los jugadores

HANDICAP: GENERAL

6-2/1

SIGNIFICADO DE "HANDICAP"

P. Bajo un sistema de handicap donde el jugador tiene que ajustar su handicap de acuerdo con la calificación para la cancha donde está jugando, el handicap del jugador antes del reajuste es 4.8. Después de aplicar el correspondiente ajuste para la cancha y los sitios de salida a ser usados para la competencia, el handicap del jugador es 6. ¿Cuál es el handicap a los efectos de la Regla 6-2?

R. 6. En una competencia de juego por golpes el jugador debe asegurarse que el handicap para la cancha que él está por jugar y los sitios de salida que va a usar estén anotados en su tarjeta de score cuando la misma sea entregada al Comité.

Decisión relacionada:

- 6-2b/0.5 Significado de "handicap" cuando no se utiliza el total del mismo

HANDICAP EN MATCH PLAY

6-2a/1

OMISION DE INFORMAR HANDICAPS ANTES DE INICIAR UN MATCH

No hay penalidad si los jugadores no denuncian sus respectivos handicaps antes de iniciar un match. Si esto hace que uno de ellos no reciba un golpe de handicap en un hoyo en el que tenía derecho a recibirlo, el resultado del hoyo se da por válido.

6-2a/2

GOLPE DE HANDICAP DADO POR ERROR EN HOYO EQUIVOCADO

P. En un match entre A y B, bajo la Tabla de Golpes de Handicap, A recibía un golpe de handicap en el hoyo 9. Sin embargo, tanto A como B creyeron equivocadamente que A recibía un golpe de handicap en el hoyo 7 y el match se jugó sobre esta base. Posteriormente, el Comité se dio cuenta del error. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. El Comité no debería hacer nada. Dado que los jugadores no acordaron apartarse de la Tabla de Golpes de Handicap y lo hicieron por equivocación, no quebrantaron la Regla 1-3. El match se mantiene como se jugó - ver Nota bajo la Regla 6-2.

6-2a/3

GOLPE DE HANDICAP RECLAMADO ERRONEAMENTE EN UN HOYO; ERROR DESCUBIERTO ANTES DE COMPLETAR EL HOYO

P. En un match play, en el sitio de salida de un hoyo, A manifiesta equivocadamente que recibe un golpe de handicap en ese hoyo. Cuando A se prepara para jugar el putt, su contrario, B, se da cuenta de que A no recibe un golpe de handicap. B así lo manifiesta a A y reclama el hoyo sobre la base de que A dió información equivocada. ¿Cuál es el fallo?

R. El hoyo debería terminarse sin dar a A el golpe y sin aplicar penalidad a ninguno de los bandos. A no dió información equivocada. Es responsabilidad de cada jugador conocer en qué hoyos se dan o reciben golpes de handicap - ver Nota bajo la Regla 6-2.

Decisión relacionada:

- [2-5/13 Golpe extra tomado por error en un match con handicap; condición del reclamo tardío](#)

6-2a/4

GOLPE DE HANDICAP RECLAMADO DESPUES DE CONCEDERSE EL HOYO

P. En un match con handicap, A embocó en 3. B, teniendo un putt para hacer 4 gross y olvidando que tenía derecho a un golpe de handicap en el hoyo, concedió el hoyo a A. Antes de que A o B jugaran desde el próximo sitio de salida, B recordó que tenía un golpe de handicap en el hoyo anterior. ¿Cuál es el fallo?

R. A ganó el hoyo cuando B se lo concedió (Regla 2-4). Era responsabilidad de B conocer los hoyos en que recibía golpes de handicap - ver Nota bajo la Regla 6-2. Dado que B olvidó su golpe de handicap, debe sufrir las consecuencias.

6-2a/5

HANDICAP EQUIVOCADO UTILIZADO EN MATCH POR ERROR; ERROR SE DESCUBRE DESPUES QUE EL RESULTADO SE PUBLICA OFICIALMENTE

P. En un match con handicap entre A y B, A manifestó por error antes de iniciar el match, que su handicap era de 10 golpes, cuando en realidad era de 9. El match se jugó basado en que el handicap de A era 10. A ganó el match. El error se descubrió después de publicado oficialmente el resultado. ¿Cuál es el fallo?

R. El match se mantiene como se jugó. Ningún reclamo planteado por B podría considerarse, salvo que A supiera que estaba dando información equivocada acerca de su handicap - ver Reglas 2-5, 6-2a y 34-1a.

6-2a/6

HANDICAP EQUIVOCADO ACORDADO POR ERROR USADO EN UN MATCH

P. En una competencia match play con handicap, las condiciones establecían que cuando los handicaps fueran diferentes, se jugaría con el total de su diferencia. En un match, sin embargo, los jugadores ignorando esta condición, utilizaron los $\frac{3}{4}$ de la diferencia completa y el jugador con menor handicap ganó. ¿Cómo debe fallar el Comité?

R. El Comité debería fallar que el match se mantiene como se jugó. Los jugadores omitieron tomar nota de las condiciones de la competencia (Regla 6-1) y deben cargar con las consecuencias de su error.

Decisiones relacionadas con 6-2a/5 y 6-2a/6:

- 30-3a/3 Determinación del handicap a conceder en match four-ball si un jugador no puede competir
- 33-1/12 Handicap equivocado utilizado debido a mala información del comité

HANDICAP EN EL JUEGO POR GOLPES

6-2b/0.5

SIGNIFICADO DE "HANDICAP" CUANDO NO SE UTILIZA EL TOTAL DEL MISMO

P. Es condición de una competencia juego por golpes (p.ej. fourball) que los jugadores no recibirán el total de su handicap. Bajo la Regla 6-2b, ¿qué handicap debe anotar el jugador en su tarjeta de score?

R. El debe anotar su handicap completo. Es responsabilidad del Comité el aplicar la Condición de la Competencia y ajustar su handicap.

Decisión relacionada:

- 6-2/1 Significado de "handicap"

6-2b/1

HANDICAP INCORRECTO UTILIZADO POR EQUIVOCACION EN EL JUEGO POR GOLPES; ERROR SE DESCUBRE DESPUES DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. En una competencia por golpes, A creía que su handicap era diez golpes, lo que anotó en su tarjeta. En realidad su handicap era nueve golpes. Ganó la competencia como consecuencia del error. El resultado de la competencia fue publicado y el error descubierto posteriormente. ¿Cuál es el fallo?

R. La competencia debería mantenerse como se jugó. Según la Regla 34-1b la penalidad que establece la Regla 6-2b no puede imponerse después de que una competencia por golpes con handicap se ha cerrado, salvo que el competidor haya jugado a sabiendas con un handicap mayor del que le correspondía.

6-2b/2

HANDICAP EQUIVOCADO UTILIZADO A SABIENDAS EN JUEGO POR GOLPES; ERROR DESCUBIERTO DESPUES DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. A fin de junio, A se inscribió para participar en una competencia por golpes con handicap a jugarse el 10 de julio y anotó que su handicap era siete golpes, lo cual era correcto. El 1º de julio el handicap de A fue reajustado a seis golpes y él se enteró.

El 10 de julio jugó la competencia por golpes y entregó su tarjeta anotando un handicap de siete golpes, y esto afectó el número de golpes recibido. Bajo las condiciones del torneo debería haber anotado su handicap actualizado de seis golpes. Después de cerrada la competencia se descubrió que A había jugado con siete y no con seis.

El Comité interrogó a A, quien manifestó o que él sabía que debería haber jugado con su handicap actualizado o que no tenía la certeza a ese momento. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. En cualquier caso, se considera que ha jugado sabiendo que lo hacía con un handicap más alto que el que tenía derecho y es descalificado de acuerdo a la Regla 34-1b, Excepción (ii).

Si A hubiera creído que se requería a los jugadores usar sus handicaps a la época de la inscripción, no debería aplicarse penalidad, porque la competencia se había cerrado (Regla 34-1b).

6-2b/2.5

COMPETIDOR ANOTA HANDICAP EQUIVOCADO DEL COMPAÑERO EN COMPETENCIA DE FOURSOMES POR GOLPES; ERROR DESCUBIERTO DESPUES DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. A y B eran compañeros en una competencia foursome por golpes. A la terminación de la vuelta, A anotó en la tarjeta que su handicap era ocho, pero erróneamente y con desconocimiento de B, anotó que el handicap de B era diez, si bien B sabía que su handicap era nueve. El error afectó el número de golpes recibidos por el bando, pero el hecho no se conoció hasta después de cerrada la competencia. ¿Cuál es el fallo?

R. El bando debiera ser descalificado por entregar una tarjeta en la que el handicap de B era mayor que el número de golpes a que tenía derecho, circunstancia que afectó el número de golpes recibidos (Regla 6-2b).

En vista de que B sabía que su handicap era nueve, el hecho de que se hubiera cerrado la competencia no tiene relevancia - ver Regla 34-1b(ii).

6-2b/3

COMPETIDOR GANA COMPETENCIA CON HANDICAP INCORRECTO DEBIDO A ERROR DEL COMITE; ERROR SE DESCUBRE VARIOS DIAS DESPUES

P. El Comité, incorrectamente, calculó el handicap de un competidor y lo anotó en la pizarra como 17, cuando debería haber sido 16. El competidor ganó una competencia de 18 hoyos por golpes como resultado del error. ¿Está facultado el Comité para corregir el error varios días después y retirar el premio?

R. Sí. No hay límite de tiempo para corregir tal error. La Regla 34-1b no es aplicable, dado que ésta se refiere a penalidades y no a errores del Comité.

El competidor no debería ser descalificado, pero su score neto debería ser aumentado en un golpe.

Decisiones relacionadas:

- 33-5/2 Handicap equivocado aplicado por el comité resulta en que un jugador no reciba premio
- 34-1b/6 Score del ganador no es publicado por error del comité

6-2b/3.5

HANDICAP EQUIVOCADO COLOCADO EN LA TARJETA POR EL COMITE; EL ERROR ES DESCUBIERTO ANTES DE DARSE POR TERMINADA LA COMPETENCIA

P. En una competencia por golpes, el Comité emite las tarjetas conteniendo el handicap del competidor además de su nombre y la fecha.

El Comité erróneamente anota el handicap de un competidor como siete en lugar de seis y ello afecta el número de golpes recibidos. El error permanece inadvertido hasta después de entregarse la tarjeta, pero antes de darse por terminada la competencia. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor debería ser descalificado según la Regla 6-2b. Es responsabilidad del jugador asegurarse que su handicap correcto haya sido anotado en su tarjeta antes de que la misma sea entregada al Comité.

6-2b/4

COMPETIDORES EN COMPETENCIA FOURSOME OMITEN ANOTAR HANDICAPS INDIVIDUALES EN TARJETA DE SCORE

P. En una competencia foursome por golpes, los compañeros A y B calcularon correctamente el handicap combinado a que tenían derecho y lo anotaron en la tarjeta de score, sin anotar sus handicaps individuales. A y B fueron descalificados. ¿El fallo fue correcto?

R. Sí. En cualquier vuelta de una competencia por golpes con handicap, es responsabilidad del competidor asegurarse de que su handicap esté anotado en su tarjeta antes de que ésta sea entregada al Comité (Regla 6-2b).

El término "Competidor" incluye a su compañero en una competencia foursome por golpes - ver Definición de "Competidor". Por consiguiente, A y B debieron haber anotado sus handicaps individuales en la tarjeta.

Dado que únicamente se anotó el handicap combinado del bando, A y B fueron correctamente descalificados.
(Modificada)

6-2b/5

COMPETENCIA EN LA QUE LOS DOS MEJORES DE CUATRO SCORES SE USAN PARA DETERMINAR AL GANADOR; COMPETIDOR ENTREGA TARJETA DE SCORE CON HANDICAP MAYOR

P. Una competencia con handicap se basa en los dos mejores scores de cuatro. En la primera vuelta, un competidor entrega su tarjeta de score con un handicap mayor del que tiene derecho y eso afecta el número de golpes recibidos. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador está descalificado únicamente de la primera vuelta de la competencia y ahora tiene tres vueltas en las cuales podrá determinar sus mejores dos scores netos.

Decisión relacionada:

- 33/8 Aplicando la penalidad de descalificación en una competencia donde no se utilizan todos los scores para determinar el ganador

HORA DE SALIDA

6-3a/1

POSTERGACION DEL MATCH FINAL DEBIDO A LESION DEL JUGADOR

Si un jugador, quien llega a la final de un torneo match play, sufre una lesión y se encuentra imposibilitado para jugar en la fecha programada, el Comité puede, con la aprobación del contrario, postergar el match por un tiempo razonable. Esto se aplica en todas las modalidades de match play.

Decisión relacionada:

- 6-8a/3 Interrumpiendo el juego debido a problemas físicos

6-3a/1.5

CIRCUNSTANCIAS EXCEPCIONALES QUE JUSTIFICAN DEJAR SIN EFECTO LA PENALIDAD DE DESCALIFICACION SEGUN LA REGLA 6-3a

P. La excepción a la Regla 6-3 dice que si el Comité determina que circunstancias excepcionales impidieron al jugador salir en hora, no hay penalidad. Con referencia a los siguientes ejemplos, qué circunstancias se consideran excepcionales en las que no habría penalidad si el jugador no se presentara a la hora de salida establecida:

1. El jugador se pierde en el camino a la cancha.
2. Mucho tráfico hace que el viaje a la cancha lleve más tiempo del previsto.
3. Un gran accidente origina que el viaje a la cancha lleve más tiempo del previsto.
4. El vehículo del jugador se descompone camino a la cancha.
5. El jugador estaba presente en el lugar del accidente y prestó servicios médicos o se le solicitó que declarara como testigo y de lo contrario no hubiera llegado tarde a la hora de salida.

R. No hay un regla estricta. La acción correcta depende de las circunstancias en cada caso y debe dejarse a criterio del Comité.

En general, únicamente el ejemplo 5 constituye "circunstancias excepcionales" bajo la excepción a la Regla 6-3a.

Es responsabilidad del jugador asegurarse que cuenta con tiempo suficiente para llegar a la cancha y debe hacer previsiones para las posibles demoras.

6-3a/2

HORA DE SALIDA: TODOS LOS COMPETIDORES DEBEN ESTAR PRESENTES

P. En una competencia por golpes, el Comité había colocado a A, B y C para salir juntos a las 9.00 am. A y B estuvieron presentes en horario C llegó a las 9:02 am después de que A y B habían salido desde el sitio de salida, pero justo a tiempo para jugar en el orden correcto.
¿Cuál es el fallo?

R. Como C llegó listo para jugar dentro de los cinco minutos después de su hora de salida, incurrió en la penalidad de dos golpes por no haber salido a la hora establecida por el Comité (Regla 6-3a). Si C hubiera llegado con más de cinco minutos de retraso de su horario de salida la penalidad habría sido la descalificación. En cualquiera de los casos si el Comité determina que circunstancias excepcionales impidieron a C salir en horario, no hay penalidad.

Todos los competidores de un grupo deben estar presentes y listos para jugar en el horario establecido por el Comité, en este caso 9:00am. El orden de juego no es relevante

Decisión relacionada:

- 6-8b/9 Reanudación del juego; cuando deben estar presentes los jugadores.

6-3a/2.5

SIGNIFICADO DE "HORA DE SALIDA"

P. La hora de salida de un jugador está anotada en la planilla oficial como 9:00 am. El no llega al sitio de salida del hoyo 1 hasta las 9:00:45 am y aduce que, como aún son las 9:00 horas, no llegó tarde a su horario de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando la hora de salida está fijada a las 9:00 am se considera que es a las 9.00 am y el jugador está sujeto a penalidad bajo la Regla 6-3a si no está presente y listo para jugar a las 9:00:00 am. Por lo tanto, el jugador incurre en la penalidad de dos golpes en juego por golpes o pérdida del primer hoyo en match play salvo que el Comité determine que circunstancias excepcionales le impidieron salir en hora (Excepción a la Regla 6-3).

6-3a/3

HORA DE SALIDA; AMBOS JUGADORES DE UN MATCH LLEGAN TARDE

P. En una competencia match play A y B debían comenzar su match a las 9:00 am. A llega al sitio de salida del primer hoyo a las 9:01 am, pero antes que B, quien lo hizo a las 9:03 am. ¿Cuál es el fallo?

R. Si ningún jugador tenía circunstancias excepcionales que le hayan impedido salir en hora, ambos jugadores incurren la penalidad de pérdida del primer hoyo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), se considera el primer hoyo empatado y el match comenzaría en el segundo hoyo.

6-3a/4

HORA DE SALIDA; EL JUGADOR LLEGA TARDE, PERO SU GRUPO NO PUDO COMENZAR DEBIDO A DEMORAS

P. Un jugador ha sido incluido por el Comité en un grupo cuya salida está señalada para las 9:00 horas. Él llega al sitio de salida del primer hoyo a las 9:06 horas, pero por alguna razón (clima, juego lento o un fallo) el horario de salida de su grupo ha sido postergado hasta después de su arribo. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el grupo no había podido iniciar el juego a la hora originalmente establecida por el Comité y que el jugador llegó antes que el grupo pudiera hacerlo, el jugador no ha infringido la Regla 6-3a.

Decisión relacionada:

- 33-3/2 Jugador no se encuentra presente a la hora de comenzar; la cancha se cierra a dicha hora

6-3a/5

JUGADORES SALEN MAS TEMPRANO

P. En juego por golpes, A, B y C tenían hora de salida a las 9:00. Todos los jugadores estaban presentes en el primer sitio de salida a las 8:56. Sin autorización del Comité, A salió a las 8:58, B salió a las 8:59 y C salió a las 9:00. ¿Cuál es el fallo?

R. A menos que el Comité considere que los jugadores han iniciado su vuelta temprano como resultado de un error del Comité o su representante, A y B están sujetos a descalificación por no haber comenzado el juego a la hora establecida (ver penalidad aplicable según la Regla 6-3a). Sin embargo, en vista de que el inicio del juego dentro de los cinco minutos siguientes a la hora de salida resulta en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes según la Regla 6-3a, la penalidad por comenzar temprano, pero dentro de los cinco minutos de la hora estipulada, debería ser la misma. Por lo tanto, según la Regla 33-7, el Comité debería modificar la penalidad de descalificación por la de dos golpes, a menos que haya una buena razón para no hacerlo, por ejemplo, los jugadores ignoraron una instrucción específica del Comité de no comenzar antes de las 9:00.

El jugador C no incurre en penalidad pues él comenzó a las 9:00, que era la hora establecida por el Comité.

Decisión relacionada:

- 6-8b/6 Juego suspendido por el Comité; competidor no reanuda el juego en el momento dispuesto por el Comité

Otras Decisiones relacionadas a la Regla 6-3a: ver "Hora de Salida" en el Índice

CADDIE

6-4/1

SIGNIFICADO DE "DIRECTIVAS ESPECIFICAS" EN LA DEFINICION DE "CADDIE"

P. A y B comparten un caddie. A solicita al caddie que le traiga un palo. El caddie saca el palo de la bolsa de A, coloca ambas bolsas detrás del green y se dirige hacia A para entregarle su palo. En ese momento B juega y su pelota golpea una de las bolsas. ¿Cuál es el fallo?

R. B incurre en un golpe de penalidad según la Regla 19-2 (Pelota en Movimiento Desviada o Detenida por Equipo del Jugador).

La Definición de "Caddie" (segundo párrafo) establece que cuando un caddie es compartido por más de un jugador, el equipo que lleva se considera que pertenece al jugador cuya pelota está involucrada en cualquier incidente (en este caso, B).

La única excepción a la disposición anterior ocurre cuando el caddie compartido actúa bajo directivas específicas de otro jugador (o del compañero de otro jugador) que está compartiendo el caddie. En este caso, aunque A solicitó al caddie que le trajera un palo, no le dió instrucciones para que colocara las dos bolsas en una posición específica. Al colocar las bolsas donde lo hizo, el caddie no actuó bajo "directivas específicas" de A según el significado en la Definición de "Caddie". Antes de jugar, B pudo haber solicitado al caddie que moviera las bolsas si pensó que su pelota podía golpearlas.

Decisión relacionada:

- 19-2/8 Pelota de un jugador golpea la bolsa de un contrario o co-competidor, dejada adelante por un caddie compartido

6-4/2 (Reservada)

6-4/2.5

CONDICION DEL INDIVIDUO QUE TRANSPORTA LOS PALOS DEL JUGADOR EN UN CARRO MOTORIZADO O EN UN CARRITO

P. Durante una vuelta, los palos de un jugador son transportados en un carro motorizado o en un carrito por un amigo que no cumple otras funciones como caddie. ¿El amigo del jugador es considerado su caddie?

R. Sí. Al manejar el carro o tirar del carrito se considera que el amigo está llevando los palos del jugador - ver Definición de "Caddie".

Decisiones relacionadas:

- 19/2 Condición de una persona en un carro compartido
- 33-1/9.5 Infracción a la condición de transporte por el caddie
- 33-8/4 Regla Local para competencias que permiten el uso de carros motorizados

6-4/3

JUGADOR QUE LLEVA SUS PALOS EN UN CARRO DE GOLF MOTORIZADO EMPLEA A UN INDIVIDUO PARA QUE REALICE LAS DEMAS FUNCIONES DE UN CADDIE

P. Un jugador cuyos palos son transportados en un carro de golf motorizado emplea a un individuo para que realice todas las demás funciones de un caddie. ¿Está esto permitido y se debe considerar a este individuo un caddie?

R. El individuo es considerado caddie.

Este arreglo está permitido siempre y cuando el jugador no haya comprometido a otra persona para que maneje su carro. En este caso, el chofer del carro, dado que transporta los palos del jugador, también es caddie. La Regla 6-4 prohíbe al jugador tener dos caddies a un mismo tiempo.

Así, el arreglo está permitido: (a) si el jugador y su contrario o co-competidor comparten el carro, aunque el jugador camine y el contrario o co-competidor maneje el carro, o (b) si el carro no es compartido con un contrario o co-competidor y el jugador maneja el carro.

6-4/4

CADDIE CONTRATA A UN CHICO PARA QUE LLEVE TODOS LOS PALOS DEL JUGADOR MENOS EL PUTTER

P. El caddie de un jugador contrata a un chico para que lleve todos los palos del jugador menos el putter, que lo lleva él. El caddie asiste al jugador en otras cosas, o sea, atiende el asta bandera y da consejo. El chico no asiste al jugador. ¿Está esto permitido?

R. No. Se considera que el jugador lleva dos caddies, en contravención a la Regla 6-4.

6-4/4.5

OTRO CADDIE O UN AMIGO LLEVA LOS PALOS MIENTRAS EL CADDIE DEL JUGADOR REGRESA AL SITIO DE SALIDA CON EL GUANTE DEL JUGADOR

P. Un jugador camina desde el putting green del hoyo anterior al sitio de salida del próximo con el driver, mientras su caddie camina hacia adelante con los palos para ahorrar tiempo. El caddie se da cuenta de que tiene el guante del jugador y le entrega los palos al caddie de otro jugador o a un amigo para que los lleve mientras él le lleva el guante al jugador.

¿El jugador tenía dos caddies simultáneamente quebrantando así la Regla 6-4?

R. No. El acto casual de alguien que asiste al jugador o a su caddie en tales circunstancias no constituye quebrantar la Regla 6-4.

6-4/5

PERSONA EMPLEADA, ADEMÁS DEL CADDIE, PARA LLEVAR EL PARAGUAS

P. ¿Se le permite a un jugador emplear un caddie y una segunda persona para que ésta lleve su paraguas y lo sostenga sobre su cabeza (excepto cuando ejecuta un golpe) para protegerlo del sol o del viento?

R. Sí. La segunda persona sería una causa ajena. Sin embargo, el Comité puede prohibir, en las condiciones de una competencia, el empleo de una persona para llevar el paraguas.

6-4/5.3

CONDICION DE OTRAS PERSONAS Y ELEMENTOS QUE LLEVAN LAS MISMAS PARA EL JUGADOR

P. ¿Puede un jugador tener un caddie para llevar sus palos y tener también otras personas para llevarle otros elementos que no sean los palos (p.ej. traje de agua, paraguas, comida y bebida)?

R. Sí. Esas otras personas serían causas ajenas, y cualquier elemento llevado por ellos también deberían considerarse causas ajenas mientras estén en poder de ellos. Sin embargo, en las Condiciones de la Competencia el Comité puede prohibir la utilización de tales personas.

6-4/5.5

APLICACION DE PENALIDAD CUANDO UN JUGADOR TIENE MAS DE UN CADDIE

P. Un jugador termina el juego del hoyo 1 utilizando dos caddies. En camino hacia el sitio de salida del hoyo 2, es notificado que ha quebrantado la Regla 6-4 ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador está penalizado en ambos hoyos, el primero y el segundo. Dado que no corrigió su error antes de embocar en el primer hoyo, también estaba en infracción a la Regla 6-4, entre el juego de los hoyos 1 y

2, por lo cual le corresponde una penalidad en el próximo hoyo. El jugador debe inmediatamente corregir su infracción y asegurarse que no tiene más de un caddie al mismo tiempo por el resto de la vuelta estipulada.

En match play, el estado del partido se ajusta deduciendo dos hoyos al finalizar el segundo hoyo.

En juego por golpes, el jugador incurre en dos golpes de penalidad en ambos, el primero y el segundo hoyo, para una penalidad total de cuatro golpes.

6-4/6

CONDICIÓN DE CARROS ARRASTRADOS POR UN CADDIE COMPARTIDO

P. A y B comparten un caddie que arrastra la bolsa de A en un carro y la de B en otro. A ejecuta un golpe y su pelota golpea el carro de B. En relación con la Definición de "Caddie", dado que el carro de B no era llevado por el caddie, ¿se consideraría como equipo de B?

R. No. El carro se considera equipo de A en estas circunstancias. El término "llevando" en la Definición no debería tomarse tan literalmente como para excluir el hecho de que un caddie "arrastre" un carro.

6-4/7

CAMBIANDO CADDIES DURANTE LA VUELTA

P. ¿Se le permite a un jugador tener más de un caddie durante una vuelta? Si es así, ¿se le permite a cada caddie dar consejo al jugador?

R. A un jugador se le permite tener más de un caddie durante una vuelta, siempre y cuando tenga uno a la vez. Tiene derecho a recibir consejo de quienquiera sea su caddie en ese momento - ver Definición de "Caddie".

Decisión relacionada:

- 8-1/26 Jugador cambia brevemente de caddie para recibir consejo

6-4/8

JUGADOR QUE EN UNA MISMA COMPETENCIA HACE DE CADDIE PARA OTRO JUGADOR

P. Dos jugadores que participan en la misma competencia, en diferentes horarios del mismo día, hacen de caddie el uno para el otro. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

6-4/9

COMPETIDOR SE RETIRA DURANTE LA VUELTA Y LLEVA LOS PALOS DEL CO-COMPETIDOR EL RESTO DE LA VUELTA

P. En un juego por golpes, A, co-competidor y marcador de B, se retiró durante la vuelta y abandonó el juego. Siguió anotando la tarjeta de B y llevando los palos de B el resto de la vuelta. ¿Está esto permitido?

R. Sí. A se convirtió en caddie de B y en su marcador cuando comenzó a llevar los palos de B.

6-4/10

FUNCIONES QUE PUEDE REALIZAR UN CADDIE

Si bien las Reglas no lo refieren expresamente, los siguientes son ejemplos de actos que el caddie puede llevar a cabo para el jugador sin la autorización del mismo:

- 1.- Buscar la pelota del jugador de acuerdo con lo que establece la Regla 12-1.
- 2.- Colocar los palos del jugador en un hazard - Excepción nº 1 de la Regla 13-4.
- 3.- Reparar vestigios de hoyos antiguos y piques - Reglas 16-1a (vi) y 16-1c
- 4.- Quitar impedimentos sueltos en la línea del putt o en cualquier otro lugar - Reglas 16-1a y 23-1.

- 5.- Marcar la posición de una pelota, sin levantarla - Regla 20-1.
- 6.- Limpiar la pelota del jugador - Regla 21.
- 7.- Quitar obstrucciones movibles - Regla 24-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-4 – ver “Caddie” en el Indice

ANOTANDO SCORES

6-6a/1

COMPETIDOR SOLO DESIGNA SU MARCADOR

P. En una competencia por golpes, un competidor solo carecía de marcador. Ningún miembro del Comité se encontraba presente para designar uno. Así que el competidor jugó con dos jugadores que jugaban un amistoso y uno de ellos hizo de marcador. ¿Debería el Comité aceptar la tarjeta de A?

R. Sí. Dado que el Comité omitió designar un marcador, el Comité debería autorizar a posteriori al jugador que actuó como marcador del competidor.

Decisión relacionada:

- 33-1/5 Competidor en competencia por golpes juega con dos jugadores que disputan un match

6-6a/2

COMPETIDOR JUEGA VARIOS HOYOS SIN MARCADOR

P. A juega tres hoyos solo, mientras su marcador B descansa. Luego B reanuda el juego y anota los scores de A para los hoyos que jugó solo y los restantes. ¿Debería aceptarse la tarjeta de A?

R. No. A debería haber insistido en que B lo acompañara o haber suspendido el juego, comunicándolo al Comité. Dado que A no estuvo acompañado por el marcador durante tres hoyos, él no tuvo un score aceptable.

6-6a/3

SCORES DE HOYOS ANOTADOS EN CASILLAS EQUIVOCADAS; MARCADOR CORRIGE EL ERROR CAMBIANDO LOS NUMEROS DE LOS HOYOS EN LA TARJETA

P. En el juego por golpes, el marcador anotó algunos de los scores del competidor en casillas equivocadas. Alteró los números de los hoyos en la tarjeta para corregir el error. ¿Debería aceptarse la tarjeta?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 6-6d/3 Score de los primeros nueve hoyos anotados en las casillas para los segundos nueve y viceversa

6-6a/4

MARCADOR SE NIEGA A FIRMAR LA TARJETA DEL COMPETIDOR DESPUES DE RESOLVERSE DISPUTA A FAVOR DEL COMPETIDOR

P. En el juego por golpes, B, co-competidor y marcador de A, se negó a firmar la tarjeta de A alegando que A había jugado fuera del sitio de salida en el hoyo 15. A alegó que había jugado desde dentro del sitio de salida.

El Comité decidió en favor de A. A pesar de la decisión del Comité, B continuó negándose a firmar la tarjeta de A. ¿Debería penalizarse a B?

R. No. Un marcador no está obligado a firmar una tarjeta que considera incorrecta, no obstante la determinación del Comité. Sin embargo, debe comunicar los hechos y autenticar los scores que considera correctos.

El Comité debería aceptar la certificación del score de A en el hoyo 15 por cualquiera que haya presenciado el juego en el hoyo. Si no hay testigo disponible, el Comité debería aceptar el score de A sin certificación.

Decisiones relacionadas:

- 6-6d/5 Espectadores declaran que el score del competidor es incorrecto
- 34-3/4 Controversia sobre si competidor jugo desde fuera del sitio de salida
- 34-3/9 Resolución sobre cuestiones de hecho; responsabilidades del arbitro y del comité

6-6a/5

MARCADOR CERTIFICA SCORE EQUIVOCADO A SABIENDAS PERO EL COMPETIDOR IGNORA QUE EL SCORE ES EQUIVOCADO

P. En un juego por golpes, un competidor entregó un score equivocado dado que su tarjeta no incluía una penalidad en que había incurrido. El competidor ignoraba que había incurrido en la penalidad. El marcador del competidor (un co-competidor) conocía la penalidad, pero sin embargo firmó la tarjeta. Los hechos se descubrieron antes de que el resultado de la competencia se publicara oficialmente.

El competidor es, por supuesto, descalificado (Regla 6-6d). ¿Debe también descalificarse al marcador?

R. Sí. El Comité debe descalificar al marcador según la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/6 Marcador certifica a sabiendas un score equivocado y competidor sabe que el score es erróneo
- 33-7/9 Competidor que sabe que jugador ha quebrantado las Reglas, no lo informa al jugador ni al Comité oportunamente

6-6a/6

REQUERIMIENTO DE INICIAR CORRECCIONES EN LA TARJETA

P. ¿Está facultado un Comité para exigir que las correcciones en las tarjetas sean inicialadas?

R. No. Nada disponen las Reglas de Golf sobre cómo deben hacerse las correcciones en una tarjeta de score.

Decisiones relacionadas:

- 6-6b/8 Exigencia que el score sea ingresado en una computadora
- 33-1/7 Responsabilizando a los competidores por la suma de los scores

6-6a/7

DIFERENTE TARJETA DE SCORE DEVUELTA

P. Al terminar la vuelta en juego por golpes, un competidor entrega una tarjeta de score que no es la emitida por el Comité al inicio de la vuelta (es decir, porque la tarjeta original fue perdida o está ilegible debido al tiempo húmedo). La nueva tarjeta de score contiene el nombre y scores del competidor y está firmada por ambos, él y su marcador. ¿Debería ser aceptada?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6a – ver “Scores y Tarjetas de Score” en el Índice

FIRMANDO Y ENTREGANDO LA TARJETA DE SCORE

6-6b/1

COMPETIDOR Y MARCADOR FIRMAN TARJETA EN LUGARES EQUIVOCADOS

No hay penalidad si un marcador firma la tarjeta del competidor en el espacio previsto para la firma del competidor y el competidor la refrenda luego en el espacio previsto para la firma del marcador.

6-6b/2

FIRMANDO TARJETA DE SCORE EN OTRO LUGAR QUE EL ESPECIFICADO Y USO DE INICIALES

P. La Regla 6-6b requiere del jugador que firme él mismo la tarjeta de score y asegurarse que el marcador la haya firmado. ¿Puede un competidor o marcador firmar la tarjeta de score del competidor en un lugar distinto al especificado, y pueden usarse las iniciales en lugar de la firma?

R. En ambos casos sí, siempre que sea claro por todas las evidencias que el jugador y el marcador están haciendo eso con el propósito de certificar los scores del competidor para todos los hoyos.

Marcas o iniciales en la tarjeta de score que fueron puestas para cualquier otro propósito (por ejemplo para validar una alteración) no cumplen con los requisitos de la Regla 6-6b. (Modificada)

6-6b/3

COMPETIDOR OMITIÓ FIRMAR LA TARJETA CORRESPONDIENTE A LA PRIMERA VUELTA; ERROR SE DESCUBRE AL CONCLUIR LA ÚLTIMA VUELTA

P. En una competencia por golpes a 36 hoyos, se descubrió poco antes de publicar los resultados, que un competidor había omitido firmar su tarjeta al finalizar la primera vuelta. En todo lo demás las tarjetas para ambas vueltas estaban correctas. ¿Debería ser descalificado?

R. Sí, por quebrantar la Regla 6-6b.

Decisiones relacionadas:

- 33-7/3 Competidor omite firmar tarjeta y culpa al comité por no darle el tiempo suficiente para hacerlo
- 34-1b/2 Omisión del competidor de firmar la tarjeta de score se descubre después de cerrada la competencia

6-6b/4

TARJETAS NO ENTREGADAS OPORTUNAMENTE DEBIDO A OMISION DEL COMITE DE AVISAR A COMPETIDORES DONDE ENTREGAR TARJETAS

Es un deber del Comité informar a los competidores dónde y a quién entregar sus tarjetas. Si el Comité no lo hace y como consecuencia algunos competidores demoran en entregar tarjetas, no estaría justificado aplicar la penalidad de descalificación prevista en la Regla 6-6b o en cualquier otra Regla.

6-6b/5

MARCADOR NO DESIGNADO POR COMITE FIRMA TARJETAS

P. En el juego por golpes, A y B fueron designados por el Comité como marcadores. Durante la vuelta, C se unió a ellos como espectador; de ahí en adelante, C anotó las tarjetas de A y B, las firmó al concluir la vuelta y las devolvió a A y B. A y B revisaron sus respectivas tarjetas, las firmaron y entregaron al Comité. Antes de cerrarse la competencia, el Comité se enteró de que A no había firmado la tarjeta de B y viceversa. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que C no había sido designado como marcador por el Comité y no existían circunstancias excepcionales, A y B deberían ser descalificados según la Regla 6-6b.

6-6b/6

MARCADOR DESAPARECE CON TARJETA DEL COMPETIDOR

P. En una competencia juego por golpes, el marcador de un competidor abandonó la cancha al concluir la vuelta, llevándose la tarjeta del competidor. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. El Comité debería hacer todo el esfuerzo razonable para contactar al marcador. Si no tiene éxito, debería aceptar la certificación del score para cada hoyo por otra persona que haya presenciado la vuelta, (por ejemplo el caddie del marcador o del competidor) o, si nadie más está disponible, por el competidor mismo. Normalmente, un competidor que no tiene una certificación apropiada de su tarjeta de score es descalificado. Sin embargo, en este caso excepcional, donde lo sucedido escapa al control del jugador de

donde resulta el devolver una tarjeta de score sin la firma del marcador, no hay penalidad. (Modificada)

6-6b/7

SCORE CORREGIDO POR COMPETIDOR DESPUES DE QUE EL MARCADOR ABANDONA EL LUGAR EN DONDE SE ENTREGO LA TARJETA

P. El marcador firmó la tarjeta del competidor, la entregó al competidor y abandonó el lugar. El competidor descubrió un error en su score en el hoyo 14; el marcador había anotado 5 cuando, en realidad, el competidor había hecho 4. Sin consultar al Comité, el competidor corrigió la tarjeta, la firmó y la entregó al Comité. Más tarde el Comité se enteró de lo que había sucedido, interrogó al competidor y su marcador y confirmó que el competidor realmente había hecho 4 en el hoyo 14. ¿Quebrantó el competidor la Regla 6-6b y en consecuencia debe ser descalificado?

R. Sí. Cuando el competidor alteró la tarjeta invalidó la confirmación de su score hecha por el marcador. Por lo tanto entregó una tarjeta sin la firma del marcador.

Si el competidor hubiera informado al Comité antes de entregar su tarjeta que estaba corrigiendo el error, no habría sido penalizado.

6-6b/8

EXIGENCIA QUE EL SCORE SEA INGRESADO EN UNA COMPUTADORA

P. ¿Puede un Comité, como una condición de una competencia, disponer que un competidor deba ingresar su score en una computadora?

R. No. Tal condición modificaría la Regla 6-6b.

Sin embargo, aunque no es permisible penalizar a un jugador bajo las Reglas del Golf por no ingresar su score en una computadora, el Comité puede –con el propósito de facilitar la administración de las competencias– establecer una “norma del club” a tales efectos, y contemplar sanciones disciplinarias (como p.ej. descartar su participación en futuras competencias del club) a quienes no cumplieran con esa norma interna.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/6 Requerimiento de inicialar correcciones en la tarjeta
- 33-1/7 Responsabilizando a los competidores por la suma de los scores

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6b – ver “Scores y Tarjetas de Score” en el Indice

ALTERACION DE LA TARJETA DE SCORE

6-6c/1

ACERCA DE CUANDO SE CONSIDERA ENTREGADA LA TARJETA DE SCORE

P. La Regla 6-6c prohíbe modificar la tarjeta de score “después que el competidor la haya entregado al Comité”. ¿En qué momento se considera que la tarjeta ha sido entregada?

R. Es una cuestión a ser resuelta por el Comité y variará de acuerdo al tipo de competencia. El Comité debería establecer un “lugar de entrega de tarjetas” (p.ej. una carpa, una oficina móvil, el pro-shop, en inmediaciones del tablero, etc.), dentro del cual los competidores harían entrega de su tarjeta de score. Cuando así se hiciere, la Regla 6-6c debería interpretarse de manera tal que se considere que un competidor que se encuentra dentro del “lugar de entrega de tarjetas” está en proceso de entregarla. La misma podría ser modificada, aún cuando el competidor ya se la hubiera alcanzado a un miembro del Comité. Se considera que la tarjeta ha sido entregada en el momento en que el competidor abandona el “lugar de entrega de tarjetas”.

Alternativamente el Comité, puede requerir al competidor que entregue su tarjeta colocándola en un buzón, y entonces se la consideraría entregada al momento de depositarla allí dentro, aún cuando el competidor no hubiera abandonado el “lugar de entrega de tarjetas”.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6c – ver “Scores y Tarjetas de Score: alteraciones a la tarjeta de score” en el Indice

SCORE EQUIVOCADO PARA EL HOYO

6-6d/1

SCORE NO ANOTADO EN UN HOYO PERO CUYO TOTAL ES CORRECTO

P. En un juego por golpes, A entregó su tarjeta. El Comité descubrió que no se había anotado score para el hoyo 17; sin embargo, el score total de A para la vuelta, anotado en la tarjeta por A o por su marcador, era correcto. ¿Cuál es el fallo?

R. A debería ser descalificado por quebrantar la Regla 6-6d.

Decisión relacionada:

- 31-3/1 Score gross del compañero con mejor score neto se omite en la tarjeta

6-6d/2

SCORE TOTAL INCORRECTO ANOTADO POR EL COMPETIDOR

P. En el juego por golpes, el competidor entrega su tarjeta al Comité. Los scores hoyo por hoyo están correctos, pero el competidor anota un score total con un golpe menos que su verdadero score. ¿Está sujeto el competidor a penalidad?

R. No. El competidor es responsable de anotar correctamente sólo el score de cada hoyo (Regla 6-6d). El Comité es responsable de la suma de los scores (Regla 33-5). Si el competidor anota un score total equivocado, el Comité debe corregir el error sin penalizar al competidor.

6-6d/3

SCORES DE LOS PRIMEROS NUEVE HOYOS ANOTADOS EN LAS CASILLAS PARA LOS SEGUNDOS NUEVE Y VICEVERSA

P. Un competidor que comenzó en el hoyo 10 entregó la tarjeta habiendo anotado los scores de los primeros nueve hoyos en las casillas para los segundos nueve y viceversa. ¿Debería descalificárselo dado que algunos de los scores fueron menores a los efectivamente logrados?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 6-6a/3 Scores de hoyos anotados en casillas equivocadas; marcador corrige el error cambiando los números de los hoyos en la tarjeta

6-6d/4

SCORES DEL COMPETIDOR ANOTADOS EN TARJETA DEL CO-COMPETIDOR Y VICEVERSA

P. A y B están jugando juntos en juego por golpes. A es el marcador de B y B el de A. El starter entrega una tarjeta a cada uno. Cuando las tarjetas son devueltas, los scores en la tarjeta con el nombre de A tiene anotados los scores correctos de B y viceversa. Cada tarjeta contiene la firma del competidor cuyos scores están registrados junto con la firma de su marcador.

La no correspondencia entre el nombre impreso del jugador y los scores anotados es descubierta después que las tarjetas de score son devueltas. ¿Cuál es el fallo?

R. Considerando que cada competidor, por si mismo ha firmado la tarjeta en la que sus scores fueron registrados y que su marcador también ha firmado esta tarjeta, el Comité debería tachar el nombre impreso en la tarjeta, anotar el nombre del competidor cuyos scores están anotados en la tarjeta y aceptarlos sin penalidad para ninguno de los jugadores. Errores administrativos de esta específica naturaleza no están contemplados por las Reglas de Golf y el Comité debería corregir tal error. No hay límite de tiempo para corregir este error administrativo. La Regla 6-6b implica que el competidor es responsable sólo por la exactitud de los scores anotados en cada hoyo, asegurarse que el marcador ha firmado la tarjeta y que el competidor también lo ha hecho.

El mismo principio también sería aplicable en el caso que se entregara una tarjeta sin un nombre impreso en ella.

6-6d/5

ESPECTADORES DECLARAN QUE EL SCORE DEL COMPETIDOR ES INCORRECTO

P. Todos los golpes ejecutados por A en el hoyo 18 fueron observados por espectadores, pero cuando la tarjeta se entregó, el score anotado para el hoyo era menor que el que los espectadores afirmaron se había logrado. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. Si se presenta alguna duda sobre la exactitud de una tarjeta, el Comité debería consultar al competidor y al marcador y tomar en cuenta también el testimonio de otros testigos.

Si la evidencia indica que el score anotado para el hoyo 18 fue menor que el efectivamente logrado, el Comité debería descalificar a A (Regla 6-6d). De lo contrario, no debería aplicarse penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/4 Marcador se niega a firmar la tarjeta del competidor después de resolverse disputa a favor del competidor
- 34-3/4 Controversia sobre si competidor jugo desde fuera del sitio de salida
- 34-3/9 Resolución sobre cuestiones de hecho; responsabilidades del arbitro y del comité

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-6d – ver “Scores y Tarjetas de Score” en el Indice

DEMORA INDEBIDA

6-7/1

JUGADOR REGRESA AL SITIO DE SALIDA A BUSCAR PALO QUE HABIA OLVIDADO

P. Un jugador llega al green y descubre que ha dejado el putter en el sitio de salida. Regresa al sitio de salida a buscarlo. Si esto demora el juego, ¿está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí. En este caso se aplica la Regla 6-7 (Demora Indebida) y no la Regla 6-8a (Interrupción del Juego).

6-7/2

BUSCANDO PELOTA PERDIDA DURANTE 10 MINUTOS

P. Si un jugador busca una pelota perdida durante 10 minutos, ¿está sujeto a penalidad según la Regla 6-7, por demora indebida?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-7 – ver “Demora Indebida” en el Indice

INTERRUPCION DEL JUEGO: CUANDO SE PERMITE

6-8a/1

MIRANDO TELEVISION DURANTE 45 MINUTOS DESPUES DE JUGAR NUEVE HOYOS

P. En un juego por golpes, un grupo entró al club house, después de jugar nueve hoyos, para observar la vuelta final de un torneo de golf por televisión, demorándose 45 minutos. Luego, el grupo reanudó el juego luego. ¿Deberían los miembros del grupo ser penalizados según la Regla 6-7 (Demora Indebida) o según la Regla 6-8 (Interrupción del Juego)?

R. Los competidores deberían ser descalificados de acuerdo con la Regla 6-8a.

6-8a/2

RESGUARDANDOSE MIENTRAS SE ESPERA PARA JUGAR

P. En un juego por golpes, un grupo que se prepara para jugar un hoyo, espera que el grupo que lo precede

esté fuera de su alcance. ¿Se le permite al grupo resguardarse de la lluvia en un refugio cercano al sitio de salida?

R. Sí, pero el grupo debe abandonarlo y reanudar el juego tan pronto como el grupo que lo precede esté fuera de su alcance.

6-8a/2.5

INTERRUMPIENDO EL JUEGO PARA REFRESCARSE

El Comité no debe permitir que durante una vuelta estipulada los jugadores interrumpan el juego por un lapso excesivo para refrescarse. Tal condición modificaría la Regla 6-8a.

Sin embargo, el Comité puede en las condiciones de una competencia, permitir que los jugadores interrumpan el juego durante un corto lapso (p.ej. 5 minutos), si considera que existe un motivo válido como ser, peligro de deshidratación o agotamiento debido a alta temperatura o la necesidad de reconfortarse en climas fríos.

Ello no obstante, dado que las Reglas disponen específicamente que los jugadores deben jugar sin demora indebida (Regla 6-7) y sin interrupción (Regla 6-8a), tal condición no es recomendada.

6-8a/2.7

ENTRANDO EN EL CLUBHOUSE O EN EL BAR DEL HOYO 9 PARA TOMAR UN REFRESCO DURANTE LA VUELTA

P. ¿Puede un jugador, entre el juego de dos hoyos, entrar al clubhouse o bar del hoyo 9 a tomar un refresco, si se dirige inmediatamente al próximo sitio de salida y consume la comida o la bebida mientras continúa la vuelta?

R. Sí. Un jugador puede entrar en el clubhouse o bar del hoyo 9 sin penalidad (ver Nota a la Regla 6-8a).

No obstante, el jugador no debe demorar indebidamente su propio juego ni el de su contrario o de cualquier otro competidor (Regla 6-7).

6-8a/3

INTERRUMPIENDO EL JUEGO DEBIDO A PROBLEMAS FISICOS

P. Durante una vuelta, un jugador queda incapacitado por insolación, la picadura de una abeja o porque ha sido golpeado por una pelota de golf. El jugador comunica su problema al Comité y solicita al Comité que le dé tiempo para recuperarse. ¿Debería el Comité acceder a la petición?

R. El asunto lo decide el Comité discrecionalmente. La Regla 6-8a(iv) permite que un jugador interrumpa el juego por indisposición repentina y no incurre en penalidad si lo comunica al Comité tan pronto como le sea posible y el Comité considera válida la causa. Es razonable que el Comité dé al jugador 10 ó 15 minutos para recuperarse del problema físico, pero normalmente no es aconsejable permitir más de ese tiempo.

Decisión relacionada:

- [6-3a/1 Postergación del match final debido a lesión del jugador](#)

6-8a/4

INTERRUPCION DEL JUEGO DEBIDO A DAÑO EN CARRO MOTORIZADO

P. En un juego por golpes, dos competidores comparten un carro de golf motorizado. Durante la vuelta el carro se descompone. Los competidores interrumpen el juego y regresan al club-house para cambiar el carro. ¿Debería penalizarse a los competidores por interrumpir el juego?

R. Si los competidores informaron al Comité tan pronto como les fue posible no bien discontinuaron el juego (según lo dispuesto por la Regla 6-8a), se recomienda que, dado que no siempre es razonable pretender que los jugadores lleven sus propias bolsas, el Comité puede considerar satisfactorio el motivo de la interrupción, en cuyo caso no habría penalidad siempre que los jugadores reanuden el juego cuando así lo disponga el Comité.

6-8a/5

MATCH INTERRUPTIDO POR ACUERDO DEBIDO A LLUVIA; UN JUGADOR DESEA REANUDAR POSTERIORMENTE; CONTRARIO SE NIEGA A PESAR DE QUE LA CANCHA ESTA JUGABLE

P. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-8a, A y B interrumpen un match debido a la lluvia. Posteriormente, a pesar de que continúa lloviendo, A desea reanudar el match. B se niega porque no quiere jugar bajo la lluvia y no porque considere que la cancha esté injugable. ¿Cuál es el fallo?

R. B es descalificado (Regla 6-8a). La Excepción a la Regla 6-8a permite interrumpir el match por mutuo acuerdo. Sin embargo, cuando A decidió que quería reanudar el juego, cesó el mutuo acuerdo y B estaba obligado a reanudar el juego.

6-8a/6

MATCH INTERRUPTIDO POR ACUERDO DEBIDO A LA LLUVIA; UN JUGADOR DESEA REANUDAR POSTERIORMENTE; CONTRARIO SE NIEGA SOBRE LA BASE DE QUE LA CANCHA ESTA INJUGABLE

P. De acuerdo con la Excepción a la Regla 6-8a, A y B interrumpen un match debido a la lluvia. Posteriormente, A desea reanudar el juego. B se niega sobre la base de que la cancha está injugable. ¿Cuál es el fallo?

R. B tiene derecho a plantear el desacuerdo a un representante del Comité, si hay alguno presente dentro de un término razonable. Si no hay un miembro del Comité dentro de un lapso razonable, B está obligado a continuar el match sin demora - Regla 2-5. Si así no lo hace, está descalificado de acuerdo con la Regla 6-8a, que permite a un jugador interrumpir el juego por una decisión sobre un punto en discusión, pero sólo dentro de los límites prescritos en la Regla 2-5.

Sin embargo, antes de continuar el match, B tiene derecho a reclamar que la cancha está injugable - Regla 2-5. Si B así lo hace: (a) si luego el Comité acepta el reclamo de B el match debería reanudarse en el sitio donde fue interrumpido o (b) si el Comité luego rechaza el reclamo de B el match debería mantenerse como jugado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8a – ver “Interrupción y Reanudación del Juego” en el Índice

SUSPENSION DEL JUEGO: PROCEDIMIENTO

6-8b/1

COMPETIDORES QUE JUEGAN UN HOYO INTERRUPTEN INMEDIATAMENTE CUANDO SE SUSPENDE EL JUEGO PERO LUEGO COMPLETAN EL HOYO ANTES DE QUE EL COMITE ORDENE REANUDAR EL JUEGO

P. En un juego por golpes, un grupo se encontraba jugando un hoyo cuando se anunció que el juego quedaba suspendido. El grupo interrumpió el juego por 10 ó 15 minutos y luego decidió completar el hoyo a pesar de que el Comité no había ordenado la reanudación del juego. ¿Está esto permitido?

R. No. Cuando el juego se suspende, los competidores que se encuentren jugando un hoyo, pueden continuar jugándolo solo si lo hacen sin demora (Regla 6-8b). El grupo en cuestión quebrantó la Regla 6-8b y la penalidad es la descalificación.

6-8b/2

OPCIONES SI EL JUEGO SE SUSPENDE DESPUES DE QUE UN COMPETIDOR DEL GRUPO HA JUGADO DESDE EL SITIO DE SALIDA

P. En un juego por golpes, A ejecuta un golpe desde el sitio de salida y en ese momento se suspende la competencia. ¿Se le permite a B, co-competidor de A, jugar también desde el sitio de salida, a pesar de que el juego se ha suspendido?

R. Sí. Al jugar A desde el sitio de salida se entiende que el juego de ese hoyo se ha iniciado; por lo tanto A y B pueden continuar jugando el hoyo, siempre y cuando lo hagan sin demora y luego interrumpir el juego, bien sea antes o inmediatamente después de completar el hoyo.

6-8b/3

CONCLUSION DEL HOYO POR UN COMPETIDOR DE UN GRUPO, DESPUES DE QUE EL JUEGO SE HA SUSPENDIDO DURANTE EL JUEGO DEL HOYO

P. En el juego por golpes, A ejecuta un golpe desde el sitio de salida y en ese momento el juego se suspende. B, marcador y co-competidor de A, decide no jugar el hoyo hasta que el juego se reanude oficialmente. ¿Se le permite a A jugar solo y completar el hoyo?

R. Sí, siempre y cuando B lo acompañe hasta completar el hoyo. De otra forma, A no tendría marcador para el hoyo y por lo mismo no tendría un score aceptable para la vuelta.

6-8b/3.5

JUGADOR JUEGA FUERA DE TURNO EN MATCH PLAY DESPUES QUE EL JUEGO FUE SUSPENDIDO POR EL COMITE Y DESPUES QUE SU CONTRARIO INTERRUMPIO EL JUEGO

P. En match play A y B son contrarios. Están en el juego de un hoyo cuando el juego es suspendido por el Comité por falta de luz. A declara que no quiere continuar el juego, pero B quiere completar el hoyo ¿Cuál es el fallo?

R. Aunque la Regla 6-8b sugiere que uno de los jugadores del partido puede completar el hoyo (ver Decisión análoga 6-8b/3), las Reglas contemplan que los contrarios jugarán juntos teniendo la oportunidad de observarse mutuamente el juego.

Por lo tanto, cuando A manifiesta que no quiere continuar el partido, después que el juego ha sido suspendido por el Comité, los jugadores deben interrumpir el juego.

Cuando el juego es interrumpido de esta manera, si uno de los jugadores continua jugando, la Regla 6-8b prescribe la penalidad de descalificación. Sin embargo, en la excepcional circunstancia descrita, si B continuó jugando el hoyo una penalidad de descalificación sería muy severa. Por consiguiente, el Comité podría modificar la penalidad de descalificación por pérdida del hoyo (Regla 33-7).

6-8b/4

JUGADOR IMPOSIBILITADO DE REANUDAR EN LA FECHA PROGRAMADA EL MATCH SUSPENDIDO

P. Durante una competencia match play, la cancha se torna injugable y la competencia es suspendida. El Comité dispone que los matches suspendidos serán reanudados al día siguiente. Un jugador manifiesta que no le es posible jugar al día siguiente. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador es descalificado según la Regla 6-8b.

Decisión relacionada:

- 2-4/20 Jugador que no puede jugar un match en el horario programado, lo concede, posteriormente se cambia el horario y el jugador solicita su rehabilitación

6-8b/5

JUGADOR QUE RECLAMA PELIGRO POR RAYOS SE NIEGA A REANUDAR EL JUEGO CUANDO EL COMITE ASI LO ORDENA

P. En una competencia de juego por golpes, el Comité, después de haber suspendido el juego debido a los rayos, ordena su reanudación. ¿Está el jugador obligado a reanudar el juego si considera que aún hay peligro por los rayos?

R. La Regla 6-8a autoriza al jugador a interrumpir el juego si considera que existe peligro por los rayos. Esta es una de las pocas ocasiones en que el jugador tiene la decisión final. La seguridad de los jugadores es primordial, especialmente al existir un temor natural por los rayos. El Comité no debería arriesgarse a exponer a los jugadores al peligro.

Sin embargo, si el Comité ha utilizado todos los medios a su alcance para averiguar el estado del tiempo y ha decidido que no existe peligro por rayos, tiene el poder para ordenar la reanudación del juego y descalificar, de acuerdo con la Regla 6-8b, al jugador que se niegue a cumplir.

Decisiones relacionadas:

- 6-8b/8 Jugador dropea una pelota después que el juego ha sido suspendido por situación peligrosa
- 30-3e/1 Compañeros no interrumpen inmediatamente el juego contrariando la condición de la competencia
- 33-2d/3 Competidor se niega a iniciar el juego o levanta su pelota debido a las condiciones climáticas; la vuelta se cancela posteriormente

6-8b/6**JUEGO SUSPENDIDO POR EL COMITE; COMPETIDOR NO REANUDA EL JUEGO EN EL MOMENTO DISPUESTO POR EL COMITE**

P. En el juego por golpes, el Comité suspende el juego. Posteriormente, el Comité informa a todos los competidores que un toque de sirena significará la reanudación del juego en un momento específico.

Un competidor en un grupo, reanudó el juego más o menos dos minutos antes de que sonara la sirena, porque vio un grupo de competidores caminando por un fairway adyacente. El competidor debiera ser descalificado según la Regla 6-8b.

R. No. Debido a la naturaleza excepcional de la reanudación del juego, tales errores menores son inevitables y una penalidad de descalificación es demasiado severa. Por lo tanto, si el Comité ha dispuesto la reanudación del juego y un competidor no se atrasa más de cinco minutos (o se adelanta más de cinco minutos) en reanudar el juego, el Comité estaría justificado en modificar la penalidad de descalificación por dos golpes o, si las circunstancias lo justifican, dejarla totalmente sin efecto según la Regla 33-7.

En este caso, modificar la penalidad a dos golpes, sería lo apropiado.

Decisión relacionada:

- 6-3a/5 Jugador Sale mas Temprano

6-8b/7**CONDICION QUE EXIGE INTERRUPTIR DE INMEDIATO EL JUEGO; ORIENTACION PARA DEJAR SIN EFECTO O MODIFICAR LA PENALIDAD DE DESCALIFICACION POR OMITIR INTERRUPTIR DE INMEDIATO EL JUEGO**

P. Es una condición de la competencia (Nota en la Regla 6-8b) que los jugadores deben interrumpir de inmediato el juego después que el Comité lo haya suspendido en una situación potencialmente peligrosa. ¿En qué circunstancias debería el Comité considerar dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación según la Regla 33-7?

R. La intención de la condición es para posibilitar que la cancha sea despejada lo más rápidamente posible cuando existe una situación potencialmente peligrosa, tal como peligro de rayos. Un jugador que no cumpla con esta condición bien puede ocasionar que otros corran un serio riesgo al crear la impresión que no existe peligro alguno. Por consiguiente, generalmente se recomienda que la penalidad de descalificación no debería dejarse sin efecto ni modificarse y que cualquier duda acerca de este tema debería resolverse contra el jugador.

Ello no obstante, si un jugador ejecuta un golpe después que el juego haya sido suspendido mediante el toque de una sirena, el Comité debe considerar todos los hechos relevantes para determinar si el jugador debería ser descalificado o si la penalidad debería dejarse sin efecto o modificada.

Los siguientes son ejemplos de decisiones del Comité que están justificadas a la luz de las circunstancias:

Después que la sirena ha sonado

- (a) un jugador termina de estudiar su golpe, elige un palo y ejecuta su golpe, habiendo tomado 30 segundos aproximadamente - descalificación.
- (b) un jugador llega a su pelota y mete un putt corto, todo en unos segundos - descalificación.
- (c) un jugador habiendo preparado el golpe, se retira momentáneamente, luego prepara el golpe nuevamente y completa el golpe dentro de unos segundos - descalificación.
- (d) un jugador, habiendo preparado el golpe, lo completa sin vacilar - sin penalidad.

6-8b/8**JUGADOR DROPEA UNA PELOTA DESPUES QUE EL JUEGO HA SIDO SUSPENDIDO POR SITUACION PELIGROSA**

P. Es una condición de la competencia (Nota de la Regla 6-8b), que los jugadores deben interrumpir inmediatamente el juego a continuación de una suspensión del juego por el Comité, debido a una situación potencialmente peligrosa. Después que tal suspensión ha sido indicada por el Comité ¿Puede un jugador proceder, según una Regla, a droppear una pelota o determinar un apropiado punto de referencia, por ejemplo: el punto más cercano de alivio?

R. Teniendo en cuenta el propósito de este tipo de suspensión del juego, es recomendable que los jugadores busquen resguardo inmediatamente sin tomar ninguna otra acción. Sin embargo suspender el juego en el contexto de estas condiciones significa no ejecutar más golpes y, por lo tanto no hay penalidad por tomar acciones como las descriptas.

Decisiones relacionadas:

- 6-8b/5 Jugador que reclama peligro por rayos se niega a reanudar el juego cuando el comité así lo ordena
- 30-3e/1 Compañeros no interrumpen inmediatamente el juego contrariando la condición de la competencia
- 33-2d/3 Competidor se niega a iniciar el juego o levanta su pelota debido a las condiciones climáticas; la vuelta se cancela posteriormente

6-8b/9

REANUDACION DEL JUEGO; CUANDO DEBEN ESTAR PRESENTES LOS JUGADORES

P. En una competencia por golpes, A, B y C son co-competidores. Cuando el grupo se encuentra en el fairway del 3 el Comité suspende el juego. El grupo decide completar el juego del hoyo 3. El Comité programa la reanudación de la vuelta para las 8:00 del día siguiente, y el grupo será el tercero en jugar desde el sitio de salida del 4 cuando el juego se reanude. ¿Cuándo se requiere que el grupo se presente en el sitio de salida del 4?

R. El grupo debe estar presente en el sitio de salida del 4, preparado para jugar, en el momento que le sea posible jugar. Cualquier jugador no presente en ese momento está descalificado bajo la Regla 6-8b.

Decisión relacionada:

- 6-3a/2 Horario de salida: todos los competidores deben estar presentes

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8b – ver “Interrupción y Reanudación del Juego” en el Índice

LEVANTANDO PELOTA CUANDO EL JUEGO SE INTERRUMPE

6-8c/1

EXPLICACION DE “BUENA RAZON PARA LEVANTAR”

Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité según la Regla 6-8a(i) y un jugador interrumpe el juego de un hoyo, tiene derecho a levantar la pelota sin penalidad. Si un jugador interrumpe el juego de un hoyo según la Regla 6-8a(ii), (iii) ó (iv) no tiene derecho a levantar la pelota salvo que haya una “buena razón” para levantarla (Regla 6-8c). El Comité debe decidir en cada caso si existe una “buena razón”.

Generalmente, la pelota no debería levantarse salvo que el jugador deba abandonar la zona donde su pelota está ubicada y es posible que la pelota, en su ausencia, sea movida o llevada por una causa ajena.

Si el jugador levanta la pelota sin una “buena razón” para hacerlo, el jugador es penalizado con un golpe según la Regla 6-8c, salvo que estuviera procediendo según otra Regla que le permitiera levantar la pelota, tal como la Regla 16-1b.

PROCEDIMIENTO CUANDO EL JUEGO ES REANUDADO

6-8d/1

ASIENTO ALTERADO POR CAUSAS NATURALES AL REANUDAR EL JUEGO DESDE DONDE FUE INTERRUMPIDO

P. La Regla 6-8d establece que luego de una interrupción del juego el mismo debe ser reanudado “desde donde fue interrumpido”, y que una pelota debe ser colocada en el lugar donde descansaba antes de la interrupción. ¿Se puede interpretar este requerimiento como que el jugador tiene derecho siempre al asiento que su pelota tenía antes de la interrupción?

R. No. El asiento original o las condiciones alrededor de la pelota pueden haber sido alteradas por causas naturales (p.ej. viento, lluvia o agua) y el jugador debe aceptar esas condiciones, ya sea que empeoren o mejoren el asiento de la pelota, el espacio donde se ha de intentar el stance o swing, o la línea de juego.

6-8d/2

ASIENTO EN BUNKER ALTERADO ANTES DE LA REANUDACION DEL JUEGO

P. Luego de suspendido el juego por el Comité, el jugador marca la posición y levanta su pelota de un bunker, tal como lo autoriza la Regla 6-8c. Cuando el juego es reanudado y la pelota debe ser repuesta, ¿cuál es el procedimiento correcto si el asiento de la misma ha sido alterado por personal de mantenimiento de la cancha?

R. Si el personal de mantenimiento de la cancha efectivamente preparó el bunker, haya o no movido la marca, el asiento original se debe recrear lo más parecido posible y colocar una pelota en ese asiento (Regla 20-3b). La obligación de recrear el asiento original está acotada por lo que en la práctica permitan las circunstancias. Se debe recrear, por ejemplo, una pelota enterrada o una pisada alrededor de la pelota; aunque el jugador no está obligado a reponer impedimentos sueltos o a reconstruir un área de arena lavada o de agua ocasional eliminada por el personal de mantenimiento o que se haya alterado naturalmente.

No obstante, si el bunker no ha sido preparado por el personal de mantenimiento, el jugador no tiene necesariamente derecho al asiento que tenía antes de la interrupción del juego (ver Decisión 6-8d/1). El jugador debe colocar la pelota en el sitio desde el que la pelota original fue levantada (Regla 6-8d). Si el marcador de pelota desapareció cuando el juego es reanudado (p.ej. movido por el viento o el agua) y el sitio donde la pelota debe ser colocada es imposible determinar, debe ser estimado y la pelota colocada en ese sitio estimado - ver Nota de la Regla 6-8d(iii) y la excepción de la Regla 20-3c.

Decisiones relacionadas:

- 20-3b/5 Asiento de pelota en el rough es alterado por causa ajena; asiento original de la pelota no es conocido y el lugar donde la pelota descansaba no es determinable
- 20-3b/6 Asiento de la pelota en bunker alterado; se conoce el asiento original pero el lugar donde la pelota descansaba no es determinable

6-8d/3

JUGADOR QUE DROPEA PELOTA INMEDIATAMENTE DESPUES QUE EL COMITE HA ORDENADO LA REANUDACION DEL JUEGO; SEGUIDAMENTE LEVANTA LA PELOTA BAJO LA REGLA 6-8d(ii)

P. La pelota de un jugador descansa en una obstrucción inamovible cuando el juego es suspendido por el Comité. Después que el Comité ha ordenado la reanudación del juego, y antes que el jugador ejecute un golpe, obtiene alivio de la obstrucción bajo la Regla 24-2b. ¿Antes de jugar la pelota dropeada, puede levantarla según la Regla 6-8d(ii) tanto para limpiarla y reponerla como para sustituirla por otra pelota?

R. Sí. Cuando el jugador interrumpió el juego bajo la Regla 6-8d, tenía derecho a levantar su pelota sin penalidad bajo la Regla 6-8c. Cuando reanudó el juego de acuerdo a la Regla 6-8d, tenía derecho a seguir las disposiciones de dicha regla, a pesar del hecho de haber procedido primero bajo la Regla 24-2b luego de que el Comité ordenó la reanudación del juego. Reanudar el juego, en el contexto de la Regla 6-8d, significa ejecutar un golpe y, por lo tanto, la Regla 6-8d(ii) se aplica a la situación del jugador. No es intención de las Reglas limitar las opciones del jugador bajo la Regla 6-8d(ii) por el sólo hecho de que no obtuvo alivio hasta que el Comité ordenó la reanudación del juego (ver Decisión análoga 6-8b/8).

6-8d/4

PELOTA VISIBLE DESDE EL SITIO DE SALIDA DESAPARECE MIENTRAS EL JUEGO ESTA SUSPENDIDO

P. La pelota golpeada por un jugador desde el sitio de salida se estacionó y era visible por todos los jugadores del match o grupo. En ese momento, el juego fue suspendido. El jugador se refugió y no levantó su pelota. Cuando el juego se reanudó, la pelota del jugador había desaparecido o se encontró a cierta distancia del lugar de donde fue vista estacionada. ¿Cuál es el procedimiento?

R. Como la pelota del jugador fue movida mientras el juego estaba suspendido, el jugador debe colocar una pelota en el lugar donde su pelota fue movida, sin penalidad (Regla 6-8d(iii)). Si este lugar no es determinable, debe ser estimado y la pelota colocada en el sitio estimado - ver Nota de la Regla 6-8d(iii) y la

excepción de la Regla 20-3c.

Decisión relacionada:

- 18-2a/25 Pelota movida accidentalmente por el jugador durante la suspensión del juego

6-8d/5

PELOTA EN UN MAL ASIENTO EN EL ROUGH MOVIDA POR CAUSA AJENA DURANTE LA SUSPENSIÓN DEL JUEGO; JUGADOR NO ESTIMA CORRECTAMENTE LA POSICIÓN

P. Un jugador encuentra su pelota en rough profundo y la pelota es apenas visible. Antes de ejecutar un golpe, el Comité suspende el juego, y el jugador interrumpe el juego de inmediato, sin levantar la pelota. Durante la suspensión, una causa ajena mueve la pelota. El jugador es notificado de lo hecho por la causa ajena y, al reanudar el juego, estima el lugar donde la pelota originalmente descansaba y coloca la pelota en ese punto. Sin embargo, una pelota es colocada en la parte de arriba del pasto, en un asiento mucho mejor al que tenía antes de la suspensión del juego. ¿Cuál es el fallo?

R. La Nota a la Regla 6-8d obliga al jugador a estimar el sitio donde la pelota debe ser colocada, y colocarla en ese lugar. Si el jugador coloca su pelota en un sitio que es significativamente diferente del original, el jugador no ha estimado la posición de la pelota con suficiente precisión. Al colocar la pelota en la parte de arriba del césped, el jugador colocó la pelota en lugar equivocado. Si ejecuta un golpe desde ese lugar, sin corregir previamente el error de acuerdo a la Regla 20-6, estaría sujeto a penalidad conforme a la Regla 20-7 por jugar desde lugar equivocado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 6-8d – ver “Interrupción y Reanudación del Juego” en el Índice

REGLA 7

Práctica

Definiciones

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

7-1. Antes o Entre Vueltas

a. Match Play

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

b. Juego por Golpes

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

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

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

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

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

7-2. Durante una Vuelta

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

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

- a. el *green* del último hoyo jugado,
- b. cualquier *green* de práctica, o
- c. el *sitio de salida* del próximo hoyo a jugarse en la vuelta,

siempre que tal *golpe* de práctica no se ejecute desde un *hazard* y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

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

Excepción: Cuando el juego ha sido suspendido por el *Comité*, un jugador puede, antes de su reanudación, practicar (a) según lo dispuesto en esta Regla, (b) en cualquier otra parte que no sea la *cancha* de la competencia, y (c) en cualquier otra forma que el *Comité* lo permita.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 7-2: Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

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

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

- (a) la práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, y

- (b) hacer rodar la pelota sobre el *green* del último hoyo jugado.

PRACTICA ANTES O ENTRE VUELTAS EN EL JUEGO POR GOLPES

7-1b/1

UN GOLPE DE PRACTICA EJECUTADO EN LA CANCHA ANTES DE VUELTA POR GOLPES

P. En el día de una competencia por golpes, un competidor, antes de iniciar su vuelta, ejecutó un golpe de práctica desde un sitio de salida delantero en el hoyo uno, hacia una zona de fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor quebrantó la Regla 7-1b y quedó sujeto a la descalificación. No obstante, el Comité estaría justificado, en tales circunstancias, en modificar la penalidad a dos golpes según la Regla 33-7. Si el competidor ejecutó más de un golpe como el denunciado, no correspondería modificar la penalidad de descalificación.

7-1b/2

DEJANDO SIN EFECTO UNA PENALIDAD POR PRACTICAR EN LA CANCHA

P. Una competencia por golpes a 36 hoyos se programó para ser jugada en días consecutivos. Después de completar su primera vuelta, un competidor, socio del club en donde se jugaba la competencia, jugó algunos hoyos más y por lo tanto estaba sujeto a descalificación según la Regla 7-1b.

¿Estaría justificado el Comité en dejar sin efecto o modificar la penalidad?

R. No.

7-1b/3

COMPETIDOR QUE PRACTICA EN LA CANCHA DE LA COMPETENCIA DESPUES DE JUGAR UNA VUELTA DE CLASIFICACION, DEBE JUGAR, POSTERIORMENTE, UN DESEMPATE EL MISMO DIA

P. Habiendo concluido su juego en una vuelta juego por golpes clasificatoria para una competencia match, un competidor practicó en la cancha de la competencia, después de que el último grupo había iniciado el juego. Al concluir el juego, resultó que el competidor había empatado el último puesto que clasificaba para la competencia match play. Dicho empate debía decidirse a muerte súbita programado para jugarse inmediatamente. ¿Debe el competidor ser descalificado del desempate de acuerdo con la Regla 7-1b? Si es así, ¿hubiera estado justificado el Comité en dejar sin efecto la penalidad prevista en la Regla 33-7?

R. El competidor está sujeto a ser descalificado. En tales circunstancias no se recomienda dejar sin efecto la penalidad.

7-1b/4

JUEGO POR GOLPES A 36 HOYOS A JUGARSE EN DOS CANCHAS; JUGADOR COMPLETA LA PRIMERA VUELTA Y PRACTICA EN LA MISMA CANCHA DEBIENDO JUGAR DESEMPATE LUEGO EN DICHA CANCHA

P. Un juego por golpes para determinar quienes clasificaban para un match play se programó a 36 hoyos en días consecutivos. Dieciocho hoyos debían jugarse en la Cancha Este y 18 en la Cancha Norte. Los desempates se jugarían en la Cancha Este.

Varios competidores que habían jugado la primera vuelta de clasificación en la Cancha Este deseaban jugar más. Sabían que quebrantarían la Regla 7-1b si jugaban la Cancha Norte, así que jugaron nuevamente la Cancha Este.

Después de la segunda vuelta de clasificación, uno de los competidores empató el último lugar de la clasificación. ¿Debe ser descalificado del desempate a jugarse en la Cancha Este según la Regla 7-1b?

R. Sí.

7-1b/5

CADDIE DEL COMPETIDOR PRACTICA EN O PRUEBA SUPERFICIES DE PUTTING GREENS DE LA CANCHA ANTES DE INICIAR VUELTA EN JUEGO POR GOLPES

P. En el juego por golpes, el caddie de un competidor practica en o prueba las superficies de los putting greens de la cancha, antes que el competidor inicie el juego. ¿Queda el competidor descalificado según la Regla 7-1b?

R. No. El competidor es responsable del comportamiento de su caddie sólo durante la vuelta (Regla 6-1).

7-1b/6

JUEGO POR GOLPES A 54 HOYOS EN DIAS CONSECUTIVOS; SEGUNDA VUELTA CANCELADA Y COMPETIDOR PRACTICA LA CANCHA DESPUES DE LA CANCELACION

P. Una competencia a 54 hoyos por golpes fue organizada para jugarse en días consecutivos. La segunda vuelta fue cancelada cuando la cancha se tornó injugable, reduciéndose la competencia a 36 hoyos. Un competidor practicó la cancha durante el día de la segunda vuelta después de que ésta fuera cancelada. ¿El competidor debió ser descalificado por infracción a la Regla 7-1b?

R. Sí, debido a que la competencia debió jugarse en días consecutivos. Es irrelevante que cuando el competidor practicó la cancha la competencia ya no iba a jugarse en días consecutivos.

No obstante, el Comité está facultado para permitir, en tales circunstancias, que se practique la cancha entre vueltas - ver Nota bajo la Regla 7-1b.

7-1b/7

COMPETIDOR PRACTICA PUTTING EN EL GREEN DEL HOYO 3 DESPUES DE COMPLETAR EL HOYO DE LA PRIMERA VUELTA DE UNA COMPETENCIA POR GOLPES A 36 HOYOS

P. Se programó para jugar en un solo día una competencia por golpes a 36 hoyos. Durante la primera vuelta, un competidor que había embocado su putt en el green del hoyo 3, ejecutó un putt de práctica en el tercer green. Preguntamos si el competidor está descalificado según la Regla 7-1b por practicar en la cancha con anterioridad a la segunda vuelta.

R. No. Un competidor tiene derecho a hacer todo lo que las reglas le permiten durante una vuelta estipulada. La Regla 7-2 permite al jugador entre el juego de dos hoyos practicar putting o chipping en o cerca del putting green del último hoyo jugado, cualquier green de práctica o el sitio de salida del próximo hoyo a jugarse en la vuelta, siempre que tal golpe de práctica no sea jugado desde un hazard y no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

Decisiones relacionadas:

- 7-2/8 Competidor practica el putt en el green del hoyo dieciocho inmediatamente después de terminar la primera vuelta de una competencia por golpes programada para ser jugada en días consecutivos
- 7-2/9 Competidor practica putting en el putting green del hoyo 3 de una cancha de 9 hoyos durante una competencia por golpes a 18 hoyos

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-1 – ver “Práctica” en el Indice

PRACTICA DURANTE UNA VUELTA

7-2/1

CUANDO SE PERMITE LA PRACTICA ENTRE HOYOS

P. ¿Cuándo se considera completado el juego de un hoyo por el jugador para que se le permita practicar según lo autorizado por la Regla 7-2?

R. Match Play:

Individual

Cuando ha embocado, su próximo golpe ha sido concedido, o el hoyo ha sido concedido por un jugador o el otro.

Four-ball

Cuando ambos, el jugador y su compañero han embocado, los próximos

Juego por Golpes:	golpes han sido concedidos, o un bando o el otro ha concedido el hoyo.
Individual	Cuando ha embocado.
Four- ball	Cuando tanto el jugador como su compañero han embocado o levantado la pelota.
Bogey, Par y Stableford	Cuando ha embocado o levantado la pelota.

Decisión relacionada:

- 30/6 Jugador juega putt de practica después de que él y su compañero han embocado pero antes de que sus contrarios emboquen

7-2/1.5

COMPLETANDO EL HOYO EN MATCH PLAY DESPUES QUE EL RESULTADO ESTA DECIDIDO

P. En un match entre A y B, A emboca en 4. B ha ejecutado 4 golpes y su pelota descansa en el bunker. Por lo tanto, el hoyo se ha decidido. Si B juega desde el bunker, ¿se consideraría el golpe como un golpe de práctica?

R. No. Los golpes ejecutados para completar un hoyo cuyo resultado ya ha sido decidido, no son golpes de práctica - ver Regla 7-2.

7-2/1.7

EXPLICACION DE "GOLPES EJECUTADOS AL CONTINUAR EL JUEGO DE UN HOYO"

P. La Regla 7-2 dispone que los golpes ejecutados al continuar el juego de un hoyo cuyo resultado ya ha sido decidido, no constituyen golpes de práctica. ¿Cuál es el significado de "al continuar el juego de un hoyo"?

R. Esta frase comprende situaciones en las cuales un jugador juega el resto del hoyo con una pelota en juego. Su interpretación no está limitada a continuar el juego del hoyo de acuerdo con las Reglas e incluye, por ejemplo, situaciones en las que un jugador ejecuta un golpe a una pelota desde un sitio cercano desde donde su pelota original se fue fuera de límites o en la zona donde se perdió.

7-2/2 (Reservada)

7-2/3

JUGADOR PRACTICA EL PUTT FUERA DEL GREEN MIENTRAS ESPERA PARA JUGAR EL PUTT

P. Un jugador levantó su pelota en el putting green y mientras esperaba que su contrario o co-competidor jugara, dejó caer su pelota fuera del green y ejecutó algunos golpes de práctica con el putt. ¿Cuál es la penalidad?

R. Según la Regla 7-2, el jugador pierde el hoyo en match play o incurre en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes.

7-2/4

GOLPEANDO PELOTA PLASTICA ANTES DE JUGAR PELOTA EN JUEGO

P. Durante el juego de un hoyo, un jugador ejecuta un golpe con una pelota de plástico antes de jugar la pelota que tiene en juego. ¿Quebranta la Regla 7-2?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 14-3/10 Uso de dispositivo de ayuda para entrenamiento o swing durante vuelta

7-2/5

GOLPEANDO UNA PELOTA DE PRACTICA A LA CANCHA DE PRACTICA

P. Durante el juego de un hoyo, un jugador vio varias pelotas de la cancha de práctica lindante con la cancha, y dio un golpecito con su palo a una, devolviéndola a la cancha de práctica. ¿Hay penalidad de acuerdo con la Regla 7-2?

R. En algunos casos, el golpear una pelota de práctica para devolverla nuevamente a la cancha de práctica, durante el juego de un hoyo, se considera infracción a la Regla 7-2; pero el dar un golpecito a una pelota de práctica con el único propósito de poner orden en la cancha no es infracción.

7-2/5.5

JUGADOR ENCUENTRA PELOTA Y LA GOLPEA AL JUGADOR QUE LA HABIA PERDIDO

P. Mientras A jugaba el hoyo 13, X que jugaba el 14 adyacente, buscaba su pelota en el fairway del 13. X no lograba encontrar su pelota y comenzó a caminar por el fairway del hoyo 14. A seguidamente encontró la pelota de X enterrada en el fairway del 13 y lo llamó. X solicitó se le devolviera la pelota. Dado que X estaba más lejos de lo que A podía arrojarla, éste tomó un hierro corto y golpeó la pelota hacia X.

¿El proceder de A encuadra dentro de lo dispuesto por la Regla 7-2 sobre golpes de práctica?

R. No. Dado que A tuvo un gesto de cortesía, no hay penalidad.

Decisión relacionada:

- 1-4/4 Palo se rompe en el downswing; el swing se frena antes de llegar a la pelota; la cabeza del palo se desprende y mueve la pelota

7-2/6 (Reservada)

7-2/7

SWING DE PRACTICA MUEVE PELOTA ESCONDIDA

P. Un jugador hace un swing de práctica en el rough y desaloja una pelota escondida. ¿Hay penalidad?

R. No. Dado que el jugador no tenía intención de golpear la pelota escondida, su swing se considera un swing de práctica y no un golpe. Por lo tanto, no surge la cuestión de si jugó un golpe de práctica (Regla 7-2) o ejecutó un golpe con pelota equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas:

- 15/2 Golpe ejecutado por el jugador a su pelota mueve pelota escondida
- 18-2a/19 Pelota movida accidentalmente al hacer el swing de practica antes de ejecutar el golpe de salida
- 18-2a/20 Pelota en juego movida accidentalmente por swing de práctica

7-2/8

COMPETIDOR PRACTICA EL PUTT EN EL GREEN DEL HOYO DIECIOCHO INMEDIATAMENTE DESPUES DE TERMINAR LA PRIMERA VUELTA DE UNA COMPETENCIA POR GOLPES PROGRAMADA PARA SER JUGADA EN DIAS CONSECUTIVOS

P. En una competencia a 72 hoyos, programada a cuatro días consecutivos, un competidor, inmediatamente después de embocar en el hoyo 18 de la primera vuelta, jugó un putt de práctica en el green del hoyo 18. ¿Se debe descalificar al competidor según la Regla 7-1b por practicar la cancha entre vueltas?

R. No. La Regla 7-2 permite practicar el putt o el chip en o cerca del putting green del último hoyo jugado,

entre el juego de dos hoyos. En consecuencia, el mismo privilegio se aplica al completar el último hoyo de la vuelta, a pesar de que técnicamente, dicha práctica se considera hecha entre vueltas y no durante una vuelta.

La Regla 7-1b se aplicaría si un competidor, después de embocar en el hoyo 18 abandona la cancha y regresa más tarde y juega un putt de práctica en el green del hoyo 18.

7-2/9

COMPETIDOR PRACTICA PUTTING EN EL GREEN DEL HOYO 3 DE UNA CANCHA DE 9 HOYOS DURANTE UNA COMPETENCIA POR GOLPES A 18 HOYOS

P. Una competencia por golpes a 18 hoyos, se juega en una cancha de 9 hoyos. Un competidor que ha embocado en el hoyo 3, ejecuta un putt de práctica en el green de ese hoyo. En vista de que la vuelta estipulada exige que el competidor juegue el hoyo 3 como el hoyo 12 más adelante, ¿debe el competidor ser penalizado por practicar?

R. No. La Regla 7-2 permite que un jugador entre el juego de dos hoyos practique putting o chipping en o cerca del green del último hoyo jugado.

Decisión relacionada con 7-2/8 y 7-2/9:

- 7-1b/7 Competidor practica putting en el green del hoyo 3 después de completar el hoyo de la primera vuelta de una competencia por golpes a 36 hoyos

7-2/10

MATCH INTERRUPTIDO POR ACUERDO NO PUEDE SER REANUDADO HASTA TRES DIAS DESPUES; UN JUGADOR DESEA JUGAR EN LA CANCHA DE LA COMPETENCIA ANTES DE LA REANUDACION

P. De acuerdo con la Excepción de la Regla 6-8a, un match es interrumpido debido a la falta de luz. Los jugadores declaran que la única fecha conveniente para ambos y que no demore la competencia, es tres días después.

Luego de tal acuerdo uno de ellos desea participar en otra competencia en la cancha al día siguiente. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 7-2 no contempla un caso tal y dado que es irrazonable prohibir a un jugador jugar en la cancha de la competencia en tales circunstancias, por equidad (Regla 1-4), cualquiera de los dos jugadores podrá jugar en la cancha en cualquier momento antes de la reanudación del juego.

7-2/11

MATCH INTERRUPTIDO POR ACUERDO EN EL SITIO DE SALIDA DEL HOYO 13 NO PUEDE SER REANUDADO HASTA EL DIA SIGUIENTE; ¿PUEDEN LOS JUGADORES JUGAR LOS PRIMEROS 12 HOYOS ANTES DE REANUDAR EL MATCH?

P. De acuerdo con la Excepción de la Regla 6-8a, un match es interrumpido en el sitio de salida del hoyo 13 debido a la falta de luz. Los jugadores acuerdan reanudar el match a la tarde siguiente. Sin embargo, el día siguiente no es posible que los jugadores reanuden el juego en la cancha de la competencia en el sitio de salida del hoyo 13, debido a la cantidad de jugadores en la cancha.

Los jugadores desean jugar los primeros doce hoyos y reanudar el match en el sitio de salida del hoyo 13. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 7-2 no contempla un caso tal. Por equidad (Regla 1-4), los jugadores pueden jugar los primeros doce hoyos y reanudar el match en el sitio de salida del hoyo 13.

7-2/12

COMITE SUSPENDE EL JUEGO; UN JUGADOR DESEA PRACTICAR DESPUES DE LA REANUDACION

P. En una competencia juego por golpes, el Comité suspende el juego y decide reanudarlo al día siguiente a las 08:00. Reiniciado el juego a esa hora, un jugador que integra el grupo que ha de ser el tercero en jugar desde un determinado sitio de salida, desea continuar practicando en el lugar designado a tal efecto, ya que su grupo se demorará en jugar. ¿Cual es el fallo?

R. Al reanudarse el juego a las 08:00, la excepción a la Regla 7-2 ya no es de aplicación. En consecuencia, de acuerdo a la Regla 7-2 el jugador ya no puede efectuar prácticas.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 7-2 – ver “Práctica” en el Índice

REGLA 8

Consejo; Indicando la Línea de Juego

Definiciones

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

8-1. Consejo

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

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

8-2. Indicando la Línea de Juego

a. Fuera del Green

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

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

b. En el Green

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

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

CONSEJO

8/1

LAS CONDICIONES DE UNA COMPETENCIA POR EQUIPOS ESTIPULAN QUIEN ESTA AUTORIZADO A DAR CONSEJO

P. Una condición de una competencia por equipos estipula que únicamente al Capitán del Equipo le está permitido dar consejo o que la persona a designarse por cada equipo para dar consejo debe ser un aficionado. ¿Está esto permitido?

R. Sí - ver Nota a la Regla 8.

8/2

CAPITAN DEL EQUIPO DA CONSEJO MIENTRAS JUEGA

P. Si el Comité ha adoptado la Nota a la Regla 8, como condición de la competencia, ¿se le permite al Capitán del Equipo, mientras juega en la competencia, dar consejo a un miembro del equipo que no sea su compañero?

R. No.

Decisiones relacionadas con 8/1 y 8/2 – ver “Competencia por Equipos” en el Indice

8-1/1 (Reservada)

8-1/2

INTERCAMBIANDO INFORMACION DE DISTANCIA

La información respecto a la distancia entre dos objetos es información de conocimiento público y no consejo. Está por lo tanto permitido a los jugadores intercambiar información respecto a la distancia entre dos objetos. Por ejemplo, un jugador puede preguntar a cualquier persona, incluso a su contrario, co-competidor o cualquiera de sus caddies, la distancia entre su pelota y el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 14-3/0.5 Regla Local autorizando a usar un dispositivo medidor de distancia
- 14-3/07 Jugador obtiene información sobre distancia medidas con dispositivo electrónico

8-1/3 (Reservada)

8-1/4 (Reservada)

8-1/5

PIDIENDO INFORMACION SOBRE DONDE SE ENCUENTRA LA PELOTA DE OTRO JUGADOR

P. Un jugador que se prepara para jugar al putting green, pide a un espectador que le informe a qué distancia del asta bandera se encuentra la pelota de su contrario o co-competidor, en el green. ¿Quebranta el jugador la Regla 8-1?

R. No.

Decisión relacionada:

- 9-2/16 Averiguando ubicación de la pelota del contrario antes de jugar

8-1/6

PREGUNTANDO AL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR QUE PALO UTILIZO EN UN HOYO ANTERIOR

P. Durante el juego del hoyo 6, A preguntó a B qué palo había utilizado en el hoyo 4, que es un par 3 de una distancia similar. ¿Quebranta A la Regla 8-1?

R. No.

8-1/7

DESPUES DE QUE EL JUGADOR HA JUGADO AL GREEN, PREGUNTA A SU CONTRARIO O CO-COMPETIDOR QUE PALO UTILIZO PARA JUGAR AL GREEN

P. A ejecuta su segundo golpe que cae en el green. B hace lo mismo. A pregunta entonces a B qué palo utilizó para su segundo golpe. ¿Quebranta A la Regla 8-1?

R. No.

8-1/8

COMENTARIO ACERCA DEL PALO ESCOGIDO DESPUES DE EJECUTAR UN GOLPE

P. Después de ejecutar un golpe el jugador manifiesta: "Debí haber utilizado un hierro 5". ¿Quebranta el jugador la Regla 8-1?

R. Si el comentario se hizo casualmente, no hay infracción. Si el comentario se hizo a otro jugador que tenía que ejecutar un golpe desde más o menos la misma posición, sí hay infracción.

8-1/9**COMENTARIO ENGAÑOSO ACERCA DE PALO ELEGIDO**

P. A hizo un comentario engañoso deliberadamente acerca del palo elegido, con la intención obvia de que B, quien tenía un golpe similar, lo oyera. ¿Cuál es el fallo?

R. A quebranta la Regla 8-1 y pierde el hoyo en match play o incurre en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes.

8-1/10**MIRANDO DENTRO DE LA BOLSA DE OTRO JUGADOR PARA AVERIGUAR PALO UTILIZADO**

P. A mira dentro de la bolsa de B para averiguar qué palo utilizó B en su último golpe. ¿Este proceder es equivalente a pedir consejo?

R. No. La información obtenida mediante la observación, no es consejo - ver también la Decisión 8-1/11.

8-1/11**RETIRANDO LA TOALLA QUE CUBRE LOS PALOS DE OTRO JUGADOR PARA AVERIGUAR PALO UTILIZADO**

P. La Decisión 8-1/10 establece que no hay infracción a la Regla 8-1 si A mira dentro de la bolsa de palos de B para averiguar qué palo utilizó B para su último golpe. Supongamos que los palos de B estaban cubiertos por una toalla y A la retira con el objeto de averiguar qué palo había utilizado B. ¿Significa esto una infracción a la Regla 8-1?

R. Sí. Se prohíbe al jugador obtener tal información por medios físicos.

8-1/12**CADDIE COMPARTIDO INFORMA A UNO DE LOS JUGADORES ACERCA DEL PALO UTILIZADO POR EL OTRO**

P. Cuando un caddie es empleado por dos jugadores, A y B, quienes no son compañeros, ¿se le permite a A, que está por jugar, que pregunte al caddie qué palo utilizó B para ejecutar un golpe desde una posición cercana?

R. Sí. A tiene derecho a averiguar cualquier tipo de información que el caddie pueda poseer.

8-1/13**JUGADOR DA AL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR INSTRUCCIONES DURANTE LA VUELTA**

P. Durante la vuelta, un jugador dice a su contrario o co-competidor que está haciendo overswing. ¿Se considera que está dando consejo, quebrantando por lo tanto la Regla 8-1?

R. Sí.

8-1/14**COMPETIDOR, DESPUES DE COMPLETAR EL HOYO, MUESTRA AL CO-COMPETIDOR COMO EJECUTAR UN GOLPE**

P. En un juego por golpes individual, A, quien había embocado en el hoyo 7, mostró a B, cuya pelota estaba justo afuera del putting green, como debía ejecutar su chip. ¿Cuál es el fallo?

R. B no incurrió en penalidad dado que no solicitó consejo. A incurrió en la penalidad de dos golpes por dar consejo a B. Debido a que uno de los competidores involucrados (B) no había completado el hoyo, la

penalidad se aplica en el hoyo 7.

Si tanto A como B hubieran completado el hoyo 7, la penalidad a A debe aplicarse en el hoyo 8.

8-1/15

CADDIE HACE UN SWING PARA MOSTRAR AL JUGADOR COMO EJECUTAR EL GOLPE

P. El caddie de un jugador toma uno de sus palos y hace un swing para mostrarle como jugar un determinado golpe. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando no haya demora indebida. Un jugador podrá siempre pedir y aceptar consejo de su caddie (Regla 8-1).

8-1/16

SUGIRIENDO AL COMPETIDOR QUE DECLARE SU PELOTA INJUGABLE

P. La pelota de B se encuentra muy mal colocada. B estaba pensando qué hacer, cuando su co-competidor A, dijo: "No tiene golpe posible. Si yo fuera usted, declararía la pelota injugable". ¿Dió A consejo, quebrantando la Regla 8-1?

R. Sí. La sugerencia de A podría influir en B "para la determinación de su juego". Por lo tanto se considera consejo - ver Definición de "Consejo". No se considera "información sobre las Reglas", lo cual no es consejo.

8-1/17

SOLICITUD DE CONSEJO HECHA EQUIVOCADAMENTE AL CADDIE DEL CONTRARIO Y RETIRADA ANTES DE RECIBIR CONSEJO

P. Mientras estudiaba su putt, A solicitó consejo del caddie de B, confundiéndolo con su caddie. A inmediatamente se dió cuenta de su error y pidió al caddie de B que no le respondiera. El caddie no dijo nada. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad.

Decisión relacionada:

- 16-1d/6 Caddie raspa la superficie del putting green pero el jugador no se beneficia

8-1/18

JUGADOR QUE NO HA JUGADO AUN, PIDE CONSEJO A UN JUGADOR QUE HA TERMINADO LA VUELTA

P. ¿Puede un jugador que está a punto de iniciar su vuelta, pedir consejo a un jugador que ya ha terminado, sobre los palos que éste utilizó en diversos hoyos?

R. Sí. La Regla 8-1 se aplica sólo durante el juego de una vuelta.

8-1/19

CONSEJO ENTRE VUELTAS EN UN MATCH A 36 HOYOS

P. ¿Puede un jugador pedir consejo a persona distinta de su compañero o caddie, después de jugar 18 hoyos en un match a 36 hoyos?

R. Sí. La Regla 8-1 se aplica sólo durante una vuelta estipulada. Un match a 36 hoyos comprende dos vueltas estipuladas de 18 hoyos - ver Definición de "Vuelta Estipulada".

8-1/20

PIDIENDO CONSEJO CUANDO SE HA SUSPENDIDO EL JUEGO

P. A está listo para jugar el hoyo 6, un par 3, cuando el Comité suspende el juego. Antes de reanudar el juego, A pregunta a X, quien ya había jugado el hoyo 6, qué palo utilizó para su golpe de salida. ¿Debe penalizarse a A según la Regla 8-1?

R. No. La prohibición de dar o pedir consejo se aplica sólo durante una vuelta estipulada. En este caso, la vuelta estipulada se había suspendido.

8-1/21

CONSEJO DADO POR UN COMPAÑERO DE EQUIPO DE OTRO GRUPO EN JUEGO POR GOLPES

P. En un juego por golpes se juegan simultáneamente competencias individuales y por equipos. Un competidor recibe consejo de un compañero de equipo que juega en otro grupo. ¿Cuál es el fallo?

R. El compañero de equipo debe ser penalizado con dos golpes.

8-1/22

COMPAÑEROS DE EQUIPO QUE JUEGAN COMO CO-COMPETIDORES INTERCAMBIAN CONSEJOS

P. La modalidad en una competencia entre dos equipos es la siguiente: Juego por golpes individual, siendo el ganador el equipo que haga el menor score agregado. El juego se hace en grupos de cuatro, con dos jugadores de cada equipo en cada grupo.

En un torneo de esta naturaleza, ¿se les permite a dos miembros de un equipo que juegan en el mismo grupo, darse consejo el uno al otro?

R. No. Los compañeros de equipo son co-competidores y no compañeros en esta clase de competencia, que no es igual al four-ball juego por golpes (Regla 31-1) y deben ser penalizados por cada infracción a la Regla 8-1.

8-1/23 (Reservada)

8-1/24

CONSEJO DADO POR ENTRENADOR O CAPITAN DEL EQUIPO

P. Se juega una competencia por equipos y en las condiciones el Comité no ha autorizado a los capitanes o entrenadores a dar consejo de acuerdo con la Nota a la Regla 8. Un capitán o entrenador que no juega, da consejo durante la vuelta a un miembro de su equipo. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. Sin embargo, el jugador debería tomar medidas para evitar este proceder irregular. Si no lo hace, debería, en equidad (Regla 1-4) incurrir en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes en vista de la finalidad de la Regla 8-1.

Decisiones relacionadas desde 8-1/21 hasta 8-1/24 – ver “Competencia por Equipos” en el Índice

8-1/25

CONSEJO DADO AL SER SOLICITADO; PENALIDADES EN DIVERSAS MODALIDADES DE JUEGO

En match play individual, si A pide consejo a B, es irrelevante que B dé el consejo, porque A pierde el hoyo al momento de pedirlo.

En un match four-ball, A y B juegan contra C y D; si A pide consejo a C y C lo da, A y C son descalificados para el hoyo. Las penalidades no se aplican a sus compañeros. (Regla 30-3f).

En el juego por golpes, si A pide consejo a B, un co-competidor, A incurre en la penalidad de dos golpes. Si B da consejo, también incurre en la penalidad de dos golpes.

Decisión relacionada:

- 30-3a/2 Compañero ausente da consejo antes de unirse al match

8-1/26

JUGADOR CAMBIA BREVEMENTE DE CADDIE PARA RECIBIR CONSEJO

P. Atento el hecho que un jugador puede cambiar caddies durante su vuelta estipulada, ¿puede cambiar brevemente de caddie con el propósito de recibir consejo del nuevo caddie?

R. No. Sería contrario al propósito y espíritu de las Reglas que un jugador cambie caddies brevemente con el objetivo de burlar la Regla 8-1 (Consejo). Por tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurriría en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes, por cada hoyo en que la infracción ha ocurrido.

Decisión relacionada:

- 6-4/7 Cambiando caddies durante la vuelta

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-1 – ver “Consejo” en el Índice

INDICANDO LINEA DE JUEGO EN OTRO LUGAR QUE NO SEA EL GREEN

8-2a/1

PALO COLOCADO EN EL SUELO PARA ALINEAR LOS PIES

P. Un jugador coloca un palo en el suelo, paralelo a su línea de juego, para ayudarse a alinear los pies correctamente. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre y cuando el jugador retire el palo antes de ejecutar el golpe. De lo contrario quebranta la Regla 8-2a.

Decisión relacionada:

- 14-3/10.3 Uso de varilla durante la vuelta para alineación o como ayuda para el swing

8-2a/2

OBJETO COLOCADO AL LADO O DETRAS DE LA PELOTA PARA INDICAR LA LINEA DE JUEGO

P. ¿Se le permite a un jugador colocar su pipa o un palo al lado de su pelota, o un objeto detrás de su pelota para indicar la línea de juego, dejando el objeto ahí mientras ejecuta el golpe?

R. No. Tal proceder quebranta la Regla 8-2a.

8-2a/3

JUGADOR COLOCA MARCA PARA INDICAR DISTANCIA PARA UN GOLPE DE PITCH

P. Un jugador debe ejecutar un golpe de pitch, coloca un palo sobre el terreno fuera de su línea del juego para indicar la distancia que desea que su pelota vuele y deja el palo allí durante el golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. En vista del propósito de la Regla 8-2a, en equidad (Regla 1-4) el jugador incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2a – ver “Indicando la Línea de Juego” y “Línea de Juego” en el Índice

INDICANDO LA LINEA DEL PUTT

8-2b/1

CADDIE HACE SOMBRA PARA INDICAR LA LINEA PARA EL PUTT

P. Un caddie proyectó su sombra en el putting green con el propósito de indicar al jugador la línea para el putt. ¿Está esto permitido?

R. Sí, pero solo si la sombra se quita antes del golpe.

8-2b/2

CADDIE QUE ATIENDE EL ASTA-BANDERA ACONSEJA AL JUGADOR QUE APUNTE A SU PIE

P. La pelota de un jugador descansa en el putting green y su caddie le atiende el asta-bandera. El caddie sugiere, antes del golpe, que el jugador apunte a su pie izquierdo. ¿Está el jugador quebrantando la Regla 8-2b?

R. Si el caddie puso su pie en posición con el propósito de indicar la línea para el putt el jugador quebrantó la Regla 8-2b tan pronto como el caddie colocó su pie en esa posición. La infracción no puede ser corregida aún cuando el caddie seguidamente mueva su pie.

Si el caddie inicialmente no colocó el pie en esa posición con el propósito de indicar la línea para el putt, pero luego sugirió al jugador que apuntara a su pie izquierdo, el jugador estaría quebrantando la Regla 8-2b si el caddie, antes del golpe, no moviera ese pie a otra posición que no indicase la línea para el putt.

La misma respuesta se aplicaría si fuera el compañero de un jugador quien le atendiera la bandera.

8-2b/3

CADDIE TOCA EL PUTTING GREEN PARA INDICAR LÍNEA DE JUEGO ANTES DE QUE EL JUGADOR JUEGUE EL CHIP DESDE FUERA DEL GREEN

P. El caddie de un jugador que se prepara para jugar su chip desde fuera del green, toca el green con un palo para indicar la línea de juego. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. La prohibición de tocar el putting green para indicar la línea de juego se aplica sólo si la pelota del jugador descansa en el putting green.

8-2b/4

SI AL CAPITAN DEL EQUIPO AUTORIZADO PARA DAR CONSEJO, PUEDE EXIGIRSELE QUE SE MANTENGA FUERA DE LOS PUTTING GREENS

P. En una competencia por equipos, el Comité desea establecer una condición de la competencia que permita al Capitán del Equipo dar consejo a los miembros de su equipo, e incluso indicar la línea del putt. Sin embargo, desea estipular que debe mantenerse fuera de los putting greens. ¿Se permite una condición tal?

R. Sí - ver Nota a la Regla 8.

Decisiones relacionadas – ver “Competencia por Equipos” en el Índice

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 8-2b: ver “Indicando la Línea Para el Putt” y “Línea de Putt” en el Índice

REGLA 9

Información sobre los Golpes Empleados

Definiciones

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

9-1. General

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

9-2. Match Play

a. Información sobre los Golpes Empleados

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

b. Información Equivocada

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

Se considera que un jugador ha dado información equivocada si:

- (i) omite informar a su *contrario*, tan pronto como sea posible, que ha incurrido en una penalidad, a menos que (a) obviamente procediera según una *Regla* que preve una penalidad y esta circunstancia fue observada por su *contrario*, o (b) corrija el error antes que su *contrario* ejecute su próximo *golpe*; o

- (ii) da información incorrecta, durante el juego de un hoyo, respecto del número de *golpes* que lleva y no corrige el error antes que su *contrario* ejecute su próximo *golpe*; o
- (iii) da información incorrecta respecto del número de *golpes* empleados en el hoyo recién completado y ello afecta la interpretación del *contrario* acerca del resultado del mismo, a menos que corrija el error antes que cualquier jugador ejecute un *golpe* desde el próximo *sitio de salida* o, en el caso del último hoyo del match, antes que todos los jugadores se retiren del *green*.

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

9-3. Juego por Golpes

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

INFORMACION SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS: GENERAL

9/1

INFORMACION INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

Un jugador no incurre en penalidad por dar información incorrecta sobre las Reglas (ver Definición de "Reglas"); no se considera información equivocada según el significado del término que usa la Regla 9. Es responsabilidad de cada jugador conocer las Reglas (Regla 6-1). Sin embargo, si se determina que un jugador dio a sabiendas información equivocada sobre las Reglas, el Comité estaría justificado en aplicar la penalidad de descalificación según la Regla 33-7.

INFORMACION SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS EN MATCH PLAY

9-2/1

SIGNIFICADO DE "TAN PRONTO COMO SEA POSIBLE" EN LA REGLA 9-2

La Regla 9-2b(i) exige al jugador que ha incurrido en una penalidad le informe a su contrario "tan pronto como sea posible". Esta frase es intencionalmente amplia como para permitir la consideración de las circunstancias en cada situación, especialmente la proximidad del jugador a su contrario. Por consiguiente, informar a su contrario "tan pronto como sea posible" de una penalidad incurrida no significa que, en todas las circunstancias, el jugador deba hacerlo antes que el contrario juegue su próximo golpe.

9-2/2

INFORMACION INCORRECTA DADA POR CADDIE O COMPAÑERO

P. Si información incorrecta, como el número de golpes que el jugador empleó, es dada al contrario no por el jugador mismo sino por su compañero o caddie ¿está el jugador sujeto a penalidad según la Regla 9-2?

R. Sí, siempre que el error no sea corregido antes que el contrario ejecute su próximo golpe.

9-2/3

INFORMACION EQUIVOCADA SOBRE GOLPES EMPLEADOS DADA VOLUNTARIAMENTE

P. En un match entre A y B, A voluntariamente dijo a B, durante el juego de un hoyo, que había empleado tres golpes cuando en realidad había empleado cuatro. A no corrigió el error antes que B ejecutara su próximo golpe. ¿Incurre A en penalidad de acuerdo con la Regla 9-2?

R. Sí. Cuando un jugador da información incorrecta, es irrelevante si el error surge como consecuencia de una respuesta a una pregunta formulada por el contrario o como el resultado de una manifestación voluntaria del jugador. Tal error debe corregirse antes que el próximo golpe del contrario sea ejecutado.

9-2/3.5

JUGADOR SE NIEGA A DECIR A SU CONTRARIO CUANTOS GOLPES LLEVA

P. En un match, B le pregunta a A cuantos golpes ha ejecutado (A) durante el juego de un hoyo o en el hoyo que recién completó. A se niega a dar a B la información requerida. ¿Cuál es el fallo?

R. A incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo (Regla 2-6) por no proceder de acuerdo a los requerimientos de la Regla 9-2a. La penalidad se aplica al hoyo en juego o, si el hoyo ha sido completado, la penalidad se aplica en el último hoyo jugado.

9-2/4

RETENIENDO INFORMACION SOBRE GOLPES EMPLEADOS HASTA QUE AL CONTRARIO LE CORRESPONDA JUGAR

P. En un match entre A y B, A pregunta a B cuántos golpes ha empleado durante el juego de un hoyo. B, a quien le toca jugar, retiene la información hasta ejecutar su próximo golpe. ¿Incorre B en penalidad según la Regla 9-2?

R. No, siempre y cuando B dé la información antes de que A ejecute su próximo golpe.

9-2/5

INFORMACION INCORRECTA HACE QUE EL CONTRARIO LEVANTE SU MARCADOR DE PELOTA

P. La Regla 9-2 establece que, si durante el juego de un hoyo un jugador da información incorrecta al contrario y no corrige el error antes que el contrario ejecute su próximo golpe, el jugador pierde el hoyo. Durante el juego de un hoyo, un jugador da información incorrecta a su contrario y esto hace que el contrario levante la moneda que marca la posición de su pelota. ¿Al levantar el contrario su moneda, se considera que ha ejecutado su próximo golpe?

R. Sí. El jugador pierde el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/3 Jugador levanta la pelota creyendo equivocadamente que se le ha concedido el próximo golpe
- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 20-1/8 Marcador levantado por jugador que erróneamente cree que ha ganado el hoyo

9-2/6

JUGADOR QUE DECLARA SCORE EQUIVOCADO HACE QUE SU CONTRARIO, QUE TENIA OPORTUNIDAD DE EMPATAR EL HOYO, LEVANTE SU PELOTA

P. En un match play, A embocó y manifestó a B, su contrario, que había hecho 4. B, habiendo ejecutado 4 golpes, levantó su pelota creyendo que había perdido el hoyo. A se da cuenta entonces de que había hecho 5 e inmediatamente lo comunicó a B. ¿Cuál es el fallo?

R. A dio información equivocada sobre el número de golpes empleados y de acuerdo con el principio de la Regla 9-2, A normalmente perdería el hoyo. Sin embargo, como A había embocado para por lo menos empatar el hoyo, el hoyo se considera empatado - Ver Regla 2-2.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/3 Jugador levanta pelota antes de embocar; el contrario entonces levanta la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo
- 30/5 En four-ball match play jugador con un putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido
- 30-3f/3 Pelota del jugador que descansa contra asta-bandera es levantada antes de embocarla; los demás jugadores del match levantan sus pelotas creyendo equivocadamente que el jugador ha ganado el hoyo

9-2/7

INFORMACION INCORRECTA DADA POR JUGADOR ES CORREGIDA ANTES QUE EL CONTRARIO

EJECUTE SU PROXIMO GOLPE, PERO DESPUES QUE EL CONTRARIO HA CONCEDIDO EL PUTT AL JUGADOR

P. En un match, la pelota de A se encontraba a unos pocos centímetros del hoyo. B preguntó a A: "¿Cuántos golpes serán cuando emboques?" A respondió "6". B, que estaba con 5, concedió a A el próximo golpe. Después que B ejecutó su putt, A informó a B que él (A) realmente había hecho 5. ¿Cuál es el fallo?

R. A pierde el hoyo según la Regla 9-2 por dar información equivocada.

El principio de la Regla 9-2 se aplica si, después de recibir la información incorrecta, un jugador levanta su pelota, concede a su contrario el próximo golpe o toma alguna acción similar antes que la equivocación sea corregida.

En este caso, la respuesta no depende de cuán cerca se encontraba la pelota de A del hoyo o del hecho que B embocara el putt, no pudiendo mejorar su score.

9-2/8

JUGADOR GANA EL HOYO CON PELOTA EQUIVOCADA; ERROR SE DESCUBRE EN EL SIGUIENTE HOYO; CONTRARIO RECLAMA EL HOYO ANTERIOR

P. En un match, A embocó en 3 en el hoyo 5. Su contrario, B, embocó en 4. Después de jugar desde el siguiente sitio de salida se descubrió que A había jugado pelota equivocada en el hoyo 5. B reclamó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que A no informó a B oportunamente de que había incurrido en penalidad por jugar pelota equivocada, se considera que ha dado información equivocada, aunque no se hubiera dado cuenta de que había incurrido en penalidad (Regla 9-2). Por lo tanto el reclamo tardío de B es válido (Regla 2-5) y el Comité debe otorgar como ganado el hoyo 5 a B.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/4 Jugador gana el hoyo con su propia pelota después de jugar pelota equivocada; el contrario eleva tardíamente el reclamo
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada y compañero levanta su pelota; el error se descubre en el próximo hoyo
- 30-3c/3 Jugadores en bandos opuestos intercambian pelotas durante juego de un hoyo y sus compañeros levantan la suya; error descubierto en el próximo hoyo
- 30-3c/4 Jugador juega pelota del compañero; error descubierto después de que contrarios han jugado próximo golpe

9-2/9

JUGADOR DECLARA SCORE EQUIVOCADO EN UN HOYO; ERROR SE DESCUBRE VARIOS HOYOS DESPUES

P. En un match, después de concluir el hoyo, A sin intención informa a B que ha hecho 5, cuando en realidad hizo 6. Como consecuencia, el hoyo se empata o es ganado por A. A se da cuenta de su error varios hoyos después. ¿Cuál es el fallo?

R. En cualquiera de los casos A pierde el hoyo y el estado del match debe ajustarse (Regla 9-2).

9-2/10

JUGADOR OMITIÓ GOLPE DE PENALIDAD AL INFORMAR AL CONTRARIO EL SCORE DEL HOYO; EL ERROR SE DESCUBRE DESPUES DE QUE EL CONTRARIO CONCEDE EL MATCH

P. A y B igualaron el match al concluir los 18 hoyos y salieron a jugar el hoyo 19. A incurre en un golpe de penalidad pero no se da cuenta de esto. A emboca y manifiesta a B que ha hecho 6. B juega su sexto golpe, lo falla y concede el match a A.

Al regresar al club house, A se da cuenta de que ha incurrido en un golpe de penalidad y que su score es 7 y no 6. B reclama el match sobre la base de que A ha dado información equivocada. ¿Cuál es el fallo?

R. El reclamo de B es válido, dado que el resultado no se ha publicado – ver Regla 2-5. A pierde el hoyo por dar información equivocada aunque ignorara que había incurrido en penalidad (Regla 9-2).

Decisiones relacionadas – ver “Reclamos y Controversias: reclamo tardío” en el Índice

9-2/11

CONTRARIO LEE ERRONEAMENTE EL NUMERO DE LA PELOTA DEL JUGADOR; COMO RESULTADO DE ELLO ACUERDAN QUE EL JUGADOR PIERDE EL HOYO

P. En un match, A y B están jugando pelotas de la misma marca (Marca X). El número de identificación de la pelota de A es “3” y su nombre está impreso en su pelota. El número de identificación de la pelota de B es “5”.

Al terminar el hoyo 2, que ganó A, B levanta ambas pelotas y dice “las dos son “5”, ¿Cuál es la suya? A declara que está jugando una número “3” y por lo tanto debe haber jugado una pelota equivocada. A y B acuerdan que A perdió el hoyo por jugar una pelota equivocada.

B gana el match y entonces descubre que el tiene una pelota Marca X número “3” con el nombre de A impreso en ella. A y B concluyen que B leyó mal el número en el hoyo 2. ¿Dió B información equivocada?

R. No. Información equivocada en los términos utilizados en la Regla 9 se refiere al número de golpes empleados.

El acuerdo entre A y B, que A perdió el hoyo 2 debe mantenerse y el match debe quedar como fue jugado. Hubiera sido aconsejable que A inspeccionara las dos pelotas en el hoyo 2.

Decisiones relacionadas:

- 1-1/4 El jugador descubre su pelota dentro del hoyo después de jugar pelota equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde su pelota concede el hoyo; luego la pelota se encuentra dentro del hoyo
- 2-5/5 Reclamo invalido no cuestionado

9-2/12

OMISION A SABIENDAS DEL JUGADOR DE CORREGIR EL MALENTENDIDO DEL CONTRARIO SOBRE EL ESTADO DEL MATCH. QUE ES LO QUE CONSTITUYE INFORMACION EQUIVOCADA

P. En un match, B está 1 arriba jugando el hoyo 14. A y B hacen 6 en el hoyo 14, pero B, creyendo que A había hecho 5, dice: “Estamos empatados”. A no dice nada, aunque sabe que ambos hicieron 6 y que él seguía 1 abajo.

Al concluir el hoyo 17 B, creyendo que está 2 abajo, concede el match, cuando en realidad se encuentra sólo 1 abajo. ¿Debe penalizarse a A, según la Regla 9-2, por dar información equivocada?

R. No. La Regla 9-2 se refiere a dar información equivocada sobre el número de golpes empleados en un hoyo e incluye la aceptación (oral o tácita) de la declaración equivocada del contrario sobre el número de golpes empleados por el jugador. La información equivocada no incluye la aceptación del jugador de una declaración equivocada del contrario sobre el resultado de un hoyo o con el estado del match.

Sin embargo, la omisión consciente de A de corregir a B sobre el estado del match, contradice a tal punto el espíritu del juego que el Comité debería descalificar a A de acuerdo con lo dispuesto en la Regla 33-7 y rehabilitar a B.

Decisión relacionada:

- 2-5/9 Jugador que acuerda con su contrario que el hoyo se empató, se da cuenta luego que lo ha ganado y plantea reclamo

9-2/13

JUGADOR QUE MANIFIESTA AL CONTRARIO QUE PROCEDERIA SEGUN LA REGLA SOBRE HAZARD DE AGUA CAMBIA DE IDEA DESPUES QUE EL CONTRARIO JUEGA

P. En un match, B colocó su golpe de salida cerca de un hazard de agua y A colocó el suyo dentro del hazard. Antes de que B jugara su segundo golpe, preguntó a A cómo iba a proceder. A dijo que iba a droppear una pelota con un golpe de penalidad. B jugó su segundo golpe, después de lo cual A cambió de parecer y jugó su pelota desde el hazard. ¿Dio A información equivocada, quebrantando la Regla 9-2?

R. No. A podría haberse negado a contestar la pregunta de B o contestar que esperaría a que B jugase para decidir qué táctica emplear. El hecho de que A haya dicho a B qué iba a hacer, no le impide cambiar de parecer.

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la pelota original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda pelota
- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a obtener alivio sin penalidad de una condición levanta la pelota; elige no obtener alivio y desea proceder según la regla de pelota injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que declara que procederá de acuerdo a la regla de pelota injugable, posteriormente evalúa la posibilidad de jugar la pelota tal como descansa
- 28/13 Después de declarar la pelota injugable y levantarla, jugador descubre que la pelota descansaba en terreno en reparación

9-2/14**INFORMACION INCORRECTA LLEVA AL CONTRARIO A PENSAR QUE TIENE UN PUTT PARA EMPATAR; CONTRARIO EMBOCA EL PUTT Y LUEGO SE DESCUBRE EL ERROR**

P. En un match entre A y B, la pelota de A descansa a pocos centímetros del hoyo. B concede a A su próximo golpe y luego pregunta, "¿cuántos golpes empleó?" A contesta, "6". B, que tiene 5, emboca el putt para 6 y cree que ha empatado el hoyo. En ese momento A dice a B que ha hecho 5 realmente. El Comité decide que A gana el hoyo. ¿Es esto correcto?

R. Sí. El hoyo concluyó cuando se le concedió el putt a A, quien lo ganó con 5. Puesto que A corrigió el error antes que cualquiera de los jugadores jugara desde el próximo sitio de salida, no se incurre en penalidad - ver Regla 9-2.

9-2/15**INFORMACION EQUIVOCADA DADA DESPUES DE CONCLUIDO EL HOYO; CUANDO SE APLICA LA PENALIDAD**

P. La Decisión 9-2/14 da a entender que si A no hubiese corregido el error antes de jugar desde el próximo sitio de salida, habría perdido el hoyo, según la Regla 9-2. Sin embargo, parecería que A no incurrió en penalidad porque ganó el hoyo y por lo tanto la información incorrecta no afectaba el resultado del hoyo. ¿Cuál respuesta es correcta?

R. Hay penalidad por dar información incorrecta después de concluido el hoyo, si no se corrige antes de jugar desde el próximo sitio de salida, salvo que la información incorrecta no afecte el entendimiento del contrario sobre el resultado del hoyo concluido. La información incorrecta no afecta el entendimiento del contrario sobre el resultado del hoyo en las siguientes circunstancias: A y B juegan un match. Después de concluir un hoyo, A manifiesta que ha hecho 5 y B dice que ha hecho 7. Después de jugar desde el próximo sitio de salida, A manifiesta que estaba equivocado al decir que había hecho 5 y que en realidad había hecho 6.

En la Decisión 9-2/14, la información incorrecta llevó a B a creer que el hoyo en cuestión se había empatado, cuando en realidad B lo había perdido. Por lo tanto, si A no hubiera corregido el error antes de jugar desde el próximo sitio de salida, según la Regla 9-2, el hoyo debió concederse a B.

9-2/16**AVERIGUANDO UBICACION DE LA PELOTA DEL CONTRARIO ANTES DE JUGAR**

P. En un match, el golpe de salida de B puede estar perdido, fuera de límites o en un hazard de agua. De acuerdo con lo que establece el segundo párrafo de la Regla 9-2a, según el cual el contrario tiene derecho a preguntar al jugador cuántos golpes ha empleado, ¿se le permite a A ir a averiguar en qué condiciones se encuentra la pelota de B antes de jugar desde el sitio de salida?

R. No. A quebrantaría la Regla 6-7 (Demora Indebida) si procede de esta manera. Un jugador puede hacer esto sólo si lo hace sin demorar indebidamente el juego.

Decisión relacionada:

- 8-1/5 Pidiendo información sobre donde se encuentra la pelota de otro jugador

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-2: ver "Reclamos y Controversias" "Información Sobre los Golpes Empleados" e "Información Equivocada" en el Índice

INFORMACION SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS EN JUEGO POR GOLPES

9-3/1

COMPETIDOR EN DESEMPATE HOYO POR HOYO DA INFORMACIÓN EQUIVOCADA.

P. En desempate hoyo por hoyo de un juego por golpes, B completa su hoyo en 5 golpes. No teniendo otra forma de determinar el score de B en ese punto, A, quien tiene un putt para 5, pregunta el score de B para el hoyo. Este (B) manifiesta erróneamente que ha embocado en 4. A levanta su pelota sin marcar su posición basado en entender que B ya ha ganado el hoyo. Luego B corrige su error. ¿Cuál es el fallo?

R. Si B engaña intencionalmente es descalificado según la regla 33-7.

Si solo se equivocó, B no incurre en penalidad. La Regla 9 no impone penalidad por dar información equivocada sobre el número de golpes empleados en juego por golpes. En estas circunstancias excepcionales, A no incurre en penalidad por levantar su pelota sin marcarla. En desempate hoyo por hoyo de un juego por golpes, no es necesario que A termine el hoyo si B es el ganador (ver Decisión 33-6/3), y como A no tenía en ese momento otra forma de saber el score de B, era razonable que A confiara en la respuesta de B. Como consecuencia de ello, al informar equivocadamente el score que provoca que A levante su pelota, debería considerarse que B (no A), ha sido el causante del movimiento de la pelota de A. Por lo tanto, en estas exclusivas circunstancias, se aplica la Regla 18-4, es decir, ningún jugador incurre en penalidad y A debe reponer su pelota – ver Decisiones 18-1/8 y 18-2a/21. Esta respuesta solo se aplica al desempate hoyo por hoyo de un juego por golpes. En todos los otros casos, durante una competencia por golpes, A siempre estaría obligado a completar el hoyo y por lo tanto no sería razonable que levante su pelota sin marcarla.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 9-3 – ver "Información Equivocada" en el Índice

REGLA 10

Orden de Juego

Definiciones

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

10-1. Match Play

a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

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

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

b. Durante el Juego de un Hoyo

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

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

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

c. Jugando Fuera de Turno

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

10-2. Juego por Golpes

a. Cuando se Inicia el Juego de un Hoyo

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

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

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

b. Durante el Juego de un Hoyo

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

Excepciones: Reglas 22 (pelota que ayuda o interfiere el juego) y 31-4 (*four-ball* juego por golpes).

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

c. Jugando Fuera de Turno

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

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

(Orden de juego incorrecto en foursome juego por golpes – ver Regla 29-3)

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

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

ORDEN DE JUEGO: GENERAL

10/1

ORDEN DE JUEGO CUANDO DOS PELOTAS DESCANSAN EN TERRENO EN REPARACION Y AMBOS JUGADORES OBTIENEN ALIVIO

P. A y B golpean sus pelotas a un terreno en reparación. Las pelotas se encuentran a unos 40 centímetros una de la otra. La pelota de A está más lejos del hoyo. Ambos jugadores deciden obtener alivio. El orden de juego para el próximo golpe, ¿se determina por la posición relativa de la pelota antes de obtener alivio o después?

R. El orden de juego se determina por la posición relativa de las pelotas antes de obtener alivio. A debería jugar antes que B – ver Nota de las Reglas 10-1b y 10-2b.

10/2

ORDEN DE JUEGO CUANDO DOS PELOTAS DESCANSAN EN HAZARD DE AGUA LATERAL Y AMBOS JUGADORES OBTIENEN ALIVIO

P. A y B golpean sus pelotas y caen en un hazard de agua lateral. Las pelotas se encuentran a unos 40 centímetros una de la otra. La pelota de A está más lejos del hoyo, pero la de B cruzó el margen del hazard por un punto más lejano del hoyo que la pelota de A. Ambos jugadores deciden obtener alivio del hazard. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R. Puesto que la pelota de A descansa más lejos del hoyo, según Nota de las Reglas 10-1b ó 10-2b, A debería jugar antes que B.

10/3

ORDEN DE JUEGO CUANDO DOS PELOTAS SE PIERDEN EN HAZARD DE AGUA LATERAL

P. A y B golpean sus pelotas dentro de la misma área en un hazard de agua lateral. Ambas pelotas se pierden en el hazard; por lo tanto, no se sabe cuál pelota se encuentra más lejos del hoyo. Sin embargo, la pelota de B cruzó el margen del hazard por un punto más lejano del hoyo que la pelota de A. ¿Cuál es el procedimiento adecuado?

R. La pelota a jugarse primero debe decidirse a la suerte, tal como sucedería si las pelotas se encontraran equidistantes del hoyo - ver Reglas 10-1b y 10-2b.

10/4

ORDEN DE JUEGO PARA PELOTA PROVISIONAL FUERA DEL SITIO DE SALIDA

P. En un match entre A y B, A juega su tiro al green, yendo la pelota hacia una zona arbolada. Como la pelota puede estar perdida fuera de un hazard de agua, le anuncia a B que quiere jugar una pelota provisional. ¿Cuál es el orden de juego para la pelota provisional de A?

R. Excepto cuando se juega una pelota provisional desde el sitio de salida (Regla 10-3), el orden de juego para una pelota provisional es, para el jugador que juega una pelota provisional hacerlo de inmediato. Por lo tanto, A jugaría su pelota provisional antes del siguiente golpe de B.

Si A permite a B que juegue antes que el (A) declare su intención de jugar una pelota provisional, A ha abandonado su derecho a hacerle repetir a B el golpe bajo la Regla 10-1c, pero puede aún jugar la pelota provisional.

Decisión relacionada:

- 10-3/1 Pelota provisional jugada fuera de turno desde el sitio de salida

HONOR EN MATCH PLAY

10-1a/1

DETERMINACION DEL HONOR EN MATCH CON HANDICAP

P. A y B juegan un match con handicap. B tiene el honor en el primer hoyo.

Ambos jugadores hacen 5 en el hoyo 1, pero A recibe un golpe de handicap y por lo tanto su score neto es 4. ¿Le corresponde a A el honor en el hoyo 2?

R. Sí - ver Reglas 2-1 y 10-1a.

10-1a/2

DETERMINACION DEL HONOR EN EL HOYO LUEGO DE UN RECLAMO

P. Una controversia surge en un match entre A y B y A plantea un reclamo. A y B acuerdan continuar el match y obtener el fallo después. Si el reclamo pudiera tener efecto en determinar quien tiene el honor, ¿como es ello decidido?

R. En equidad (Regla 1-4), el honor es decidido por sorteo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1a:

- 11-4a/1 Jugador con el honor juega desde fuera del sitio de salida; orden de juego si el contrario exige se anule el golpe

ORDEN DE JUEGO EN MATCH PLAY

10-1b/1

PROCEDIMIENTO QUE DEBE EMPLEAR EL ARBITRO PARA DETERMINAR CUAL PELOTA SE ENCUENTRA MAS LEJOS DEL HOYO

P. En un match, la pelota de A se encuentra a un costado del fairway y la de B del otro lado. Ambas pelotas están a unas 100 yardas del hoyo. A juega y B pregunta si A jugó fuera de turno. ¿Está el árbitro obligado a contar los pasos que hay hasta el hoyo, para resolver la cuestión?

R. No. En vista de la distancia que hay, el árbitro puede resolver la cuestión a ojo. Si no puede hacerlo, estaría justificado a decidir por sorteo qué jugador debería jugar primero. Si fue decidido por sorteo que B debería haber jugado primero, B tiene derecho a pedir que A juegue de nuevo, según la Regla 10-1c.

Decisiones relacionadas:

- 30/4 Jugador que abandona el green creyendo equivocadamente que compañero empató el hoyo, regresa y juega el putt para empatar
- 30-3b/2 Renunciando al turno de ejecutar el putt en match four-ball

JUGANDO FUERA DE TURNO EN MATCH PLAY

10-1c/1

SOLICITUD A JUGADOR PARA QUE REPITA EL GOLPE RETIRADA DESPUES QUE CONTRARIO JUEGA

P. En un match entre A y B, A jugó su golpe de salida fuera de turno. B solicitó a A que abandonara la pelota y jugara en el orden correcto. Sin embargo, después de jugar, B dijo a A que no se molestara en jugar otra pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. A no está obligado a cumplir con la solicitud de B de continuar con la pelota original. B no incurre en penalidad por dar la instrucción.

Tanto si A continuó con su pelota original como si jugó otra pelota en el orden correcto, como era su derecho, el hoyo se mantendría como fue jugado.

10-1c/2

JUGADOR A QUIEN SE LE SOLICITA QUE LEVANTE SU PELOTA QUE INTERFIERE EL JUEGO JUEGA FUERA DE TURNO

P. En un match play, la pelota de A se encuentra en la línea del putt de B. B solicita a A que levante su pelota, de acuerdo con la Regla 22-2. En lugar de cumplir con el requerimiento, A juega su putt fuera de turno. ¿Pierde A el hoyo por quebrantar la Regla 22-2 o se aplica la Regla 10-1c, en cuyo caso no hay penalidad, pero teniendo B el derecho a solicitar a A que repita el golpe en el orden correcto?

R. Se aplica la Regla 10-1c.

10-1c/3

JUGADOR INVITA A SU CONTRARIO A JUGAR PRIMERO PARA AHORRAR TIEMPO

P. En match play, es el turno de juego de A, pero advierte que accidentalmente ha dejado un palo en el hoyo anterior. Decide volver a recuperar el palo, y sugiere que su contrario B juegue primero para ahorrar tiempo. ¿Si B luego juega fuera de turno conforme lo sugerido, se han puesto de acuerdo los jugadores en dejar sin efecto las Reglas quebrantando la Regla 1-3?

R. No. Cuando se hace con el único propósito de ahorrar tiempo, un jugador al que le corresponde jugar

puede invitar a su contrario a que juegue primero. El contrario no está obligado a aceptar la propuesta de jugar primero, pero si lo hace el jugador ha perdido el derecho, de acuerdo a la Regla 10-1c, a solicitar que repita el golpe jugado fuera de turno. (Modificada – Antes 10-1c/3)

Decisiones relacionadas:

- 6-7/1 Jugador Regresa al Sitio de Salida a Buscar Palo que había Olvidado
- 10-2c/2 Competidores en Juego por Golpes Acuerdan Jugar Fuera de Turno pero No con el Propósito de Dar a uno de ellos una Ventaja

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-1c – Ver “Orden de Juego” y “Jugando Fuera de Turno” en el Índice

HONOR EN JUEGO POR GOLPES

10-2a/1

DETERMINACION DEL HONOR EN EL JUEGO POR GOLPES CON HANDICAP

P. En una competencia por golpes con handicap, el handicap se deduce al final de la vuelta y no en hoyos individuales. En este tipo de competencia, ¿cómo se determina el honor?

R. De acuerdo con los scores gross.

ORDEN DE JUEGO EN JUEGO POR GOLPES

10-2b/1

COMPETIDOR SE OPONE A QUE CO-COMPETIDOR EJECUTE EL PUTT FUERA DE TURNO

P. En el juego por golpes, la pelota de A se encuentra a unos 10 metros del hoyo y la de B a unos 7 metros. A ejecuta su putt y la pelota se detiene a un metro del hoyo. A se prepara para embocar antes de que B ejecute su putt. B se opone y reclama que según las Reglas (Regla 10-2b) tiene derecho a ejecutar su putt antes que A.

Si bien el ejecutar el putt fuera de turno en el juego por golpes generalmente se permite, ¿debería el Comité permitir a A que juegue fuera de turno en estas circunstancias?

R. Si A hubiera levantado la pelota cuando se planteó la queja, el Comité debería fallar que A no tiene derecho a ejecutar el putt fuera de turno, en vista de lo dispuesto por la Regla 10-2b.

Si A no hubiera levantado la pelota cuando se planteó la queja, la respuesta depende de si B hubiera exigido a A que levantara su pelota según la Regla 22 (Pelota que interfiere o ayuda el juego) antes de que él (B) juegue. Si es así, el Comité debería fallar que A tiene derecho a jugar fuera de turno, siempre que lo haga sin levantar primero su pelota, es decir, la Regla 22-2 permite a un competidor en el juego por golpes a quien se le exige que levante su pelota porque interfiere, “a que juegue primero más bien que levantar”.

Si B no hubiera exigido a A que levante su pelota antes de que él (B) ejecute el putt, el Comité debería fallar que A no tiene derecho a jugar fuera de turno.

Si bien permitir que se ejecute el putt fuera de turno en el juego por golpes puede ser cuestionable en vista de la redacción muy explícita de la Regla 10-2b, no hay penalidad si se hace (Regla 10-2c), no está en contradicción con el propósito de la Regla 10-2b y puede, quizás, agilizar el juego. Por consiguiente, se considera que tal práctica no debería desalentarse.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2b:

- 31-4/1 Jugador renuncia a su turno de juego; circunstancias según las cuales se le permite completar el hoyo
- 31-4/2 Hasta que punto se le permite a un bando jugar en el orden que considere más conveniente

JUGANDO FUERA DE TURNO EN JUEGO POR GOLPES

10-2c/1

PELOTA JUGADA FUERA DE TURNO DESDE EL SITIO DE SALIDA ES ABANDONADA; OTRA PELOTA ES JUGADA EN ORDEN CORRECTO

P. En juego por golpes, un competidor jugó fuera de turno desde el sitio de salida y aunque debería haber continuado el juego con dicha pelota sin penalidad, la abandonó y jugó otra pelota en el orden correcto. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador jugó otra pelota desde el sitio de salida, la pelota original se perdió y la otra pelota estaba en juego bajo penalidad de golpe y distancia - ver Regla 27-1.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe desde el sitio de salida acomoda mas baja la pelota antes de jugar su próximo golpe
- 18-2a/2 Pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; se la levanta y se la acomoda nuevamente en el tee
- 18-2a/11 Pelota erróneamente considerada fuera de límites levantada; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida
- 27-2b/10 Pelota provisional levantada posteriormente se convierte en pelota en juego; competidor juega luego desde lugar equivocado
- 29-1/9 Jugador y compañero ejecutan golpes de salida desde el mismo sitio de salida jugando un foursome

10-2c/2

COMPETIDORES EN JUEGO POR GOLPES ACUERDAN JUGAR FUERA DE TURNO PERO SIN INTENCION DE DAR VENTAJA A UNO DE ELLOS

P. En juego por golpes, A y B acuerdan jugar fuera de turno en el hoyo 10 para ahorrar tiempo. No hay penalidad bajo la Regla 10-2c, porque no lo hicieron con la intención de dar a uno de ellos ventaja. Sin embargo, ¿están sujetos a ser descalificados, según la Regla 1-3, por acordar excluir la operativa de la Regla 10-2a ó 10-2b, según sea el caso?

R. No. La Regla 10-2c específicamente regula y permite específicamente éste procedimiento en el juego por golpes. En consecuencia la Regla 1-3 no se aplica. En match play - ver Decisión 10-1c/3

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 10-2c – Ver “Orden de Juego” y “Jugando Fuera de Turno en el Índice

PELOTA PROVISIONAL Y SEGUNDA PELOTA

10-3/1

PELOTA PROVISIONAL JUGADA FUERA DE TURNO DESDE EL SITIO DE SALIDA

P. En match play, A tiene el honor y juega desde el sitio de salida, seguido por su contrario B. Este último, creyendo que su pelota puede estar fuera de límites, juega una pelota provisional mientras A permanece en silencio.

Después que B jugó su pelota provisional, A decide que, como su pelota puede estar fuera de límites o perdida fuera de un hazard de agua, el también jugará una pelota provisional.

Atento las disposiciones de la Regla 10-3, ¿puede A pedir a B que cancele y repita el golpe realizado con la pelota provisional?

R. No. Cuando B jugó su pelota provisional, no sabía que A haría lo mismo. En estas circunstancias, A puede jugar una pelota provisional; sin embargo, perdió el derecho a pedirle a B que repita el golpe realizado con la pelota provisional, cuando le permitió que jugara primero.

Decisiones relacionadas:

- 10/4 Orden de juego para pelota provisional fuera del sitio de salida
- 11-4a/1 Jugador con el honor juega desde fuera del sitio de salida; orden de juego si el contrario exige anular el golpe

REGLA 11

Sitio de Salida

Definiciones

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

11-1. Acomodando

Cuando un jugador está poniendo una pelota en juego desde el *sitio de salida*, ésta debe ser jugada dentro de la superficie del mismo sobre el suelo o sobre un tee reglamentario (ver Apéndice IV) colocado en o sobre dicha superficie.

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

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

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

11-2. Marcas del Sitio de Salida

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

11-3. Pelota que Cae del Tee

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

11-4. Jugando desde Fuera del Sitio de Salida

a. Match Play

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

b. Juego por Golpes

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

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

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

11-5. Jugando desde Sitio de Salida Equivocado

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

SITIO DE SALIDA Y ACOMODANDO

Decisiones relacionadas con la Regla 11-1 – ver “Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida” en el Índice

MARCAS DEL SITIO DE SALIDA

11-2/1

CONDICIÓN DE LAS MARCAS DEL SITIO DE SALIDA DESPUÉS DE EJECUTAR EL PRIMER GOLPE

P. Según la Regla 11-2, las marcas del sitio de salida se consideran fijas antes de ejecutarse el primer golpe con cualquier pelota desde ese sitio. ¿Se consideran obstrucciones móviles de ahí en adelante?

R. Sí. (Modificada)

11-2/2

MARCA DEL SITIO DE SALIDA MOVIDA POR EL JUGADOR

La Regla 11-2 dispone que antes de que un jugador ejecute su primer golpe, con cualquier pelota desde el sitio de salida, las marcas del sitio de salida son consideradas fijas. De ahí en más, la Decisión 11-2/1 aclara que son obstrucciones y, si son móviles, se las puede mover (ver Definición de “Obstrucción”).

En vista de que las marcas del sitio de salida son inicialmente fijas, y que cuando son movidas pueden tener un efecto significativo en la competencia, los siguientes son ejemplos de fallos apropiados en diversas circunstancias. En todos los casos, una marca de sitio de salida movida debería ser repuesta. En algunos casos, la reposición de la marca de sitio de salida puede afectar la penalidad a aplicar al jugador.

- (a) Un jugador mueve una marca de sitio de salida antes de jugar su primer golpe, con cualquier pelota, porque interfiere con el asiento de la pelota, su stance o el espacio del swing a intentar - Pérdida de hoyo en match play o dos golpes de penalidad en juego por golpes por quebrantar la Regla 13-2.
- (b) Un jugador mueve una marca de sitio de salida antes o después de ejecutar un golpe desde dicho sitio, porque, en su opinión, las marcas están muy cerca una de otra; demasiado atrás; apuntaban en una dirección equivocada u otra razón similar - Descalificación según la Regla 33-7, salvo que la marca sea repuesta antes de que el jugador o cualquier otro juegue desde ese sitio, en cuyo caso la penalidad es modificada a pérdida del hoyo en match play o dos golpes en el juego por golpes.
- (c) Un jugador mueve una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde dicho sitio como resultado de haberse caído encima de la marca - No hay penalidad y la marca debe ser repuesta.
- (d) Un jugador mueve una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde ese sitio como resultado de haberla intencionalmente o haberla golpeado con un palo - No hay penalidad y la marca debe ser repuesta.
- (e) Un jugador levanta una marca de salida antes o después de ejecutar un golpe desde ese sitio, sin ningún motivo aparente y sin autorización según las Reglas - No hay penalidad y la marca debe ser repuesta.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-2 – ver “Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida” en el Índice

PELOTA QUE CAE DEL TEE

11-3/1

JUGADOR YERRA EL GOLPE; LUEGO LA PELOTA ES ACCIDENTALMENTE VOLTEADA DEL TEE

P. Un jugador colocó la pelota sobre el tee en el sitio de salida. Ejecutó un golpe a la pelota, pero erró. Preparó nuevamente el golpe y accidentalmente la volteó del tee. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe a la pelota, ésta estaba en juego y la Regla 11-3 ya no era de aplicación. Cuando la pelota en juego se movió después de prepararse el golpe, el jugador incurrió en un golpe de penalidad y debió reponerla (Regla 18-2b).

Decisión relacionada:

- 18-2a/2 Pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; se la levanta y se la acomoda nuevamente en el tee

11-3/2 (Reservada)

11-3/3

PELOTA ORIGINAL FUERA DE LIMITES; OTRA PELOTA A JUGARSE DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO DE GOLPE Y DISTANCIA CAE DEL TEE AL PREPARAR EL GOLPE

P. Un jugador envió su pelota original fuera de límites desde el sitio de salida. Según la Regla 27-1, acomodó otra pelota. Al preparar el golpe la tocó y la pelota se cayó del tee. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad, porque una pelota acomodada sobre un tee no se considera en juego hasta que no se ejecute un golpe (ver Definición de "Pelota en Juego"). La pelota puede acomodarse nuevamente sobre el tee (Regla 11-3).

Decisión relacionada:

- 18-2a/19 Pelota movida accidentalmente al hacer el swing de práctica antes de ejecutar el golpe de salida

JUGANDO DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA EN MATCH PLAY

11-4a/1

JUGADOR CON EL HONOR JUEGA DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA; ORDEN DE JUEGO SI EL CONTRARIO EXIGE ANULAR EL GOLPE

P. En match play el jugador con el honor, juega desde fuera del sitio de salida. Su contrario inmediatamente le exige que anule el golpe de acuerdo con la Regla 11-4a. ¿Sigue el jugador manteniendo el honor?

R. Sí. El próximo golpe desde el sitio de salida no se considera una segunda pelota según los términos usados en la Regla 10-3.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 11-4a:

- 11-5/3 Pelota enviada fuera de límites desde sitio de salida equivocado; contrario no exige repetición del golpe
- 29-1/1 Pelota jugada desde fuera del sitio de salida en match foursome

JUGANDO DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA EN JUEGO POR GOLPES

11-4b/1 (Reservada)

11-4b/2

COMPETIDORES ESTIMAN EL AREA DEL SITIO DE SALIDA CUANDO FALTA UNA DE LAS MARCAS

P. En el juego por golpes los competidores de un grupo, al encontrar que faltaba una de las marcas en un sitio de salida, calcularon el área por si mismos, basándose en la posición de la marca que había y en la

forma del sitio de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. El procedimiento correcto es interrumpir el juego hasta que el Comité resuelva el problema.

Sin embargo, si el Comité queda satisfecho al comprobar que los competidores no obtuvieron ventaja al jugar desde el sitio de salida que ellos mismos determinaron, debe, en equidad (Regla 1-4), aceptar sus scores sin penalidad. De lo contrario, los competidores incurrir en la penalidad prevista en la Regla 11-4b.

11-4b/3

COMPETIDORES DECIDEN DESDE DONDE JUGAR EN UN SITIO DE SALIDA CUANDO FALTAN AMBAS MARCAS

P. En el juego por golpes, los competidores de un grupo, al no encontrar marcas en un hoyo, deciden iniciar el juego del hoyo desde un lugar que determinaron por sí mismos y ejecutan su golpe de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. El Comité puede aceptar sin penalidad los scores de dichos competidores, si existen indicios acerca del lugar donde debían encontrarse las marcas en el sitio de salida y si los competidores determinaron el sitio de salida basados en dichos indicios y jugaron desde dentro de ese lugar. Los indicios suficientes pueden referirse a manchas de pintura hechas para mostrar donde debían colocarse las marcas o, si las marcas hubieran sido movidas durante una vuelta, las depresiones u otra clase de indicios en el terreno que indiquen dónde se encontraban las marcas del sitio de salida.

En ausencia de tales indicios, los competidores deberían ser descalificados, según la Regla 11-4b, salvo que, antes de jugar desde el próximo sitio de salida, interrumpen el juego, soliciten al Comité que coloque las marcas y jueguen nuevamente el hoyo desde dentro del sitio de salida así determinado. Cualquier competidor que proceda de esta manera incurriría en la penalidad de dos golpes (Regla 11-4b).

11-4b/4 (Reservada)

11-4b/5 (Reservada)

11-4b/6

PELOTA JUGADA DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA VA FUERA DE LIMITES

P. En el juego por golpes, A jugó desde fuera del sitio de salida enviando la pelota fuera de límites. Jugó otra pelota desde dentro del sitio de salida. ¿Se lo penaliza con golpe y distancia según la Regla 27-1 y con dos golpes según la Regla 11-4b?

R. No. A es penalizado sólo con dos golpes según la Regla 11-4b. La pelota jugada desde fuera del sitio de salida no estaba en juego. Por lo tanto, el hecho de que haya ido fuera de límites es irrelevante y el golpe en sí no cuenta.

Decisiones relacionadas con la Regla 11-4b:

- 11-5/4 Pelota jugada desde sitio de salida equivocado en juego por golpes; error corregido
- 29-1/2 Jugador juega desde fuera del sitio de salida en foursome juego por golpes; compañero repite el golpe
- 34-3/4 Controversia sobre si competidor jugó desde fuera del sitio de salida

JUGANDO DESDE SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO

11-5/1

EXPLICACION DE "PROXIMO SITIO DE SALIDA" CUANDO LOS COMPETIDORES HAN JUGADO DESDE SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO

P. En el juego por golpes, dos competidores habiendo completado el hoyo 11, jugaron desde el sitio de salida del hoyo 15, completaron el hoyo y jugaron desde el sitio de salida del hoyo 16. Antes de ejecutar sus segundos golpes, se dieron cuenta de su error, regresaron al sitio de salida del 12 y completaron la vuelta. Al denunciar el hecho, los competidores fueron penalizados con dos golpes cada uno, dado que el Comité

interpretó que el "próximo sitio de salida" a que se refiere la Regla 11-4b correspondía al hoyo 12. ¿Tenía razón el Comité?

R. No. Cuando los competidores jugaron desde el sitio de salida del hoyo 16, jugaron desde el "próximo sitio de salida" y ya no podían corregir su error. Por consiguiente, se los debería haber descalificado.

11-5/2

SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO UTILIZADO POR FALTA ATRIBUIBLE AL COMITE AL NO INDICAR LOS NUMEROS DE LOS HOYOS EN LOS SITIOS DE SALIDA

P. En una competencia por golpes el Comité omitió colocar letreros en los sitios de salida, indicando los números de los hoyos. Como consecuencia, un grupo que acababa de terminar el hoyo 4 jugó desde el sitio de salida del hoyo 12 en vez de jugar desde el del hoyo 5. ¿Debería penalizarse a los miembros del grupo, según la Regla 11-4b, en estas circunstancias?

R. Sí.

El Comité fue remiso al no colocar letreros en cada sitio de salida. Sin embargo, todo jugador es responsable de conocer la vuelta estipulada, dado que ésta es una de las condiciones de la competencia.

11-5/3

PELOTA ENVIADA FUERA DE LIMITES DESDE SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO; CONTRARIO NO EXIGE REPETICION DEL GOLPE

P. A jugaba un match en contra de B. A envió la pelota fuera de límites desde un sitio de salida equivocado. B no exigió repetición del golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. Debido a que A jugó desde un sitio de salida equivocado y B no le exigió que anulara el golpe y jugara una pelota desde dentro del sitio de salida correcto, la pelota de A ha sido puesta en juego (ver Definición de "Pelota en Juego").

Por consiguiente, según la Regla 27-1, A debe dropear una pelota con la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del sitio desde donde fue jugada la pelota original, es decir, desde el sitio de salida equivocado. No le era permitido colocar la pelota sobre un tee, dado que la pelota original no fue jugada desde el sitio de salida del hoyo en juego (Regla 20-5).

11-5/4

PELOTA JUGADA DESDE SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO EN JUEGO POR GOLPES; ERROR CORREGIDO

P. En el juego por golpes, después de concluir el hoyo 10, A y B jugaron desde el sitio de salida del hoyo 15 y no desde el hoyo 11. Se dieron cuenta de su error antes de completar el hoyo 15; regresaron al sitio de salida del hoyo 11 y completaron la vuelta. ¿Cuál es el fallo?

R. A y B incurren cada uno en la penalidad de dos golpes según la Regla 11-4b. Hicieron lo correcto al interrumpir el juego en el hoyo 15 y regresar al hoyo 11. Los golpes empleados en el hoyo 15, jugado fuera de turno, no se cuentan.

Decisiones relacionadas:

- 11-4b/6 Pelota jugada desde fuera del sitio de salida va fuera de límites
- 29-1/2 Jugador juega desde fuera del sitio de salida en foursome juego por golpes; compañero repite el golpe

REGLA 12

Buscando e Identificando la Pelota

Definiciones

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

12-1. Viendo la Pelota; Buscando la Pelota

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

Al buscar su pelota en cualquier parte de la *cancha*, el jugador puede tocar o torcer pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente lo necesario para encontrarla o identificarla, siempre que no mejore el asiento de la pelota, el espacio en que ha de intentar su *stance* o swing o su *línea de juego*; si la pelota es *movida*, se aplica la Regla 18-2a salvo lo dispuesto en las cláusulas (a) – (d) de esta Regla.

Además de otros procedimientos que las *Reglas* autorizan, el jugador puede también buscar e identificar una pelota bajo la Regla 12-1 como sigue:

a. Buscando o Identificando la Pelota Cubierta por Arena

Si se cree que la pelota del jugador que descansa en algún lugar de la *cancha* está cubierta por arena, de tal forma que no puede encontrarla o identificarla, él puede, sin penalidad, tocar o mover la arena con el propósito de encontrar o identificar la pelota. Si la pelota es encontrada e identificada como suya, el jugador debe recrear el asiento lo más similarmente posible reponiendo la arena. Si la pelota es *movida* al tocar o mover la arena durante la búsqueda o identificación no hay penalidad, la pelota debe ser repuesta y el asiento recreado.

Al recrear un asiento bajo esta Regla, se le permite al jugador dejar visible una pequeña parte de la pelota.

b. Buscando o Identificando la Pelota Cubierta por Impedimentos Suelos en un Hazard.

En un *hazard*, si se cree que la pelota del jugador está cubierta por *impedimentos sueltos* de tal forma que no puede encontrarla o identificarla, él puede, sin penalidad tocar o mover *impedimentos sueltos* con el propósito de encontrar o identificar la pelota. Si la pelota es encontrada o identificada como suya, el jugador debe reponer los *impedimentos sueltos*. Si la pelota es *movida* al tocar o mover *impedimentos sueltos* durante la búsqueda o identificación se aplica la Regla 18-2a; si la pelota es *movida* durante la reposición de los *impedimentos sueltos* no hay penalidad y debe ser repuesta.

Si la pelota estaba completamente cubierta por *impedimentos sueltos*, el jugador debe recubrirla pero se le permite dejar visible una pequeña parte de la misma.

c. Buscando la Pelota en el Agua en un Hazard de Agua.

Si se cree que una pelota se encuentra en el agua en un *hazard de agua*, el jugador puede, sin penalidad, sondear con un palo o de cualquier otra forma. Si la pelota que está en el agua es *movida* accidentalmente durante el sondeo no hay penalidad; la pelota debe ser repuesta, a menos que el jugador opte por proceder según la Regla 26-1. Si la pelota *movida* no se encontraba en el agua o fue *movida* accidentalmente por el jugador de otra manera que no fuere al sondear, la Regla 18-2a es de aplicación.

d. Buscando la Pelota Dentro de una Obstrucción o Condición Anormal del Terreno

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-1:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes

(Mejorando el asiento, el espacio en que ha de intentarse el stance o el swing, o la línea de juego –ver Regla 13-2)

12-2. Levantando la Pelota para Identificarla

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

Si un jugador cree que una pelota estacionada podría ser la suya, pero no puede identificarla, puede levantarla para su identificación, sin penalidad. El derecho a levantar una pelota para identificarla se agrega a las acciones permitidas según la Regla 12-1.

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

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

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 12-2:**
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

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

BUSCANDO LA PELOTA

12-1/1 (Reservada)

12-1/2 (Reservada)

12-1/3

PARTE SUPERIOR DE LA PELOTA EN UN HAZARD CUBIERTA POR HOJAS PERO PARTE DE LA PELOTA ES VISIBLE DESDE OTRO ANGULO

P. La parte superior de la pelota de un jugador en un hazard se encuentra cubierta por hojas, de forma que no es visible cuando toma su stance. Sin embargo, una parte de la pelota es visible desde otro ángulo. ¿Se le permite al jugador remover suficientes hojas como para ver la pelota una vez que toma su stance?

R. No. En estas circunstancias un jugador tiene derecho a remover impedimentos sueltos que cubren la pelota en un hazard, sólo si la pelota no es visible desde ningún ángulo.

12-1/4

JUGADOR TOCA SUELO EN HAZARD CUANDO BUSCA PELOTA QUE CREE ESTÁ CUBIERTA POR IMPEDIMENTOS SUELTOS EN EL HAZARD

P. Se cree que la pelota de un jugador se encuentra en un bunker cubierta por hojas. El jugador sondea en su búsqueda con un palo, con el que toca el suelo del bunker. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. La Regla 12-1 autoriza a un jugador tocar o mover impedimentos sueltos en un hazard con el objeto de buscar una pelota. A un jugador también se le permite tocar el suelo en el hazard mientras sondea entre los impedimentos sueltos con el propósito de encontrar la pelota. Tal autorización prevalece

sobre cualquier prohibición de la Regla 13-4. (Modificada)

12-1/5

JUGADOR PATEA SU PELOTA MIENTRAS LA BUSCA SONDEANDO EN EL AGUA EN UN HAZARD DE AGUA

P. Un jugador está sondeando en el agua dentro de un hazard de agua en búsqueda de su pelota y accidentalmente la pateo que de hecho descansaba en el pasto alto sobre la orilla, dentro del hazard. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la pelota movida no se encontraba en el agua dentro de un hazard de agua, el jugador incurre en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a por mover su pelota en juego (ver Regla 12-1c). El jugador puede reponer la pelota y jugarla o, con la penalidad adicional de un golpe, proceder según la Regla 26-1. Si el jugador procede bajo la Regla 26-1 no está obligado a reponer la pelota.

Decisión relacionada:

- 20-1/13 Pelota accidentalmente pateada por jugador a quien se le ha pedido que la levante porque interfiere

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 12-1 – Ver “Buscando e Identificando la Pelota” en el Índice

IDENTIFICANDO LA PELOTA

12-2/1

IDENTIFICANDO LA PELOTA ÚNICAMENTE POR MARCA, MODELO Y NUMERO

P. En la zona donde presumiblemente su pelota terminó descansando, un jugador encuentra una pelota de la misma marca, modelo y número que la pelota que él está jugando. El jugador supone que es su pelota, aún cuando no lleva una marca identificatoria como lo sugiere la Regla 12-2, y la juega. ¿Se debería considerar que el jugador jugó pelota equivocada?

R. No, salvo que: (1) exista clara evidencia que, debido al estado de la pelota, no sea la pelota del jugador o (2) posteriormente se establece que otra pelota de la misma marca, modelo y número descansaba en la zona en el momento que el jugador jugó y que cualquiera de las pelotas, por su estado de conservación, podría ser la pelota del jugador.

Decisiones relacionadas:

- 27/10 Jugador no puede distinguir su pelota de otra pelota
- 27/11 Pelota provisional no distinguible de la pelota original
- 27/12 Identificación de pelota se hace por testimonio de espectador
- 27/13 Negativa a identificar pelota

12-2/2

TOCANDO Y ROTANDO UNA PELOTA A MEDIO ENCAJAR EN EL ROUGH CON EL PROPOSITO DE IDENTIFICARLA

P. Una pelota se encuentra medio encajada en el rough. Habiendo anunciado previamente su intención a su contrario, marcador o co-competidor, el jugador, con el propósito de identificar la pelota, la toca y la rota. De esta manera identifica la pelota como suya. ¿Hay penalidad?

R. Sí, por tocar la pelota de manera distinta a como se establece en las Reglas (Regla 18-2a). Según las Reglas 12-2 y 20-1, la pelota puede ser levantada (o ser tocada y rotada) con el propósito de identificarla, después de marcar su posición. Si el jugador hubiera marcado la posición de la pelota antes de rotarla, no habría penalidad, suponiendo que la pelota al rotarla no se hubiera limpiado más de lo necesario para identificarla.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/33 Rotando pelota en el green sin antes marcar su posición
- 20-3a/2 Utilizando una línea en la pelota para alineación

REGLA 13

Pelota Jugada tal como se Encuentra

Definiciones

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

13-1. General

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

(Pelota estacionada movida – ver Regla 18)

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

Un jugador no debe mejorar ni permitir que sea mejorada:

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

mediante cualquiera de las siguientes acciones:

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

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

- al apoyar el palo ligeramente cuando *prepara el golpe*,
- al tomar normalmente su *stance*,
- al ejecutar un *golpe* o en el movimiento de su palo hacia atrás para ejecutar un *golpe* y el *golpe* es ejecutado,
- al crear o eliminar irregularidades de la superficie del *sitio de salida* o al quitar rocío, escarcha o agua de la misma, o
- en el *green* al quitar arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

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

13-3. Construyendo un Stance

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

13-4. Pelota en Hazard; Acciones Prohibidas

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

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

Excepciones:

- 1.** Siempre que nada se haga que constituya probar la condición del *hazard* o mejorar el asiento de la pelota, no hay penalidad si el jugador (a) toca el suelo o *impedimentos sueltos* en cualquier *hazard* o el agua en un *hazard de agua*, como resultado de una caída o para impedirla, al quitar una *obstrucción*, al medir o al marcar la posición de una pelota, al recuperarla, levantarla, colocarla o reponerla bajo cualquier *Regla* o (b) coloca sus palos en un *hazard*.
- 2.** En cualquier momento, el jugador puede alisar la arena o el suelo en un *hazard* siempre que haga esto con el único propósito de cuidar la *cancha* y sin hacer nada que quebrante la Regla 13-2 con respecto a su siguiente *golpe*. Si una pelota jugada desde un *hazard* está fuera del mismo después del *golpe*, el jugador puede alisar arena o tierra del *hazard* sin restricción.
- 3.** Si el jugador ejecuta un *golpe* desde un *hazard* y la pelota se estaciona en otro *hazard*, la Regla 13-4a no se aplica a cualquier acción posterior realizada en el *hazard* desde donde se efectuó el *golpe*.

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

(Buscando la pelota – ver Regla 12-1)
(Alivio por pelota en un *hazard* de agua – ver Regla 26)

DEFINICION DE “BUNKER”: GENERAL

13/1

ARENA DESPARRAMADA FUERA DEL MARGEN DEL BUNKER

P. Si la arena se desparrama fuera del margen del bunker, ¿aquella se considera parte del bunker?

R. No.

13/2

CONDICION DE UN ARBOL DENTRO DE UN BUNKER

P. Un árbol dentro de un bunker, ¿Forma parte del bunker?

R. No. El terreno cubierto de pasto dentro de un bunker no forma parte del bunker. El mismo principio se aplica a un árbol. El margen del bunker no se extiende hacia arriba.

13/3

PELOTA EN EL BORDE DEL BUNKER SOBREPASA LA ARENA

P. ¿Se considera que una pelota está en el bunker si descansa sobre el borde del bunker, sobrepasándolo, pero no tocando la arena?

R. No. El margen de un bunker, al contrario del de un *hazard* de agua, no se extiende verticalmente hacia arriba.

13/4

PELOTA COMPLETAMENTE ENTERRADA EN EL BORDE DE UN BUNKER

P. La pelota de un jugador se encuentra completamente enterrada en el borde vertical de un bunker. El borde no está cubierto de pasto, por lo tanto forma parte del bunker. ¿Se considera que la pelota descansa a través de la *cancha*? De ser así, el jugador tendría derecho a dropear la pelota detrás del bunker, si la

declara injugable.

R. No. Una pelota enterrada se considera que descansa en la parte de la cancha donde se enterró.

Decisiones relacionadas:

- 16/2 Pelota enterrada en la pared interna del hoyo; la totalidad de la pelota se encuentra por debajo del borde del hoyo
- 16/3 Pelota enterrada en un costado del hoyo; la totalidad de la pelota no se encuentra por debajo del borde del hoyo
- 25-2/5 Pelota enterrada en repecho de pasto o pared de bunker
- 33-8/39 Regla Local para paredes de bunker hechas con panes de pasto
- 33-8/39.5 Regla Local considerando la parte de la pared de un bunker parcialmente cubierta de pasto como parte del bunker.

13/5

PELOTA DESCANSA EN OBSTRUCCION DENTRO DEL BUNKER

P. Si una pelota descansa sobre una obstrucción movable o inamovable dentro de un bunker. ¿Se considera que está dentro del bunker?

R. Sí. A pesar de que el margen de un bunker no se extiende hacia arriba, una pelota que descansa sobre una obstrucción dentro de un bunker está dentro del bunker.

PELOTA JUGADA TAL COMO SE ENCUENTRA: GENERAL

Decisiones relacionadas con la Regla 13-1:

- 18-2a/8.5 Pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según regla de terreno en reparación
- 20-7c/4 Pelota del competidor jugada por el co-competidor; competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la pelota original desde el lugar correcto

MEJORANDO EL ASIEN TO, EL ESPACIO EN QUE HA DE INTENTARSE EL SWING O LA LINEA DE JUEGO

13-2/0.5

SIGNIFICADO DE "MEJORAR" EN LA REGLA 13-2.

P. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar ciertas áreas. ¿Qué significa "mejorar"?

R. En el contexto de la Regla 13-2, "mejorar" significa cambiar para mejorar algo de modo que el jugador logre una ventaja potencial con respecto a la posición o asiento de su pelota, el espacio en que ha de intentar el stance o el swing, su línea de juego o una prolongación razonable de dicha línea más allá del hoyo, o el área en que ha de dropear o colocar una pelota. Por lo tanto, meramente cambiar una zona contemplada en la Regla 13-2 no será violación de la regla 13-2 a menos que ello establezca tal ventaja potencial para el jugador en su juego.

Ejemplos de cambios que no suponen crear tal ventaja potencial son si el jugador:

- arregla un pequeño pique de pelota en su línea de juego cinco yardas por delante de la pelota antes de realizar un approach de 150 yardas desde a través de la cancha;
- con el swing de práctica tira accidentalmente algunas hojas de un árbol dentro del espacio en que ha de intentar el swing, pero quedan todavía tantas hojas o ramas que su espacio de swing no ha sido afectada materialmente; o
- cuya pelota descansa en rough tupido a 180 yardas del green, camina hacia adelante, arranca algo de pasto en su línea de juego y lo tira hacia arriba para determinar la dirección del viento.

Ejemplos de cambios que pueden crear ventaja potencial son si el jugador:

- arregla un pique de pelota a través de la cancha cinco yardas por delante de la pelota y en su línea de juego antes de ejecutar un golpe desde fuera del green que pueda ser afectado por el pique (por ejemplo, un putt o un tiro bajo a correr);
- con el swing de práctica tira accidentalmente una hoja de un árbol dentro del espacio en que ha de intentar el swing, pero como era una de muy pocas hojas que podrían interferir con su swing o caerse y distraerlo, el espacio en que ha de intentar el swing se afecta materialmente; o

- arranca algo de pasto del rough pocos centímetros detrás de su pelota para probar el viento, pero con ello, reduce la distracción potencial del jugador o la resistencia a su palo en el espacio en que ha de intentar el swing.

La determinación de si el jugador ha obtenido una potencial ventaja a través de sus acciones se realiza con referencia a la situación inmediatamente anterior a su golpe. Si hay una posibilidad razonable de que la acción del jugador haya originado ventaja potencial, estará quebrantando la Regla 13-2.

13-2/1

EXPLICACION DE "COMO TOMAR NORMALMENTE EL STANCE"

P. La Regla 13-2 dispone que un jugador no debe mejorar la posición o asiento de su pelota, el espacio en que ha de intentar el stance o swing, o su línea de juego o una prolongación razonable de esa línea más allá del hoyo, moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa en crecimiento o fija (incluyendo obstrucciones inamovibles y objetos que definen el fuera de límites). Una excepción permite al jugador hacer todo esto "al tomar normalmente su stance" ¿Cuál es el significado de "normalmente"?

R. Sin "normalmente", la excepción permitiría mejorar la posición o asiento, el espacio en que ha de intentarse el stance o el swing, o la línea de juego, a través de cualquier acción por la que se podría aducir estar tomando el stance. El empleo de "normalmente" tiene el propósito de limitar al jugador a aquello que sea razonablemente necesario para tomar un stance para el golpe elegido, sin mejorar indebidamente la posición de la pelota, su asiento, el espacio del stance o swing a intentar o la línea de juego. De ese modo, al tomar su stance para el golpe elegido el jugador debería hacerlo de la manera menos agresiva, que signifique la mínima mejora de la posición o asiento de la pelota, espacio en que ha de intentar el stance o el swing, o la línea de juego. El jugador no tiene derecho a un stance o swing normal. Debe acomodarse a la situación en que se encuentra la pelota y tomar un stance tan normal como lo permitan las circunstancias. Lo que es "normal" debe determinarse a la luz de todas las circunstancias.

Ejemplos de acciones que constituyen tomar normalmente el stance, son:

- retroceder contra una rama o un árbol joven, si ésta es la única forma de tomar el stance para el golpe elegido, aunque esto implique desplazar la rama o doblar o quebrar el árbol joven.
- doblar una rama de un árbol con las manos con intención de entrar debajo del árbol para jugar una pelota.

Ejemplos de acciones que no constituyen tomar normalmente el stance son:

- mover, doblar o romper deliberadamente ramas con las manos, una pierna o el cuerpo, para apartarlos del back swing o del golpe.
- pararse sobre una rama para evitar que interfiera con el back swing o el golpe.
- entrelazar una rama con otra o trenzar malezas con el mismo propósito.
- doblar con la mano una rama que oculta la pelota después que ha sido tomado el stance.
- doblar con las manos, una pierna o el cuerpo una rama que interfiere al tomar el stance, cuando el mismo podría haber sido tomado sin doblarla.

13-2/1.1

JUGADOR INTENTA TOMAR NORMALMENTE EL STANCE PERO MEJORA LINEA DE JUEGO AL MOVER OBJETO EN CRECIMIENTO QUE INTERFIERE

P. La pelota de un jugador descansa bajo la rama de un árbol. Al intentar tomar normalmente su stance, el jugador mejora su línea de juego al mover una rama con su cuerpo. Antes de jugar, se da cuenta que podría haber tomado el stance sin mover la rama. Abandona el stance y la rama vuelve a su posición original o es colocada por el jugador en su posición original. El jugador entonces se acerca a la pelota desde una dirección diferente, toma su stance sin mover la rama y ejecuta el golpe ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. Al tomar normalmente el stance se le exige al jugador hacerlo de la manera menos agresiva, que signifique la mínima mejora de la posición o asiento de la pelota, espacio en que ha de intentar el stance o el swing, o la línea de juego. Sin embargo, como la rama se movió como resultado del intento del jugador al tomar normalmente el stance y retornó a su posición original antes de que el golpe fuera ejecutado, no hay penalidad. Cualquier duda acerca de si la rama volvió a su posición original debe ser resuelta en contra del jugador.

El mismo principio debería aplicarse a objetos artificiales fijos (p.ej. una estaca de fuera de límites), si la posición o asiento de la pelota, espacio en que ha de intentar el stance o swing o la línea de juego es mejorado como resultado del intento del jugador para tomar su stance normalmente, pero el objeto vuelve a su posición original antes de que el jugador ejecute un golpe.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/17 Quitando una estaca que define el límite de la cancha y que interfiere en el swing
- 13-2/25 Jugador quita poste que define el fuera de límites en su línea de juego, pero lo repone antes de

jugar

13-2/1.5

EL JUGADOR PUEDE JUGAR EN CUALQUIER DIRECCION AL "TOMAR NORMALMENTE EL STANCE"

P. La Decisión 13-2/1 aclara el significado de "tomar normalmente el stance" y afirma que el jugador no tiene derecho a un stance o swing normal, debiendo acomodarse a la situación en que se encuentre la pelota. El requerimiento de tomar normalmente el stance, ¿restringe el golpe o la dirección de juego a adoptar por el jugador?

R. No. Es cuestión del jugador decidir acerca del golpe a ejecutar y dirección de juego a adoptar y está facultado a tomar normalmente su stance para el golpe y la dirección de juego que haya adoptado.

13-2/1.7

JUGADOR QUE HA TOMADO NORMALMENTE SU STANCE DECIDE CAMBIAR LA DIRECCION DE JUEGO

P. La pelota de un jugador descansa bajo un árbol. El jugador toma normalmente el stance retrocediendo entre las ramas del árbol. Entonces decide cambiar la dirección de juego y toma normalmente el stance por segunda vez, retrocediendo nuevamente entre las ramas del árbol con un ángulo distinto. ¿Se le permite hacerlo?

R. Si. Un jugador puede cambiar la dirección deseada de juego y retomar el stance para el nuevo golpe. Sin embargo, si al tomar el stance por primera vez mejora el asiento de la pelota, el espacio para su nuevo stance, swing o la línea de juego más allá de lo que hubiera ocurrido al tomar normalmente el stance por segunda vez, el jugador estaría infringiendo la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/14 Rompiendo una rama que interfiere el backswing en el sitio de salida
- 13-2/24 Espacio en que originalmente se intentaría el swing mejorado al romper una rama; el espacio finalmente utilizado no se encontraba afectado por la rama

13-2/2

JUGADOR QUE FALLA SU GOLPE DE SALIDA PRESIONA IRREGULARIDADES ANTES DE EJECUTAR EL PROXIMO GOLPE

P. Al efectuar el golpe de salida, A erró a la pelota. Antes de ejecutar su próximo golpe, presiona el césped detrás de la pelota. ¿Está esto permitido, teniendo en cuenta que la pelota está en juego?

R. Sí. La Regla 13-2 permite eliminar las irregularidades de la superficie en el sitio de salida, se encuentre o no la pelota en juego.

13-2/3

ARRANCANDO EL PASTO DETRAS DE LA PELOTA EN EL SITIO DE SALIDA

P. Según la Regla 13-2, está permitido eliminar irregularidades de la superficie en el sitio de salida. ¿Está también permitido arrancar o sacar el pasto que crece detrás de la pelota en el sitio de salida?

R. Sí.

13-2/4

PEON DE LA CANCHA RASTRILLA EL BUNKER ESTANDO LA PELOTA DEL JUGADOR DENTRO

P. Si un peón de la cancha rastrilla un bunker estando la pelota del jugador dentro y mejora el asiento de la pelota o la línea de juego, ¿se debe penalizar al jugador de acuerdo con la Regla 13-2?

R. Si el peón rastrelló el bunker bajo instrucciones o con la aprobación del jugador, el jugador incurriría en penalidad. De lo contrario, no hay penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/15.5 Posición de la pelota empeorada al quitar obstrucción; jugador repone obstrucción
- 20-1/15.5 Asiento de la pelota alterado por el acto de marcar su posición
- 23-1/10 Remoción de impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador

13-2/4.5

DIVOTS REPUESTOS EN LA ZONA EN QUE HA DE DROPEARSE LA PELOTA

P. Un jugador ejecuta un golpe. Repone su divot y otros divots en esa zona. Seguidamente descubre que su pelota está perdida o fuera de límites. El jugador debe dropear una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde jugó el golpe anterior - Regla 27-1. En estas circunstancias ¿Quebrantó el jugador la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el área en la que ha de dropearse una pelota eliminando irregularidades en la superficie al reponer un divot?

R. No. Cuando el jugador repuso los divots, desconocía que se le exigiría dropear una pelota en esa zona. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), no es penalizado.

No obstante, si el jugador deseaba jugar una pelota provisional porque creía que su pelota original podía estar perdida fuera de un hazard de agua o fuera de límites, le estaría prohibido reponer su divot y otros divots en la zona donde tendría que dropear la pelota provisional.

13-2/5

REPONIENDO O QUITANDO DIVOT ADHERIDO AL SUELO

P. La pelota del jugador se estaciona delante de un divot que se encuentra doblado pero no completamente arrancado. El divot interfiere su backswing. ¿Se le permite al jugador reponer o quitar el divot antes de jugar?

R. No. El divot que no se encuentra completamente suelto no se considera impedimento suelto. Es algo fijo y por lo tanto su reposición o remoción constituiría una infracción a la Regla 13-2, puesto que serían mejorados el asiento y el espacio donde se ha de intentar el swing.

13-2/6

REPONIENDO DIVOT EN EL AGUJERO DEL DIVOT EN LA LINEA DE JUEGO

P. La pelota de un jugador se estaciona cerca del putting green y desea utilizar el putter para su próximo golpe. Sin embargo, hay un agujero de divot justo delante de su pelota en su línea de juego. ¿Se le permite al jugador reponer el divot antes de ejecutar su próximo golpe?

R. No. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar su línea de juego al eliminar una irregularidad en la superficie.

13-2/7

CUANDO ESTA REPUESTO EL DIVOT

P. Según la Regla 13-2, el jugador no debe remover o presionar el césped repuesto. ¿Cuándo se considera repuesto el césped arrancado?

R. Cuando todo el césped arrancado se encuentra en su lugar con las raíces hacia abajo. El lugar no tiene, necesariamente, que ser aquél de donde el césped fue arrancado.

13-2/8

ASIENTO O LINEA DE JUEGO DEL JUGADOR SE VE AFECTADA POR EL PIQUE DE LA PELOTA DEL COMPAÑERO, CONTRARIO O CO-COMPETIDOR

P. El asiento o la línea de juego del jugador a través de la cancha se ve afectado por el pique de la pelota de su compañero, contrario o co-competidor. ¿Se le permite al jugador obtener alivio?

R. Si el pique estaba antes de que la pelota del jugador se estacionara allí, no tiene derecho a obtener alivio sin penalidad.

Si el pique se creó después de que la pelota del jugador se estacionara allí, en equidad (Regla 1-4) al jugador se le permite reparar el pique. El jugador tiene derecho al asiento que resultó de su golpe.

13-2/8.5

ASIENTO DEL JUGADOR AFECTADO POR ARENA DEL GOLPE EN EL BUNKER DEL CONTRARIO, COMPAÑERO O CO-COMPETIDOR

P. La pelota de A descansa en el ante-green entre el green y un bunker. El compañero, contrario o co-competidor de A ejecuta un golpe en el bunker y tira arena sobre y alrededor de la pelota de A. Preguntamos si A tiene derecho a alivio.

R. Sí. A tiene derecho al asiento y línea de juego que tenía cuando su pelota se posó. Por consiguiente, en equidad (Regla 1-4) tiene derecho a quitar la arena depositada por el golpe del compañero, contrario o co-competidor, levantar la pelota y limpiarla, sin penalidad.

13-2/8.7

AREA DEL STANCE AFECTADA POR EL GOLPE DE OTRO JUGADOR

P. Las pelotas de A y B descansan cerca una de otra a través de la cancha. A juega y al hacerlo afecta el área del stance que habría de intentar B (p.ej. creando un hoyo de divot). ¿Cuál es el fallo?

R. B puede jugar la pelota como se encuentra. Adicionalmente, si el área original del stance que habría de intentar podía repararse fácilmente, en equidad (Regla 1-4), dicha área puede restaurarse lo más parecido posible, sin penalidad.

Si el área original del stance que habría de intentar no podía repararse fácilmente, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede colocar su pelota sin penalidad en el sitio más cercano dentro del largo de un palo que proporcione el asiento y área de stance más parecido al original. Este sitio no debe estar más cerca del hoyo ni en un hazard.

Decisiones relacionadas desde 13-2/8 hasta 13-2/8.7 – ver “Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe” en el Índice

13-2/9

ASIENTO A TRAVES DE LA CANCHA MEJORADO AL QUITAR ARENA DETRAS DE LA PELOTA AL HACER EL BACKSWING

P. La pelota de un jugador descansa en una zona arenosa a través de la cancha; detrás de la pelota, a unos pocos centímetros, hay un montículo de arena. El jugador ejecuta el golpe y en el acto quita el montículo de arena con la cabeza del palo al hacer el backswing, mejorando así el asiento. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. No, siempre que haya apoyado el palo ligeramente y haya hecho un backswing normal.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/12 Jugador presiona hacia abajo arena detrás de la pelota al apoyar el palo
- 13-4/31 Tocando la arena en el bunker durante el backswing

13-2/10

PIQUE EN ZONA DE DROPEO REPARADO ANTES DE DROPEAR LA PELOTA

P. La pelota de un jugador estaba enterrada en su propio pique, a través de la cancha, en una zona cortada baja. Levantó la pelota de acuerdo con la Regla 25-2, pero antes de dropearla, arregló el pique. ¿Está permitido este arreglo?

R. No. El jugador quebrantó la Regla 13-2 al mejorar la zona en que debía dropear su pelota al eliminar una

irregularidad en la superficie.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/8 Asiento o línea de juego del jugador se ve afectada por el pique de la pelota del compañero, contrario o co-competidor
- 13-2/21 Mejorando espacio en que se ha de intentar el swing al arreglar pique hecho por la pelota con el golpe anterior

13-2/11

QUITANDO ARENA O TIERRA SUELTA DE LA ZONA DE DROPEO

P. ¿Se le permite a un jugador, a través de la cancha, quitar o barrer arena o tierra suelta de la zona en que va a dropear la pelota?

R. No. La Regla 13-2 prohíbe mejorar la zona donde se va a dropear la pelota, quitando arena o tierra suelta. La arena o tierra suelta son impedimentos sueltos sólo en el putting green.

13-2/12

JUGADOR PRESIONA HACIA ABAJO ARENA DETRAS DE LA PELOTA AL APOYAR EL PALO

P. Al preparar el golpe a través de la cancha un jugador apoyó el palo sobre arena detrás de la pelota y al hacerlo presionó hacia abajo la arena, y con ello mejoró el asiento de la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Excepto en un hazard, la regla 13-2 permite a un jugador apoyar ligeramente el palo detrás de la pelota. Si el palo fue apoyado sólo ligeramente, no se quebranta la Regla 13-2 ni ninguna otra. Sin embargo, si el palo fue presionado contra el suelo, el jugador quebranta la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/9 Asiento a través de la cancha mejorado al quitar arena detrás de la pelota al hacer el backswing
- 13-4/31 Tocando la arena en el bunker durante el backswing

13-2/13

DOBLANDO PASTO AL QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. Un jugador cuya pelota se encontraba estacionada en pasto alto, hizo rodar una piedra, apartándola de la pelota. Al hacerlo presionó el pasto alto. ¿Quebrantó la Regla 13-2?

R. Sí, si al presionar el pasto mejoró la posición o asiento de su pelota, el espacio en que intentaría el swing o su línea de juego.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere el swing es movido para determinar si esta suelto
- 23-1/4 Rompiendo parte de un impedimento suelto grande

13-2/14

ROMPIENDO UNA RAMA QUE INTERFIERE EL BACKSWING EN EL SITIO DE SALIDA

P. En el sitio de salida un jugador rompió una rama de un árbol que estaba interfiriendo con su swing. El jugador sostuvo que tal proceder no quebrantaba la Regla 13-2 porque su pelota no se encontraba aún en juego. ¿Estaba el jugador en lo cierto?

R. No. El jugador quebrantó la Regla 13-2 por mejorar el espacio en el que intentaría el swing. A pesar de que la Regla 13-2 permite a un jugador eliminar irregularidades en la superficie del sitio de salida, no le permite romper una rama que interfiera su swing. La penalidad se aplicaría aunque el jugador, antes de que jugara su próximo golpe, acomodara nuevamente la pelota en otro lugar en el sitio de salida - ver Decisión

13-2/24.

Decisión relacionada:

- 13-2/1.7 Jugador que ha tomado normalmente su stance decide cambiar la dirección de juego

13-2/14.5

RAMA ROTA EN BACKSWING; SWING INTERRUMPIDO

P. La pelota de un jugador descansa debajo de un árbol. El jugador toma el stance correctamente y comienza el backswing con la intención de ejecutar un golpe. Cerca del tope del backswing su palo golpea una rama y la rompe. En ese momento interrumpe el swing. Como consecuencia de la rotura de la rama se mejoró el espacio del swing que intentaba el jugador.

La Regla 13-2 dispone, en parte: "...el jugador no debe mejorar...el espacio en que ha de intentar el stance o swing...excepto...al ejecutar un golpe o en el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar un golpe". ¿Está el jugador exento de penalidad según esta excepción?

R. No, debido a que el swing fue interrumpido, el movimiento hacia atrás del palo no fue efectivamente el movimiento hacia atrás para ejecutar un golpe.

13-2/15

ESPACIO EN QUE SE HA DE INTENTAR EL SWING MEJORADO AL QUITAR OBSTRUCCION INAMOVIBLE

P. Una obstrucción inamovible interfiere el swing de un jugador. El jugador y su caddie con gran esfuerzo quitan la obstrucción. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí, por quebrantar la Regla 13-2. Una obstrucción inamovible se considera algo fijo. La Regla 13-2 prohíbe a un jugador mejorar el espacio en que ha de intentar el swing quitando cualquier objeto fijo.

13-2/15.5

POSICION DE LA PELOTA EMPEORADA AL QUITAR OBSTRUCCION; JUGADOR REPONE OBSTRUCCION

P. La pelota de un jugador termina descansando cerca de un árbol. Una rama del árbol está siendo retenida por una soga instalada para control del público. El jugador quita la soga (obstrucción movible). Este proceder suelta la rama y empeora la posición de la pelota. Seguidamente, el jugador vuelve a colocar la soga que nuevamente retiene la rama. ¿El jugador quebrantó la Regla 13-2 cuando colocó nuevamente la soga?

R. Sí.

Si una causa ajena hubiera quitado la soga sin la autorización o aprobación del jugador, éste tendría derecho a colocar nuevamente la soga sin penalidad.

Decisiones relacionadas – ver "Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe" en el Índice

13-2/16

ESTACA QUE SOSTIENE ARBOL SE ROMPE AL INTENTAR QUITARLA

P. La estaca que sostiene un árbol joven interfiere con el golpe de un jugador. Trata de quitarla pero no la puede sacar fácilmente y se rompe. Como resultado de la rotura de la estaca, esta ya no interfiere con el golpe del jugador. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador infringió la Regla 13-2 por romper la estaca. Como la estaca no era fácilmente removible, era una obstrucción inamovible y hubiera podido obtener alivio, sin penalidad, bajo la Regla 24-2b.

13-2/17

QUITANDO UNA ESTACA QUE DEFINE EL LIMITE DE LA CANCHA Y QUE INTERFIERE EN EL SWING

P. Un jugador quita una estaca que define el fuera de límites y que interfiere su swing. ¿Está esto permitido?

R. No. Los objetos que definen el fuera de límites se consideran fijos. Mejorar la posición de la pelota moviendo un objeto fijo, implica una infracción a la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/1 Explicación de "como tomar normalmente el stance"
- 13-2/25 Jugador quita poste que define el fuera de límites en su línea de juego, pero lo repone antes de jugar

13-2/18

MEJORANDO POSICION DE LA PELOTA AL DOBLAR CERCO QUE DEFINE EL FUERA DE LIMITES

P. Parte de un cerco que define el límite de la cancha se encuentra inclinado hacia la cancha, por lo que está dentro de la línea del fuera de límites formado por los postes del cerco. La pelota de un jugador se estaciona contra esta parte del cerco. La Decisión 24/4 establece que el jugador no tiene derecho a dropear la pelota alejándola del cerco según la Regla 24-2b. ¿Se le permite al jugador empujar la parte del cerco que se encuentra inclinada para obtener alivio en alguna medida?

R. No. Tal proceder quebranta la Regla 13-2 que prohíbe mejorar el asiento o la posición de la pelota o el espacio en que se ha de intentar el stance o swing, moviendo o doblando objetos fijos (incluyendo objetos que definen el fuera de límites).

Decisión relacionada:

- 27/18 Portón en cerco que marca límites

13-2/19

MEJORANDO ESPACIO EN QUE SE HA DE INTENTAR EL SWING AL MOVER OBJETO FIJO O EN CRECIMIENTO SITUADOS FUERA DEL LIMITE

P. Un árbol joven o un objeto artificial fijo ubicado fuera de límites interfiere el swing del jugador. ¿Se le permite al jugador mover, torcer o romper el árbol o el objeto artificial fijo sin penalidad?

R. No. Tal acción quebranta la Regla 13-2.

13-2/20

PARTE DE UN CERCO FUERA DE LA CANCHA SE INCLINA SOBRE LOS LIMITES E INTERFIERE EN EL SWING

P. Parte de un cerco que se encuentra más allá de las estacas blancas que definen el fuera de límites y que por lo tanto no es un cerco que demarca el límite, se inclina hacia la cancha e interfiere el swing de un jugador. ¿Se le permite al jugador empujar el cerco para levantarlo o tratarlo como una obstrucción?

R. La Regla 13-2 prohíbe mejorar la posición de la pelota moviendo objetos fijos, aunque tal objeto esté fuera de la cancha. Por lo tanto, el jugador no debe empujar el cerco. Sin embargo, la parte del cerco que se inclina sobre la cancha se considera obstrucción inamovible y el jugador tiene derecho a obtener alivio según la Regla 24-2b.

Decisión relacionada con 13-2/19 y 13-2/20

- 24-2b/21 Interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites

13-2/21

MEJORANDO ESPACIO EN QUE SE HA DE INTENTAR EL SWING AL ARREGLAR PIQUE HECHO POR LA PELOTA CON EL GOLPE ANTERIOR

P. Un pique hecho por la pelota del jugador con el golpe anterior interfiere su backswing. Antes de jugar su próximo golpe, el jugador lo pisa mejorando el espacio en que ha de intentar el swing. ¿Está esto permitido?

R. No. El jugador quebranta la Regla 13-2, que prohíbe mejorar el espacio en que se ha de intentar el swing, al eliminar irregularidades de la superficie.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/8 Asiento o línea de juego del jugador se ve afectada por el pique de la pelota del compañero, contrario o co-competidor
- 13-2/10 Pique en zona de dropeo reparado antes de dropear la pelota

13-2/22 (Reservada)

13-2/23

SACUDIENDO EL AGUA DE LA RAMA DE UN ARBOL QUE INTERFIERE EL BACK-SWING

P. Después de una fuerte lluvia, un jugador ejecuta un golpe y su pelota se estaciona debajo de un árbol. La rama del árbol interfiere su backswing. Antes de jugar su próximo golpe, el jugador sacude el agua de la rama para eliminar la posibilidad de que el agua que cae lo distraiga. ¿Es ésta una infracción a la Regla 13-2?

R. Sí. Al mover la rama, el jugador sacudió agua que podría haber ocasionado una distracción y por lo tanto mejoró el espacio en que intentaría el swing quebrantando la Regla 13-2.

13-2/24

ESPACIO EN QUE ORIGINALMENTE SE INTENTARIA EL SWING MEJORADO AL ROMPER UNA RAMA; EL ESPACIO FINALMENTE UTILIZADO NO SE ENCONTRABA AFECTADO POR LA RAMA

P. Un jugador que pretendía jugar en una determinada dirección, hizo un backswing de práctica en esa dirección y rompió una rama que impedía su backswing. El jugador decidió luego jugar en otra dirección. El espacio en que intentaría el swing en esta nueva dirección no se mejoró con la ruptura de la rama. En dichas circunstancias, ¿incurre el jugador en penalidad según la Regla 13-2?

R. Sí. El jugador quebrantó la Regla 13-2 en el momento en que mejoró el espacio en que originalmente iba a intentar el swing. La penalidad no se evita si posteriormente juega en otra dirección, aunque al romper la rama no se mejoró el espacio en que ha de intentar el swing en esta nueva dirección.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/1.7 Jugador que ha tomado normalmente su stance decide cambiar la dirección de juego
- 13-2/14 Rompiendo una rama que interfiere el backswing en el sitio de salida

13-2/25

JUGADOR QUITA POSTE QUE DEFINE EL FUERA DE LIMITES EN SU LINEA DE JUEGO, PERO LO REPONE ANTES DE JUGAR

P. Un jugador quita un poste que define el fuera de límites en su línea de juego. Se da cuenta de que ha cometido un error y lo repone antes de jugar su próximo golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador quebranta la Regla 13-2 en el momento en que quita el poste y no hay nada que pueda hacer para evitar la penalidad. El hecho de que hubiera colocado nuevamente el poste antes de jugar su próximo golpe es irrelevante.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/1.1 Jugador intenta tomar normalmente el stance pero mejora línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere
- 13-2/17 Quitando una estaca que define el limite de la cancha y que interfiere en el swing

13-2/26

OBJETO NATURAL QUE INTERFIERE EL SWING ES MOVIDO PARA DETERMINAR SI ESTA SUELTO

P. Un jugador no puede determinar si una hoja de pasto, una ramita, una planta rastrera o un objeto natural similar que interfiere su swing, a través de la cancha, se encuentra suelto o sujeto por sus raíces. El jugador mueve el objeto lo necesario para determinar su condición y descubre que está adherido. ¿Cuál es el fallo?

R. Un jugador tiene derecho a mover un objeto natural con el específico propósito de determinar si está suelto, siempre que si se encuentra que no lo está, (1) no se desprenda y (2) se coloque nuevamente en su posición original antes de ejecutar el próximo golpe, si se omite hacerlo quebrantaría la Regla 13-2.

Excepto que de otra manera sea permitido por la Regla 13-2 (p.ej. al tomar normalmente el stance), si un jugador mueve un objeto natural por un motivo distinto que para determinar si está adherido, el jugador no puede evitar la infracción a la Regla 13-2 por restituir el objeto a su posición original.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/13 Doblando pasto al quitar impedimentos sueltos
- 16-1a/11 Mata de pasto levantada en la línea del putt es barrida para determinar si esta suelta
- 23-1/4 Rompiendo parte de un impedimento suelto grande

13-2/27

SONDEAR CERCA DE LA PELOTA PARA DETECTAR RAICES DE ARBOL

P. La pelota de un jugador se estaciona, a través de la cancha, en una posición tal que cree que raíces de árbol o rocas pueden estar justo debajo de la superficie del suelo. ¿Se le permite, sin penalidad, sondear la zona alrededor de la pelota, con un tee o algo similar, para averiguar si su palo golpearía una raíz o roca al ejecutar el golpe?

R. Sí, siempre que no sean mejorados ni el asiento de la pelota, ni el espacio del stance o swing a intentar o la línea de juego (Regla 13-2) y la pelota no sea movida (Regla 18-2). El mismo principio sería de aplicación si el jugador deseara sondear para determinar la presencia de una obstrucción inamovible.

13-2/28

ALISANDO IRREGULARIDADES EN BUNKER SITUADO ENTRE LA PELOTA Y EL HOYO

P. Entre la pelota de A y el hoyo hay un bunker. Antes de jugar, A alisa las pisadas y otras irregularidades en el bunker que se encuentran en su línea de juego. ¿Quebranta A la Regla 13-2?

R. Sí, tal acción mejoraría la línea de juego, quebrantando la Regla 13-2.

Decisión relacionada:

- 13-4/37.5 Jugador alisa irregularidades de un bunker luego de jugar hacia atrás; área alisada queda en su línea de juego

13-2/29

EMPEORANDO Y LUEGO RESTAURANDO LA LINEA DE JUEGO

P. Entre la pelota del jugador y el hoyo hay un bunker. El jugador camina a través del bunker, por ejemplo, para quitar un rastrillo de su línea de juego o para determinar la distancia al hoyo. Al regresar a donde está su pelota alisa sus pisadas, restaurando la línea de juego a su condición original. ¿Está permitido este tipo de arreglo?

R. No. A pesar que la Excepción 2 a la Regla 13-4 permite al jugador alisar arena o el suelo en un hazard en cualquier momento con el único propósito del cuidado de la cancha, no puede hacerlo si con ello infringiera la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe.

Si un jugador empeora el asiento de su pelota, el espacio del stance o swing a intentar, su línea de juego o una razonable extensión de esa línea más allá del hoyo, o el área en la que irá a dropear o colocar una

pelota, no tiene derecho a restaurarla a su condición original. Si lo hace, está infringiendo la Regla 13-2 e incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes (pero vease Decisión 13-2/29.3).

Decisiones relacionadas:

- 13-4/10 Miembro del comité ingresa al bunker; si el jugador puede alisar las pisadas
- 13-4/11 Alisando pisadas hechas al buscar una pelota en un bunker antes de jugar desde el bunker

13-2/29.3

PISADAS CREADAS EN BUNKER SOBRE LA LINEA DE JUEGO CUANDO SE REQUIERE ENTRAR AL BUNKER PARA RECUPERAR UNA PELOTA

P. Con referencia a la Decisión 13-2/29 ¿Podría prohibirse a un jugador alisar las pisadas si había sido necesario entrar al bunker para recuperar una pelota (p.ej. que ha rodado al bunker después de haber sido dropeada)?

R. No. En tales circunstancias el jugador tiene derecho a restaurar el bunker a la condición que tenía antes de haber entrado en él.

13-2/29.5

EXTENSION DE LA LINEA DE JUEGO AFECTADA CUANDO EL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR CREA PISADAS EN EL BUNKER

P. La pelota de A descansa detrás del green. La pelota de su contrario o co-competidor B descansa en un bunker al frente del green, que está en una prolongación de la línea de juego de A.

Le toca el turno de juego a A, pero antes de ejecutar el golpe, B, para estudiar su próximo golpe, entra al bunker marcando pisadas. A teme que su pelota puede llegar a estacionarse en ese bunker. ¿A tiene derecho a que el bunker sea restituido a la condición que existía cuando su pelota se estacionó?

R. Sí. En equidad (Regla 1-4) se le permite a A que el bunker sea restituido a su condición original, porque las pisadas fueron marcadas por B después de que la pelota de A se estacionó. Cualquiera puede restituir el bunker.

Decisiones relacionadas con las 13-2/29.3 y 13-2/29.5 Ver "Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe" en el Índice

13-2/30

PROBANDO LA CONDICION DE UN BUNKER ANTES DE DECIDIR SI JUGAR A TRAVES DEL MISMO

P. La pelota de un jugador descansa detrás de un bunker. ¿Se le permite al jugador probar la condición del bunker para determinar si es factible jugar el putt a través de él?

R. Las Reglas no prohíben que el jugador pruebe la condición de un hazard, excepto cuando su pelota se encuentra dentro del hazard o lo toca - ver Regla 13-4. Sin embargo, si al probar su condición, se mejora la línea de juego, el jugador quebranta la Regla 13-2.

13-2/31

LA PELOTA FUERA DEL BUNKER; UNA PIEDRA DENTRO DEL BUNKER EN LINEA DE JUEGO SE PRESIONA HACIA ABAJO O SE QUITA

P. La pelota de un jugador se encuentra detrás de un bunker y el jugador decide jugar el putt a través del bunker. Hay una pequeña piedra (impedimento suelto) dentro del bunker, en su línea de juego. ¿Se le permite al jugador enterrar la piedra en la arena o quitarla?

R. La arena no debe presionarse si con esta acción se mejora la línea de juego (Regla 13-2). Sin embargo, la Regla 23-1 permite quitar un impedimento suelto en un hazard cuando la pelota no descansa en el hazard.

13-2/32

MEJORANDO LA LINEA DE JUEGO AL QUITAR PIEDRA DE UNA PARED

P. En la línea de juego de A hay una pared de piedra. A retira una piedra de la parte superior de la pared. ¿Es esto permitido?

R. No. La pared en su conjunto, no cumple con la definición de obstrucción móvil y se supone que cada piedra individualmente no se debe mover. Por lo tanto, la pared es una obstrucción inamovible y se considera que cada una de sus partes está fija. Al quitar parte de una obstrucción inamovible, A quebranta la Regla 13-2. Réglale mismo fallo se aplicaría si la pared hubiera sido declarada parte integrante de la cancha.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/14 Ventana del club house abierta y pelota jugada a través de la ventana.
- 24-2b/15 Abriendo puertas de un galpón para ejecutar un golpe a través del mismo.
- 24-2b/15.3 Condición de la parte móvil de una manguera de drenaje.
- 24-2b/15.5 Puerta de un edificio en posición abierta o cerrada.

13-2/33

CAUSA AJENA QUITA OBSTRUCCION INAMOVIBLE EN LA LINEA DE JUEGO DEL JUGADOR

P. La estaca que sostiene un árbol joven ha sido declarada obstrucción inamovible por el Comité. La pelota de un jugador se estaciona en una posición tal que la estaca interfiere su línea de juego, pero no su swing o stance. En ese momento, una causa ajena quita la estaca. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el jugador permitió que la causa ajena quitara la estaca, pierde el hoyo en match play o incurre en penalidad de dos golpes en el juego por golpes, por quebrantar la Regla 13-2.

Si el jugador no sabía que la estaca había sido quitada, o si él sabía pero no estaba en condiciones de preverlo, no hay penalidad y al jugador se le permite colocar nuevamente la estaca, pero no está obligado a hacerlo.

Decisiones relacionadas:

- 23-1/10 Remoción de impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador
- 33-7/7 Competidor solicita ayuda de co-competidor para evitar penalidad

13-2/34 (Reservada)

13-2/35

REMOCION DE ROCIO O ESCARCHA

Excepto en el sitio de salida la remoción de rocío o escarcha del espacio inmediatamente detrás o al costado de la pelota de un jugador, o de la línea de juego de un jugador es una infracción a la Regla 13-2 si tal remoción crea una ventaja potencial (véase Decisión 13-2/0.5)

Además, la remoción de rocío o escarcha de la línea de putt del jugador no está permitida. Esa acción es una infracción a la Regla 16-1a, salvo que ocurra incidentalmente por alguna otra acción permitida por las Reglas, como ser al quitar impedimentos sueltos, reparar piques de pelotas en el green o al preparar el golpe.

Decisión relacionada:

- 16-1a/3 Quitando el rocío o escarcha de la línea del putt

13-2/36

COMPETIDOR PERMITE QUE SU CO-COMPETIDOR REPARE DAÑOS CAUSADOS POR LOS CLAVOS DE LOS ZAPATOS EN SU LINEA DEL PUTT

P. Si un co-competidor mejora intencionalmente la línea del putt del competidor al reparar daños causados por los clavos de los zapatos, el co-competidor debe ser penalizado, según la Regla 1-2. Si la acción del co-

competidor es permitida ya sea en forma tácita o de cualquier otra manera por el competidor, ¿debe penalizarse también al competidor?

R. Sí, según la Regla 13-2, por permitir que su línea de juego sea mejorada.

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/16 Marca de clavos de zapatos en la línea del putt reparada al arreglar el pique de la pelota
- 16-1c/4 Reparando los daños producidos por marcas de clavos alrededor del hoyo

13-2/37

CONDICION DEL MUSGO O DE UNA ENREDADERA EN UN ARBOL

P. ¿Se permite quitar el musgo o una enredadera en un árbol si con la remoción se mejora la línea de juego?

R. No. Los árboles son el hábitat natural de algunas especies de musgo y de enredaderas. Por tal razón, las plantas de este tipo que se encuentren en los árboles no pueden quitarse - ver Regla 13-2.

El musgo o la enredadera que ha caído al suelo, y no crece allí, se considera impedimento suelto y puede quitarse sin penalidad - ver Regla 23-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-2 – ver “Mejorando el espacio del stance o swing a intentar, posición o asiento de la pelota, o la línea de juego o putt” en el Indice

CONSTRUYENDO UN STANCE

13-3/1

PARANDOSE EN UN FELPUDO EN EL SITIO DE SALIDA

P. ¿Está permitido que un jugador lleve un felpudo y se pare en el cuando juega desde el sitio de salida?

R. No. El jugador estaría construyendo un stance y quebrantaría la Regla 13-3.

13-3/2

EJECUTANDO UN GOLPE ARRODILLANDOSE SOBRE UNA TOALLA

P. La pelota de un jugador se encontraba debajo de un árbol en una posición tal que le permitía al jugador ejecutar su próximo golpe arrodillado. Como el terreno estaba mojado, el jugador colocó una toalla en el suelo en el sitio en donde colocaría las rodillas para evitar que se le mojaran los pantalones. Luego se arrodilló en la toalla y ejecutó el golpe. ¿Estaba el jugador sujeto a penalidad según la Regla 13-3, por construir un stance?

R. Sí. La misma respuesta se aplicaría si hubiera atado la toalla alrededor de sus rodillas y se arrodillaba sobre ella para ejecutar el golpe.

Hubiera estado permitido para el jugador ponerse un pantalón a prueba de agua.

Decisión relacionada:

- 1-2/10 Jugador se envuelve con una toalla o coloca toalla en un cactus antes de tomar el stance

13-3/3

VOLTEANDO LA PARED DE UN BUNKER PARA NIVELAR EL STANCE

P. Un jugador derribó el borde de un bunker con su pie, en un esfuerzo para darle a los pies el mismo nivel. ¿Está esto permitido?

R. No. Tal acción implica construir un stance y quebranta la Regla 13-3.

13-3/4 (Reservada)

13-3/5

JUGADOR CONSTRUYE UN STANCE PERO CORRIGE EL ERROR ANTES DE EJECUTAR EL GOLPE

P. La pelota de un jugador se encuentra alojada en la rama de un árbol más allá del alcance del palo. El jugador coloca el carro de golf motorizado debajo del árbol, se para en el carro y se prepara para golpear su pelota. En ese momento se le advierte al jugador que se está construyendo un stance y quebrantando la Regla 13-3. Si el jugador remueve el carro y no ejecuta el golpe estando parado en el, ¿incurre, de todas maneras, en penalidad por quebrantar la Regla 13-3?

R. No. Si un jugador se construye un stance utilizando un objeto como un carro de golf, una piedra o un ladrillo, no incurre en penalidad si quita el objeto antes de ejecutar su próximo golpe.

Sin embargo, si el jugador se construye un stance, alterando el terreno en el cual él está tomando su stance, le es imposible reparar el terreno a su estado anterior. Por consiguiente, el jugador que se construye un stance de esta manera, incurre en la penalidad prevista en la Regla 13-3, intente o no restaurar el terreno como originalmente estaba, antes de jugar su próximo golpe.

PELOTA EN HAZARD

13-4/0.5

SIGNIFICADO DE "PROBAR LA CONDICION DEL HAZARD" EN LA REGLA 13-4a

P. ¿Qué se entiende por "probar la condición del hazard" en la Regla 13-4a?

R. La expresión cubre todas las acciones por las cuales el jugador podría obtener más información sobre el hazard, que la que podría obtener tomando su stance para el golpe a realizar, teniendo en cuenta que hundir un poco sus pies en la arena o tierra está permitido cuando toma el stance para un golpe.

Ejemplos de acciones que no se considerarían probar la condición del hazard, incluyen a las siguientes:

- hundir los pies para un stance, incluso para un swing de práctica, en cualquier lugar del hazard o en un hazard similar;
- colocar un objeto, como los palos o un rastrillo, en el hazard;
- apoyarse en un objeto (que no sea un palo) como un rastrillo cuando está tocando el suelo del hazard o agua en un hazard de agua;
- tocar el hazard con un objeto (que no sea un palo) como una toalla (tocar con el palo podría ser una infracción a la Regla 13-4b); o
- marcar la posición de la pelota con un tee o de otra forma cuando procede bajo una Regla.

Ejemplos de acciones que constituirían probar la condición del hazard en infracción a la Regla 13-4a incluyen las siguientes:

- hundir los pies excesivamente con relación a lo que debería hacerse para tomar un stance para un golpe o swing de práctica;
- rellenar las pisadas de un stance previo (p.ej. cuando cambia de stance para ejecutar un golpe diferente);
- clavar intencionalmente un objeto, como un rastrillo, en la arena o tierra en el hazard o en el agua en un hazard de agua (pero ver la Regla 12-1);
- alisar un bunker con un rastrillo, un palo o de otra forma (pero ver la Excepción 2 a la Regla 13-4);
- patear el suelo en el hazard o agua en un hazard de agua; o
- tocar la arena con un palo al hacer un swing de práctica en el hazard o en un hazard similar (pero ver la Excepción 3 a la Regla 13-4).

13-4/1

TOCANDO ARENA EN UN BUNKER CUANDO LA PELOTA DESCANSA FUERA DEL BUNKER

P. La pelota descansa justo fuera del bunker. El jugador toma su stance dentro del bunker. ¿Se le permite al jugador apoyar el palo en la arena del bunker o tocar la arena al hacer el backswing?

R. Sí. Puesto que la pelota no descansaba en el bunker o lo tocaba, la Regla 13-4 no es de aplicación. Sin embargo, al jugador se le permite apoyar el palo sólo ligeramente - ver Regla 13-2.

Decisión relacionada:

- 13-4/29 Apoyando el palo fuera del hazard de agua al golpear una pelota que se encuentra dentro del hazard

13-4/2

APOYANDOSE EN UN PALO EN EL HAZARD MIENTRAS SE ESPERA PARA JUGAR

P. A, cuya pelota descansa en un hazard, se apoya casualmente en su palo en el hazard mientras espera que B juegue. ¿Cuál es el fallo?

R. A quebranta la Regla 13-4b por tocar, con su palo, el suelo en el hazard, antes de ejecutar un golpe. Las excepciones a la Regla 13-4 no son de aplicación.

13-4/3

TOCANDO EL SUELO DENTRO DE UN HAZARD AL HACER VARIOS SWINGS DE PRACTICA

P. En un juego por golpes, un jugador que ignoraba las Reglas, hizo varios swings de práctica dentro de un hazard, tocando el suelo cada vez. ¿Cuál es la penalidad?

R. Dos golpes por quebrantar la Regla 13-4.

Decisiones relacionadas:

- 1-4/13 Jugador advertido sobre infracción a una regla; jugador quebranta la misma regla antes del golpe
- 13-4/28 Apoyando el palo, moviendo impedimentos sueltos y mejorando el espacio en que ha de intentar el swing en el hazard

Otras Decisiones relacionadas cuando se aplican múltiples penalidades – ver “Penalidades múltiples (Situaciones)” en el Índice

13-4/3.5

JUGADOR USA BASTON O PALO PARA ENTRAR EN O SALIR DE UN HAZARD CUANDO LA PELOTA DESCANSA EN EL HAZARD

P. Para prevenir caerse, un jugador usa un bastón o palo para entrar en o salir de un hazard cuando su pelota descansa en el hazard. ¿Quebranta el jugador la Regla 13-4?

R. No, siempre que no se haga nada que constituya probar la condición del hazard o mejorar el asiento de la pelota - ver la Excepción 1 a la Regla 13-4.

13-4/4

TOCANDO PASTO CON EL PALO AL HACER SWING DE PRACTICA EN UN HAZARD

P. Un jugador hace un swing de práctica en un hazard de agua sin apoyar su palo, pero el palo toca el pasto alto. ¿Hay penalidad?

R. No - ver Nota a la Regla 13-4. No obstante, el jugador debe asegurar que sus acciones no quebranten la Regla 13-2 ó constituyan probar la condición del hazard.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/8 Cuando se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en un hazard de agua
- 18-2b/5 Cuando se ha apoyado el palo en el pasto

13-4/5

TOCANDO MONTICULO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA CON EL BACKSWING EN UN BUNKER

P. La pelota de un jugador y un montículo hecho por animal de madriguera están en un bunker. El montículo interfería el backswing del jugador, pero el jugador optó por no obtener alivio de acuerdo con la Regla 25-1b(ii). Al hacer el backswing, el palo del jugador tocó el montículo. ¿Quebrantó el jugador la Regla 13-4?

R. Sí. La Regla 13-4 prohíbe tocar el suelo en un hazard con un palo antes de ejecutar un golpe, que está definido como el movimiento del palo hacia adelante. En un hazard, un montículo hecho por animal de madriguera se considera terreno del hazard.

13-4/6

TOCANDO CON EL PALO UNA PIEDRA SOLIDAMENTE ENTERRADA EN UN HAZARD AL HACER EL BACKSWING

P. La pelota de un jugador descansa en un hazard. Al hacer el backswing para golpear la pelota, el palo del jugador toca una piedra sólidamente enterrada en el hazard. ¿Se considera que la piedra es "terreno en el hazard"?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- [13-4/13 Moviendo accidentalmente un impedimento suelto en un hazard](#)

13-4/7

TOCANDO AGUA OCASIONAL EN BUNKER CON EL PALO

P. La pelota de un jugador descansa en agua ocasional en un bunker. El jugador elige jugar la pelota como se encuentra y toca el agua ocasional con el palo antes de ejecutar el golpe. El palo del jugador no toca la arena en el bunker, excepto al ejecutar el golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no incurre en penalidad dado que no tocó el suelo en el bunker con su palo antes de ejecutar su golpe - véase Regla 13-4b.

13-4/8

CUANDO SE CONSIDERA QUE EL PALO TOCA EL SUELO AL APOYARSE EN PASTO EN UN HAZARD DE AGUA

P. Si la pelota de un jugador descansa en un hazard de agua, y con el palo toca el pasto alto, ¿cuándo se considera que toca el suelo en el hazard quebrantando la Regla 13-4b?

R. Cuando el pasto es aplastado al punto en que soporta el peso del palo (p.ej. cuando el palo es apoyado en el suelo).

Decisiones relacionadas:

- [13-4/4 Tocando pasto con el palo al hacer swing de práctica en un hazard](#)
- [18-2b/5 Cuando se ha apoyado el palo en el pasto](#)

13-4/9

JUGADOR CREA Y ALISA PISADAS EN EL BUNKER ANTES DE EJECUTAR UN GOLPE.

P. La pelota del jugador descansa en el bunker y se ha dejado un rastrillo en otra parte del bunker. Antes de ejecutar su golpe, el jugador busca el rastrillo. Habiéndolo levantado, alisa las pisadas que acaba de crear y algunas otras que ya estaban. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad siempre que el alisado se haya hecho al solo efecto de cuidar la cancha y nada haya sido hecho para quebrantar la Regla 13-2 en relación al siguiente golpe del jugador (ver Excepción 2 de la Regla 13-4).

Sin embargo, si el jugador regularmente crea y alisa pisadas cerca de su pelota antes de ejecutar un golpe desde el bunker, sería adecuado preguntarle al jugador acerca del propósito del alisado. En tales circunstancias, el alisado podría realizarse para conocer el estado del bunker más que por el solo propósito de cuidar la cancha. En tal caso el jugador quebrantaría la Regla 13-4 por probar la condición del hazard

13-4/9.5

IMPEDIMENTO SUELTO EN EL BUNKER MOVIDO CUANDO EL JUGADOR ALISA LA ARENA CON EL SOLO PROPÓSITO DE CUIDAR LA CANCHA.

P. La pelota del jugador descansa en un bunker. El jugador toma un rastrillo ubicado a 9 metros detrás de su pelota y, al solo propósito de cuidar la cancha, alisa las pisadas mientras se acerca a su pelota. Al rastrillar sus pisadas, también mueve un impedimento suelto en el bunker. ¿Quebranta el jugador la Regla 13-4c?

R. Cuando la pelota de un jugador está en el bunker, la Excepción 2 de la Regla 13-4 permite al jugador alisar la arena del bunker con el solo propósito de cuidar la cancha siempre que no se haga nada para quebrantar la Regla 13-2 con relación a su próximo golpe. Por lo tanto, no hay infracción a la Regla 13-4c si (a) el movimiento del impedimento suelto es casual en relación a lo permitido por las Reglas (es decir, el rastrillado de las pisadas), y (b) la posición de la pelota, el espacio en que el jugador ha de intentar el stance o el swing o la línea de juego no se mejora al mover el impedimento suelto. No se requiere que el jugador reponga el impedimento movido.

13-4/10

ARBITRO INGRESA AL BUNKER; SI EL JUGADOR PUEDE ALISAR LAS PISADAS

P. Un jugador cuya pelota descansa en un bunker, solicita un fallo a un arbitro, quien entra al bunker a darlo. Después del fallo, ¿pueden alisarse las pisadas del arbitro?

R. Si. La excepción 2 a la Regla 13-4 permite al jugador alisar el bunker asumiendo que es con el único propósito del cuidado de la cancha y nada se haga en infracción a la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe. Sin embargo, aún si el área afectada por el arbitro es un área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe, en equidad (Regla 1-4), el jugador tendría el derecho a arreglar esa zona del bunker volviéndola a su condición original, rastrillando u otros medios. El bunker puede ser arreglado por cualquiera.

13-4/11

ALISANDO PISADAS HECHAS AL BUSCAR UNA PELOTA EN UN BUNKER ANTES DE JUGAR DESDE EL BUNKER

P. Un jugador busca su pelota en un bunker y al hacerlo deja numerosas pisadas. Posteriormente encuentra su pelota dentro del bunker. Antes de ejecutar el golpe, ¿pueden el jugador o su caddie alisar las pisadas?

R. La Excepción 2 a la Regla 13-4 permitiría al jugador alisar las pisadas siempre que se haga con el solo propósito de cuidar la cancha y nada se haga para mejorar cualquier área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe. Por lo tanto, cualquier pisada hecha que haya empeorado cualquier área cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe no debe ser alisada.

Decisión relacionada con 13-4/10 y 13-4/11:

- 13-2/29 Empeorando y luego restaurando la línea de juego

13-4/12

PELOTA TOCADA ACCIDENTALMENTE CON EL PALO EN UN HAZARD PERO NO MOVIDA

P. Un jugador, al prepararse para golpear la pelota que se encontraba en un bunker o que estaba parcialmente sumergida en un hazard de agua, accidentalmente tocó la pelota con el palo, pero sin moverla. ¿Se considera que tocó el suelo del hazard o el agua del hazard de agua, quebrantando la Regla 13-4?

R. No.

13-4/13

MOVIENDO ACCIDENTALMENTE UN IMPEDIMENTO SUELTO EN UN HAZARD

P. ¿Incorre en penalidad un jugador que mueve accidentalmente un impedimento suelto en un hazard?

R. No, con tal que el impedimento suelto no haya sido movido al hacer el backswing, y no se haya mejorado el asiento de la pelota o el espacio en que se ha de intentar el stance o swing.

Decisión relacionada:

- 13-4/6 Tocando con el palo una piedra sólidamente enterrada en un hazard al hacer el backswing

13-4/13.5

IMPEDIMENTOS SUELTOS MOVIDOS POR EL JUGADOR AL ACERCARSE A LA PELOTA EN HAZARD

P. La pelota de un jugador descansa en un bunker que está cubierto por muchas ramitas y hojas sueltas. Al acercarse a la pelota y tomar su stance, el jugador toca y mueve con sus pies impedimentos sueltos ¿Incorre en penalidad?

R. No hay penalidad con tal que el asiento de la pelota o el espacio del stance o swing a intentar no sea mejorado.

13-4/14

JUGADOR PATEA ACCIDENTALMENTE UNA PIÑA DE UN PINO A UN BUNKER Y LA LEVANTA

P. La pelota de un jugador cae en un bunker. El jugador accidentalmente patea una piña de un pino y ésta rueda dentro del bunker. Levanta la piña, que no interfería con su stance o el espacio en que intentaría el swing. ¿Incorre en penalidad?

R. Sí. Una piña es un impedimento suelto - ver Definición de "Impedimento Suelto" - y no debe quitarse cuando tanto el impedimento como la pelota descansan en un hazard (Regla 13-4c). Por levantar la piña del bunker el jugador incurre en penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes por quebrantar la Regla 13-4c.

13-4/15

PELOTA EN HAZARD SE MUEVE AL QUITAR IMPEDIMENTO SUELTO

P. En el juego por golpes, la pelota de un competidor, está en un hazard. Al quitar un impedimento suelto ocasiona el movimiento de su pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. En un único acto se quebrantaron dos Reglas (Reglas 13-4 y 18-2a), en equidad (Regla 1-4), se aplica una sola penalidad. Por lo tanto, el competidor incurre en dos golpes de penalidad según la Regla 13-4 y la pelota debe ser repuesta (Regla 18-2a). Si la pelota no es repuesta antes que el competidor ejecute el próximo golpe, la omisión de reponer la pelota se considera un acto diferente e incurre en una penalidad adicional de dos golpes según la Regla 18-2a.

Otras Decisiones relacionadas cuando se aplican múltiples penalidades – ver "Penalizaciones múltiples (Situaciones)" en el Índice

13-4/16

REMOCIÓN DE IMPEDIMENTO SUELTO QUE CUBRE PELOTA EQUIVOCADA EN UN HAZARD DE AGUA

P. Se conoce o hay virtual certeza de que la pelota de un jugador está en un hazard de agua. Encuentra una pelota en el hazard y, para identificarla, quita un impedimento suelto que la cubre parcialmente. Descubre que la pelota no es la suya. Busca su pelota pero no la encuentra. Procede de acuerdo con la Regla 26-1. ¿Está el jugador sujeto a penalidad según la Regla 13-4 por quitar el impedimento suelto?

R. No. La Regla 12-1b permite al jugador tocar o remover impedimentos sueltos en un hazard para encontrar o identificar su pelota que se cree que está cubierta por ellos. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 13-4/35.7 Jugador declara pelota injugable en bunker; la levanta y luego quita impedimento suelto del bunker
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta asiento movido al levantar la pelota
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan el asiento son quitados mientras la pelota esta levantada

13-4/16.5

INSECTO VOLADOR EN HAZARD DE AGUA

P. La pelota de un jugador está en un hazard de agua. El jugador está siendo distraído por un insecto (impedimento suelto) que está volando en el hazard. ¿Puede el jugador espantar el insecto?

R. Si bien el margen de un hazard de agua se extiende verticalmente hacia arriba por lo que el insecto está en el hazard, las Reglas no contemplan un caso tal. Por consiguiente, en equidad (Regla 1-4), el jugador puede espantar el insecto ya sea que esté volando o que esté sobre el jugador.

Decisiones relacionadas:

- 23-1/5 Quitando insecto de la pelota
- 23-1/12 Después de preparar el golpe en el putting green la pelota se mueve al quitar impedimentos sueltos

13-4/17

IMPEDIMENTO SUELTO QUITADO DE HAZARD DE AGUA; JUGADOR DECIDE LUEGO NO JUGAR DESDE EL HAZARD

P. Un jugador, cuya pelota se encontraba en un hazard de agua, quita un impedimento suelto del hazard. Decide luego no jugar desde el hazard y procede de acuerdo con la Regla 26-1. ¿Queda el jugador absuelto de la penalidad en que incurrió, según la Regla 13-4, por quitar el impedimento suelto, teniendo en cuenta que invocó posteriormente la Regla 26-1 y no jugó su pelota desde el hazard?

R. No.

Decisiones relacionadas:

- 30-3f/1 Jugador levanta impedimento suelto en el bunker encontrándose su pelota y la de su compañero en el bunker
- 31-8/1 Competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su pelota y la del compañero están en el bunker

13-4/18

DIVOT DEL COMPAÑERO, CONTRARIO O CO-COMPETIDOR CAE CERCA DE LA PELOTA DEL JUGADOR EN UN BUNKER

P. El compañero, contrario o co-competidor de un jugador ejecuta un golpe desde cerca de un bunker y el divot que arranca cae cerca de la pelota del jugador que se encuentra en el bunker. ¿Se le permite al jugador quitar el divot?

R. El jugador tiene derecho al asiento que su golpe le dió. De acuerdo con lo anterior, en equidad (Regla 1-4), se le permite quitar el divot sin penalidad.
Lo mismo se aplicaría si la pelota del jugador descansara en un hazard de agua.

13-4/18.5

PIÑA CAE DEL ARBOL Y SE POSA DETRAS DE LA PELOTA QUE DESCANSA EN BUNKER

P. Una piña cae de un pino y termina descansando detrás de una pelota en un bunker. Según el principio contenido en la Decisión 13-4/18. ¿Le es permitido, al jugador, quitar la piña sin penalidad?

R. No. El principio que rige en la Decisión 13-4/18 es de aplicación únicamente en los casos en que el asiento de una pelota ha sido modificado como resultado de la acción de otro jugador o caddie, o de un espectador u otra causa ajena animada. En este caso, el asiento fue modificado debido a causas naturales.

13-4/19

CONDICION DEL BUNKER ALTERADA POR EL PRIMER JUGADOR QUE JUGO DESDE EL MISMO

P. Las pelotas de A y B descansan en el mismo bunker, estando la pelota de B más lejos del hoyo. B juega y su pelota va a estacionarse mas cerca del hoyo que la de A. ¿Tiene A derecho a que el bunker sea restaurado a su condición original?

R. Sí, Además de la Excepción 2 de la Regla 13-4, que permite al jugador alisar la arena o el suelo en un hazard en cualquier momento con el único propósito de cuidar la cancha, A tendría derecho, en equidad (Regla 1-4), a restaurar el bunker a sus condiciones originales rastrillándolo o por cualquier otro medio, aún si esto comprende una zona cubierta por la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe. El bunker puede ser arreglado por cualquiera.

Decisiones relacionadas con las 13-4/18 hasta 13-4/19 Ver "Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe" en el Índice

13-4/20 (Reservada)

13-4/21

RASTRILLO ARROJADO EN EL BUNKER ANTES DE EJECUTAR EL GOLPE

P. La pelota de un jugador descansa en el bunker. Antes de entrar en el hazard, tira un rastrillo en el bunker para utilizarlo después de ejecutar su golpe. El rastrillo no mueve su pelota ni mejora su asiento. ¿El jugador incurre en penalidad?

R. No. Está permitido colocar un rastrillo en el bunker. En este caso, el tirar el rastrillo equivalía a colocarlo. Si el rastrillo hubiera movido la pelota, el jugador incurriría en la penalidad de un golpe por ocasionar el movimiento de la pelota, y ésta debería reponerse - Regla 18-2a.

13-4/22 (Reservada)

13-4/23 (Reservada)

13-4/24

STANCE TOMADO SIN EL PALO EN UN BUNKER

P. Un jugador cuya pelota se encontraba en un bunker entró al mismo sin un palo, cavó con sus pies y simuló un golpe. Luego salió del bunker, tomó un palo, colocó nuevamente sus pies en el mismo lugar y ejecutó un golpe.

El Comité preguntó al jugador por qué había hecho esto. Él contestó que había querido tener la "sensación" del golpe que habría de ejecutar y que la finalidad de simular el golpe era para determinar qué palo utilizar y qué clase de golpe ejecutar. Afirmó que no estaba probando la condición del hazard o construyendo un stance cuando cavó con sus pies en la arena para simular el golpe.

¿Cómo debió proceder el Comité?

R. El Comité debió fallar que no se incurrió en penalidad.

La Regla 13-3 establece que: "Un jugador tiene derecho a colocar firmemente los pies cuando toma su stance".

La Definición de "Stance" establece que: "Tomar el stance consiste en que un jugador coloque los pies en posición preparatoria para ejecutar el golpe".

En la primera ocasión, el jugador estaba "colocando los pies en posición preparatoria para ejecutar el golpe", aunque no tuviera ningún palo en sus manos.

Decisión relacionada:

- 13-4/0.5 Significado de "probar la condición del hazard" en la regla 13-4a

13-4/25 (Reservada)

13-4/26

TOMANDO EL STANCE EN UN BUNKER Y CAMBIANDO LUEGO DE PALO

P. Un jugador toma su stance en un bunker y coloca firmemente los pies en la arena. Abandona su posición para cambiar de palo y toma luego su stance por segunda vez. ¿Se considera que el jugador probó la condición del hazard, quebrantando la Regla 13-4?

R. No. La Regla 13-3 permite al jugador colocar los pies firmemente cuando toma el stance en un bunker o en cualquier otro lugar. No hay nada en las Reglas que prohíba cambiar palos o tomar dos veces un stance en un bunker.

13-4/27 (Reservada)

13-4/28

APOYANDO EL PALO, MOVIENDO IMPEDIMENTOS SUELTOS Y MEJORANDO EL ESPACIO EN QUE HA DE INTENTAR EL SWING EN EL HAZARD

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor está en un hazard. Hace un swing de práctica y al hacerlo mueve impedimentos sueltos y toca el suelo en el hazard. Además dobla una mata con su mano, mejorando el espacio en que ha de intentar su swing. ¿Cuál es la penalidad?

R. Como en un único acto (es decir, el swing de práctica), resultan quebrantadas dos Reglas (Reglas 13-4b y 13-4c), en equidad (Regla 1-4), se aplica una sola penalidad de dos golpes. Sin embargo, el competidor también incurre en la penalidad de dos golpes por mejorar el espacio en que ha de intentar su swing, doblando la mata (Regla 13-2).

El swing de práctica y haber doblado la mata son actos diferentes, que resultan en la infracción a dos Reglas y son aplicadas ambas penalidades, sumando un total de cuatro golpes.

Otras Decisiones relacionadas cuando múltiples penalidades se aplican – ver “Penalidades múltiples (Situaciones) en el Índice

13-4/29

APOYANDO EL PALO FUERA DEL HAZARD DE AGUA AL GOLPEAR UNA PELOTA QUE SE ENCUENTRA DENTRO DEL HAZARD

P. La pelota del jugador toca la línea que define el margen de un hazard de agua y por lo tanto se encuentra dentro del hazard. Al preparar su próximo golpe, ¿se le permite al jugador apoyar el palo fuera del hazard?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 13-4/1 Tocando arena en un bunker cuando la pelota descansa fuera del bunker

13-4/30

APOYANDO EL PALO EN UN PUENTE EN UN HAZARD DE AGUA

P. La pelota de un jugador descansa sobre un puente que cruza un hazard de agua, dentro de los márgenes del hazard cuando se extiende hacia arriba. ¿Se le permite al jugador apoyar el palo?

R. Sí. Un puente es una obstrucción. En un hazard, el palo puede tocar una obstrucción al preparar el golpe o en el movimiento hacia atrás para ejecutar el golpe - ver Nota a la Regla 13-4. También se permite que se toque el puente antes de preparar el golpe, dado que una obstrucción en un hazard de agua no constituye “suelo en el hazard”.

Esto es de aplicación aunque el puente haya sido declarado parte integrante de la cancha.

13-4/31

TOCANDO LA ARENA EN EL BUNKER DURANTE EL BACKSWING

P. Un jugador que ejecutaba un golpe desde un bunker, accidentalmente tocó la arena cuando hacía su backswing. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador quebrantó la Regla 13-4b cuando tocó el suelo en el bunker con su palo, antes de ejecutar el golpe - ver Definición de "Golpe".

Decisiones relacionadas:

- 13-2/9 Asiento a través de la cancha mejorado al quitar arena detrás de la pelota al hacer el backswing
- 13-2/12 Jugador presiona hacia abajo arena detrás de la pelota al apoyar el palo

13-4/32 (Reservada)

13-4/33

BUNKER CUBIERTO DE HOJAS; JUGADOR TOCA LAS HOJAS AL HACER EL BACKSWING

P. Un jugador golpea una pelota hacia un bunker el cual está cubierto de hojas (impedimentos sueltos). El jugador quita suficientes hojas como para poder ver parte de la pelota, de acuerdo con la Regla 12-1. Si el jugador toca luego las hojas al hacer el backswing, ¿quebranta las Reglas?

R. Sí. Si el jugador toca las hojas al hacer el backswing, quebranta la Regla 13-4c que prohíbe a un jugador tocar un impedimento suelto en un hazard antes de ejecutar el golpe en el hazard. El golpe se inicia sólo cuando se ha completado el backswing del jugador - ver Definición de "Golpe".

Si las hojas que caen en los bunkers en una determinada estación del año, crean un problema fuera de lo normal, el Comité está facultado para establecer una Regla Local que declare que la acumulación de hojas en los bunkers se considere terreno en reparación. La Regla 25-1b(ii) se aplicaría en estas circunstancias.

13-4/34

TOCANDO PARED DE TIERRA DE UN BUNKER AL HACER EL BACKSWING

P. Jugando desde un bunker, un jugador toca con el palo una pared de tierra del bunker al hacer el backswing. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador toca el suelo del hazard, quebrantando la Regla 13-4b. La Nota a la Regla 13-4 permite que el palo del jugador toque una obstrucción (tal como una pared artificial) al hacer el backswing. Sin embargo, una pared de tierra de un bunker no es una pared artificial.

13-4/35

GOLPEANDO LA ARENA CON EL PALO EN EL BUNKER DESPUES DE FALLAR LA SACADA

P. A ejecutó un golpe en el bunker y no logró sacar la pelota. Seguidamente, golpeó la arena sin afectar su nuevo asiento en el bunker. Sin embargo, como A debió ejecutar otro golpe en el bunker, ¿quebrantó la Regla 13-4?

R. Sí. Ninguna de las Excepciones según la Regla 13-4 se aplica a la acción de A.

Decisiones relacionadas:

- 29/5 Golpeando la arena con el palo en el bunker después de fallar la sacada; match foursome
- 30-3f/2 Golpeando la arena en el bunker con el palo después de fallar la sacada; pelota del compañero en el mismo bunker

13-4/35.5

PELOTA JUGADA DEL BUNKER A REPECHO DE PASTO; JUGADOR GOLPEA LA ARENA CON EL PALO; SEGUIDAMENTE LA PELOTA RUEDA NUEVAMENTE AL BUNKER

P. Un jugador juega desde un bunker y la pelota aterriza en el repecho de pasto del bunker. Antes de que la pelota se estacione, el jugador golpea la arena con el palo, después de lo cual la pelota rueda nuevamente dentro del bunker.

La Regla 13-4b prohíbe tocar el suelo en un hazard con el palo cuando la pelota descansa en él. ¿Incurre el jugador en penalidad según esta Regla aunque la pelota estaba fuera del bunker cuando el palo golpeó la arena?

R. No. Sin embargo, si el palo aún continuaba tocando la arena cuando la pelota rodó nuevamente dentro del bunker, la Regla 13-4 fue quebrantada y cualquier duda sobre el particular debería resolverse en contra del jugador.

13-4/35.7

JUGADOR DECLARA PELOTA INJUGABLE EN BUNKER; LA LEVANTA Y LUEGO QUITA IMPEDIMENTO SUELTO DEL BUNKER

P. El golpe de salida de un jugador se estaciona en un bunker. Levanta su pelota del bunker después de considerarla injugable. Antes de elegir una opción según la Regla 28, quita un impedimento suelto del bunker. Dado que este acto tuvo lugar mientras su pelota estaba levantada, es decir, no descansaba en el hazard. ¿Quebrantó el jugador la Regla 13-4?

R. Sí. Las prohibiciones de la Regla 13-4 son de aplicación cuando una pelota está en un hazard o cuando una pelota, habiendo sido levantada de un hazard, puede ser dropeada o colocada en el hazard. Según la Regla de pelota injugable, dos de las opciones del jugador exigen que dropee una pelota en el bunker. El jugador incurriría en la penalidad aunque posteriormente optare por dropear una pelota fuera del bunker según la Regla 28a. Sin embargo, el jugador no incurriría en penalidad si, antes de quitar el impedimento suelto, había manifestado que pondría otra pelota en juego fuera del bunker según la Regla 28a y seguidamente lo hace.

Decisiones relacionadas:

- 1-4/5 La remoción de una obstrucción en un hazard mueve un impedimento suelto
- 13-4/16 Quitando impedimento suelto que cubre pelota equivocada en un hazard de agua
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta asiento movido al levantar la pelota
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan el asiento son quitados mientras la pelota esta levantada

13-4/35.8

JUGADOR CONSIDERA SU PELOTA INJUGABLE EN BUNKER, ANUNCIA SU INTENCION DE PROCEDER SEGUN LA REGLA 28a FUERA DEL BUNKER Y LUEGO RASTRILLA EL BUNKER EN SU NUEVA LINEA DE JUEGO

P. El golpe de salida de un jugador va a descansar en un bunker delante del green. Después de considerar su pelota injugable, la levanta y anuncia su intención de proceder de acuerdo a la Regla 28a. Antes de regresar al sitio de salida para jugar nuevamente, el jugador alisa sus pisadas en el bunker, que están en su línea de juego desde el sitio de salida. Luego, juega desde el sitio de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), y por analogía con la Excepción 2 de la Regla 13-4, una vez que el jugador ha indicado que procederá bajo una Regla que hace que tenga que jugar su próximo golpe desde fuera del hazard, puede alisar arena o tierra en el mismo sin restricción.

El hecho que el acto de alisar mejore la línea de juego del jugador para el próximo golpe desde el sitio de salida es irrelevante, ya que el derecho de alisar en estas circunstancias, prevalece sobre cualquiera de las situaciones penalizantes previstas en la Regla 13-2.

Sin embargo, si el jugador cambia de parecer y procede bajo la Regla 28 b o c, estaría quebrantando la Regla 13-4, si el alisado del bunker no fue realizado con el único propósito de cuidar la cancha o resultara que cualquier zona cubierta por la Regla 13-2 esta siendo mejorada con respecto a su siguiente golpe.

13-4/36 (Reservada)

13-4/37

PELOTA JUGADA DESDE EL BUNKER VA FUERA DE LIMITES O SE PIERDE JUGADOR PRUEBA CONDICION DEL BUNKER O ALISA SUS PISADAS ANTES DE DROPEAR OTRA PELOTA EN EL BUNKER

P. Un jugador juega desde el bunker y la pelota va fuera de límites o se pierde. Alisa sus pisadas en el bunker, en el lugar donde debe dropear otra pelota de acuerdo con la Regla 27-1 o, antes de dropear una pelota según la Regla 27-1, hace unos swings de práctica tocando la arena del bunker. ¿Quebranta el jugador la Regla 13-4?

R. No. Las prohibiciones de la Regla 13-4 son de aplicación únicamente cuando la pelota del jugador está en el hazard o cuando ha sido levantada de un hazard y podrá dropeársela o colocársela en el hazard. En este caso, la pelota del jugador ha sido jugada desde el hazard más bien que levantada.

Además, la Excepción 2 según la Regla 13-4 permite al jugador, después de que ha sacado su pelota del bunker, alisar sin restricción arena o tierra en el bunker. Este derecho prevalece sobre cualquier disposición de otras Reglas, incluso la Regla 13-2.

13-4/37.5

JUGADOR ALISA IRREGULARIDADES DE UN BUNKER LUEGO DE JUGAR HACIA ATRAS; AREA ALISADA QUEDA EN SU LINEA DE JUEGO

P. Un jugador saca su pelota de un bunker jugando hacia atrás y luego alisa sus pisadas. Descubre entonces que el área alisada del bunker queda en su línea de juego. ¿Es esto una infracción a la Regla 13-2?

R. No. La Excepción 2 a la Regla 13-4 autoriza al jugador, sin restricción alguna, a alisar la arena del hazard luego de sacar su pelota del mismo. Este derecho prevalece sobre cualquier disposición de otras Reglas que entren en conflicto, incluyendo las de la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/28 Alisando irregularidades en bunker situado entre la pelota y el hoyo
- 13-2/29 Empeorando y luego restaurando la línea de juego
- 13-2/29.3 Pisadas creadas en bunker sobre la línea de juego cuando se requiere entrar al bunker para recuperar una pelota
- 13-4/10 Miembro del comité ingresa al bunker; si el jugador puede alisar las pisadas

13-4/38

ARENA ALISADA DESPUES DE SACAR LA PELOTA DEL BUNKER; PELOTA POSTERIORMENTE VUELVE AL AREA ALISADA

P. Después de jugar y sacar su pelota de un bunker al lado del green, el jugador alisa sus pisadas. Descubre luego que la pelota descansa en otro bunker del otro lado del green. Juega y saca del segundo bunker y la pelota termina posándose en la zona alisada del primer bunker. ¿Cuál es el fallo?

R. No se incurrió en penalidad. El jugador no alisó las pisadas en el primer bunker mientras la pelota aún descansaba en él - ver Excepción 2 a la Regla 13-4.

Si, no obstante, el jugador falla en sacar la pelota del primer bunker con su primer golpe, y ha alisado sus pisadas mientras su pelota aún estaba en el bunker, habría incurrido en penalidad si el acto de alisar sus pisadas hubiera ocasionado el quebrantar la Regla 13-2 con respecto a su próximo golpe.

13-4/39

JUGADOR ALISA IRREGULARIDADES EN BUNKER DESPUES DE JUGAR FUERA DE TURNO EN MATCH PLAY; CONTRARIO EXIGE REPETICION DEL GOLPE

P. En un match entre A y B, la pelota de A descansa en un bunker cerca del green y la pelota de B estaba en el green. La pelota de B estaba más lejos del hoyo, pero A jugó primero. B exigió repetición del golpe según la Regla 10-1c. Mientras tanto, A había alisado sus pisadas. ¿Incurrió A en penalidad?

R. Si la pelota de A estaba fuera del bunker cuando alisó sus pisadas, no incurrió en penalidad ya que está autorizado a rastrillar el bunker sin restricciones – Excepción 2 a la Regla 13-4.

Si la pelota de A aún descansaba en el bunker, comúnmente estaría quebrantando la Regla 13-4 si el alisamiento de la arena mejoró un área contemplada en la Regla 13-2 respecto de su próximo golpe (ver Excepción 2 a la Regla 13-4). Sin embargo, cuando A rastrilló el bunker desconocía que se le exigiría la repetición del golpe; por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), A no incurre en penalidad.

13-4/40

JUGADOR LIMPIA LA CABEZA DEL PALO EN UN HAZARD DE AGUA CUANDO LA PELOTA AUN DESCANSA EN EL HAZARD

P. Un jugador ejecuta un golpe desde dentro de un hazard de agua pero no llega a sacar la pelota del hazard. El jugador ve que la pelota aterriza en agua profunda y que resulta evidentemente irrazonable ejecutar un golpe a la pelota desde su nueva posición. Antes de abandonar el hazard, el jugador, limpia barro de la cabeza del palo en el agua del hazard. ¿El jugador ha quebrantado la Regla 13-4?

R. No, con tal que no exista la duda o que sea razonable suponer según la actitud o declaraciones del jugador que el jugará su próximo golpe desde fuera del hazard.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 13-4 – ver “Bunker” y “Hazards de Agua” en el Indice

REGLA 14

Golpeando la Pelota

Definiciones

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

14-1. La Pelota debe ser Golpeada Netamente

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

14-2. Ayuda

a. Ayuda Física y Protección de los Elementos

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* aceptando recibir, durante su ejecución, ayuda física o protección de los elementos.

b. Ubicación del Caddie o Compañero Detrás de la Pelota

Un jugador no debe ejecutar un *golpe* con su *caddie*, su *compañero* o el *caddie de su compañero* ubicado en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o *línea del putt* detrás de la pelota.

Excepción: No hay penalidad si el *caddie* del jugador, su *compañero* o el *caddie de su compañero* está ubicado inadvertidamente en o cerca de una prolongación de la *línea de juego* o de la *línea del putt* detrás de la pelota.

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

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

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

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

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

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

Excepto lo dispuesto en las *Reglas*, durante una *vuelta estipulada* el jugador no debe emplear ningún dispositivo artificial o *equipo* extraño (ver Apéndice IV para especificaciones detalladas e interpretaciones), o emplear de una manera extraña cualquier *equipo*:

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

Excepciones:

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-3:

Descalificación.

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

14-4. Golpeando la Pelota Más de Una Vez

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

14-5. Jugando una Pelota en Movimiento

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

Excepciones:

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

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

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

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

14-6. Pelota en Movimiento en el Agua

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 14-5 ó 14-6:

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

GOLPEANDO LA PELOTA

14/1

PALO DETENIDO EN EL DOWNSWING POR CAUSA DISTINTA AL JUGADOR

P. Si un jugador inicia el downswing y la cabeza del palo es desviada o detenida por causa distinta al jugador, por ejemplo, por la rama de un árbol, ¿se considera que el jugador ha ejecutado un golpe?

R. Sí.

14/1.5

LA INTENCION DE GOLPEAR LA PELOTA CESA DURANTE EL DOWNSWING; EL PALO NO ES FRENADO PERO LA TRAYECTORIA DE LA CABEZA ES MODIFICADA PARA EVITAR GOLPEAR LA PELOTA

P. Un jugador comienza el downswing con la intención de golpear la pelota, pero decide durante el downswing no golpearla. El jugador no logra frenar el palo antes de que llegue a la pelota, pero es capaz de hacer el swing intencionalmente por encima de la pelota. ¿Se considera que el jugador ha ejecutado un golpe?

R. No. El jugador ha frenado el downswing voluntariamente al modificar su trayectoria no ha golpeado la pelota aunque el swing llevó la cabeza del palo más allá de la misma.

Si el jugador no ha frenado exitosamente su downswing (esto es ha golpeado la pelota) se considera que ha ejecutado un golpe.

Cualquier duda referida a la intención del jugador debe ser resuelta en contra del mismo.

14/2

PALO SE ROMPE DURANTE EL BACKSWING; EL SWING SE COMPLETA

P. La cabeza del palo de un jugador se desprende de la vara durante el backswing. El jugador completó el swing pero no golpeó la pelota. ¿Se considera que ejecutó un golpe?

R. No. Un golpe es "el movimiento del palo hacia adelante"... Una vara por si sola no es un palo - Ver Regla 4-1a.

14/3

LA CABEZA DEL PALO SE DESPRENDE DE LA VARA EN EL DOWNSWING

P. Un jugador inicia el downswing y la cabeza del palo se desprende de la vara. El jugador continúa el swing

pero no hace contacto con la pelota. ¿Ejecutó el jugador un golpe?

R. Sí.

14/4

PALO SE ROMPE EN EL DOWNSWING; EL SWING SE FRENA ANTES DE LLEGAR A LA PELOTA; LA CABEZA DEL PALO SE DESPRENDE Y MUEVE LA PELOTA

P. La vara del palo de un jugador se rompió durante el downswing. El jugador frenó el swing antes de llegar a la pelota, pero la cabeza del palo se desprendió y al caer movió la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no ejecutó un golpe - ver Definición de "Golpe".

Si la pelota no se encontraba en juego, es decir que el incidente se produjo con un golpe de salida, no se incurre en penalidad y la pelota debe jugarse desde el sitio de salida.

Si la pelota se encontraba en juego, el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a ó -2b y la pelota debe ser repuesta.

14/5

PALO SE ROMPE DURANTE EL DOWNSWING; SWING SE COMPLETA PERO SE FALLA A LA PELOTA; LA CABEZA DEL PALO SE CAE Y MUEVE LA PELOTA

P. La vara del palo de un jugador se rompió durante el downswing. El jugador continuó el swing y no golpeó la pelota. Sin embargo, la cabeza del palo cayó y movió la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. El golpe cuenta, pero el jugador no incurre en penalidad. La pelota debe jugarse tal como se encuentra.

14/6 (Reservada)

14/7

GOLPEANDO LA RAMA DE UN ARBOL PARA MOVER PELOTA ALOJADA EN RAMA MAS ALTA

P. La pelota de un jugador se encuentra alojada en la rama de un árbol, más allá del alcance del palo del jugador. El jugador golpea la rama más abajo, con un palo, con la intención de mover la pelota y ésta cae al suelo. ¿Se considera que el jugador ha ejecutado un golpe?

R. No, porque el jugador no golpeó la pelota - ver Definición de "Golpe". El jugador incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2a (Pelota Estacionada Movida por el Jugador) y debe reponer la pelota.

Como el lugar donde se encontraba la pelota es inalcanzable y por lo mismo la pelota no puede reponerse, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla de Pelota Injugable, incurriendo en la penalidad adicional de un golpe - ver Decisiones 18-1/9 y 18-2a/29.

Otras Decisiones relacionadas con Golpeando la Pelota – ver "Golpe" en el Indice

LA PELOTA DEBE SER GOLPEADA NETAMENTE

14-1/1

EJECUTANDO EL GOLPE CON LA PARTE POSTERIOR DE LA CABEZA DEL PALO

P. ¿Se le permite a un jugador ejecutar un golpe de zurda con la parte posterior de la cabeza de un palo diestro?

R. Sí. A un jugador le es permitido ejecutar un golpe con cualquier parte de la cabeza del palo, siempre que la pelota sea golpeada según la Regla 14-1 y el palo cumpla con las especificaciones de la Regla 4-1.

14-1/2

GOLPEANDO PELOTA AL ESTILO BILLAR

P. Un jugador embocó un putt corto sentándose en cuclillas detrás de la pelota (pero no en la extensión de la línea del putt) golpeando la pelota con la base de la cabeza del palo, haciendo un movimiento similar al utilizado en el juego de billar o de tejo. ¿Quebrantó el jugador la Regla 14-1?

R. Sí. Mover la pelota de esta manera constituye un empujón. En match play el jugador pierde el hoyo. En juego por golpes, el golpe cuenta y el jugador incurre en la penalidad de dos golpes. (Modificada)

14-1/3

JUGANDO EL PUTT CON EL MANGO DEL PUTTER

P. Un jugador falló un putt corto y en forma apresurada embocó la pelota con el grip del putter. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes, por quebrantar la Regla 14-1, que establece que la pelota debe ser golpeada con la cabeza del palo. En el juego por golpes, el golpe ejecutado con el grip del putter cuenta, y como la pelota fue embocada, se considera que el jugador había completado el hoyo.

14-1/4

GOLPEANDO LA PELOTA CON UN BACKSWING DE UN CENTIMETRO

P. La pelota de un jugador descansa cerca de un cerco que define el fuera de límites, pero hay lugar detrás de la pelota como para colocar un hierro o un putter y dejar un espacio de aproximadamente un centímetro entre la pelota y la cara del palo. Si el jugador ejecuta un golpe, haciendo un backswing tan limitado ¿quebranta la Regla 14-1?

R. Es posible golpear una pelota netamente con un backswing de un centímetro. Sin embargo, en la mayoría de los casos, el jugador empujaría la pelota, infringiendo la Regla 14-1. En ausencia de indicios suficientes que demuestren lo contrario, debe decidirse que el jugador empujó la pelota.

Para golpear netamente la pelota, debe golpearse con la cabeza del palo. Si la pelota es movida utilizando otro método, se considera que ha sido empujada, arrastrada o cuchareada.

Si la pelota es golpeada netamente, se produce sólo un contacto momentáneo entre la cabeza del palo y la pelota o lo que se encuentre entre la cabeza del palo y la pelota.

14-1/5

MOVIENDO LA PELOTA QUE DESCANSA CONTRA UN CERCO AL GOLPEAR EL OTRO LADO DEL CERCO

P. La pelota de un jugador descansa contra una tabla en la base de un cerco que define el fuera de límites. El jugador hace un swing desde el otro lado del cerco, fuera de límites y golpea la tabla, es decir, golpea la pelota, encontrándose la tabla entre el palo y la pelota. El golpe mueve la tabla y ésta, a su vez, aleja la pelota del cerco. ¿Está permitido un golpe así?

R. Sí. El jugador golpeó la pelota efectivamente aunque haya intervenido otra clase de material entre el palo y la pelota. La Definición de "Fuera de Límites" permite que un jugador se "pare fuera de límites para jugar una pelota que descansa dentro de los límites".

14-1/6

JUGADOR AGARRA EL PALO CON LA MANO IZQUIERDA Y MUEVE LA PELOTA GOLPEANDO LA VARA CON LA OTRA MANO

P. Un jugador se prepara para golpear la pelota que descansa en pasto alto en una loma muy pronunciada. La pelota no se mueve, pero el jugador cree que se moverá si hace el backswing. Por consiguiente, el jugador agarra el palo con la mano izquierda y golpea la vara del palo con la mano derecha, moviendo así la pelota. ¿Está esto permitido?

R. No. El jugador empujó la pelota, quebrantando la Regla 14-1.

14-1/7

UTILIZANDO MAS DE UN PALO PARA EJECUTAR EL GOLPE

P. Un jugador, cuya pelota se encontraba dentro de un arbusto, golpeó la pelota utilizando tres palos a la vez, para reducir la posibilidad de fallar el golpe. ¿Está esto permitido?

R. No. La Regla 14-1 ordena que la pelota sea golpeada con la "cabeza del palo"; la palabra "palo" está en singular. El jugador quebrantó esta Regla al hacer el swing con tres palos a la vez.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-1 – ver "Golpe" en el Indice

AYUDA AL EJECUTAR UN GOLPE

14-2/0.5

SIGNIFICADO DE "ELEMENTOS"

P. ¿Qué son considerados "elementos" bajo la Regla 14-2a?

R. Elementos incluye rayos de sol, lluvia, viento, nieve y otras condiciones climáticas.

14-2/1

JUGADOR ALINEA EL PALO DEL COMPAÑERO ANTES DE EJECUTAR EL GOLPE

P. Un jugador alinea el putter de su compañero y se retira antes de que su compañero juegue. ¿Está esto permitido?

R. Sí. La Regla 14-2 (Ayuda) no es de aplicación antes de ejecutar el golpe.

14-2/2

JUGADOR SOSTIENE PARAGUAS SOBRE LA CABEZA AL EJECUTAR UN GOLPE

P. Un jugador que juega bajo la lluvia sostiene un paraguas sobre la cabeza con una mano, mientras emboca un putt corto con la otra. ¿Está esto permitido?

R. Sí. La Regla 14-2a prohíbe al jugador, mientras ejecuta un golpe, que acepte protección de los elementos de parte de un tercero. Sin embargo, no le prohíbe que se proteja a sí mismo.

14-2/2.5

JUGADOR COLOCA LA BOLSA CON EL PROPOSITO DE HACER SOMBRA SOBRE LA PELOTA

P. Un jugador coloca su bolsa cerca del sitio de salida con el propósito de bloquear los rayos de sol de la posición donde él acomoda su pelota. Luego, ejecuta un golpe. ¿Está quebrantando la Regla 14-2?

R. Sí. Como el jugador no estaba en contacto con la bolsa, aceptó la protección de los elementos en infracción a la Regla 14-2a. Esta respuesta difiere de la dada en la Decisión 14-2/2 porque, en ese caso, el jugador estaba en contacto con el paraguas.

Si bien un jugador no puede colocar un objeto o poner una persona con el propósito de bloquear los rayos de sol, puede solicitar a una persona (p.ej. un espectador) que ya está posicionada que no se mueva, así la sombra se mantiene sobre la pelota o que se mueva, para que la sombra no esté sobre la pelota.

14-2/3

CADDIE PROTEGE DEL SOL AL JUGADOR AL EJECUTAR UN GOLPE

P. ¿Se le permite al caddie de un jugador pararse intencionalmente entre el jugador y el sol poniente, para que el reflejo del sol no le dé al jugador en la cara al ejecutar el golpe?

R. No. Tal proceder quebranta la Regla 14-2a.

Decisión relacionada con 14-2/2.5 y 14-2/3:

- 4-1/5 Banda adhesiva o cinta aplicada a la cabeza del palo para reducir el reflejo de la luz o para protección

Otras Decisiones relacionadas a la Regla 14-2: Ver "Ayuda o protección (Aceptar) en el Índice

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES Y EQUIPOS EXTRAÑOS

14-3/0.5

REGLA LOCAL AUTORIZANDO A USAR UN DISPOSITIVO MEDIDOR DE DISTANCIA

P. ¿Puede un Comité, por Regla Local, permitir el uso de dispositivos medidores de distancia?

R. Sí. Un Comité puede dictar una Regla Local permitiendo a los jugadores usar dispositivos que solo sirvan para medir o estimar distancias (ver Nota a la Regla 14-3). Sin embargo, el uso de un dispositivo de medición de distancias que está diseñado para estimar o medir otras condiciones que puedan afectar el juego del jugador (p.ej. pendiente, velocidad del viento, temperatura, etc.) no está permitido sin importar si esa función adicional es usada.

En ausencia de tal Regla Local, el uso de un dispositivo medidor de distancias sería contrario a la Regla 14-3.

14-3/0.7

JUGADOR OBTIENE INFORMACIÓN SOBRE DISTANCIA MEDIDAS CON DISPOSITIVO ELECTRÓNICO

P. Durante una vuelta estipulada, el jugador usa un dispositivo artificial para obtener información sobre distancias. El Comité no ha adoptado una Regla Local que permita a los jugadores utilizar dispositivos para medir o estimar distancias (ver Nota de la Regla 14-3). ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador queda descalificado. En la Regla 14-3, la prohibición de usar dispositivos electrónicos para obtener información sobre distancias se extiende al jugador y a un miembro de su bando que esté usando un dispositivo tal para obtener esa información. Esta prohibición de la Regla 14-3 también se extiende al jugador que pide a alguna causa ajena utilizar un dispositivo artificial para obtener tal información para él. Sin embargo, el jugador no será descalificado si un espectador u otra causa ajena le proveen tal información sin haberla pedido. De la misma manera, a un jugador no se le prohíbe obtener información sobre distancia de quien controla los scores o de un árbitro (por ejemplo, al utilizar un dispositivo artificial para determinar el orden de juego).

Decisiones relacionadas con la 14-3/0.5 y 14-3/0.7:

- 8-1/2 Intercambiando información sobre distancia.
- 17/3.5 Reflector sobre el asta-bandera.

14-3/1

MEDIDOR DE DISTANCIA INSTALADO EN EL CARRO DE GOLF

P. ¿Se le permite a un jugador instalar un medidor a su carro de golf con el propósito de medir la distancia de sus golpes?

R. No. Un medidor así es un dispositivo artificial y su uso con el propósito de medir distancias es un quebrantamiento de la Regla 14-3. No obstante, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/2

LAPIZ O TARJETA DE SCORE UTILIZADA PARA AYUDAR A CALCULAR DISTANCIA

P. Es posible calcular la distancia a un putting green sosteniendo una tarjeta de score o un lápiz a la altura del hombro con el brazo extendido y comparándolo con la altura del asta bandera. ¿Está permitido tal proceder?

R. Sí, siempre y cuando la tarjeta o el lápiz no se hayan marcado con este propósito específico, su uso de esta forma es tradicionalmente aceptado y la Excepción 2 a la Regla 14-3 se aplica.

Utilizar algo especialmente marcado para calcular distancias quebranta la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/3

ANTEOJOS COMUNES Y PRISMATICOS

Los anteojos comunes y los prismáticos que no tengan telémetros incorporados no son dispositivos artificiales de acuerdo al significado que se da al término en la Regla 14-3. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/4

USO DE BRÚJULA DURANTE LA VUELTA

P. Durante una vuelta estipulada un jugador utiliza una brújula que lo ayuda en la determinación de la dirección del viento o la dirección del pasto en los greens. ¿Quebranta el jugador la Regla 14-3?

R. No. Una brújula solo provee información direccional y no mide o calcula condiciones variables o ayuda al jugador en su juego. (Modificada)

14-3/5

FOLLETO QUE INDICA DISTANCIAS ENTRE DIVERSOS PUNTOS

P. Un folleto contiene ilustraciones de los hoyos de una cancha, incluyendo árboles aislados, bunkers, etc. Cada ilustración tiene superpuesta una escala de medición de distancias con incrementos cada diez yardas. El jugador que utilice el folleto puede estimar a qué distancia se encuentra la pelota de un putting green o un sitio de salida. ¿La utilización de dicho folleto durante una vuelta se considera infracción a la Regla 14-3?

R. No. A pesar que tal tipo de folleto es un dispositivo artificial, su uso ha sido tradicionalmente aceptado y la Excepción 2 a la Regla 14-3 se aplica.

14-3/5.5

EQUIPO ELECTRONICO QUE INDICA DISTANCIAS ENTRE DIVERSOS PUNTOS

P. A partir de lo dicho en la Decisión 14-3/5 ¿puede un jugador emplear un equipo electrónico que provea la misma información?

R. Sí. La Excepción 2 a la Regla 14-3 se aplica, pero el jugador no puede usar un equipo que entre sus funciones estén las de medir o calcular distancias. Sin embargo, ver también la Nota a la Regla 14-3.

14-3/6

SOSTENIENDO UNA PELOTA ENTRE LA MANO Y EL GRIP AL EJECUTAR EL PUTT

P. Un jugador juega el putt sosteniendo una pelota en su mano izquierda contra el grip. Manifiesta que la presión transmitida al grip, a través de la pelota, lo ayuda a jugar el putt. ¿Está permitido utilizar una pelota de esta manera?

R. No. El jugador está utilizando equipo de una forma inusual para que lo ayude en la ejecución de un golpe y quebranta la Regla 14-3.

14-3/6.5

SOSTENIENDO UNA PELOTA ENTRE LA MANO Y EL GRIP PARA SWINGS O GOLPES DE PRACTICA

P. La Decisión 14-3/6 aclara que un jugador no puede ejecutar un golpe mientras sostiene una pelota entre su mano y el grip como ayuda. ¿Puede el jugador hacer un swing o golpe de práctica (cuando lo permite la Regla 7-2) mientras sostiene una pelota en igual forma?

R. Sí. La prohibición de la Regla 14-3 de utilizar equipo de una forma inusual se aplica a los golpes que cuentan en el score del jugador y no para swings o golpes de práctica.

14-3/7

JUGADOR QUE TIENE LA MUÑECA DERECHA LESIONADA COLOCA EL PULGAR IZQUIERDO DEBAJO DE UN VENDAJE ELASTICO ATADO A LA MUÑECA DERECHA Y LA MANO

P. Un jugador que usaba un vendaje elástico alrededor de la muñeca derecha y la mano, debido a una lesión, colocó el pulgar izquierdo debajo del vendaje donde éste cruzaba la palma derecha y ejecutó varios golpes con el pulgar colocado en esta posición. ¿Está esto permitido?

R. No. A pesar que el jugador puede usar el vendaje elástico por razones médicas de acuerdo a la Excepción 1 a la Regla 14-3, no es necesario para él colocar su pulgar debajo del vendaje. Por lo tanto, tal acción constituiría uso de equipo de una forma inusual, quebrantando la Regla 14-3.

14-3/8

TELA ADHESIVA

P. ¿Puede un jugador usar tela adhesiva en sus manos o aplicar dicha tela al guante de golf?

R. El uso de la tela adhesiva, o protecciones similares en la mano, por cualquier razón médica, por ejemplo, para reducir ampollas o evitar cortes entre los dedos, no va en contra de las Reglas. Sin embargo, la aplicación de tela adhesiva en la mano o la aplicación de una protección similar no debe ser excesiva (esto es no debe ayudar de ninguna forma al jugador a agarrar el palo, y su grosor debe ser comparable a un guante de golf común). Asimismo, aplicar tela adhesiva a un guante de golf para evitar que el guante resbale o para reducir su desgaste, no constituye infracción a la Regla 14-3.

Sin embargo, si la tela adhesiva es utilizada solo para ayudar al jugador a agarrar el palo (es decir, es usada para atar dos dedos), el jugador quebranta la Regla 14-3, ya que tal uso de la tela adhesiva es uso de equipo en una forma inusual.

14-3/9

JUGADOR JUEGA EL PUTT CON UNA MANO Y SE APOYA EN OTRO PALO QUE SOSTIENE CON LA OTRA

P. Un jugador, mientras juega el putt con una mano, utiliza otro palo para apoyarse y estabilizarse. ¿El uso de un palo de esta manera es considerado como uso de equipo en forma inusual a la Regla 14-3?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- [17-1/5 Sosteniendo el asta-bandera con una mano y jugando el putt con la otra](#)

14-3/10

USO DE DISPOSITIVO DE AYUDA PARA ENTRENAMIENTO O SWING DURANTE VUELTA

P. Durante una vuelta ¿puede un jugador ejecutar un golpe o un swing de práctica utilizando un palo con una funda cargada o una argolla pesada, o utilizar cualquier otro dispositivo diseñado para entrenamiento o ayuda al swing?

R. No. El jugador estaría usando un dispositivo artificial que lo ayuda en su juego, en violación de la Regla 14-3, pero ver también la Decisión 4-4a/7 para uso de un palo pesado de entrenamiento.

14-3/10.3

USO DE VARILLA DURANTE LA VUELTA PARA ALINEACION O COMO AYUDA PARA EL SWING

P. Durante una vuelta estipulada, un jugador usa una varilla para chequear su alineación o el plano de su swing. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador es descalificado bajo la Regla 14-3, dado que la varilla es equipo inusual y tal uso, durante la vuelta estipulada no está permitido.

Llevar la varilla no es, en sí mismo, una infracción a una Regla.

Decisión relacionada:

- 8-2a/1 Palo colocado en el suelo para alinear los pies

14-3/10.5

USO DE DISPOSITIVOS DE ELONGACION

P. La Regla 14-3, prohíbe al jugador, durante la vuelta estipulada, el uso de cualquier dispositivo artificial o equipo extraño o usar cualquier equipo de una manera inusual que "pueda ayudarlo a ejecutar un golpe o en su juego". El uso de un dispositivo de elongación durante una vuelta estipulada, ¿sería una infracción a la Regla 14-3?

R. Durante una vuelta estipulada, está permitido usar un dispositivo destinado a elongar, salvo que el dispositivo esté destinado específicamente a ser usado en un swing de golf y es usado durante un swing de golf (ver Decisión 14-3/10). Por ejemplo, los siguientes dispositivos de elongación pueden ser usados:

- Objetos diseñados específicamente para golf, pero no usados en un swing de golf (es decir, una barra para colocar sobre los hombros);
- Objetos diseñados para elongación en general (es decir, tubos de goma); y
- Objetos no diseñados originalmente para elongación (es decir, un pedazo de tubo).

14-3/11

PLOMADA

P. Una plomada, por ejemplo, un peso suspendido de una cuerda ¿es un dispositivo artificial, según el significado que se da al término en la Regla 14-3?

R. Sí. Si un jugador usa ese dispositivo para que lo ayude en su juego, quebranta la Regla 14-3.

14-3/12

PALO UTILIZADO COMO PLOMADA

P. ¿Puede un jugador utilizar su putter como plomada, para ayudarlo a determinar la pendiente en un putting green?

R. Sí. Usar un palo de esta forma está tradicionalmente aceptado y la Excepción 2 a la Regla 14-3 se aplica.

14-3/12.5

BOTELLA DE BEBIDA USADA COMO NIVEL

P. Un jugador coloca una botella de bebida sobre el putting green a fin de calcular la pendiente del green. ¿Quebrantó el jugador la Regla 14-3?

R. Sí. El jugador está usando equipo de una manera inusual para asistirlo en su juego, en contra de lo establecido por la Regla 14-3. Sin embargo, si colocar la botella sobre el putting green no fue con el propósito de calcular la pendiente, el jugador no habría quebrantado la Regla 14-3.

14-3/13

CALENTADOR DE MANOS

P. Un jugador usa un dispositivo para calentarse las manos durante una vuelta. ¿Está el jugador quebrantando la Regla 14-3?

R. No. A pesar que el calentador de manos es un dispositivo artificial, su uso para calentar las manos es tradicionalmente aceptado y la Excepción 2 a la Regla 14-3 se aplica.

14-3/13.5

PELOTA ARTIFICIALMENTE CALENTADA

P. ¿Es el uso de una pelota que ha sido intencionalmente calentada durante una vuelta con un calentador de pelotas, calentador de manos o un dispositivo semejante quebrantamiento a la Regla 14-3?

R. Sí. Usar una pelota que ha sido intencionalmente calentada durante una vuelta estipulada, con un dispositivo artificial, constituye un quebrantamiento a la Regla 14-3. Sin embargo, no sería infracción a la Regla 14-3 usar una pelota que fue artificialmente calentada antes de la vuelta estipulada.

14-3/14

INSTRUMENTO ELECTRONICO UTILIZADO PARA ENCONTRAR PELOTA

P. Se ha implantado un chip de identificación por radio frecuencia en una pelota de golf. Cuando es utilizada con un radio receptor especial, el jugador puede encontrar rápidamente esta pelota, pues el receptor emite una señal que aumenta de volumen cuando éste se acerca a la pelota. ¿Está permitido el uso de estas pelotas y receptores?

R. No. El uso de tal pelota en conjunción con el receptor quebranta la Regla 14-3.

Sin embargo, el uso de una pelota tal sin el receptor está permitido, siempre que la pelota conforme con las Reglas, el chip implantado no tenga otra capacidad que identificar la pelota y su uso sea acorde a cualesquier condiciones de la competencia establecidas (p.ej. la Condición de la Lista de Pelotas de Golf aprobadas).

14-3/15

MIEMBROS ARTIFICIALES

Una pierna o un brazo artificial es un dispositivo artificial según el significado que se da al término en la Regla 14-3. No obstante, como tal dispositivo es usado para mitigar una discapacidad médica y el jugador tiene una legítima razón médica para usar el dispositivo, la Excepción 1 a la Regla 14-3 se aplica, aún si una pierna artificial ha sido modificada para ayudar a un jugador a jugar golf o un brazo artificial tiene un ajuste especial diseñado para agarrar el palo de golf. Sin embargo, el Comité debe estar convencido de que un miembro artificial así adaptado no da al jugador una ventaja indebida sobre los otros jugadores. Si el Comité no está convencido de ello la Excepción 1 de la Regla 14-3 no se aplica y el uso de tal dispositivo constituiría quebrantamiento a la Regla 14-3.

Los palos que utilice un jugador que tiene un brazo artificial, deben ajustarse a lo dispuesto en la Regla 4-1, pero puede adaptarse un dispositivo al grip o a la vara para ayudar al jugador a sostener el palo. Sin embargo, si el Comité considera que la utilización de un palo así modificado da al jugador una ventaja mayor sobre los otros jugadores, puede considerarlo como dispositivo artificial, contrario a la Regla 14-3.

Los jugadores que tengan dudas acerca del uso de un dispositivo deberían consultar lo antes posible con el Comité.

14-3/15.5

DISPOSITIVOS DE AYUDA PARA SWING UTILIZADO POR RAZONES MEDICAS

Mientras la Excepción 1 a la Regla 14-3 autoriza al Comité a permitir el uso de un dispositivo por razones médicas, un Comité no debería normalmente permitir el uso de un dispositivo fabricado originalmente como una ayuda para el swing, ya que probablemente dará al jugador una ventaja indebida con respecto a otros jugadores.

14-3/16

USO DE DISPOSITIVOS ELECTRONICOS

De acuerdo con lo establecido en la Sección Etiqueta, los jugadores deberían asegurarse que cualquier dispositivo electrónico que lleven consigo a la cancha no distraiga a otros jugadores.

El uso de un dispositivo electrónico del tipo de teléfonos celulares, computadoras de mano, calculadoras, televisión o radio, no es de por sí una infracción a la Regla 14-3. Por ejemplo, los siguientes usos de un dispositivo electrónico durante una vuelta estipulada no son infracciones a las Reglas:

- Usando el dispositivo en asuntos no relacionados con el golf (p.ej. llamar a su casa);
- Usando el dispositivo para acceder a información sobre asuntos que fueron producidos antes que el jugador iniciara la vuelta (p.ej. un libro electrónico de distancias, ayuda para swing);
- Usando el dispositivo para acceder (pero no interpretar o procesar) información sobre el juego de vueltas anteriores (p.ej. distancias alcanzadas con el drive, con cada palo, etc. ; o
- Usando el dispositivo para obtener información relacionada con la competencia que se está disputando (p.ej. el tablero de posiciones o el "corte" proyectado).

No obstante, ejemplos de uso de un dispositivo electrónico durante una vuelta estipulada que son infracciones a la Regla 14-3, por las que la penalidad es la descalificación, incluyen:

- Usando el dispositivo (p.ej. un televisor o radio), para ver o escuchar emisiones sobre la competencia que se está jugando;
- Usando el dispositivo para recibir o dar consejo en infracción a la Regla 8-1 (p.ej. llamar al profesor de golf);
- Usando el dispositivo para acceder a información sobre asuntos, que no fueron producidos antes que el jugador iniciara la vuelta (p.ej. análisis de golpes ejecutados durante esa vuelta); o
- Usando el dispositivo para interpretar o procesar cualquier información sobre el juego obtenida de la vuelta en juego o una anterior (p.ej. distancias alcanzadas con el drive, yardas con cada palo, etc.) o para ayudar a calcular la real distancia entre dos puntos (tal como distancia luego de considerar pendiente, velocidad y/o dirección del viento, temperatura y otros factores ambientales).

14-3/17

JUGADOR ESCUCHA MÚSICA O RADIO DURANTE LA VUELTA

P. El jugador utiliza un dispositivo para escuchar música, radio o cualquier otro tipo de transmisión durante la vuelta. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 14-3a, no está permitido el uso de ningún dispositivo artificial o equipo extraño que "pudiera asistir al jugador al ejecutar su golpe o en su juego". Escuchar música o radio mientras ejecuta el golpe o durante un tiempo prolongado puede asistirlo en el juego, por ejemplo, eliminando distracciones o promoviendo un buen ritmo. Por lo tanto, el uso de dispositivos artificiales para escuchar música o radio (con auriculares o no), al ejecutar el golpe o durante un tiempo prolongado en una vuelta estipulada, quebranta la Regla 14-3. Sin embargo no sería una infracción a la Regla 14-3 si el jugador escucha un dispositivo por un tiempo corto, por ejemplo, para obtener resultados de otro evento deportivo o información sobre tránsito, cuando camina entre el green de un hoyo y el sitio de salida del siguiente.

Un Comité deberá considerar todos los datos y circunstancias disponibles para determinar si el jugador ha utilizado un dispositivo artificial para escuchar música o radio por un tiempo prolongado tal que pueda haberlo ayudado en su juego.

No hay restricción para escuchar música o radio durante la práctica (ya sea en zona de práctica o en la cancha, sea solo o jugando con otros), aunque en tales circunstancias, se podrían aplicar las reglas y códigos disciplinarios del club.

14-3/18

INFORMACIÓN METEOROLÓGICA CONSULTADA EN UN DISPOSITIVO MULTIFUNCIÓN

P. ¿Puede un jugador, durante una vuelta estipulada, acceder a información meteorológica local (por ejemplo viento, temperatura, humedad) a través de una aplicación o un navegador de internet en un dispositivo multifunción?

R. Si. La prohibición en la Regla 14-3 es solo aplicable al acto específico de medir o estimar condiciones que podrían afectar el juego del jugador (por ejemplo a través del uso de un anemómetro o un termómetro). Cuando se accede a reportes meteorológicos provistos por un servicio meteorológico a través de una aplicación o un navegador de internet, el jugador no está midiendo o estimando las condiciones en forma activa. (Nueva).

Otras Decisiones relacionadas con las Regla 14-3: Ver en el Índice "Dispositivos artificiales, equipo extraño y equipo utilizado en forma extraña".

GOLPEANDO LA PELOTA MAS DE UNA VEZ

14-4/1 (Reservada)

14-4/2

PELOTA GOLPEA CAÑERÍA Y AL REBOTAR ES DESVIADA POR LA CARA DEL PALO

P. La pelota de un jugador golpea una cañería y al rebotar golpea la cara del palo. ¿Se considera que el jugador golpeó la pelota más de una vez, quebrantando la Regla 14-4?

R. No. El jugador no golpeó la pelota más de una vez. La golpeó una vez y ésta rebotó y golpeó la cara del palo. Se aplica la Regla 19-2.

14-4/3

JUGADOR GOLPEA DETRAS DE LA PELOTA Y LUEGO GOLPEA LA PELOTA EN MOVIMIENTO

P. Jugando un chip, el palo de un jugador golpea el suelo algunos centímetros detrás de la pelota y no entra en contacto con la misma. No obstante, el suelo es golpeado con la suficiente fuerza para causar el movimiento de la pelota. El palo del jugador continua y golpea la pelota mientras se está moviendo. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debe contar su golpe y agregar uno de penalidad bajo la Regla 14-4.

Aún cuando el palo por sí mismo no golpeó inicialmente la pelota, la misma fue puesta en movimiento debido al golpe; por consiguiente, se aplica la Regla 14-4.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-4 – ver “Pelota en movimiento golpeada con el palo” en el Índice

JUGANDO PELOTA EN MOVIMIENTO

14-5/1

PELOTA QUE SE MUEVE AL HACER EL BACKSWING ES GOLPEADA ESTANDO EN MOVIMIENTO

P. La pelota de un jugador comienza a moverse durante el backswing y el jugador la golpea mientras aún está en movimiento. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad bajo la Regla 14-5, porque la pelota comenzó a moverse después de que el jugador había iniciado su backswing. Sin embargo, si el jugador causó el movimiento de la pelota o había preparado el golpe, incurre en la penalidad de un golpe - Reglas 18-2a ó b.

14-5/2

EJECUTANDO UN GOLPE A UNA PELOTA OSCILANDO

P. La pelota de un jugador descansa en el green. Está oscilando por el viento. ¿Puede el jugador ejecutar el golpe mientras la pelota oscila?

R. Sí. Dado que una pelota que oscila no se mueve según la definición de las Reglas de Golf, no hay penalidad por golpear una pelota que está oscilando. El jugador debe continuar el juego sin demora indebida.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/9 Jugador presiona la pelota sobre la superficie del green.
- 18-2 Pelota oscila al preparar el golpe.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 14-5: Ver en el Índice “Pelota en movimiento golpeada con el palo”.

PELOTA EN MOVIMIENTO EN EL AGUA

14-6/1

PELOTA SE MUEVE EN EL AGUA EN UN HAZARD DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE

P. Una pelota estaba estacionada en un curso de agua poco profundo y de corriente rápida en un hazard de agua. Después que el jugador entró cuidadosamente al agua, caminó hacia la pelota y tomó su stance, la pelota se movió presumiblemente por causa de la corriente. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando la pelota está en agua en un hazard de agua, y no resulta claro si el accionar del jugador ocasionó su movimiento, al jugador se le debería otorgar el beneficio de la duda y no debería aplicarse penalidad. No obstante, si las acciones del jugador claramente causaron que la pelota se moviera, estaría sujeto a un golpe de penalidad por la Regla 18-2a y debe reponer la pelota. Por ejemplo, si el jugador salta al agua en proximidades de la pelota y al hacerlo crea un movimiento del agua que mueve la pelota, estaría sujeto a penalidad bajo la Regla 18-2a.

Decisiones relacionadas:

- 18/10 Pelota cae dentro del bunker cuando alguien camina cerca
- 18-2a/30 Pelota se mueve después de que el jugador hace varios swings de practica cerca de la pelota y toca el pasto detrás de la pelota
- 18-2a/30.5 Pelota se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la pelota
- 18-2b/3 Pelota se mueve estando el jugador en el acto de tomar su stance en un bunker
- 18-2b/4 Pelota se mueve después que el jugador apoya el palo pero antes de completar el stance

REGLA 15

Pelota Sustituta; Pelota Equivocada

Definiciones

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

15-1. General

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

15-2. Pelota Sustituta

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

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

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

(Jugando desde lugar equivocado – ver Regla 20-7)

15-3. Pelota Equivocada

a. Match Play

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

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

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

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

(Colocando y Reponiendo – ver Regla 20-3)

b. Juego por Golpes

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

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

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

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

(Colocando y Reponiendo – ver Regla 20-3)

JUGANDO UNA PELOTA EQUIVOCADA: GENERAL

15/1

FALLANDO EL GOLPE EJECUTADO A PELOTA EQUIVOCADA

P. Un jugador hace un swing y falla el golpe ejecutado a una pelota equivocada. ¿Cuál es el fallo?

R. Puesto que el jugador ejecutó un golpe con una pelota equivocada, pierde el hoyo en match play (Regla 15-3a) o incurre en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes (Regla 15-3b).

15/2

GOLPE EJECUTADO POR EL JUGADOR A SU PELOTA MUEVE PELOTA ESCONDIDA

P. Un jugador golpea su pelota en el rough y al hacerlo golpea también una pelota vieja abandonada que se encontraba escondida debajo de su pelota. Puesto que golpeó la pelota escondida, ¿se considera que jugó pelota equivocada?

R. No. El jugador ejecutó el golpe con su propia pelota y no con la pelota escondida. Por lo tanto la Regla 15-3 no es aplicable. El jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra.

Decisión relacionada:

- 7-2/7 Swing de práctica mueve pelota escondida

15/3

JUGADOR GOLPEA PARTE DE UNA PELOTA ABANDONADA QUE SE HABIA ROTO EN PEDAZOS

P. Una pelota rota había sido abandonada. Una parte de ella se encontraba en pasto alto. El jugador confundió su pelota en juego con esta parte de la pelota y ejecutó el golpe con ella. El jugador sostiene que parte de una pelota no es una pelota y que por lo tanto no ha jugado pelota equivocada. ¿Está el jugador en lo correcto?

R. No. Puesto que el jugador ejecutó un golpe con una pelota equivocada, perdió el hoyo en match play (Regla 15-3a) o incurrió en penalidad de dos golpes en el juego por golpes (Regla 15-3b).

15/4

JUGADOR LEVANTA LA PELOTA, LA DEJA A UN LADO Y LA JUEGA DESDE EL LUGAR EN DONDE LA DEJO

P. Un jugador marca la posición de su pelota en el putting green, la levanta y la deja a un lado. Por error, juega el putt desde el lugar en donde dejó la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando una pelota es levantada, de acuerdo con la Regla 20-1, está fuera de juego - ver Definición de "Pelota en Juego". Al ejecutar un golpe con su pelota, estando ésta fuera de juego, el jugador juega pelota equivocada (Regla 15-3).

En match play, el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En el juego por golpes, incurre en la penalidad de dos golpes y debe corregir el error antes de jugar desde el próximo sitio de salida. De lo contrario sería descalificado (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas:

- 15-3b/3 Co-competidor levanta la pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde este lugar
- 20-4/2 Pelota levantada del putting green y colocada por el caddie detrás del marcador de pelota

15/5

PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA Y JUGADA DESPUES QUE OTRA PELOTA FUE PUESTA EN JUEGO

P. Un jugador al no poder encontrar su pelota después de una breve búsqueda dropea otra pelota (pelota B), según la Regla 27-1 y la juega. Su pelota original luego es encontrada dentro de los cinco minutos de iniciada la búsqueda. El jugador levanta la pelota B y continúa jugando con la pelota original. ¿Fue esto correcto?

R. No. Cuando el jugador puso la pelota sustituta en juego en el lugar del golpe anterior con la intención de jugar una pelota según la Regla 27-1, procedió bajo una Regla aplicable. Por lo tanto, la Regla 20-6 no se aplica y debe continuar con la pelota sustituta (ver Decisión 27-1/2). La pelota original estaba perdida cuando la pelota B fue dropeada bajo la Regla 27-1 (ver Definición de "Pelota Perdida").

Cuando el jugador levantó la pelota B, incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a. Cuando ejecutó un golpe con la pelota original después que estaba fuera de juego, jugó una pelota equivocada (ver Definición de "Pelota en Juego" y "Pelota Equivocada") e incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o una penalidad adicional de dos golpes en el juego por golpes (Regla 15-3). En

juego por golpes, el jugador sería descalificado si, antes de jugar desde el próximo sitio de salida, no corrige su error (Regla 15-3b).

Decisiones relacionadas:

- 27/8 Pelota encontrada después de búsqueda mayor de cinco minutos es jugada
- 27-1/2.3 Pelota original encontrada dentro del periodo de búsqueda de cinco minutos después de dropear otra pelota; pelota original jugada
- 27-2b/5 Pelota original jugada después de jugar pelota provisional desde lugar más cercano al hoyo que el lugar donde la pelota original se presume que descansa

15/6

GOLPE EJECUTADO CON PELOTA QUE SE ENCUENTRA FUERA DE LIMITES

P. Un jugador golpea su pelota, encontrándose ésta fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Una pelota que se encuentra fuera de límites no se considera en juego y por lo tanto es una pelota equivocada - ver Definiciones de "Pelota en Juego" y "Pelota Equivocada". Según lo anterior, en match play el jugador pierde el hoyo. En el juego por golpes, incurre en penalidad de dos golpes y debe proceder de acuerdo con lo establecido en la Regla 27-1, incurriendo en la penalidad adicional de un golpe según dicha Regla.

Decisión relacionada:

- 33-8/43 Golpe ejecutado desde zona ambientalmente sensible

15/6.5

PELOTA CAMBIADA DURANTE JUEGO DE UN HOYO PARA AYUDAR IDENTIFICACION

P. A y B se dieron cuenta después de ejecutar sus tiros de salida en un hoyo par 5 que jugaban pelotas con idénticas marcas. Basado en la ubicación de ambas pelotas, A sabía cual era su pelota. Para evitar una posterior confusión, A levantó su pelota antes de ejecutar su segundo golpe, sustituyó una pelota con marcas distintas y completó el juego del hoyo. ¿Es esto permitido?

R. No. A no tuvo derecho a sustituir una pelota.

En match play, A pierde el hoyo - Regla 15-2.

En el juego por golpes, A incurre en la penalidad general de dos golpes según la Regla 18 por sustituir incorrectamente una pelota, pero no tiene penalidad adicional por levantar la pelota sin estar autorizado (ver Regla 15-2 y las penalidades aplicables bajo la Regla 18).

Otras Decisiones relacionadas cuando múltiples penalidades se aplican – ver "Penalidades múltiples (Situaciones) en el Indice

15/7

PELOTA EQUIVOCADA JUGADA CREYENDO QUE ES PELOTA PROVISIONAL O SEGUNDA PELOTA

P. Un jugador, creyendo que la pelota original puede estar perdida o fuera de límites, juega una pelota provisional de acuerdo con la Regla 27-2a. Antes de llegar al lugar en donde presumiblemente se encuentra su pelota original, el jugador juega una pelota equivocada, creyendo que es su pelota provisional. Encuentra luego su pelota original dentro de los límites y actuando correctamente, abandona la pelota provisional. ¿Incurre el jugador en penalidad, según la Regla 15-3, por jugar una pelota equivocada, aunque dicha pelota equivocada se haya jugado por error, como pelota provisional, teniendo en cuenta que la pelota provisional nunca entró en juego?

R. Sí. Aunque una penalidad incurrida por jugar una pelota provisional, normalmente se cancela si la pelota provisional debe ser abandonada según la Regla 27-2c (p.ej. la penalidad de un golpe si la pelota se mueve después de preparar el golpe - Regla 18-2b), esto no es de aplicación cuando se incurre en penalidad por jugar una pelota equivocada.

El mismo fallo sería de aplicación si un competidor jugara una pelota equivocada creyendo que era una segunda pelota jugada de acuerdo con la Regla 3-3 (Duda con respecto al procedimiento en el juego por golpes), o la Regla 20-7c (Sería infracción por jugar de lugar equivocado en el juego por golpes). Sin

embargo, en circunstancias similares, no se hubiera incurrido en penalidad según la Regla 15-3b, si el competidor primero hubiera embocado con su pelota en juego y seguidamente ejecutado un golpe con una pelota equivocada cuando procedía según la Regla 3-3 ó 20-7c.

Decisión relacionada:

- 20-7c/5 Competidor juega segunda pelota según la regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos únicamente por jugar la pelota que no ha de computarse"

15/8

PELOTA JUGADA SEGUN LA REGLA DE PELOTA PERDIDA EN TERRENO EN REPARACION DESPUES DE JUGARSE OTRA PELOTA SEGUN EL PROCEDIMIENTO DE GOLPE Y DISTANCIA

P. La pelota de un jugador se perdió en terreno en reparación. Jugó otra pelota de acuerdo con la Regla 27-1. Entonces se dio cuenta que tenía derecho a alivio sin penalidad según la Regla 25-1c para una pelota en terreno en reparación que no pudo ser encontrada. Decidió proceder según esa Regla, levantó la pelota jugada según la Regla 27-1, dropeó otra pelota de acuerdo con la Regla 25-1c y completó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota jugada según la Regla 27-1 era la pelota en juego del jugador y debió continuar con ella. Habiendo puesto otra pelota en juego según la Regla 27-1, el jugador no tenía derecho a proceder según la Regla 25-1c. Por consiguiente, cuando levantó su pelota en juego, dropeó otra pelota en otro lugar según la Regla 25-1c y la jugó, infringió la Regla 18 (levantar la pelota en juego y no reponerla) y la Regla 15-2 (sustituir una pelota cuando no está permitido).

En match play, pierde el hoyo - Regla 15-2 ó Regla 18.

En juego por golpes, además de la penalidad de golpe y distancia incurrida cuando procedió según la Regla 27-1, incurre en la penalidad de dos golpes según la Regla 18 por levantar la pelota en juego y no reponerla, pero no tiene penalidad adicional por sustituir incorrectamente una pelota (ver Regla 15-2 y las penalidades aplicables bajo la Regla 18).

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/8.5 Pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según regla de terreno en reparación
- 20-7c/4 Pelota del competidor jugada por el co-competidor; competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la pelota original desde el lugar correcto
- 25-1c/2 Pelota dropeada y jugada según la regla de terreno en reparación en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original esta en terreno en reparación

15/9

PELOTA ARROJADA DENTRO DE LOS LIMITES POR CAUSA AJENA Y JUGADA; CADDIE EN CONOCIMIENTO DE LA ACCION DE LA CAUSA AJENA

P. La pelota de A se encontró descansando dentro de los límites y A jugó hacia el green. Aparece luego un señor que manifiesta que la pelota de A había caído fuera de límites en su jardín. Dijo que él la había arrojado hacia la cancha, habiendo informado al caddie de A lo que había hecho. El caddie no le informó esto a A. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 6-1, A es responsable por la omisión de su caddie de informarle lo que el señor había dicho.

La pelota de A dejó de ser la pelota en juego cuando cayó fuera de límites. Por lo tanto, era una pelota equivocada – ver Definiciones de "Pelota en Juego" y "Pelota Equivocada". Cuando A ejecutó el golpe con la pelota equivocada, incurrió en la penalidad prescrita en la Regla 15-3 y, en el juego por golpes, estaba obligado a proceder según la Regla 27-1.

15/10

PELOTA ARROJADA DENTRO DE LOS LIMITES POR CAUSA AJENA Y JUGADA; NI EL JUGADOR NI SU CADDIE CONOCIAN LA ACCION DE LA CAUSA AJENA

P. La Decisión 15/9 establece que, si una causa ajena arroja la pelota del jugador nuevamente a la cancha desde fuera de límites y lo informa al caddie, el jugador es penalizado por jugar pelota equivocada si juega

la pelota desde la posición en que se encuentra dentro de los límites. ¿Cuál sería el fallo si ni el jugador ni el caddie sabían que la pelota había sido arrojada nuevamente a la cancha?

R. En match play, en equidad (Regla 1-4), no habría penalidad por jugar una pelota equivocada (Regla 15-3). Si el jugador toma conocimiento del accionar de la causa ajena después de jugar la pelota equivocada, pero antes que el contrario ejecute otro golpe o tome cualquier otra acción (por ejemplo: levantar o conceder el próximo golpe al jugador) que el contrario no hubiera tomado si la pelota equivocada no hubiera sido jugada, entonces el jugador debe corregir su error y proceder correctamente. Si el jugador toma conocimiento del error después de esto, debe continuar con la pelota equivocada sin penalidad y el score con la pelota equivocada debe computarse.

En juego por golpes, en equidad (Regla 1-4), no habría penalidad por jugar una pelota equivocada (Regla 15-3). Si el jugador descubre antes de jugar desde el próximo sitio de salida que la pelota original estaba fuera de límites, debe regresar y proceder según la Regla 27-1. Si el descubrimiento no se hace hasta después de esto, el score con la pelota equivocada se mantiene.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/3 Jugador desconociendo que la pelota fue movida por una causa ajena no la repone
- 18-5/3 Competidor y co-competidor desconocen que la pelota fue movida por la pelota del co-competidor hasta después de completado el hoyo

15/11

PELOTA EQUIVOCADA GOLPEADA FUERA DE LIMITES; OTRA PELOTA JUGADA SEGUN LA REGLA 27-1; LA PELOTA ORIGINAL ES LUEGO ENCONTRADA CERCA

P. Un jugador juega la que cree es su pelota y la golpea fuera de límites. Juega otra pelota de acuerdo con la Regla 27-1 y descubre luego que la pelota que había golpeado fuera de límites era una pelota equivocada y que su pelota original descansa dentro de los límites. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, el jugador pierde el hoyo por jugar una pelota equivocada (Regla 15-3a).

En el juego por golpes, la pelota que el jugador golpeó fuera de límites era una pelota equivocada y la pelota jugada bajo la Regla 27-1 fue la continuación del juego con la pelota equivocada. El jugador incurrió en penalidad de dos golpes según la Regla 15-3b y estaba obligado a completar el hoyo con su pelota original.

Decisiones relacionadas:

- 15-3b/2 Jugando dos pelotas equivocadas distintas entre golpes con la pelota en juego
- 26/6 Pelota que se asume en hazard de agua encontrada fuera del hazard después de jugarse otra pelota bajo procedimiento de golpe y distancia

15/12

PELOTA EXTRAVIADA, ENCONTRADA FUERA DE LIMITES, JUGADA SEGUN EL PROCEDIMIENTO DE GOLPE Y DISTANCIA; LA PELOTA ORIGINAL ES LUEGO ENCONTRADA DENTRO DE LIMITES

P. Un jugador encuentra una pelota fuera de límites, cree que es su pelota original y la juega desde el lugar desde donde la original fue jugada, luego encuentra la pelota original dentro de la cancha. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota original está perdida y la pelota encontrada fuera de límites está en juego, bajo penalidad de golpe y distancia. Ver Regla 27-1a.

15/13

PELOTA EXTRAVIADA DROPEADA SEGUN LA REGLA DE PELOTA INJUGABLE PERO NO JUGADA

P. Un jugador encuentra una pelota que cree es su pelota original, la declara injugable y la dropea según la Regla 28 b ó c. Luego descubre que la pelota no es la suya, es decir, es una pelota extraviada. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador dropeó la pelota extraviada, ésta se convirtió en una pelota sustituta. Sin embargo, el

jugador no tenía derecho a proceder según la Regla 28 b ó c sin haber encontrado su pelota original. Como no se ejecutó un golpe con la pelota sustituta, el jugador tiene derecho a corregir el error según la Regla 20-6 abandonando la pelota sustituta y continuando la búsqueda de la pelota original. Si la pelota del jugador está perdida, debe proceder según la Regla 27-1.

15/14

PELOTA EN BUNKER CONSIDERADA INJUGABLE, DROPEADA EN EL BUNKER Y JUGADA; SE DESCUBRE POSTERIORMENTE QUE ES UNA PELOTA ABANDONADA

P. Un jugador, creyendo que una pelota que descansa en muy mala posición en el bunker es la suya, la considera injugable, la dropea en el bunker y la juega. Luego se da cuenta que la pelota que ha jugado no es su pelota original. ¿Ha jugado una pelota equivocada?

R. No. El procedimiento de las Reglas 28b y 28c no puede ser aplicado, excepto con referencia a la posición de la pelota en juego del jugador, y esta debe primero ser encontrada e identificada (ver Decisión 28/1). Antes de proceder según la opción b ó c de la Regla 28, el jugador, debería asegurarse que lo está haciendo con referencia a su pelota en juego. Al jugador se le permitía identificar la pelota siguiendo el procedimiento de la Regla 12-2 o, habiéndola levantado conforme a la Regla 28, podría haber mirado la pelota para verificar que era su pelota en juego. En este caso, la pelota dropeada y jugada por el jugador no era su pelota original; era una pelota sustituta. Dado que la ubicación de la pelota original no era conocida en el momento en que la pelota sustituta fue dropeada, estaba obligado a proceder según la Regla 27-1. Como la pelota sustituta no fue dropeada en el sitio requerido por la Regla 27-1, jugó desde lugar equivocado (ver Decisión 28/15).

En match play incurre en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En juego por golpes, incurre en un golpe de penalidad según la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes según la Regla 20-7c, por jugar desde lugar equivocado. Si la infracción fue seria, está sujeto a descalificación, salvo que corrija el error como establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas con 15/13 y 15/14:

- 20-7c/3 Se cree que la pelota esta perdida en bunker; competidor dropea otra pelota en el bunker y la juega; pelota original es encontrada luego fuera del bunker
- 28/14 Pelota extraviada declarada injugable, jugada según procedimiento de golpe y distancia; pelota original encontrada luego

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15 – ver “Pelota Sustituta” y “Pelota Equivocada” en el Indice

CAMBIANDO O INTERCAMBIANDO PELOTAS

15-1/1

PELOTAS INTERCAMBIADAS INADVERTIDAMENTE POR JUGADORES ENTRE DOS HOYOS

P. Después de completar un hoyo, las pelotas de A y B fueron intercambiadas por descuido y A jugó la pelota de B desde el próximo sitio de salida. ¿A jugó pelota equivocada?

R. No. Una pelota jugada desde el sitio de salida hasta que es embocada, no es pelota equivocada, aunque no pertenezca al jugador - ver Definiciones de “Pelota en Juego” y “Pelota Equivocada”.

15-1/2

PELOTAS INTERCAMBIADAS INADVERTIDAMENTE POR COMPETIDORES EN LUGAR DESCONOCIDO

P. En el juego por golpes, se descubrió después de completar un hoyo, que A había embocado con la pelota de B y viceversa. Tanto A como B estaban seguros de que habían embocado el hoyo con las pelotas que habían jugado desde el sitio de salida. Por lo tanto se concluyó que habían intercambiado las pelotas durante el juego de un hoyo anterior o entre dos hoyos. ¿Cuál es el fallo?

R. Si no puede determinarse que las pelotas fueron intercambiadas durante el juego de un hoyo, a A y a B debe otorgárseles el beneficio de la duda y debe presumirse que las pelotas fueron intercambiadas entre el juego de dos hoyos, en cuyo caso no se aplicaría penalidad alguna.

15-1/2.5

PELOTAS INADVERTIDAMENTE INTERCAMBIADAS POR JUGADORES DESPUES QUE UNA PELOTA GOLPE Y MUEVE A LA OTRA; UN JUGADOR SUSTITUYE LAS PELOTAS

P. A juega al green y su pelota golpea y mueve la pelota de su contrario o co-competidor, B, que descansaba en el green. Ambas pelotas quedaron descansando en el green. B, procediendo según las Reglas 18-5 y 20-3c, levanta la pelota de A, por error, y la coloca lo más cerca posible del sitio donde descansaba su pelota (la de B) antes de que fuera movida. B procede a embocar con la pelota de A, después de lo cual A, por error, emboca con la pelota de B. ¿Cuál es el fallo?

R. A ha jugado una "pelota equivocada", mientras que B, en realidad, ha sustituido otra pelota cuando no estaba permitido.

En match play, B incurrió en un golpe de penalidad por levantar la pelota de A sin autorización (Regla 18-3b) y debió informarle a A sobre la penalidad incurrida (Regla 9-2b). No obstante, B perdió el hoyo cuando jugó la pelota de A (Regla 15-2 y 18-5); el hecho de que A posteriormente jugó pelota equivocada es irrelevante.

En el juego por golpes, B incurre en una penalidad de dos golpes (Reglas 15-2 y 18-5). A incurre en una penalidad de dos golpes, debe recuperar su pelota de B, reponerla en el sitio de donde B la había levantado y embocarla antes de jugar desde el próximo sitio de salida; de no ser así, A queda descalificado (Regla 15-3b).

15-1/3

HOYO EN EL QUE SE JUGO PELOTA EQUIVOCADA DESCONOCIDO

P. Un jugador descubre después del hoyo 6 que no está jugando con la pelota con la que comenzó la vuelta. Desconoce desde cuándo comenzó a jugar con la pelota diferente. ¿Cuál es el fallo en:

- (a) juego por golpes?
- (b) match play cuando:
 - (i) ha ganado todos los hoyos?
 - (ii) ha perdido todos los hoyos?
 - (iii) ha ganado 4 hoyos, perdido 1 hoyo y empatado 1 hoyo?
 - (iv) ha perdido 4 hoyos, ganado 1 hoyo y empatado 1 hoyo?

R. El Comité debe determinar si la pelota diferente es una pelota equivocada o no y dar al jugador el beneficio de la duda - ver Decisión 15-1/2. Por lo tanto, si la pelota diferente pudo haber sido puesta en juego cumpliendo con una Regla o, si el jugador pudo haber puesto la pelota diferente en juego al iniciar el hoyo, el Comité debe decidir en favor del jugador y el jugador no incurre en penalidad tanto en match play como en el juego por golpes.

Si, por el contrario, se concluye que se ha jugado una pelota equivocada:

- (a) en el juego por golpes, el jugador queda descalificado, salvo que se llegue a la conclusión de que la pelota equivocada se jugó en el hoyo 6 y el jugador rectifica su error según lo prescripto en la Regla 15-3b.
- (b) en match play, el Comité debe determinar, haciendo un balance de probabilidades, en qué hoyo se jugó la pelota equivocada y el jugador pierde el hoyo, ajustándose el estado del match consecuentemente, si es necesario. Si es imposible determinar el hoyo en que se jugó la pelota equivocada, en equidad (Regla 1-4):
 - (i) el jugador pierde uno de los hoyos que había ganado y queda 4 arriba en vez de 6 arriba.
 - (ii) el jugador continúa 6 abajo.
 - (iii) al jugador se le descuenta un hoyo, es decir, queda 2 arriba en vez de 3 arriba.
 - (iv) como en el punto (iii), queda 4 abajo en vez de 3 abajo.

15-1/4

JUGADORES INADVERTIDAMENTE INTERCAMBIAN PELOTAS RESCATADAS DE HAZARD DE AGUA

P. A y B juegan a un hazard de agua, aproximadamente al mismo sitio. Autorizan a uno de los caddies a rescatar ambas pelotas y el caddie le entregó a B la pelota de A y a A la pelota de B. Cada jugador dropeó la pelota que le fue entregada, detrás del hazard, de acuerdo con la Regla 26-1b y jugó al green. Al llegar al green, descubrieron que se habían intercambiado las pelotas. ¿Deberían ser penalizados según la Regla 15-2?

R. No. La Regla 26-1b autoriza al jugador a dropear "una pelota". De acuerdo con lo anterior, la sustitución por otra pelota está permitida.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-1 – ver “Intercambiando Pelotas” en el Índice

PELOTA SUSTITUTA

15-2/1

JUGADOR SUSTITUYE LA PELOTA EN EL PUTTING GREEN PORQUE LA PELOTA ORIGINAL, ARROJADA AL CADDIE PARA LIMPIARLA, CAE EN EL LAGO

P. Un jugador, cuya pelota se encontraba en el putting green, marcó la posición de la pelota, la levantó y se la arrojó al caddie para que la limpiara. El caddie no logró agarrarla y la pelota cayó al lago y no pudo ser rescatada. El jugador completó el hoyo con otra pelota. ¿Debe ser penalizado según la Regla 15-2?

R. Sí. La Regla 16-1b, bajo la cual se levantó la pelota, no permite la sustitución de la pelota. Por lo tanto, el jugador incurrió en penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes.

Decisiones relacionadas:

- 5-3/3.5 Jugador levanta pelota en el putting green, la arroja a un lago y seguidamente anuncia que la pelota esta inservible para el juego
- 18-2a/13.5 Pelota levantada y arrojada al lago con ira

15-2/2

JUGADOR POR ERROR SUSTITUYE LA PELOTA EN EL PUTTING GREEN; ERROR SE DESCUBRE ANTES DE EJECUTAR EL GOLPE

P. Un jugador marca la posición de su pelota en el putting green y la levanta. Por error coloca otra pelota en el lugar de donde levantó su pelota original. Descubre su error antes de ejecutar su próximo golpe, coloca su pelota original en el lugar adecuado y completa el hoyo con ésta. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. El jugador corrigió el error y no ejecutó el golpe con la otra pelota. Por lo tanto, no se aplica la penalidad de la Regla 15-2. Igualmente, puesto que la otra pelota marcaba correctamente la posición de la pelota original, tampoco es aplicable la Regla 20-1.

Decisiones relacionadas:

- 20-1/5 Pelota del competidor levantada sin autorización por caddie del co-competidor quien posteriormente la cambia por otra pelota que juega el competidor
- 20-6/3 Pelota erróneamente sustituida cuando se la dropeo; corrección del error

15-2/3

COMPETIDOR POR ERROR SUSTITUYE LA PELOTA EN EL PUTTING GREEN; EL ERROR SE DESCUBRE DESPUES DE EJECUTAR EL GOLPE DESDE EL PROXIMO SITIO DE SALIDA

P. Un competidor en el juego por golpes, levantó su pelota en el putting green y por equivocación la reemplazó con otra pelota. Completó el hoyo y ejecutó su golpe de salida desde el sitio de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor incurre en la penalidad de dos golpes (Regla 15-2).

15-2/4

COMPETIDOR QUE LEVANTA SU PELOTA Y LA DE SU CO-COMPETIDOR, INADVERTIDAMENTE LAS INTERCAMBIA AL REPONERLAS

P. En el juego por golpes, las pelotas de A y B se encuentran en la misma zona en el putting green. A marca la posición de ambas pelotas y las levanta con el consentimiento de B. Cuando A las repone, las intercambia por equivocación. A emboca desde el lugar correcto con la pelota de B y viceversa. ¿Cuál es el fallo?

R. Cada jugador es penalizado con dos golpes según la Regla 15-2.
Puesto que B autorizó a A a levantar su pelota, no queda eximido de la penalidad (Reglas 20-1 y 20-3a).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-2 – ver “Pelota Sustituta” en el Índice

PELOTA EQUIVOCADA: MATCH PLAY

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-3a – ver “Pelota Equivocada: match play” en el Índice

PELOTA EQUIVOCADA: JUEGO POR GOLPES

15-3b/1

COMPETIDOR JUEGA PELOTA EQUIVOCADA Y LA PIERDE; LA PELOTA EQUIVOCADA PODRIA HABER SIDO LA PELOTA DEL CO-COMPETIDOR

P. En el juego por golpes, A y B golpean sus pelotas a una misma zona en el rough. B encuentra una pelota y la golpea al centro de un hazard de agua profundo. A encuentra una pelota que viene a ser la pelota de B. No se encuentran más pelotas en la zona, por lo que se presume que B jugó la pelota de A. B incurre en penalidad de dos golpes según la Regla 15-3b y debe jugar su propia pelota. ¿Cuál es el procedimiento que debe seguir A?

R. Puesto que existe virtual certeza de que B jugó la pelota de A, A debe colocar otra pelota en el lugar desde donde B jugó la pelota equivocada, sin penalidad - Regla 15-3b.

Decisión relacionada:

- 27/6 Jugador no puede encontrar su pelota debido a que otro jugador la jugo

15-3b/2

JUGANDO DOS PELOTAS EQUIVOCADAS DISTINTAS ENTRE GOLPES CON LA PELOTA EN JUEGO

P. En juego por golpes, el competidor juega al green una pelota equivocada. Descubre su error y vuelve al lugar donde jugó la pelota equivocada. Encuentra otra pelota y la juega al green. Luego descubre que jugó otra pelota equivocada. ¿Incurre el jugador en la penalidad de dos o cuatro golpes?

R. Cuatro golpes. El hecho de descubrir el jugador que jugó pelota equivocada es un evento que interviene y quiebra la relación entre los dos golpes. Por lo tanto, el juego de otra pelota equivocada es un acto no relacionado. De esta manera, el jugador recibe penas separadas por el juego de cada pelota equivocada según el Principio 6 de la Decisión 1-4/12 y Decisión 1-4/13.

Decisiones relacionadas:

- 15/11 Pelota equivocada golpeada fuera de límites; otra pelota jugada según la Regla 27-1; la pelota original es luego encontrada cerca.
- 26/6 Pelota que se asume en hazard de agua encontrada fuera del hazard después de jugarse otra pelota bajo procedimiento de golpe y distancia.

Otras decisiones relacionadas con la aplicación de múltiples penalidades: Ver en el Índice “Penalidades Múltiples (Situaciones)”.

15-3b/3

CO-COMPETIDOR LEVANTA LA PELOTA DEL COMPETIDOR Y LA COLOCA A UN LADO; COMPETIDOR JUEGA LA PELOTA DESDE ESTE LUGAR

P. En el juego por golpes, B marcó la posición de la pelota de A en el putting green, la levantó y la colocó a un lado en el green. A omitió reponer la pelota, jugó el putt desde el lugar en donde se encontraba y embocó. El error se descubrió después. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando una pelota es levantada, se considera fuera de juego - ver Definición de “Pelota en Juego”. Cuando A ejecutó un golpe con su pelota, estando ésta fuera de juego, jugó pelota equivocada.

Si A sabía que B había levantado su pelota, incurre en penalidad de dos golpes según la Regla 15-2 y

debe reponer su pelota en el lugar correcto y completar el hoyo.

Si A no sabía que B había levantado su pelota, no podría ser penalizado por jugar pelota equivocada. Si se da cuenta del error antes de jugar desde el sitio de salida, debe reponer su pelota en el lugar correcto, sin penalidad, y completar el hoyo. Si se entera del error después de jugar desde el sitio de salida, el score logrado con la pelota equivocada sería válido y no hay penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 15/4 Jugador levanta la pelota, la deja a un lado y la juega desde el lugar en donde la dejó
- 20-4/2 Pelota levantada del putting green y colocada por el caddie detrás del marcador de pelota

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 15-3 – ver “Pelota Equivocada” en el Índice

REGLA 16

El Green

Definiciones

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

16-1. General

a. Tocando la Línea del Putt

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

- (i) el jugador puede quitar *impedimentos sueltos*, siempre que no presione nada hacia abajo;

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

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

b. Levantando y Limpiando la Pelota

Una pelota que descansa en el *green* puede ser levantada y, si se desea, limpiada. La posición de la pelota debe ser marcada antes de levantarse y debe ser repuesta (ver Regla 20-1). Cuando otra pelota está en movimiento, no debe levantarse una pelota que pueda influir en su movimiento.

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

El jugador puede reparar un tapón de *hoyo* antiguo o daños al *green* ocasionados por el impacto de una pelota, ya sea que la pelota del jugador descansa o no en el *green*. Si una pelota o marcador de pelota es *movido* accidentalmente en el acto de la reparación, la pelota o el marcador de pelota debe reponerse. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de reparar un tapón de *hoyo* antiguo o daños ocasionados al *green* por el impacto de una pelota. De no ser así, la Regla 18 es de aplicación.

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

d. Probando la Superficie

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

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

e. Parándose a Horcajadas o Sobre la Línea del Putt

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

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

f. Ejecutando un Golpe Mientras Otra Pelota está en Movimiento

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 16-1:

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

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

(Green equivocado – ver Regla 25-3)

16-2. Pelota que Sobrepasa el Borde del Hoyo

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

(Demora indebida – ver Regla 6-7)

EL GREEN: GENERAL

16/1**BARRO ADHERIDO A LA PELOTA TOCA EL GREEN PERO LA PELOTA EN SI NO LO TOCA**

P. La pelota de un jugador descansa fuera del green y sobrepasa el borde, pero no toca el green. El barro adherido a la pelota toca el green. ¿Se considera que la pelota está en el green?

R. No. Sin embargo, si una pelota descansa en el green pero no lo toca porque se encuentra sobre un montículo de barro, se considera que está en el green.

16/2**PELOTA ENTERRADA EN LA PARED INTERNA DEL HOYO; LA TOTALIDAD DE LA PELOTA SE ENCUENTRA POR DEBAJO DEL BORDE DEL HOYO**

P. La pelota de un jugador se encaja en la pared interna del hoyo. La totalidad de la pelota se encuentra por debajo del nivel del borde del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota debe considerarse embocada aunque la totalidad de la pelota no se encuentre dentro de la circunferencia del hoyo, como lo establece la Definición de "Pelota Embocada".

16/3**PELOTA ENTERRADA EN UN COSTADO DEL HOYO; LA TOTALIDAD DE LA PELOTA NO SE ENCUENTRA POR DEBAJO DEL BORDE DEL HOYO**

P. La pelota de un jugador se encaja en un costado del hoyo. Parte de la pelota se encuentra por encima del nivel del borde del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota no se considera embocada - ver Definición de "Pelota Embocada". El jugador puede optar por jugar la pelota tal como se encuentra, o levantarla de acuerdo con la Regla 16-1b, reparar el daño según la Regla 16-1c y colocar la pelota en el borde del hoyo.

Decisiones relacionadas con 16/2 y 16/3:

- 13/4 Pelota completamente enterrada en el borde del bunker
- 25-2/5 Pelota enterrada en repecho de pasto o pared de bunker
- 33-8/39 Regla Local para paredes de bunker hechas con panes de pasto
- 33-8/39.5 Regla Local considerando la parte de la pared de un bunker parcialmente cubierta de pasto como parte del bunker.

16/4**REVESTIMIENTO DEL HOYO NO SUFICIENTEMENTE ENTERRADO**

P. Los jugadores descubren que el revestimiento de un hoyo, si bien está enterrado por debajo de la superficie del green, no está enterrado por lo menos a 25,4 mm. por debajo de la superficie, como lo establece la Definición de "Hoyo". ¿Qué deberían hacer?

R. Los jugadores deberían comunicar el tema a un miembro del Comité, si se encuentra alguno presente. Si le es factible, el miembro del Comité debe tratar de corregir esta falla.

Sin embargo, mientras tanto los jugadores deben continuar el juego pues puede suceder que no se logre corregir la situación y, de ser posible, que demore un tiempo considerable. (Modificada)

16/5**PELOTA GOLPEA EL BORDE DEL REVESTIMIENTO DEL HOYO Y REBOTA FUERA DEL HOYO**

P. La pelota de un jugador golpeó el borde del revestimiento de un hoyo que no se encontraba suficientemente enterrado y rebotó fuera del hoyo. ¿Debe considerarse que la pelota fue embocada, en estas circunstancias?

R. No. Según la Definición de "Pelota Embocada", la pelota debe posarse dentro de la circunferencia del

hoyo.

16/5.5

JUGADOR EMBOCA PUTT CORTO Y PRESUNTAMENTE QUITA LA PELOTA DEL HOYO ANTES DE QUE SE POSE EN EL HOYO

P. Un jugador emboca un putt corto y saca la pelota del hoyo. Su contrario o co-competidor alega que oyó la pelota rebotar en el fondo del revestimiento del hoyo en el momento que el jugador la sacaba del hoyo y, por consiguiente, no se puede considerar que la pelota estaba embocada en vista de la Definición respectiva que expresa: "Una pelota está embocada cuando descansa dentro de la circunferencia del hoyo"... ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota estaba embocada. Las palabras "cuando descansa" en la Definición de "Pelota Embocada" están para dejar aclarado que si una pelota cae dentro del borde y luego rebota afuera, no está embocada.

Decisión relacionada:

- 1-2/5 Jugador juega el putt con una mano y agarra la pelota dentro del hoyo con la otra

16/6 (Reservada)

16/7

DOS HOYOS EN CADA GREEN DE UNA CANCHA DE NUEVE HOYOS

P. 1. ¿Le está permitido a un Comité hacer dos hoyos en cada green, en una cancha de nueve hoyos, uno (A) para utilizarse en el juego de los primeros nueve hoyos y el otro (B) para utilizarse en el juego de los segundos nueve?

2. Si es así, ¿cuál es la condición del hoyo B en cada green, cuándo el hoyo A está en juego y viceversa?

R. 1. Sí.

2. El hoyo que no está en juego en cada green se considera como un pozo hecho por un encargado de la cancha - ver Definición de "Terreno en Reparación" - y se aplica la Regla 25-1.

Decisión relacionada:

- 16-1c/3 Tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en la línea del putt

Otras Decisiones relacionadas con "El Green: General" – ver "Pelota Levantada", "Pelota Colocada o Repuesta" y "Green" en el Índice

TOCANDO LA LINEA DEL PUTT

16-1a/1

BARRIENDO A UN COSTADO O ENJUGANDO AGUA OCASIONAL EN LA LINEA DEL PUTT

P. ¿Le es permitido a un jugador, cuya pelota está en el putting green, barrer hacia un costado agua ocasional en su línea del putt o enjuagarla con una toalla?

R. No. Tal proceder constituiría quebrantar la Regla 16-1a (Tocando la Línea del Putt).

16-1a/2 (Reservada)

16-1a/3

QUITANDO EL ROCÍO O ESCARCHA DE LA LINEA DEL PUTT

P. ¿Se le permite a un jugador quitar el rocío o escarcha de la línea del putt?

R. No. La Regla 16-1a prohíbe tocar la línea del putt, salvo al quitar impedimentos sueltos, reparar piques, etc. Ni el rocío ni la escarcha son impedimentos sueltos - ver Definición de "Impedimentos Suelos". Por

consiguiente, tal acción constituiría quebrantar la Regla 16-1a.

Decisión relacionada:

- 13-2/35 Remoción de rocío o escarcha

16-1a/4

SACANDO EL AGUA OCASIONAL DEL HOYO

P. Un jugador cuya pelota descansa en el putting green, saca agua ocasional del hoyo sin tocar el interior del mismo ¿Es esto permitido?

R. Como el jugador no tocó la línea del putt, no está en infracción a la Regla 16-1a. Sin embargo, el jugador quebrantó la Regla 13-2 que prohíbe mejorar la línea de juego quitando agua. El jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes.

Decisiones relacionadas:

- 16-1d/4 Probando la superficie del putting green detrás de la pelota para determinar si esta mojada
- 33/1 Remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en putting green por el Comité

16-1a/5

TOCANDO LA PARTE INTERNA DEL HOYO

P. Antes de ejecutar el putt, un jugador toca la parte interna del hoyo. ¿Debería considerarse que tocó la línea del putt quebrantando la Regla 16-1a?

R. Sí, a menos que el hoyo estuviera materialmente dañado y el jugador tuviera derecho a repararlo - ver Decisión 16-1a/6. La línea del putt incluye el hoyo, excepto en el caso inusual en el que un jugador ejecuta un golpe desde el putting green no en dirección al hoyo.

16-1a/6

HOYO DAÑADO; PROCEDIMIENTO A SEGUIR POR EL JUGADOR

P. Antes de ejecutar el putt, un jugador descubre que el hoyo está dañado. ¿Cuál es el procedimiento correcto?

R. Si el daño no es claramente identificable como el pique de una pelota, entonces:

- (a) Si el daño es tal que las dimensiones correctas del hoyo no han sido materialmente alteradas, el jugador debería continuar el juego sin reparar el hoyo. Si toca el hoyo en tales circunstancias se infringe la Regla 16-1a.
- (b) Si las dimensiones correctas del hoyo han sido materialmente alteradas, el jugador debería solicitar al Comité que haga reparar el hoyo. Si no hay un miembro del Comité disponible, al jugador se le permite reparar el daño sin penalidad.

Si un jugador repara un hoyo materialmente dañado cuando hay un miembro del Comité disponible, incurre en penalidad por quebrantar la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas con 16-1a/5 y 16-1a/6:

- 1-2/3.5 Jugador repara hoyo después de embocar pero antes de que contrario, co-competidor o compañero emboque
- 33-2b/1.5 Comité desea reubicar hoyo durante una vuelta de juego por golpes debido a su difícil ubicación
- 33-2b/2 Reubicación de un hoyo luego de que una pelota se estaciono en su proximidad dentro del green

16-1a/7

JUGADOR REPARA UNA DEPRESION EN LA LINEA DEL PUTT CREADA AL REMOVER UNA BELLOTA PARCIALMENTE ENTERRADA

P. Un jugador quitó con la mano una bellota enterrada en su línea del putt. La bellota no estaba totalmente enterrada, por lo que se consideraba un impedimento suelto. El jugador arregló entonces la depresión en la

que descansaba la bellota. ¿Quebrantó el jugador la Regla 16-1a?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 23/9 Bellota enterrada

16-1a/8

IMPEDIMENTOS SUELTOS QUITADOS DE LA LINEA DEL PUTT CON UNA GORRA O UNA TOALLA

P. Un jugador toca su línea del putt al barrer hacia un lado, con su gorra o con una toalla, impedimentos sueltos ¿Es esto permitido?

R. Sí, siempre que no presione nada hacia abajo.

16-1a/9

BARRIENDO IMPEDIMENTOS SUELTOS DE LA LINEA DEL PUTT CON LA PALMA DE LA MANO

P. Un jugador, golpeando con la palma de la mano cerca de una docena de veces, intentó remover unas hojas pequeñas, difíciles de remover con cualquier método, de su línea del putt. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre que el jugador no presione nada hacia abajo (Regla 16-1a(i) y, si la superficie fue raspada, no lo hizo con la intención de probar la superficie del putting green (Regla 16-1d). Dada la naturaleza de sus actos, cualquier duda sobre si presionó algo hacia abajo debe ser resuelta en contra del jugador.

Decisión relacionada:

- 16-1d/6 Caddie raspa la superficie del putting green pero el jugador no se beneficia

16-1a/10

IMPEDIMENTOS SUELTOS BARRIDOS EN LA DIRECCION DE LA LINEA DEL PUTT EN VEZ DE HACIA LOS COSTADOS

P. Al mover impedimentos sueltos en su línea del putt utilizando el putter, el jugador los barrió a lo largo de su línea del putt cerca de 30 cms. antes de barrerlos hacia un costado. ¿Quebrantó el jugador la Regla 16-1?

R. Según la Regla 16-1a, al jugador se le permite barrer a un lado los impedimentos sueltos en su línea del putt. El movimiento casual del putter a lo largo de la línea del putt no quebrantaría las Reglas, salvo que en el proceso de remoción el jugador haga algo en el green que pueda mejorar su línea del putt, (ej. presionando una mata de pasto elevada), en cuyo caso estaría quebrantando la Regla 13-2.

16-1a/11

MATA DE PASTO LEVANTADA EN LA LINEA DEL PUTT ES BARRIDA PARA DETERMINAR SI ESTA SUELTA

P. Un jugador no puede determinar si una mata de pasto levantada en su línea del putt se encuentra suelta o adherida a sus raíces. El jugador barre, suavemente, con la mano la mata levantada para determinarlo y descubre que está adherida. ¿Cuál es el fallo?

R. Un jugador tiene derecho a tocar y mover un objeto natural en su línea del putt con el propósito específico de determinar si el objeto está suelto, siempre que, si no lo está, (1) no se haya desprendido, y (2) sea vuelto a su posición original antes del próximo golpe. Si se omite hacerlo resultaría una infracción a la Regla 13-2. Tocar la línea del putt en estas circunstancias no es una infracción a la Regla 16-1a.

Excepto que de otra manera esté permitido por las Reglas (p.ej. al reparar un pique de pelota), o un jugador toca o mueve un objeto natural en su línea del putt que no sea para determinar si está suelto y se encuentra adherido, el jugador no puede evitar la infracción a la Regla 16-1a volviendo el objeto a su posición original.

Decisión relacionada:

- 13-2/26 Objeto natural que interfiere el swing es movido para determinar si esta suelto

16-1a/12

JUGADOR CAMINA SOBRE LA LINEA DEL PUTT

P. Un jugador caminó sobre su línea del putt. ¿Incorre en penalidad por quebrantar la Regla 16-1a?

R. Sí, si lo hizo intencionalmente. No, si lo hizo accidentalmente y no mejora la línea.

16-1a/13

LINEA DEL PUTT ACCIDENTALMENTE DAÑADA POR UN CONTRARIO, CO-COMPETIDOR O SUS CADDIES

P. Un contrario, un co-competidor o uno de sus caddies pisa accidentalmente la línea del putt del jugador, dañándola. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. La Regla 1-2 no es de aplicación ya que las condiciones físicas no fueron alteradas con la intención de afectar el juego del hoyo.

En equidad (Regla 1-4) el jugador puede tener su línea del putt restaurada a su condición original. El jugador tiene derecho al asiento y a la línea del putt que tenía su pelota cuando se estacionó. La línea del putt puede ser reparada por cualquiera

Si no es posible restaurar la línea del putt, el jugador estaría justificado en pedirle al Comité que le conceda alivio. Si el daño es suficientemente severo, el Comité puede declarar la zona como terreno en reparación en cuyo caso el competidor podría obtener alivio según la Regla 25-1b(iii).

Decisiones relacionadas "Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe" en el Índice

16-1a/14 (Reservada)

16-1a/15

HONGO QUE CRECE EN LA LINEA DEL PUTT

P. Un hongo crece en la línea del putt del jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. El jugador tiene derecho a suspender el juego y solicitar al Comité que quite el hongo. El Comité debe acceder a esta petición.

Si tal condición anormal es un problema constante en una cancha, el Comité debería redactar una Regla Local que establezca que los hongos que crecen en el green deben ser considerados terreno en reparación.

Decisión relacionada:

- 16-1c/3 Tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en la línea del putt

16-1a/16

MARCA DE CLAVOS DE ZAPATOS EN LA LINEA DEL PUTT REPARADA AL ARREGLAR EL PIQUE DE LA PELOTA

P. A los efectos de repararlo, un jugador pisó un pique de pelota e incidentalmente presionó hacia abajo una marca de clavos en su línea del putt. ¿Incurrió el jugador en penalidad según la Regla 16-1a?

R. Sí, a menos que la marca de clavos estuviera tan cerca del pique que fuera materialmente imposible repararlo sin afectar la marca de clavos.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/36 Competidor permite que su co-competidor repare daños causados por los clavos de los zapatos en su línea del putt

- 16-1c/4 Reparando los daños producidos por marcas de clavos alrededor del hoyo

16-1a/16.5

MARCA DE CLAVOS EN LA LINEA DEL PUTT PRESIONADA CUANDO JUGADOR REPARA VESTIGIOS DE TAPON DE ANTIGUO HOYO

P. Un tapón de hoyo antiguo está levantados en la línea del putt de un jugador. Éste pisa el antiguo tapón para nivelarlo con la superficie del putting green. Al hacerlo presiona una marca de clavo dentro del tapón. ¿El jugador cometió infracción a la Regla 16-1a cuando presionó la marca del clavo?

R. No. La Regla 16-1a permite tocar la línea del putt "al reparar antiguos tapones".

Si la marca del clavo hubiera estado cerca pero no dentro del antiguo tapón, el fallo sería distinto. En estas circunstancias, al jugador le hubiera sido posible pisar el antiguo tapón sin afectar la marca del clavo.

16-1a/17

PELOTA LEVANTADA EN EL GREEN ES COLOCADA DELANTE DEL MARCADOR DE PELOTA Y LUEGO MOVIDA HACIA ATRAS A SU POSICION ORIGINAL

P. Al reponer su pelota en el green un jugador tiene la costumbre de colocarla delante de su marcador de pelota y luego hacerla rodar o deslizar a su posición original. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. Tal proceder no es recomendable, pero no quebranta la Regla 16-1a, que permite tocar la línea del putt al levantar (o reponer) la pelota. Sin embargo si durante el proceso el jugador hace algo al green que mejore su línea del putt (ej. presionando una mata de pasto elevada), quebranta la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 16-1d/3 Jugador vuelve su pelota al lugar de donde fue levantada, haciéndola rodar con el putter
- 20-1/19 Colocando objeto que marca posición de la pelota en otro lugar que no sea detrás de la pelota

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1a – ver "Línea de Putt" y "Green: línea de putt" en el Índice

LEVANTANDO LA PELOTA EN EL GREEN

16-1b/1

PELOTA EN EL GREEN LEVANTADA PORQUE EL JUGADOR TEME QUE PUEDA MOVERSE

P. Un jugador levantó su pelota en el green de acuerdo con la Regla 16-1b, la limpió y la repuso. Al acercarse a la pelota para jugar su próximo golpe, temió que la pelota pudiera moverse. Por lo tanto, la levantó nuevamente, la repuso y la jugó. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad, siempre y cuando el jugador haya marcado la posición de la pelota en ambas oportunidades. La Regla 16-1b permite levantar la pelota en el green en esas circunstancias.

16-1b/2

PELOTA LEVANTADA DEL GREEN; REPUESTA MIENTRAS OTRA PELOTA ESTA EN MOVIMIENTO PERO LUEGO LEVANTADA NUEVAMENTE PORQUE LA PELOTA EN MOVIMIENTO PODRIA GOLPEARLA

P. La pelota de A se estaciona en el green a unos 6 metros del hoyo. A marca la posición y levanta su pelota para que B, cuya pelota está también en el green, pero más lejos del hoyo, pueda jugar primero. Mientras la pelota de B está en movimiento, A repone su pelota. Entonces se da cuenta que la pelota de B puede golpear su pelota. A vuelve a marcar la posición y levanta su pelota para evitar que las pelotas se choquen ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. Se considera que reponer la pelota, y a continuación levantarla es una ampliación del permiso inicial que otorga la Regla 16-1b, y en consecuencia la prohibición en esa Regla de levantar un

pelota mientras otra esta en movimiento no es de aplicación. En estas circunstancias la Regla 22 no es de aplicación, ya que la pelota fue inicialmente levantada según la Regla 16-1b.

16-1b/3

PELOTA LEVANTADA DEL GREEN; LUEGO REPUESTA MIENTRAS OTRA PELOTA ESTA EN MOVIMIENTO Y SUBSECUENTEMENTE LA DESVIA

P. La pelota de A se estaciona en el green a unos 6 metros del hoyo. A marca la posición y levanta la pelota para que B, cuya pelota está también en el green pero más lejos del hoyo, pueda jugar primero. Mientras la pelota de B está en movimiento, A repone su pelota. La pelota de B golpea a la pelota de A. ¿Cuál es el fallo?

R. Si la acción de A no fue intencional, (es decir, sin el propósito de desviar la pelota de B), se aplica la Regla 19-5a. No hay penalidad para ninguno de los jugadores dado que A había levantado su pelota y no descansaba sobre el green inmediatamente antes del golpe de B. A debe reponer su pelota y B debe jugar su pelota como descansa.

Si la acción de A fue con el propósito de desviar la pelota de B, A está en infracción a la Regla 1-2 (Ejerciendo Influencia sobre la Pelota o Alterando las Condiciones Físicas). La penalidad es pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes, a menos que el Comité decida imponer una penalidad de descalificación – ver penalidades bajo la Regla 1-2. En juego por golpes, B debe repetir su golpe, sin penalidad – ver Nota de la Regla 19-1. La Regla 16-1b no se aplica, porque la misma se refiere a levantar una pelota en el green, pero no a su colocación.

16-1b/4

PELOTA LEVANTADA DEL GREEN POR EL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR MIENTRAS LA PELOTA DEL JUGADOR ESTÁ EN MOVIMIENTO.

P. La pelota de A está en el green a 18 metros del hoyo. La pelota de B, su contrario o co-competidor, también está en el green 4 metros a la derecha del hoyo. A juega el putt y, mientras la pelota está en movimiento y a unas 13 metros del hoyo, B marca y levanta su pelota para limpiarla antes de ejecutar su golpe. A no jugó bien su putt y su pelota se detuvo 90 centímetros antes de la marca de la pelota de B. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 16-1b, B es penalizado si el levantar su pelota pudo haber afectado el movimiento de la pelota de A. La determinación de si hay posibilidad razonable de que la pelota de B pueda haber afectado el movimiento de la pelota de A se realiza con referencia a la situación al momento en que B levantó su pelota.

En este caso, como la pelota de B estaba a cierta distancia de la línea del putt de A y la pelota de A solamente había rodado una corta distancia cuando B levantó su pelota, es razonable que B pensara que levantar su pelota no afectaría el movimiento de la pelota de A, a pesar de que se detuvo bastante cerca del punto donde estaba la pelota de B antes de ser levantada.

Al evaluar la posibilidad de que la pelota de A pudiera haber golpeado la de B y por ello, al levantar la pelota B pudo afectar el movimiento de la pelota de A, se deberán considerar los siguientes factores:

- la distancia de la pelota de B con relación a la línea de putt de A,
- la línea en la que se movía la pelota de A, y
- el diseño del green.

Cualquier duda con relación a la razonabilidad de que el levantar una pelota pueda afectar el movimiento de otra pelota en movimiento se resuelve en contra del jugador que levantó su pelota.

Decisiones relacionadas con la 16-1b/3 y 16-1b/4:

- 1-2/0.5 Seria infracción a la Regla 1-2.
- 1-2/1 Línea del putt alterada al ser pisada intencionalmente por un contrario o co-competidor.
- 17-3/2 Contrario o co-competidor que atiende el asta-bandera no llega a sacarla del hoyo; pelota del jugador golpea el asta-bandera.
- 19-1/5 Pelota deliberadamente desviada o detenida en el green por el co-competidor.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 16-1b: Ver en el Índice "Pelota levantada: green".

REPARANDO TAPONES DE HOYOS Y PIQUES EN EL GREEN

16-1c/1

REPARANDO UN PIQUE POR SEGUNDA VEZ

P. Un pique fue reparado por un jugador. El pique se encuentra en la línea del putt de otro jugador. ¿Se le permite a este jugador reparar nuevamente el pique?

R. Sí, siempre y cuando sea claramente identificable como un pique.

16-1c/1.5

PIQUE DE PELOTA PARCIALMENTE SOBRE EL PUTTING GREEN Y PARCIALMENTE FUERA DEL PUTTING GREEN ESTA EN LA LINEA DE JUEGO

P. Si la pelota de un jugador descansa justo fuera del borde del putting green y hay un pique en su línea de juego, tiene derecho a arreglar el pique si éste está en el green (Regla 16-1c), pero no si está fuera del green (Regla 13-2). ¿Cuál es el fallo si un pique en la línea de juego está parcialmente dentro y fuera del green?

R. Dado que resulta poco práctico permitir el arreglo de sólo aquella parte del pique que se encuentra en el putting green, al jugador le es permitido arreglar todo el pique.

16-1c/2

PIQUE DE PELOTA EN POSICIÓN DE AYUDAR AL CONTRARIO

P. A y B están jugando un match. En un par 3 ambos llegan al green con sus golpes de salida. La pelota de A descansa a 1,20 metros del hoyo. La de B descansa a 4,50 metros. Al llegar al green, A se prepara para arreglar el pique de su pelota y B le pide que no lo haga hasta que él (B) haya jugado su putt, porque el pique de A se encuentra situado en una posición tal que la pelota de B podría ser desviada al hoyo. A protesta, diciendo que quiere arreglar su pique inmediatamente. ¿Puede A hacer esto?

R. No. Si A repara el pique, pierde el hoyo (ver Decisión 2/3) por impedir intencionalmente el derecho de B a dejar el pique en su posición. A pesar de que a A le es permitido reparar el pique de pelota según la Regla 16-1c, y por consiguiente no estaría quebrantando la Regla 1-2 por hacerlo (ver Excepción 1 a la Regla 1-2), debe cumplir con el pedido de B de no reparar el pique de pelota. (Modificada).

16-1c/3

TAPON DE HOYO ANTIGUO HUNDIDO O LEVANTADO EN LA LINEA DEL PUTT

P. La pelota de un jugador descansa en el green. El tapón de un hoyo antiguo se encuentra hundido o levantado en la línea del putt del jugador. ¿Cuál es el alivio que puede obtener el jugador?

R. El jugador puede intentar levantar o hundir el tapón para nivelarlo con la superficie del putting green - Regla 16-1c. Si esto no es posible, puede suspender el juego y solicitar al Comité que levante o hunda el tapón. Si el Comité no puede nivelar el tapón sin demorar indebidamente el juego, debe declarar el tapón terreno en reparación, en cuyo caso el jugador tiene derecho al alivio previsto en la Regla 25-1b(iii).

Decisiones relacionadas:

- [16/7 Dos hoyos en cada green de una cancha de nueve hoyos](#)
- [16-1a/15 Hongo que crece en la línea del putt](#)
- [25/17 Tapón de hoyo hundido](#)
- [25/18 Hoyo de estaca removida que define hazard de agua](#)
- [33-8/30 Regla Local que permite la reparación de tapones de césped en el putting green que no tengan 108 milímetros de diámetro](#)

16-1c/4

REPARANDO LOS DAÑOS PRODUCIDOS POR MARCAS DE CLAVOS ALREDEDOR DEL HOYO

P. La pelota de un jugador está en o cerca del putting green. Antes de ejecutar su próximo golpe aplasta unas marcas de clavos en las proximidades del hoyo, ¿está permitido esto?

R. No. Tal acción quebranta la Regla 16-1c, ya que el hecho de reparar marcas de clavos en las proximidades del hoyo puede ayudar al jugador posteriormente en el juego.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/36 Competidor permite que su co-competidor repare daños causados por los clavos de los zapatos en su línea del putt
- 16-1a/16 Marca de clavos de zapatos en la línea del putt reparada al arreglar el pique de la pelota

PROBANDO LA SUPERFICIE DE UN GREEN

16-1d/1

JUGADOR CONCEDE EL PROXIMO GOLPE AL CONTRARIO Y LE DEVUELVE LA PELOTA HACIENDOLA RODAR O GOLPEANDOLA

P. Un jugador concede a su contrario su próximo golpe y levanta la pelota y la hace rodar o la golpea para devolvérsela al contrario. El jugador actuó así con el propósito de devolverle al contrario su pelota y no con la intención de probar la superficie del putting green. ¿Quebranta el jugador la Regla 16-1d (Probando la Superficie)?

R. No. Tal acción casual, no constituye infracción a la Regla 16-1d.

16-1d/2

JUGADOR CONCEDE AL CONTRARIO SU PROXIMO GOLPE Y GOLPEA LA PELOTA A LO LARGO DE SU PROPIA LINEA DEL PUTT

P. Un jugador concede a su contrario su próximo golpe y golpea la pelota a lo largo de la misma línea en que el jugador debe jugar su putt. ¿Se considera esto infracción a la Regla 16-1d?

R. Es una cuestión de hecho si el jugador procedió así con el propósito de probar la superficie del putting green. La manera y la finalidad aparente de tal proceder serían los factores determinantes en cada caso particular.

16-1d/3

JUGADOR VUELVE SU PELOTA AL LUGAR DE DONDE FUE LEVANTADA, HACIENDOLA RODAR CON EL PUTTER

P. Un jugador marca la posición de su pelota en el putting green, la levanta y la coloca a un lado. Cuando le llega el turno de jugar el putt, hace rodar la pelota con su putter, al lugar de donde fue levantada. ¿Quebranta el jugador la Regla 16-1d (Probando la Superficie)?

R. No, siempre y cuando no haya hecho rodar la pelota con la intención de probar la superficie del green. Este método para reponer la pelota no es recomendable, pero no quebranta las Reglas.

Decisión relacionada desde 16-1d/1 hasta 16-1d/3:

- 16-1a/17 Pelota levantada en el putting green es colocada delante del marcador de pelota y luego movida hacia atrás a su posición original

16-1d/4

PROBANDO LA SUPERFICIE DEL PUTTING GREEN DETRAS DE LA PELOTA PARA DETERMINAR SI ESTA MOJADA

P. Un jugador colocó la palma de la mano en el putting green detrás de su pelota, para determinar si el green estaba mojado. No raspó ni frotó la superficie. ¿Quebrantó el jugador la Regla 16-1d (Probando la Superficie)?

R. No. La Regla 16-1d prohíbe únicamente hacer rodar una pelota o raspar o frotar la superficie del putting green, si se hace con el propósito de probarla. Como no se tocó la línea del putt, tampoco hubo infracción a

la Regla 16-1a.

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/4 Sacando el agua ocasional del hoyo
- 33/1 Remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en putting green por el comité

16-1d/5

FROTANDO LA PELOTA EN EL PUTTING GREEN CON EL PROPOSITO DE LIMPIARLA

P. ¿Se le permite al jugador limpiar la pelota frotándola en el putting green?

R. Sí, siempre y cuando no lo haga con el propósito de probar la superficie del putting green. Se recomienda que la pelota sea limpiada de otra manera para eliminar cualquier duda con respecto a las intenciones del jugador.

16-1d/6

CADDIE RASPA LA SUPERFICIE DEL PUTTING GREEN PERO EL JUGADOR NO SE BENEFICIA

P. El caddie prueba la superficie del putting green al raspar el césped. El jugador le dice inmediatamente que eso no está permitido por las Reglas. El jugador no recibe información de su caddie sobre la condición del green. ¿Está el jugador penalizado según la Regla 16-1d?

R. Sí. La referencia al jugador en la Regla 16-1d incluye a su caddie. Por lo tanto, la Regla prohíbe al caddie, al igual que al jugador, probar la superficie del putting green. Según la Regla 6-1, el jugador incurre en la penalidad aplicable por quebrantar su caddie una Regla.

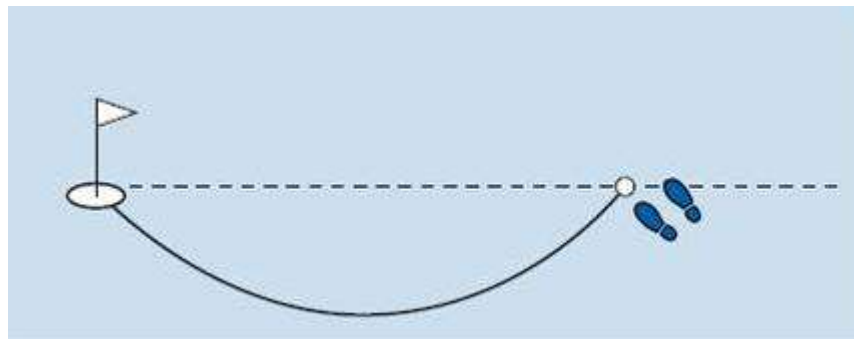
Decisiones relacionadas:

- 8-1/17 Solicitud de consejo hecha equivocadamente al caddie del contrario y retirada antes de recibir consejo
- 16-1a/9 Barriendo impedimentos sueltos de la línea del putt con la palma de la mano

PARANDOSE A HORCAJADAS O SOBRE LA LINEA DEL PUTT

16-1e/1

SIGNIFICADO DE "LINEA DEL PUTT" EN EL CONTEXTO DE "PARANDOSE A HORCAJADAS O SOBRE LA LINEA DEL PUTT"



P. En relación con el dibujo, la línea punteada es la línea directa desde la pelota al hoyo, y la línea llena (curva), la línea por la cual el jugador intenta jugar su pelota; ¿cuál es la "línea del putt" para la aplicación de la Regla 16-1e (Parándose a Horcajadas o Sobre la Línea del Putt)? Si la línea punteada fuera la "línea del putt", el jugador quebrantaría la Regla 16-1e. Si la línea llena (curva) fuera la línea del putt, no quebrantaría dicha Regla.

R. La línea llena (curva) es la "línea del putt".

PELOTA AL BORDE DEL HOYO

16-2/0.5

PELOTA SOBREPASANDO EL BORDE DEL HOYO ES LEVANTADA, LIMPIADA Y REPUESTA; SEGUIDAMENTE LA PELOTA CAE DENTRO DEL HOYO

P. Después de un approach, la pelota de un jugador queda sobrepasando el borde de un hoyo. El jugador llega al hoyo sin una demora irrazonable y observa que hay barro sobre la pelota. El jugador marca la posición de la pelota y la levanta. Procede a limpiarla y la repone. La pelota permanece sobre el borde del hoyo unos 5 segundos y luego, cuando el jugador se prepara para golpearla, la pelota cae dentro del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 16-2, si una pelota cae dentro del hoyo después de considerarse que está estacionada, se considera que el jugador ha embocado con su golpe anterior y agregará un golpe de penalidad a su score para ese hoyo. En este caso, cuando el jugador marcó la posición de la pelota ésta debe haber estado estacionada. Se debe considerar que la pelota estaba estacionada cuando se la repuso; de no ser así debería habérsela repuesto nuevamente (Regla 20-3d).

Por consiguiente, se considera que el jugador embocó con su último golpe y debe agregar un golpe de penalidad a su score para el hoyo.

16-2/1 (Reservada)

16-2/2

PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO ES GOLPEADA Y ALEJADA POR EL CONTRARIO ANTES DE QUE EL JUGADOR DETERMINE SU SITUACION

P. En un match entre A y B, A juega el putt y su pelota aparentemente se detiene, pero sobrepasando el borde del hoyo. Dentro de los cinco segundos, B concede a A su próximo golpe y golpea la pelota lejos del hoyo. ¿Tenía derecho B a quitar así la pelota de A?

R. No. Según la Regla 16-2, a A se le debe conceder un tiempo razonable para acercarse al hoyo y diez segundos adicionales para determinar si su pelota se encuentra detenida. Puesto que B infringió los derechos de A, en equidad (Regla 1-4) B pierde el hoyo, asumiendo que el putt de A no era para empatar el hoyo, en cuyo caso la Regla 2-2 (Hoyo empatado) se aplicaría.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/4 Jugador salta cerca del hoyo para hacer que la pelota caiga dentro
- 2-4/2 Pelota cae en el hoyo después de concesión del próximo golpe
- 18-2b/10 Pelota cae en el hoyo después de preparar el golpe

16-2/3 (Reservada)

16-2/4

PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO SE MUEVE CUANDO EL ASTA-BANDERA ES QUITADA

P. Después de un golpe desde fuera del putting green, la pelota de un jugador se estaciona sobrepasando el borde del hoyo, pero no descansando contra el asta-bandera no atendida. El jugador llega hasta el hoyo sin demora y saca el asta-bandera. La pelota rueda mas lejos del hoyo o cae dentro del mismo. ¿Cuál es el fallo?

R. Es una cuestión de hecho si las acciones del jugador ocasionaron el movimiento de la pelota, y cualquier duda debería ser resuelta en contra del jugador.

El asta-bandera es una obstrucción móvil. Si el movimiento de la pelota fue directamente atribuible a la remoción del asta-bandera, la pelota deberá ser repuesta en el borde del hoyo sin penalidad (Regla 24-1a). Si el jugador ocasionó el movimiento de la pelota, pero ello no es directamente atribuible a la remoción del asta-bandera, la pelota debe ser repuesta en el borde del hoyo, y el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a.

Si las acciones del jugador no ocasionaron el movimiento de la pelota y ésta cae dentro del hoyo, se aplica la Regla 16-2, sin importar si el asta-bandera fue sacada antes o después del tiempo contemplado en la Regla 16-2.

Si las acciones del jugador no ocasionaron el movimiento de la pelota y ésta se mueve a otra posición, el jugador deberá jugarla desde la nueva posición.

Si un contrario o co-competidor sacan el asta-bandera sin autorización del jugador, antes que se considere que la pelota se encuentra estacionada según la Regla 16-2, y como resultado de esta acción ocasiona que la pelota se mueva, el contrario o co-competidor ha violado los derechos del jugador ya que, según la Regla 16-2, se le permite un tiempo razonable para llegar al hoyo y 10 segundos adicionales para determinar si la pelota está estacionada. En equidad (Regla 1-4), el contrario o co-competidor incurren en la penalidad de pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes. El jugador no tiene penalidad y, en juego por golpes, debe reponer la pelota en el borde del hoyo.

Si un contrario o co-competidor quitan el asta-bandera sin la autorización del jugador, antes que se considere que la pelota está estacionada según la Regla 16-2, y no se ocasiona el movimiento de la pelota y esta cae dentro del hoyo, las provisiones de la Regla 16-2 son de aplicación.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/8 Jugador concede el próximo golpe a su contrario y juega antes de que el contrario tenga oportunidad de levantar su pelota
- 3-4/1 Competidor privado de la oportunidad de levantar la pelota que ayuda a su co-competidor
- 17-4/2 Pelota que descansa contra el asta-bandera; se concede el putt y la pelota se quita antes de que el jugador pueda quitar el asta-bandera
- 22/6 Competidor solicita que pelota en posición de ayudarlo no sea levantada
- 30-3f/11 Pedido que se levante una pelota que podría ayudar al juego de un compañero es ignorado

16-2/5

PELOTA SOBREPASANDO EL BORDE DEL HOYO SE MUEVE Y GOLPEA EL ASTA-BANDERA MIENTRAS ESTA ES QUITADA

P. Después de un golpe desde afuera del putting green, la pelota de un jugador sobrepasa el borde del hoyo. Mientras el jugador está sacando el asta-bandera, la pelota cae en el hoyo, golpeando el asta-bandera. La acción del jugador no ocasionó el movimiento de la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), no hay penalidad según la Regla 17. Si la pelota fue a descansar dentro de la circunferencia del hoyo y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del hoyo, está embocada. Si, después de golpear el asta-bandera, la pelota es desviada fuera del hoyo, debe ser colocada en el borde del hoyo sin penalidad.

La respuesta con respecto a la Regla 17 no depende del tiempo transcurrido antes que la pelota cayera al hoyo después de que el jugador se acercara al mismo.

Se aplicaría un golpe de penalidad bajo la Regla 16-2 si la pelota cae en el hoyo después de que, conforme dicha Regla, se considera que está estacionada.

Si antes de que transcurra el tiempo especificado en la Regla 16-2, un contrario o co-competidor estuviera quitando el asta-bandera y la pelota cae en el hoyo y golpea el asta-bandera antes de ir a descansar fuera del hoyo, el contrario o co-competidor deberían, en equidad (Regla 1-4), incurrir en penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes ya que se considera que ha violado los derechos del jugador según la Regla 16-2. En tal situación en juego por golpes, el jugador debe reponer la pelota en el borde del hoyo.

REGLA 17

El Asta-Bandera

Definiciones

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

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

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

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

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

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

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

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

17-2. Atención No Autorizada

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

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

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

*En el juego por golpes, si ocurre una infracción a la Regla 17-2 y la pelota del *competidor* posteriormente golpea el *asta-bandera*, a la persona que la atiende o sostiene o a cualquier cosa portada por ésta, el *competidor* no incurre en penalidad. La pelota se juega tal como se encuentra excepto que, si el *golpe* fue ejecutado desde el *green*, el *golpe* es anulado, y la pelota debe ser repuesta y jugada nuevamente.

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

La pelota del jugador no debe golpear a:

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

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

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 17-3:

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

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

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

EL ASTA-BANDERA: GENERAL

17/1

DISPOSITIVO COLOCADO EN EL ASTA-BANDERA PARA INDICAR LA POSICION DEL HOYO EN EL GREEN

P. En el *asta-bandera* se coloca un disco delgado o manga para indicar la distancia al hoyo desde la entrada del *green*. Si el disco se coloca cerca de la base del *asta-bandera*, significa que el hoyo se encuentra en la entrada del *green*; si se coloca cerca de la punta del *asta-bandera*, significa que el hoyo se encuentra al fondo del *green*. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre que el dispositivo sea circular en su sección transversal.

17/2

BANDERAS DE DIFERENTES COLORES USADAS PARA INDICAR LA POSICION DEL HOYO EN EL GREEN

P. ¿Está facultado el Comité para utilizar astas-bandera con banderas de dos colores, un color cuando el hoyo se encuentra en la parte delantera del putting green y el otro cuando se encuentra en el fondo?

R. Sí.

17/3

ASTA-BANDERA DE FORMA CONICA O DE DIAMETROS DISTINTOS

P. ¿Se permite que un asta-bandera sea de forma cónica o que tenga una férula de metal delgada en la base?

R. Sí. La definición no prohíbe que existan secciones con diferentes diámetros. La definición establece que el asta-bandera debe ser circular en su corte transversal. Esto es para prohibir astas-banderas que no sean circulares en su parte inferior.

17/3.5

REFLECTOR SOBRE EL ASTA-BANDERA

P. Para ayudar en el uso de dispositivos medidores de distancia, una cancha tiene reflectores sobre sus astas-bandera. Sin embargo, los reflectores no son circulares en su corte transversal. ¿Está permitido el uso de tales reflectores?

R. Sí. El uso de pequeños reflectores no circulares es una excepción a lo requerido por la Definición de "Asta-Bandera" donde el asta-bandera y cualquier agregado a la misma debe ser circular en su corte transversal.

Decisiones relacionadas:

- [8-1/2 Intercambiando información de distancia](#)
- [14-3/0.5 Regla Local autorizando a usar un dispositivo medidor de distancia](#)
- [14-3/0.7 Jugador obtiene información sobre distancia medidas con dispositivo electrónico](#)

17/4

ACOMODANDO EL ASTA-BANDERA; DERECHOS DEL JUGADOR

P. Un jugador que ejecuta su golpe desde fuera del green y desea que el asta-bandera quede en el hoyo, puede encontrar que el asta-bandera está inclinada hacia su pelota (una desventaja) o en sentido contrario (una ventaja). ¿Cuáles son los derechos del jugador en una situación así?

R. Como el jugador tiene derecho a jugar la cancha tal como la encuentra, el asta-bandera podrá dejarse tal como está. Alternativamente, puede centrarse en el hoyo, como lo contempla la Definición de "Asta-Bandera".

El asta-bandera no puede ser intencionalmente acomodado a una posición más favorable que la de estar centrado. Hacerlo quebrantaría la Regla 1-2 (Ejerciendo Influencia sobre el Movimiento de la Pelota o Alterando las Condiciones Físicas).

Un contrario o co-competidor que centra el asta-bandera no incurre en penalidad, pero el jugador puede hacerlo recolocar en su posición original. (Modificada)

17/5 (Reservada)

17/6

PELOTA SE ALOJA EN LA BANDERA DEL ASTA-BANDERA

P. La pelota de un jugador se aloja en la bandera del asta-bandera ¿Cuál es el procedimiento?

R. Una bandera es una obstrucción movable y es de aplicación la Regla 24-1. Sin embargo, al tomar alivio el jugador no puede colocar la pelota en el hoyo. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), el jugador al tomar alivio, debe colocar la pelota en el borde del hoyo.

17/7

REVESTIMIENTO DEL HOYO SACADO POR QUIEN ATIENDE EL ASTA-BANDERA Y LA PELOTA CAE EN EL HOYO SIN REVESTIMIENTO

P. Quien atiende el asta-bandera la quita y al hacerlo saca el revestimiento del hoyo. La pelota del jugador rueda y cae dentro del hoyo sin revestimiento. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no incurre en penalidad y la pelota está embocada. Un hoyo puede no tener revestimiento - ver Definición de "Hoyo".

17/8

PELOTA GOLPEA CONTRA REVESTIMIENTO DEL HOYO ARRANCADO CON EL ASTA-BANDERA

P. Un jugador jugó un golpe desde el putting green. La pelota de un jugador golpeó el revestimiento del hoyo que se había adherido al asta-bandera y salió del hoyo cuando quien atendía el asta-bandera la sacó. ¿Se incurre en penalidad?

R. No. El revestimiento del hoyo es una causa ajena. Por consiguiente, si el revestimiento estaba en movimiento cuando la pelota lo golpeó, el golpe debe cancelarse y la pelota ser repuesta - Regla 19-1b. Si el revestimiento no estaba en movimiento, la pelota debe jugarse tal como se encuentra - Regla 19-1. En caso de duda, la pelota debe jugarse tal como se encuentra.

17/9

CADDIE QUITA LA BANDERA Y EL ADORNO COLOCADO EN EL TOPE DEL ASTA SE CAE Y DESVIA PELOTA

P. Al ejecutar su putt un jugador, el caddie que atiende el asta-bandera la quita y el adorno colocado al tope del asta cae al suelo. El adorno golpea la pelota en movimiento del jugador y la desvía. ¿Cuál es el fallo?

R. Una vez suelto el adorno ya no formaba parte del asta-bandera. Era una causa ajena. Por consiguiente, el golpe es cancelado y la pelota debe ser repuesta - Regla 19-1b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17 – ver "Asta Bandera" en el Indice

ASTA-BANDERA ATENDIDA, QUITADA O TENIDA EN ALTO

17-1/1

SIGNIFICADO DE "SE PARA CERCA DEL HOYO"

P. La Nota 1 de la Regla 17-1 dispone que si alguien "se para cerca del hoyo", se considera que está atendiendo el asta-bandera. ¿Se considera que tal persona está parada "cerca del hoyo" si está suficientemente cerca como para tocar el asta-bandera?

R. Sí.

17-1/2

CONTRARIO O CO-COMPETIDOR SE NIEGA A ATENDER EL ASTA-BANDERA

P. ¿Tiene un jugador algún derecho si solicita a su contrario o co-competidor que le atienda el asta-bandera y el contrario o co-competidor se niega a hacerlo?

R. No.

17-1/3

ASTA-BANDERA ATENDIDA POR ARBITRO, OBSERVADOR O MARCADOR A SOLICITUD DEL JUGADOR

P. Un jugador solicita a un árbitro, observador o marcador que atienda el asta-bandera y el árbitro, observador o marcador accede. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Un árbitro o un observador no debería atender el asta-bandera - ver Definición de "Árbitro" y "Observador". Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si lo pide y el árbitro u observador accede. Un marcador puede atender el asta-bandera aunque no sea un co-competidor.

17-1/4

QUIEN ATIENDE EL ASTA-BANDERA SE PARA DETRAS DEL HOYO

P. ¿Le está permitido a quien atiende el asta-bandera pararse directamente detrás del hoyo, en vez de a un lado del mismo?

R. Sí. Quien atiende el asta-bandera podría tener que pararse detrás del hoyo para evitar hacerlo sobre la línea del putt de otro jugador.

17-1/4.5

QUIEN ATIENDE EL ASTA-BANDERA LA QUITA Y LA SOSTIENE PERPENDICULARMENTE DETRAS DEL HOYO; LA PUNTA TOCA EL GREEN

P. Un jugador que se prepara para jugar le pide a su caddie que atienda el asta-bandera. El caddie la quita del hoyo y la sostiene perpendicularmente a 5 u 8 cms. directamente detrás del hoyo, con la punta tocando el putting green. Atiende el asta-bandera en esta forma para no correr el riesgo de que la punta quede enterrada en el hoyo. ¿Este proceder quebranta las Reglas?

R. No, pero tal práctica no se recomienda, debido a la posibilidad de dañar el putting green.

17-1/5

SOSTENIENDO EL ASTA-BANDERA CON UNA MANO Y JUGANDO EL PUTT CON LA OTRA

P. Un jugador sostiene el asta-bandera con una mano y emboca un putt corto, agarrando el putter con la otra mano. ¿Está esto permitido?

R. Sí, siempre que el asta-bandera haya sido sacada del hoyo y que la pelota, por consiguiente, no la golpee. Si la pelota golpeará el asta-bandera, se quebrantaría la Regla 17-3a.

Decisión relacionada:

- 14-3/9 Jugador juega el putt con una mano y se apoya en otro palo que sostiene con la otra

ATENCION NO AUTORIZADA

17-2/1

CONTRARIO O CO-COMPETIDOR ATIENDE EL ASTA-BANDERA SIN AUTORIZACION PERO DEJA DE ATENDERLA POR INSTRUCCION DEL JUGADOR

P. Mientras un jugador se está preparando para jugar desde cerca del green, su contrario o co-competidor atiende el asta-bandera sin autorización del jugador o previo conocimiento. El jugador ejecuta el golpe, levanta la vista y ve el asta-bandera siendo atendida. Mientras la pelota está en movimiento, el jugador le dice al contrario o co-competidor que deje el asta-bandera en el hoyo y se aleje, lo que hace. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la atención no autorizada podría haber influido en el movimiento de la pelota, el contrario o co-competidor quebrantó la Regla 17-2, y no evita la penalidad por dejar de atender el asta-bandera.

En match play el contrario pierde el hoyo (Regla 17-2).

En juego por golpes el co-competidor es penalizado con dos golpes y la pelota se juega como descansa. Si la pelota del jugador golpea el asta-bandera, el jugador no incurre en penalidad (Regla 17-2).

17-2/2

ASTA-BANDERA ATENDIDA SIN AUTORIZACIÓN POR CONTRARIO O CO-COMPETIDOR MIENTRAS LA PELOTA DEL JUGADOR ESTA EN MOVIMIENTO

P. El jugador juega su pelota desde cerca y afuera del green con el asta-bandera en el hoyo. Mientras la pelota está en movimiento y a unos 18 metros del hoyo, un contrario o co-competidor, sin autorización del jugador, remueve el asta-bandera pues considera erróneamente que el jugador puede ser penalizado si su pelota la golpea. La pelota se detiene 4 metros antes del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 17-2, el contrario o co-competidor es penalizado si el sacar el asta-bandera pudo haber influido en el movimiento de la pelota. La determinación de si hay posibilidad razonable de que la remoción del asta-bandera pueda haber influido en el movimiento de la pelota se realiza con referencia a la situación al momento en que retiró el asta-bandera.

En este caso, dado que el asta-bandera fue removida antes de que fuera posible conocer cuál sería el resultado del golpe, y como la intención del jugador que ejecutó el golpe era dejar la pelota tan cerca del hoyo como fuera posible, al momento de sacar el asta-bandera era razonablemente factible que su remoción pudiera haber afectado el movimiento de la pelota. Por lo tanto, el contrario pierde el hoyo en match play o el co-competidor incurre en la penalidad de dos golpes en juego por golpes por quebrantar la Regla 17-2.

Si un contrario o co-competidor atiende, quita o tiene en alto el asta-bandera sin autorización mientras la pelota está en movimiento, pero al momento de hacerlo no es razonablemente factible que la pelota llegara al hoyo, o habiéndolo pasado pueda volver (por ejemplo, como resultado de una loma en el green, viento, etc.), no hay infracción a la Regla 17-2.

PELOTA GOLPEA EL ASTA-BANDERA O A QUIEN LA ATIENDE

17-3/1

EMBOCANDO SIN QUE LA PELOTA TOQUE EL ASTA-BANDERA

P. Un jugador ejecuta un golpe desde el putting green sin que el asta-bandera sea atendida. La pelota se detiene momentáneamente al borde del hoyo y luego cae. El jugador reclama que la pelota cayó dentro del hoyo sin golpear el asta-bandera y que por lo tanto no incurre en la penalidad prevista en la Regla 17-3. ¿Es válido el reclamo?

R. No. Una pelota no está embocada hasta que no descansa dentro del hoyo - ver Definición de "Pelota Embocada". Si el asta-bandera está en el hoyo resulta imposible que la pelota descansa dentro del mismo sin golpear el asta-bandera.

17-3/2

CONTRARIO O CO-COMPETIDOR QUE ATIENDE EL ASTA-BANDERA PARA EL JUGADOR NO LA QUITA; LA PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA EL ASTA-BANDERA

P. La pelota de A está en el green. A le pide a B, su contrario o co-competidor, que atienda el asta-bandera y B accede. A ejecuta su putt y B no quita el asta-bandera. La pelota de A golpea el asta-bandera. ¿Cuál es el fallo?

R. Si B no quitó el asta-bandera con el propósito de que A incurriera en penalidad, B está descalificado en match play y en el juego por golpes, bajo la Regla 33-7 por actuar en forma contraria al espíritu del juego. En el juego por golpes, en equidad (Regla 1-4), A debe repetir el golpe sin penalidad.

Si la omisión de B de quitar el asta-bandera fue con la intención de influenciar el movimiento de la pelota de A (ej. para que la pelota de A no rodara más allá del asta-bandera), B quebranta la Regla 1-2, y pierde el hoyo en match play o incurre en dos golpes de penalidad en juego por golpes, ya sea que la pelota golpee el asta-bandera o no. En juego por golpes, si la pelota golpeó el asta-bandera y como resultado A consigue una significativa ventaja o desventaja, entonces el Comité podría considerar que B ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2, cuya penalidad es descalificación. Tanto si B ha cometido o no una seria infracción

a la Regla 1-2, en juego por golpes, si la pelota de A golpeó el asta-bandera, en equidad (Regla 1-4), A debe repetir el golpe sin penalidad – ver Nota 2 de la Regla 1-2.

Si la omisión de B de quitar el asta-bandera no fue intencional (ej. el asta-bandera quedó agarrada en el fondo del hoyo o B estaba distraído y no vio el putt de A), dado que B estaba actuando con el consentimiento de A, éste incurre en la penalidad de pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes bajo la Regla 17-3. A debe jugar la pelota como quedó. B no incurre en penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/0.5 Sería infracción a la regla 1-2
- 1-2/1 Línea del putt alterada al ser pisada intencionalmente por un contrario o un co-competidor
- 16-1b/3 Pelota levantada del green; luego repuesta mientras otra pelota que esta en movimiento la desvía
- 16-1b/4 Pelota levantada del green por el contrario o co-competidor mientras la pelota del jugador está en movimiento
- 19-1/5 Pelota desviada o detenida deliberadamente en el putting green por co-competidor

17-3/3

PELOTA GOLPEA AL ASTA-BANDERA APOYADA EN EL SUELO

P. Por regla general, la pelota de un jugador no debe golpear el asta-bandera cuando ha sido retirada del hoyo (Regla 17-3). Cual sería el fallo en las siguientes situaciones:

- (a) Un jugador golpea firmemente su putt y la pelota golpea el asta-bandera que ha sido quitada por alguien en su match o grupo y colocada en el suelo detrás del hoyo.
- (b) Un jugador ejecuta su segundo golpe al green y la pelota golpea el asta-bandera que ha sido volteada por el viento y yace en el putting green.
- (c) Un jugador que no cree que puede llegar al green ocupado por el grupo que lo antecede, ejecuta su segundo golpe en un hoyo de par 5 y la pelota rueda sobre el green golpeando el asta-bandera que ha sido quitada del hoyo y colocada en el suelo por alguien del grupo precedente.

- R.** (a) Por aplicación de la Regla 17-3a, el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en el juego por golpes.
(b) y (c) No hay penalidad. La Regla 17-3a no es de aplicación en ninguno de los dos casos. Sólo es de aplicación cuando el asta-bandera ha sido quitada con la autorización o conocimiento previo del jugador, por alguien en el match o grupo del jugador.

17-3/4

ASTA-BANDERA ATENDIDA POR COMPAÑERO SIN AUTORIZACION EXPRESA DEL JUGADOR; LA PELOTA GOLPEA EL ASTA-BANDERA O AL COMPAÑERO

P. En un four-ball, A se prepara para jugar desde fuera del putting green. B -su compañero- atiende el asta-bandera sin que A tenga conocimiento o haya dado su autorización expresa. A juega y su pelota golpea a B o al asta-bandera. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el asta-bandera es atendida por el caddie del jugador, su compañero o el caddie de su compañero, esto es por un miembro del bando del jugador, se considera está siendo atendida con el conocimiento y la autorización del jugador.

Por lo tanto, en match play A queda descalificado en ese hoyo (Regla 17-3b), mientras que B no incurre en penalidad (Regla 30-3f).

En el juego por golpes, A incurre en la penalidad de dos golpes y debe jugar su pelota tal como descansa (Regla 17-3b), mientras que B no tiene penalidad (Regla 31-8).

17-3/5

BANDERA GOLPEADA POR LA PELOTA ESTANDO EL ASTA-BANDERA ATENDIDA

P. Estando el asta-bandera atendida, la pelota de un jugador golpeó la bandera atada al asta-bandera. ¿Incurrió el jugador en penalidad según la Regla 17-3a?

- R.** Sí. La bandera es parte del asta-bandera.

17-3/6

MARCANDO LA POSICION DEL HOYO CON UN PALO

P. El asta-bandera ha sido quitada. A desea que la posición del hoyo sea marcada, pero no quiere perder tiempo colocando el asta-bandera. A le pide a B que coloque el grip de su putter dentro del hoyo. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Pero un putter utilizado para marcar la posición de un hoyo debe ser tratado como un asta-bandera para los efectos de la aplicación de las Reglas.

PELOTA QUE DESCANSA CONTRA EL ASTA-BANDERA

17-4/1

PELOTA QUE DESCANSA CONTRA EL ASTA-BANDERA ES LEVANTADA ANTES DE SER EMBOCADA

P. La pelota de un jugador descansa contra el asta-bandera pero no esta embocada, porque no se encuentra totalmente por debajo del nivel del borde del hoyo. Sin embargo, el jugador, creyendo que la pelota se ha embocado, la levanta. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 20-1 por levantar la pelota sin marcar su posición. El jugador debe reponer la pelota contra el asta-bandera y aplicar la Regla 17-4.

Decisión relacionada:

- 30-3f/3 Pelota del jugador que descansa contra asta-bandera es levantada antes de embocarla; los demás jugadores del match levantan sus pelotas creyendo equivocadamente que el jugador ha ganado el hoyo

17-4/2

PELOTA QUE DESCANSA CONTRA EL ASTA-BANDERA; SE CONCEDE EL PUTT Y LA PELOTA SE QUITA ANTES DE QUE EL JUGADOR PUEDA QUITAR EL ASTA-BANDERA

P. En un match, A ejecuta un golpe desde fuera del green y su pelota descansa contra el asta-bandera. B, el contrario de A, concede el próximo golpe a A y quita la pelota de A. A pesar de la concesión de B, ¿tiene A el derecho de reponer su pelota para ejercer los derechos que le otorga la Regla 17-4?

R. Sí. Al descansar la pelota de A contra el asta-bandera, se aplica la Regla 17-4 y A tiene derecho a mover o quitar el asta-bandera para ver si la pelota caería dentro del hoyo. B no tenía derecho a quitar la pelota y conceder el próximo golpe hasta que A hubiera tenido la oportunidad de proceder de acuerdo con la Regla 17-4. Al quitar la pelota de A, B quebrantó la Regla 18-3b e incurrió en penalidad de un golpe. A debería entonces reponer su pelota contra el asta-bandera y aplicar la Regla 17-4.

17-4/3

PELOTA QUE DESCANSA CONTRA EL ASTA BANDERA SE ALEJA DEL HOYO CUANDO EL ASTA BANDERA ES QUITADA POR CONTRARIO O CO-COMPETIDOR

P. La pelota de un jugador descansa contra el asta-bandera. Sin su autorización, su contrario o un co-competidor quita el asta-bandera y la pelota se aleja del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, el contrario incurre en la penalidad de un golpe y la pelota debe reponerse contra el asta-bandera (Regla 18-3b).

En el juego por golpes la pelota debe reponerse contra el asta-bandera sin aplicar penalidad a ninguno de los jugadores (Regla 18-4).

En cualquiera de estas modalidades de juego, al jugador se le permite mover o quitar el asta-bandera de acuerdo con lo prescrito en la Regla 17-4.

17-4/4

PELOTA QUE DESCANSA CONTRA EL ASTA BANDERA SE SEPARA DEL HOYO CUANDO EL ASTA BANDERA ES QUITADA POR EL JUGADOR; PELOTA NO COLOCADA SOBRE EL BORDE DEL HOYO

P. La pelota de un jugador descansa contra el asta bandera. El jugador quita el asta bandera y la pelota se

separa del hoyo. El jugador juega la pelota desde su nueva posición, embocando el putt. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debió colocar la pelota sobre el borde del hoyo (Regla 17-4). En match play el jugador pierde el hoyo - Reglas 17-4 y 2-6.

En el juego por golpes, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes y la pelota está embocada - Reglas 17-4 y 3-5.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 17-4:

- 16-2/4 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve cuando el asta-bandera es quitada
- 16-2/5 Pelota sobrepasando el borde del hoyo se mueve y golpea el asta-bandera mientras esta es quitada

REGLA 18

Pelota Estacionada Movida

Definiciones

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

18-1. Por una Causa Ajena

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

Nota: Es una cuestión de hecho si una pelota ha sido *movida* por una *causa ajena*. Para aplicar esta Regla debe existir conocimiento o virtual certeza de que una *causa ajena* ha *movido* la pelota. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o, si la pelota no es encontrada, proceder según la Regla 27-1.

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

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

a. General

Excepto lo permitido por las *Reglas*, cuando la pelota del jugador está *en juego*, si:

- (i) el jugador, su *compañero* o uno de sus *caddies*:
 - levanta o *mueve* la pelota,
 - la toca intencionalmente (excepto con un palo en el acto de *preparar el golpe*), u
 - ocasiona el *movimiento* de la pelota, o
- (ii) el *equipo* del jugador o de su *compañero* ocasiona su *movimiento*,

el jugador incurre en la penalidad de un golpe.

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

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

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

b. Pelota que se Mueve Después de Preparar el Golpe

Si la *pelota en juego* de un jugador se *mueve* después que éste ha *preparado el golpe* (siempre que no sea como resultado de un *golpe*), se considera que el jugador ha *movido* la pelota e **incurre en la penalidad de un golpe.**

La pelota debe ser repuesta salvo que el movimiento de la pelota ocurra después que el jugador ha comenzado el *golpe* o el movimiento del palo hacia atrás para ejecutar el *golpe* y éste es ejecutado.

Excepción: Si hay conocimiento o virtual certeza de que el jugador no ocasionó el *movimiento* de su pelota, la Regla 18-2b no se aplica.

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

a. Durante la Búsqueda

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

b. Situaciones que Excluyen la Búsqueda

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

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

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

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

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

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

18-5. Por Otra Pelota

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

18-6. Pelota Movida al Medir

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

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:**

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

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

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

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

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

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA: GENERAL

18/1

PELOTA SE MUEVE VERTICALMENTE HACIA ABAJO

P. Una pelota que descansa en pasto alto se desliza verticalmente hacia abajo. O una pelota es pisada accidentalmente y presionada hacia abajo, digamos un centímetro, en el pasto o dentro del suelo. En cada caso, ¿se considera que la pelota se ha movido?

R. Sí, salvo que la pelota vuelva a su posición original. La dirección del movimiento es irrelevante.

Decisión relacionada:

- 20-3d/3 Pelota en el rough se mueve hacia abajo al preparar el golpe; no se queda detenida cuando se la repone

18/2

PELOTA OSCILA AL PREPARAR EL GOLPE

P. Al preparar el golpe un jugador accidentalmente hace que la pelota oscile, pero ésta vuelve a su posición original. ¿Se considera que la pelota se ha "movido"?

R. No.

Decisiones relacionadas

- 1-2/9 Jugador presiona la pelota dentro de la superficie del green
- 14-5/2 Ejecutando un golpe a una pelota oscilando

18/3

PELOTA QUE DESCANSA EN LA HORQUETA DE UN ARBOL SE MUEVE EN RELACION CON EL SUELO PERO NO EN RELACION CON LA HORQUETA

P. Una pelota descansa en una horqueta en la rama de un árbol. El jugador sube al árbol para jugar su próximo golpe. La rama se dobla con su peso. Aunque la pelota se mueve en relación con el suelo, no se mueve en relación con la horqueta. ¿Se considera que la pelota se ha movido?

R. Se considera que la pelota no se ha movido, puesto que no se movió en relación con la horqueta del árbol en que se encontraba alojada.

18/4

EVIDENCIA TELEVISIVA MUESTRA QUE UNA PELOTA ESTACIONADA CAMBIA DE POSICIÓN PERO UNA DISTANCIA QUE NO ES APRECIABLE A SIMPLE VISTA

P. Un jugador prepara el golpe. Observa un leve movimiento de la pelota pero cree que solo ha oscilado y no ha abandonado su posición original. Luego juega la pelota tal como descansa. Más tarde, el Comité advierte por evidencia televisiva que en realidad la pelota abandonó su posición y fue a estacionarse a otro lugar, a pesar de que el cambio de posición fue tal que no era razonable que se apreciara a simple vista en el

momento del incidente. ¿Cuál es el fallo?

R. Se considera que la pelota no se ha movido y por lo tanto no hay penalidad de acuerdo a la Regla 18-2b. La definición de "Movida" – cuando una pelota "abandona su posición y se estaciona en cualquier otro lugar" – no contempla movimientos de la pelota que solo pueden ser observados a través del uso de la televisión en alta definición o cualquier otra forma de tecnología sofisticada.

Al determinar si su pelota estacionada se ha movido o no, el jugador debe juzgar la situación en base a toda la información rápidamente disponible para él en ese momento, de tal forma que pueda determinar si la pelota debe ser repuesta según la Regla 18-2b u otra Regla aplicable. Cuando la pelota del jugador ha abandonado su posición original y fue a descansar a otro lugar a una distancia que a simple vista no es razonable advertir en ese momento, la determinación del jugador de que la pelota no se ha movido se considera concluyente, aun si más tarde se muestra a través de tecnología sofisticada que tal determinación fue incorrecta.

Por otro lado, si el Comité determina, basado en toda la evidencia disponible, que la pelota cambió de posición de tal forma que era razonable apreciarlo a simple vista, se considera que la pelota se ha movido. Como el jugador no repuso la pelota, incurre en penalidad de acuerdo a la Regla aplicable y a la Regla 20-7 por jugar desde lugar equivocado.

Estos principios se aplican a cualquier revisión que haga el Comité a través de evidencia tecnológica, ya sea antes de que el jugador ejecute su siguiente golpe o en cualquier momento posterior. Estos principios se aplican también en una situación en la cual el jugador no tomó ninguna determinación sobre si su pelota estacionada se movió o no (por ejemplo porque se alejó de la pelota luego de preparar el golpe, no estaba mirando la pelota, o de cualquier otra forma no vio ningún movimiento de la pelota o no tenía razón para creer que su pelota se podría haber movido).

Antes de determinar si su pelota se ha movido, es aconsejable para el jugador que obtenga información de testigos cercanos al incidente y pedir a un árbitro que lo oriente, si es que hay alguno disponible en forma inmediata. (Nueva)

18/5 (Reservada)

18/6 (Reservada)

18/7

EXPLICACION DE "CUALQUIER PELOTA QUE EL HA JUGADO"

P. La Definición de "Equipo" excluye "cualquier pelota que él (el jugador) ha jugado en el hoyo en juego". ¿Qué significa esto?

R. La frase significa cualquier pelota que el jugador ha jugado en el hoyo en juego, salvo durante cualquier lapso cuando ha sido levantada y no ha sido puesta nuevamente en juego. Por consiguiente, la pelota en juego, una pelota provisional, una segunda pelota jugada según la Regla 3-3 ó la Regla 20-7c y una pelota que se esta usando para práctica, no constituyen "equipo".

18/7.5

PELOTA DEL JUGADOR MOVIDA ACCIDENTALMENTE POR PELOTA DEJADA CAER POR CONTRARIO O CO-COMPETIDOR

P. A levanta la pelota en el putting green. Seguidamente, deja caer la pelota accidentalmente y ésta golpea y mueve la pelota de B, que esta en juego y estacionada. ¿Cuál es el fallo?

R. Una pelota que ha sido levantada y no puesta en juego nuevamente constituye "equipo" - ver la Nota 1 bajo Definición de "Equipo".

En match play, A incurre en un golpe de penalidad y B debe reponer su pelota – Regla 18-3b.

En el juego por golpes, no hay penalidad y B debe reponer su pelota – Regla 18-4.

18/8

PELOTA MOVIDA POR CARRO DE GOLF COMPARTIDO POR DOS JUGADORES

Según la Definición de "Equipo", éste incluye un carro de golf, ya sea motorizado o no. Si dos o más jugadores comparten un carro, el carro y todo lo que contiene se considera que constituye el equipo de alguno de los jugadores que lo comparten. Si el carro esta siendo manejado por uno de los jugadores que lo comparten (o el compañero de uno de ellos), el carro y todo lo que contiene se considera que constituye el equipo de ese jugador. Si no es así, el carro y todo lo que contiene se considera que constituye el equipo del jugador que comparte el carro, cuya pelota (o la de su compañero) está involucrada.

En consecuencia, por ejemplo, en un match individual entre A y B, si ambos jugadores comparten un carro y éste mueve la pelota de A que estaba estacionada, A incurriría en la penalidad de un golpe si es que estaba manejando o tirando del carro (Regla 18-2a). B sería penalizado con un golpe si el estaba manejando o tirando el carro (Regla 18-3b), salvo que el incidente hubiera ocurrido durante la búsqueda de la pelota (Regla 18-3a).

Decisión relacionada:

- 19/1 Pelota desviada o detenida por carro de golf compartido por dos jugadores

18/9 (Reservada)

18/10

PELOTA CAE DENTRO DEL BUNKER CUANDO ALGUIEN CAMINA CERCA

P. Una pelota que descansa en el borde de un bunker cae dentro del bunker cuando X (un espectador, el jugador, el contrario o un co-competidor) camina cerca. Debería reponerse la pelota de acuerdo con las Reglas 18-1 ó 18-4 o debe jugarse tal como se encuentra dentro del bunker?

R. La respuesta depende de si X causó de alguna manera que la pelota se moviera. Si se determina que X no causó el movimiento de la pelota no hay penalidad y la pelota debe jugarse tal como se encuentra.

Si se determina que X causó el movimiento de la pelota, debe reponerse. Si X es el jugador, incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2a; si X es un contrario, incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-3b. En los demás casos no hay penalidad.

Si X causó que la pelota se moviera es una cuestión de hecho que debe determinarse a la luz de las circunstancias. Circunstancias relevantes podrían incluir la distancia entre X y la pelota y la naturaleza del terreno. En ausencia de indicios de que X causó el movimiento de la pelota, debería concluirse que el movimiento de la pelota fue una coincidencia.

Decisiones relacionadas:

- 14-6/1 Pelota se mueve en el agua de un hazard después de preparar el golpe
- 18-2a/30 Pelota se mueve después de que el jugador hace varios swings de practica cerca de la pelota y toca el pasto detrás de la pelota
- 18-2a/30.5 Pelota se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la pelota
- 18-2b/3 Pelota se mueve estando el jugador en el acto de tomar su stance en un bunker
- 18-2b/4 Pelota se mueve después que el jugador apoya el palo pero antes de completar el stance

18/11

SIGNIFICADO DEL TERMINO "INMEDIATAMENTE RECUPERABLE"

P. En relación con la Nota 1 bajo la Regla 18, ¿cuándo se considera que una pelota que debe ser repuesta, no es "inmediatamente recuperable"?

R. Cuando es imposible recuperarla dentro de unos pocos segundos.

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA POR UNA CAUSA AJENA

18-1/1 (Reservada)

18-1/2

CONDICION DEL AIRE CUANDO ES PROPALADO ARTIFICIALMENTE

P. ¿Cuál es la condición del aire que proviene de un propalador manejado por una causa ajena o de un ventilador?

R. Aunque la Definición de "Causa Ajena" establece que el viento no es una causa ajena, en este caso el aire propalado artificialmente se considera que es una causa ajena.

Si este aire propalado artificialmente mueve una pelota estacionada, se aplica la Regla 18-1.

18-1/3

JUGADOR DESCONOCIENDO QUE LA PELOTA FUE MOVIDA POR UNA CAUSA AJENA NO LA REPONE

P. En juego por golpes, la pelota de un jugador fue movida por una causa ajena. Ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de que la pelota había sido movida, de manera que el jugador la jugó sin reponerla. Luego se enteró de que su pelota había sido movida. ¿Cuál es el fallo?

R. Como no era conocido ni virtualmente cierto que la pelota había sido movida por una causa ajena, cuando el jugador jugó la pelota procedió correctamente y no incurrió en penalidad – ver la Nota a la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas:

- 15/10 Pelota arrojada dentro de los límites por causa ajena y jugada; ni el jugador ni su caddie conocían la acción de la causa ajena
- 18-5/3 Competidor y co-competidor desconocen que la pelota fue movida por la pelota del co-competidor hasta después de completado el hoyo

18-1/4

ESPECTADOR MANIFIESTA QUE LA PELOTA FUE MOVIDA POR UNA CAUSA AJENA PERO EL JUGADOR NO ESTA SEGURO

P. Un espectador manifiesta al jugador que su pelota fue movida por una causa ajena. Ni el jugador ni su caddie se dieron cuenta de que la pelota había sido movida. ¿Está obligado el jugador a aceptar lo manifestado por el espectador y a reponer su pelota en el lugar de donde el espectador dijo que había sido movida?

R. No. En el juego por golpes, si no es posible obtener una decisión del Comité, el jugador debería, según la Regla 3-3, embocar con su pelota original y con una segunda pelota jugada desde el lugar de donde la pelota original se dice que fue movida y solicitar al Comité que decida el asunto al finalizar la vuelta. Para decidir, el Comité debería interrogar, si es posible, al espectador.

En match play, si no hay árbitro o representante del Comité disponible, el jugador y su contrario deberían, si es posible, acordar el lugar desde donde el jugador debe jugar su próximo golpe. Si no se llega a un acuerdo, el jugador debe proceder como mejor le parezca y si el contrario no está de acuerdo con dicho proceder, debe elevar su protesta de acuerdo con la Regla 2-5, para que el Comité pueda decidir según lo establece la Regla 34-3.

18-1/5

PELOTA ROBADA POR CAUSA AJENA DESDE UN LUGAR DESCONOCIDO

P. En un par 3, parte del green y el área aledaña no pueden ser vistas desde el sitio de salida. En esta área invisible hay un bunker, un fairway y un hazard de agua seco.

Un jugador juega hacia esta área oscura y no puede determinar dónde llega a descansar su pelota. Cuando los jugadores se acercan al green, ven a un niño corriendo con una pelota en su mano. El niño lanza la pelota devolviéndola y el jugador la identifica como la suya.

El jugador no puede determinar desde dónde jugar su próximo golpe, según la Regla 18-1. No sabe si la pelota estaba en el green, en el fairway o en alguno de los hazards.

¿Cómo debería proceder?

R. Como era imposible determinar dónde debía reponerse la pelota, según la Regla 18-1, el jugador debería, en equidad (Regla 1-4), dropear la pelota en la zona que no sea ni la más ni la menos favorable de las distintas zonas donde era igualmente posible que la pelota descansara originalmente.

18-1/6

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA POR UNA MALEZA RODADORA

P. Una maleza rodadora empujada por el viento golpea la pelota estacionada, y la hace caer en el hoyo. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. En estas circunstancias, la maleza rodadora se considera una causa ajena. Se aplica la Regla 18-1 y la pelota debe reponerse sin penalidad.

Decisión relacionada:

- [18-2a/17 Toalla dejada caer por el jugador es movida por el viento y mueve la pelota](#)

18-1/7

PELOTA QUE DESCANSA EN UNA BOLSA PLASTICA SE MUEVE CUANDO EL VIENTO MUEVE LA BOLSA Y LA HACE CAMBIAR DE POSICION

P. La pelota de un jugador descansa en una bolsa plástica en el suelo. Antes de que el jugador pueda invocar la Regla 24-1b, una ráfaga de viento mueve la bolsa y la pelota y las cambia de posición. Al proceder de acuerdo con la Regla 24-1b, ¿debería el jugador dropear la pelota directamente debajo del lugar en donde originalmente descansaba en la bolsa o en donde descansa ahora en la bolsa?

R. El viento no es causa ajena. Sin embargo, si un objeto movido por el viento, mueve la pelota, dicho objeto es causa ajena en estas circunstancias - ver Decisión 18-1/6.

En este caso, la bolsa, no el viento, causó que la pelota se moviera. Por lo tanto, según las Reglas 18-1 y 24-1b, el jugador debe dropear la pelota directamente debajo del lugar donde descansaba originalmente la bolsa.

18-1/8

PELOTA MOVIDA POR PIEDRA DESALOJADA POR EL GOLPE DEL COMPAÑERO O CONTRARIO

P. En match play, un jugador ejecutó un golpe y desalojó una piedra enterrada. La piedra golpeó la pelota de su compañero o la de un contrario que se encontraba cerca de cuatro metros más adelante y la movió. ¿Cuál es el fallo?

R. No se considera que el jugador haya causado el movimiento de la otra pelota.

Al jugar su pelota tal como descansa, el jugador no pudo, con cuidado razonable, haber evitado desalojar la piedra con su golpe. Además, en estas circunstancias no era razonable esperar que el jugador solicitara a su compañero o contrario que levantara la pelota según la Regla 22-2 porque no pudo prever que su golpe desalojaría la piedra, que al final fue la causante del movimiento de la pelota del contrario.

De acuerdo a ello, se considera que las acciones del jugador no causaron el movimiento de la otra pelota, y las Reglas 18-2a(i) y 18-3b no se aplican. Se considera que la piedra causó el movimiento de la otra pelota y, como la piedra es una causa ajena, se aplica la Regla 18-1. El jugador no incurre en penalidad, y el compañero o contrario debe reponer su pelota.

Decisiones relacionadas:

- [18-2a/20.5 El swing de practica del jugador mueve impedimento suelto que mueve la pelota](#)
- [18-2a/21 Pelota movida accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada](#)
- [18-3b/1 Pelota movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia pelota](#)
- [18-3b/2 Golpe del contrario mueve arbustos y hace que la pelota del jugador se mueva](#)
- [19-2/9 Divot arrancado luego de un golpe, golpea la pelota en movimiento](#)

18-1/9

PELOTA ALOJADA EN ARBOL VOLTEADA POR CAUSA AJENA

P. La pelota de un jugador está alojada en un árbol a unos dos metros del suelo. Un espectador voltea la pelota del árbol. Al cumplir con la Regla 18-1, resulta imposible reponer en la forma prescrita la pelota en el árbol porque el sitio donde estaba alojada en el mismo es inalcanzable o desconocido. ¿Cuál es el fallo?

R. Las Reglas 20-3c y 20-3d comprenden casos en los cuales el sitio donde una pelota ha de ser colocada o repuesta no es determinable, o una pelota no se mantiene en el lugar donde es colocada. Ello no obstante, estas Reglas no contemplan un caso como éste. Por consiguiente, en equidad (Regla 1-4), si la posición de la pelota en el árbol era tal que el jugador le podría haber ejecutado un golpe, la pelota debe ser colocada en el árbol lo más cerca posible al lugar desde el cual fue movida, sin penalidad. Si no es así, el jugador debe proceder según la Regla de pelota injugable.

Decisiones relacionadas:

- 14/7 Golpeando la rama de un árbol para mover pelota alojada en rama mas alta
- 18-2a/29 Pelota desalojada del árbol; reposición imposible

18-1/10 (Reservada)

18-1/11 (Reservada)

18-1/12

PELOTA REPUESTA Y ESTACIONADA ES MOVIDA SEGUIDAMENTE POR EL VIENTO

P. Un jugador repone la pelota en el putting green y ésta queda estacionada. Antes de que el jugador prepare el próximo golpe, una racha de viento la aleja del hoyo. El jugador juega la pelota desde la nueva posición. ¿Procedió correctamente?

R. Sí. El viento no es una causa ajena - ver Definición de "Causa Ajena". En consecuencia, la Regla 18-1 no es de aplicación.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/7 Pelota movida por el viento es repuesta
- 20-2c/3.5 Pelota dropeada se estaciona y luego rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Pelota colocada rueda dentro del hoyo
- 20-4/1 La pelota es repuesta en el putting green sin quitar marcador; seguidamente la pelota se mueve

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA POR EL JUGADOR, COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

18-2a/1

JUGADOR QUE FALLA EL GOLPE DESDE EL SITIO DE SALIDA ACOMODA MAS BAJA LA PELOTA ANTES DE JUGAR SU PROXIMO GOLPE

P. Un jugador jugando desde el sitio de salida, falla completamente el golpe. Empuja el tee en el suelo y juega. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe la pelota estaba en juego (ver Definición de "Pelota en Juego"), al empujar más hacia abajo el tee en el suelo movió la pelota e incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y estaba obligado a reponerla. Sin embargo, cuando el jugador ejecutó un golpe a la pelota sin reponerla jugó bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por lo tanto, la penalidad de la Regla 18-2a no se aplica.

18-2a/2

PELOTA CAE DEL TEE AL SER TOCADA LIGERAMENTE CON EL GOLPE; SE LA LEVANTA Y SE LA ACOMODA NUEVAMENTE EN EL TEE

P. Un jugador al efectuar su primer golpe en un hoyo, apenas toca la pelota y ésta cae del tee. Levanta la pelota, la acomoda nuevamente sobre el tee y juega el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador ejecutó un golpe la pelota estaba en juego (ver Definición de "Pelota en Juego"). Cuando levantó la pelota incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y estaba obligado a reponerla. Sin embargo, cuando el jugador ejecutó un golpe a la pelota acomodada nuevamente sobre el tee, jugó una pelota bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por lo tanto, la penalidad de la Regla 18-2a no se aplica.

Decisiones relacionadas con 18-2a/1 y 18-2a/2:

- 10-2c/1 Pelota jugada fuera de turno desde el sitio de salida es abandonada; otra pelota es jugada en orden correcto
- 18-2a/11 Pelota erróneamente considerada fuera de límites levantada; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida
- 27-2b/10 Pelota provisional levantada posteriormente se convierte en pelota en juego; competidor juega luego desde lugar equivocado
- 29-1/9 Jugador y compañero ejecutan golpes de salida desde el mismo sitio de salida jugando un foursome

18-2a/3

PELOTA LEVANTADA Y DROPEADA SEGUN LA REGLA DE OBSTRUCCIONES POR INTERFERENCIA DE UNA ESTACA QUE MARCA LIMITES

P. El swing de un jugador es interferido por una estaca que define límites. El jugador considera erróneamente que la estaca constituye una obstrucción y levanta la pelota y la dropea en la forma prescrita en la Regla 24-2b. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota antes de ejecutar su próximo golpe. Si no es así, pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad total de dos golpes en el juego por golpes - ver aplicación de penalidad según la Regla 18.

Decisión relacionada:

- 34-3/6 Jugador procede según una Regla inaplicable; decisión del Comité

18-2a/4

PELOTA INTERFERIDA POR OBSTRUCCION MOVIBLE ES LEVANTADA Y DROPEADA

P. La pelota de un jugador se estaciona contra una obstrucción movable. El jugador levanta la pelota y la dropea en lugar de quitar la obstrucción movable según lo dispone la Regla 24-1. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota antes de ejecutar su próximo golpe. De no ser así, pierde el hoyo en match play o incurre en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes - ver aplicación total de penalidades al pie de la Regla 18.

18-2a/5 (Reservada)

18-2a/6 (Reservada)

18-2a/7

PELOTA MOVIDA POR EL VIENTO ES REPUESTA

P. En el juego por golpes la pelota de un competidor fue movida por el viento. Puesto que el viento no es causa ajena (ver Definición de "Causa Ajena") debió haberla jugado desde donde se estacionó. Pero el jugador la repuso. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y, antes de ejecutar su próximo golpe, debió reponer la pelota en el lugar donde se estacionó después de haber sido movida por el viento. Si

no procedió así, incurrió en la penalidad total de dos golpes - ver aplicación de penalidades bajo la Regla 18.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/12 Pelota repuesta y estacionada es movida seguidamente por el viento
- 20-2c/3.5 Pelota dropeada se estaciona y luego rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Pelota colocada rueda dentro del hoyo
- 20-4/1 La pelota es repuesta en el putting green sin quitar marcador; seguidamente la pelota se mueve

18-2a/8

PELOTA JUGADA DESDE TERRENO EN REPARACION ES LEVANTADA; ALIVIO OBTENIDO SEGUN LA REGLA DE TERRENO EN REPARACION

P. Un jugador, sin darse cuenta de que su pelota se encontraba en terreno en reparación, la jugó tal como estaba. El jugador se enteró luego de que su pelota había estado en terreno en reparación, levantó la pelota jugada desde el terreno en reparación, la dropeó de acuerdo con la Regla 25-1b y completó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador jugó desde el terreno en reparación, lo que está permitido, perdió el derecho de obtener alivio según la Regla 25-1b y la pelota se consideraba en juego donde descansa.

Cuando levantó la pelota en juego incurrió en un golpe de penalidad - Regla 18-2a. Como no la repuso incurrió en penalidad de pérdida del hoyo en match play o en una penalidad total de dos golpes en el juego por golpes - ver aplicación de penalidades bajo la Regla 18.

18-2a/8.5

PELOTA JUGADA DESDE TERRENO EN REPARACION ABANDONADA Y ALIVIO TOMADO SEGUN REGLA DE TERRENO EN REPARACION

P. En la Decisión 18-2a/8, el jugador levanta la pelota jugada desde terreno en reparación y la juega desde otro punto. ¿Cuál sería el fallo si el jugador abandonó la pelota original dropeando y jugando otra pelota de acuerdo al procedimiento de terreno en reparación?

R. Después que el jugador jugó desde terreno en reparación, lo que está permitido, el alivio según la Regla 25-1b ya no está disponible y se le exige al jugador que juegue la pelota tal como descansa (Regla 13-1). Cuando dropeó la otra pelota, estaba sustituyendo una pelota y la pelota sustituta se convierte en la pelota en juego (Regla 20-4).

Si la ubicación de la pelota original era conocida al momento en que la pelota sustituta fue dropeada, la sustitución no estaba permitida. Cuando no corrigió su error como establece la Regla 20-6 y ejecutó un golpe a la pelota sustituta, erróneamente sustituida, quebrantó la Regla 15-2 y también la Regla 20-7 por jugar desde lugar equivocado y la Regla aplicable es la 13-1. En match play, incurre en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 15-2 ó 20-7b). En juego por golpes, incurre en la penalidad de dos golpes por jugar desde lugar equivocado (Regla 20-7c). No hay penalidad adicional por sustituir incorrectamente una pelota (ver Excepción a la Regla 15-2).

Si la ubicación de la pelota original no era conocida al momento en que la pelota sustituta fue dropeada se le exigía proceder según la Regla 27-1, en cuyo caso la sustitución estaba permitida. Dado que la pelota sustituta no fue dropeada en el sitio requerido por la Regla 27-1, jugó desde lugar equivocado. En match play, incurre en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b). En juego por golpes, incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes según la Regla 20-7c, por jugar desde lugar equivocado. Si se trató de una seria infracción, está sujeto a descalificación a menos que corrija el error como establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:

- 15/8 Pelota jugada según la regla de pelota perdida en terreno en reparación después de jugarse otra pelota según el procedimiento de golpe y distancia
- 20-7c/4 Pelota del competidor jugada por el co-competidor; competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la pelota original desde el lugar correcto
- 25-1c/2 Pelota dropeada y jugada según la Regla de Terreno en Reparación en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original esta en terreno en reparación

18-2a/9

PELOTA LEVANTADA SIN AUTORIZACION ES DROPEADA EN LUGAR DE REPONERLA

P. Un jugador levantó la pelota sin tener derecho a ello según las Reglas, e incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a. Seguidamente, se enteró de su error y dropeó la pelota en el lugar de donde fue levantada, en lugar de reponerla como exige la Regla 18-2a, y la jugó. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no repuso su pelota como lo requiere la Regla 18-2a, y por lo tanto incurrió en la penalidad de pérdida de hoyo en match play o un total de dos golpes en el juego por golpes - ver aplicación de penalidades de la Regla 18.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/21.5 Pelota movida accidentalmente; sitio donde originalmente descansaba indeterminable; jugador coloca la pelota en lugar de dropearla
- 20-2c/2 Pelota dropeada por tercera vez cuando debió ser colocada luego de la segunda dropeada
- 20-6/1 Pelota colocada cuando debió ser dropeada o dropeada cuando debió ser colocada; corrección del error

18-2a/10

PELOTA DROPEADA LEVANTADA Y DROPEADA NUEVAMENTE CUANDO DEBERÍA HABER SIDO JUGADA TAL COMO SE ENCONTRABA; PELOTA NUEVAMENTE LEVANTADA Y COLOCADA.

.

P. En juego por golpes, un competidor cuya pelota estaba en terreno en reparación a través de la cancha, eligió obtener alivio de acuerdo con la Regla 25-1b(i). Cuando dropeó la pelota, esta rodó hacia el hoyo, pero se estacionó a no más del largo de dos palos del punto donde primero tocó el suelo y no más cerca del hoyo del punto más cercano de alivio.

Creyendo equivocadamente que se aplicaba la Regla 20-2c, el competidor levantó la pelota y la dropeó nuevamente y ésta rodó hacia el hoyo como antes. El competidor levantó otra vez la pelota, la colocó en el lugar donde había tocado primero el suelo cuando la había vuelto a dropear y ejecutó su próximo golpe. ¿Debe penalizarse al competidor con dos o con cuatro golpes?

R. Dos golpes. La pelota estaba en juego cuando se dropeó la primera vez - ver Regla 20-4. El competidor quebrantó la Regla 18-2a cuando la levantó. Dado que omitió reponerla en el lugar donde la pelota se estacionó cuando se dropeó por primera vez, incurrió en una penalidad total de dos golpes - Ver penalidad establecida según Regla 18. (Modificada)

Otras Decisiones relacionadas cuando múltiples penalidades son de aplicación – ver “Penalidades múltiples (Situaciones)” en el Índice

18-2a/11

PELOTA ERRONEAMENTE CONSIDERADA FUERA DE LIMITES LEVANTADA; COMPETIDOR JUEGA OTRA PELOTA DESDE EL SITIO DE SALIDA

P. En juego por golpes, un competidor pegó su tiro de salida a una zona de práctica. Creyendo que su pelota estaba fuera de límites la levantó y jugó otra pelota desde el sitio de salida. Luego descubre que la zona de práctica no está fuera de límites ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador levantó su pelota en juego, incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a y está obligado a reponerla. Sin embargo cuando el jugador ejecutó un golpe desde donde fue jugado el golpe anterior (Regla 20-5), jugó una pelota bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). Este procedimiento prevalece sobre la Regla 18-2a y, por lo tanto, la penalidad de la Regla 18-2a no se aplica.

Decisiones relacionadas:

- 10-2c/1 Pelota jugada fuera de turno desde el sitio de salida es abandonada; otra pelota es jugada en orden correcto
- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe desde el sitio de salida acomoda mas baja la pelota antes de jugar su próximo golpe

- 18-2a/2 Pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; se la levanta y se la acomoda nuevamente en el tee
- 27-2b/10 Pelota provisional levantada posteriormente se convierte en pelota en juego; competidor juega luego desde lugar equivocado
- 29-1/9 Jugador y compañero ejecutan golpes de salida desde el mismo sitio de salida jugando un foursome

18-2a/12

JUGADOR CON DERECHO A OBTENER ALIVIO LEVANTA LA PELOTA; LA REPONE LUEGO Y LA JUEGA DESDE LA POSICION ORIGINAL

P. Un jugador opta por obtener alivio de una obstrucción inamovible o por una condición anormal del terreno y levanta su pelota. Se da cuenta luego de que el único lugar donde la puede dropear, de acuerdo con las Reglas, es un lugar que, cuando la dropee, muy seguramente le quedará injugable. Repone la pelota y la juega desde la posición original. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador tenía derecho a levantar la pelota para obtener alivio de acuerdo con las Reglas 24 ó 25. Sin embargo, al decidir posteriormente no obtener alivio, pierde su derecho de levantar la pelota e incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2a por levantar la pelota en juego.

Decisiones relacionadas:

- 20-6/5 Jugador que dropea pelota bajo una regla y luego desea reponer la pelota en su posición original
- 20-7/2 Pelota declarada injugable en hazard de agua es dropeada en el hazard y jugada
- 25-1b/26 Jugador ignorando que la pelota esta en hazard de agua obtiene alivio por interferencia de agujero de animal de madriguera
- 27/17 Competidor juega fuera de turno, no desde el sitio de salida y pone otra pelota en juego en el lugar desde donde jugo su golpe anterior

18-2a/12.5

JUGADOR CON DERECHO A OBTENER ALIVIO SIN PENALIDAD DE UNA CONDICION LEVANTA LA PELOTA; ELIGE NO OBTENER ALIVIO Y DESEA PROCEDER SEGUN LA REGLA DE PELOTA INJUGABLE

P. Un jugador opta por obtener alivio de una obstrucción inamovible o de una condición anormal del terreno y levanta su pelota. Se da cuenta luego de que en el único lugar donde la puede dropear de acuerdo con las Reglas, es tal que, su pelota casi seguramente quedaría injugable. ¿Puede el jugador considerar su pelota injugable y proceder según la Regla 28?

R. Sí. El jugador tiene las siguientes opciones:

1. reponer la pelota en su posición original con la penalidad de un golpe (Regla 18-2a) y entonces proceder según la Regla 28, incurriendo en un golpe adicional de penalidad; o
2. proceder directamente de acuerdo con la Regla 28b ó c, sin reponer la pelota y usando el punto donde descansaba la pelota originalmente como el punto de referencia para el procedimiento de alivio, incurriendo en un golpe de penalidad por la Regla 28 y un golpe adicional de penalidad por la Regla 18-2a; o
3. dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24 ó 25 y luego, usando su nueva posición como punto de referencia, proceder según la Regla 28 incurriendo en un golpe de penalidad; o
4. proceder directamente de acuerdo con la Regla 28a, sin dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24 ó 25, incurriendo en un golpe de penalidad según la Regla 28 y sin penalidad por la Regla 18-2a, ya que no es necesario establecer un nuevo punto de referencia antes de proceder bajo la Regla 28a.

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la pelota original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda
- 9-2/13 Jugador que manifiesta al contrario que proceda según la regla sobre hazard de agua cambia de idea después que el contrario juega
- 18-2a/27.5 Jugador que declara que procederá de acuerdo a la regla de pelota injugable, posteriormente evalúa la posibilidad de jugar la pelota tal como descansa
- 28/13 Después de considerar la pelota injugable y levantarla, jugador descubre que la pelota descansaba en terreno en reparación

18-2a/13

PELOTA LEVANTADA SIN AUTORIZACION Y LIMPIADA

P. La pelota de un jugador descansa en el borde del green. Creyendo equivocadamente que la pelota está en el green, el jugador la marca, la levanta y la limpia. Incurre en penalidad de un golpe de acuerdo con la Regla 18-2a por levantar la pelota sin autorización. ¿Incurre en penalidad adicional de un golpe, según la Regla 21, por limpiar la pelota?

R. No. La Regla 21 establece que una pelota puede limpiarse al ser levantada excepto cuando se ha levantado en aplicación de las Reglas 5-3, 12-2 ó 22.

Decisión relacionada:

- 34-3/3.5 Jugador levanta pelota sin autorización por haber malentendido instrucciones de un miembro del Comité

18-2a/13.5

PELOTA LEVANTADA Y ARROJADA AL LAGO CON IRA

P. Un jugador ejecutó un mal golpe y su pelota se estacionó a través de la cancha cerca de un lago. Enojado, el jugador levantó la pelota y la arrojó al lago de donde no podía recuperarla. El jugador colocó otra pelota en el lugar de donde la pelota original fue levantada y la embocó. ¿Cuál es el fallo?

R. Aunque la Nota 1 de la Regla 18 dispone que "si una pelota que ha de ser repuesta según esta Regla no es inmediatamente recuperable, podrá ser sustituida por otra pelota", dado que la pelota del jugador resultó irrecuperable sólo debido a las actitudes subsiguientes del jugador después de su infracción a la Regla 18-2a, tal Nota no es aplicable.

El jugador perdió el hoyo en match play - Regla 15-2.

En el juego por golpes, el jugador incurrió en la penalidad general de dos golpes según la Regla 18 por sustituir una pelota cuando no está permitido hacerlo, pero no tiene una penalidad adicional por levantar la pelota sin estar autorizado (ver Regla 15-2 y las penalidades aplicables por la Regla 18).

Decisiones relacionadas:

- 5-3/3.5 Jugador levanta pelota en el putting green, la arroja a un lago y seguidamente anuncia que la pelota esta inservible para el juego
- 15-2/1 Jugador sustituye la pelota en el putting green porque la pelota original, arrojada al caddie para limpiarla, cae en el lago

18-2a/14

CADDIE POR INICIATIVA PROPIA LEVANTA PELOTA PARA IDENTIFICARLA

P. Durante la búsqueda de la pelota de A, el caddie de éste encontró una pelota y la levantó para identificarla sin la autorización de A y sin que éste anunciara por anticipado su intención de levantarla. La pelota resultó ser la de A. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la pelota no fue levantada de acuerdo con las Reglas, la Regla 18-2a es de aplicación y A incurre en la penalidad de un golpe. En esta circunstancia la Regla 18-2a prevalece sobre la Regla 12-2. Por consiguiente, no es aplicable una penalidad adicional de un golpe bajo la Regla 12-2 por omitir anunciar la intención de levantar la pelota con el propósito de identificarla.

18-2a/15

CADDIE POR INICIATIVA PROPIA LEVANTA LA PELOTA POR CONSIDERARLA INJUGABLE

P. El caddie de un jugador, considerando que la pelota del jugador se encontraba en una posición injugable, levantó la pelota antes de que el jugador tuviera oportunidad de inspeccionar el asiento. ¿Cuál es el fallo?

R. El caddie de un jugador no puede declarar injugable la pelota del jugador (Regla 28). Por lo tanto el jugador incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a cuando el caddie levantó la pelota. El

jugador podrá reponer la pelota y jugarla o invocar la Regla de pelota injugable (Regla 28). Si el jugador invoca la Regla 28, tiene opción de estimar la ubicación original de la pelota más bien que reponerla, pero en cualquiera de los dos casos, al invocar la Regla 28, el jugador incurre en la penalidad adicional de un golpe según esa Regla.

Decisiones relacionadas con 18-2a/14 y 18-2a/15:

- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 26-1/9 Caddie levanta pelota en hazard de agua sin autorización del jugador
- 34-3/3.5 Jugador levanta pelota sin autorización por haber malentendido instrucciones de un miembro del Comité

18-2a/16

PELOTA DEL COMPETIDOR ES LEVANTADA POR EL CO-COMPETIDOR A SOLICITUD DEL COMPETIDOR

P. Un competidor, creyendo equivocadamente que su pelota en juego, que se encontraba en el rough, era una pelota equivocada, le pidió a su co-competidor que la levantara. El co-competidor la levantó y luego se descubrió el error. ¿Está sujeto el competidor a penalidad según la Regla 18-2a ó se lo exime de la penalidad en virtud de la Regla 18-4?

R. Puesto que el co-competidor levantó la pelota a solicitud del competidor, no sería correcto exonerar al competidor de acuerdo con la Regla 18-4.

El competidor incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota.

18-2a/17

TOALLA DEJADA CAER POR EL JUGADOR ES MOVIDA POR EL VIENTO Y MUEVE LA PELOTA

P. Un jugador dejó caer una toalla al suelo. El viento movió la toalla y esta movió la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el equipo del jugador causó que la pelota se moviera, el jugador incurre en una penalidad de un golpe y debe reponer la pelota - Regla 18-2a.

Decisión relacionada:

- 18-1/6 Pelota estacionada movida por una maleza rodadora

18-2a/18

PELOTA DEL CONTRARIO GOLPEADA POR EL JUGADOR DESPUES DE LA CONCESION MUEVE LA PELOTA DEL JUGADOR

P. En un match play individual, A concede a B su próximo golpe y golpea la pelota de B, apartándola del hoyo. La pelota de B, al rodar, mueve la pelota de A. ¿Cuál es el fallo?

R. Puesto que A causó el movimiento de su propia pelota, incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota.

18-2a/19

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE AL HACER EL SWING DE PRACTICA ANTES DE EJECUTAR EL GOLPE DE SALIDA

P. Antes de jugar desde el sitio de salida, un jugador hizo un swing de práctica y accidentalmente golpeó y movió con el palo la pelota que se encontraba sobre el tee. ¿Se considera que el jugador ejecutó un golpe o que incurrió en penalidad?

R. El jugador no ejecutó un golpe - ver Definición de "Golpe". Puesto que la pelota no estaba en juego - ver Definición de "Pelota en Juego" - no se incurrió en penalidad según la Regla 18-2a. El jugador debe poner una pelota en juego desde el sitio de salida.

18-2a/20

PELOTA EN JUEGO MOVIDA ACCIDENTALMENTE POR SWING DE PRACTICA

P. Un jugador hace un swing de práctica y accidentalmente mueve la pelota en juego con el palo. ¿Ha ejecutado un golpe?

R. No. No tenía intención de mover la pelota - ver Definición de "Golpe". Sin embargo, incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a por mover su pelota en juego y la pelota debe reponerse.

Decisiones relacionadas con 18-2a/19 y 18-2a/20:

- 7-2/7 Swing de practica mueve pelota escondida
- 11-3/3 Pelota original fuera de limites; otra pelota a jugarse de acuerdo con el procedimiento de golpe y distancia cae del tee al preparar el golpe
- 15/2 Golpe ejecutado por el jugador a su pelota mueve pelota escondida

18-2a/20.5

EL SWING DE PRACTICA DEL JUGADOR MUEVE IMPEDIMENTO SUELTO QUE MUEVE LA PELOTA

P. Al hacer un swing de práctica cerca de su pelota, un jugador mueve un impedimento suelto (p.ej. una piedra) que ocasiona que su pelota en juego se mueva. ¿Cuál es el fallo?

R. Se considera que el jugador causó que su pelota en juego se moviera, en infracción a la Regla 18-2a; incurre en un golpe de penalidad y debe reponer la pelota.

Este fallo difiere del contenido en la Decisión 18-1/8 porque es razonable prever que un swing de práctica moverá impedimentos sueltos que puedan causar a su vez el movimiento de la pelota en juego, y porque un jugador puede, a través de un cuidado razonable, evitar hacer swings de práctica que puedan producir ese resultado.

18-2a/21

JUGADOR ACCIDENTALMENTE MUEVE SU PELOTA AL JUGAR PELOTA EQUIVOCADA

P. En juego por golpes, un jugador juega una pelota equivocada desde un bunker. Al ejecutar el golpe, su palo mueve accidentalmente otra pelota que se encuentra cerca, que no era visible antes de jugar, y que resulta ser la suya. El jugador incurre en dos golpes de penalidad según la Regla 15-3b por jugar pelota equivocada ¿Incorre también en penalidad por la Regla 18-2a por mover accidentalmente su pelota en juego?

R. No. Como la pelota del jugador no era visible antes de que ejecutara un golpe a la pelota equivocada, no era razonable prever que su pelota podría ser movida por ese golpe; por lo tanto, no es penalizado por mover su pelota. Debe reponer su pelota en juego y, de ser necesario, el asiento original debe ser recreado. Si la pelota no es repuesta correctamente antes que ejecute su próximo golpe, incurre en la penalidad de dos golpes. Como la falta de reposición de la pelota se considera un acto separado del de jugar pelota equivocada, el jugador incurre en una penalidad total de cuatro golpes (Modificada)

Decisiones relacionadas con 18-2a/20.5 y 18-2a/21:

- 18-1/8 Pelota movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o contrario
- 18-3b/1 Pelota movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia pelota
- 18-3b/2 Golpe del contrario mueve arbustos y hace que la pelota del jugador se mueva
- 19-2/9 Divot arrancado luego de un golpe, golpea la pelota en movimiento
- 30-3f/9 Pelota del jugador movida por su compañero al jugar su propia pelota

18-2a/21.3

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE Y ASIENTO ORIGINAL ALTERADO; JUGADOR COLOCA PELOTA EN LUGAR EQUIVOCADO Y JUEGA

P. Un jugador accidentalmente pisa la pelota en el rough y la hunde, incurriendo en un golpe de penalidad

según la Regla 18-2a. El asiento original de la pelota era conocido y, en lugar de colocar la pelota en el asiento más cercano y similar dentro del largo de un palo del asiento original, según lo dispone la Regla 20-3b, el jugador coloca la pelota casi dentro del largo de dos palos del asiento original y ejecuta su próximo golpe.

Es evidente que en match play el jugador incurre en la penalidad general por infracción a la Regla 18 ó 20-3b y pierde el hoyo.

En el juego por golpes, ¿el jugador incurre en una penalidad adicional de dos golpes por infracción a la Regla 20-3b o un total de dos golpes de penalidad según la Regla 18?

R. En el juego por golpes, el jugador incurre en la penalidad total de dos golpes según la Regla 18.

La Regla 18 exige la reposición de una pelota movida accidentalmente. Si alguna otra Regla - en este caso la 20-3b - exige que una pelota movida sea colocada en algún otro sitio, se considera que el jugador comete infracción a la Regla 18 si coloca la pelota de otra forma que no sea la dispuesta por la otra Regla.

18-2a/21.5

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE; SITIO DONDE ORIGINALMENTE DESCANSABA INDETERMINABLE; JUGADOR COLOCA LA PELOTA EN LUGAR DE DROPEARLA

P. Un jugador mueve la pelota accidentalmente en el rough, incurriendo en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a. El sitio donde la pelota originalmente descansaba no es determinable. En lugar de dropear la pelota lo más cerca posible del sitio donde originalmente descansaba, según lo dispuesto en la Regla 20-3c, el jugador coloca la pelota lo más cerca posible de ese sitio y juega su próximo golpe.

En match play, es evidente que el jugador incurre en la penalidad general por infracción a la Regla 18 ó 20-3c, y pierde el hoyo.

En el juego por golpes, ¿el jugador incurre en una penalidad adicional de dos golpes por infracción a la Regla 20-3c o una penalidad total de dos golpes según la Regla 18?

R. En el juego por golpes, el jugador incurre en una penalidad total de dos golpes según la Regla 18 - ver Decisión 18-2a/21.3.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/9 Pelota levantada sin autorización es dropeada en lugar de reponerla
- 20-2c/2 Pelota dropeada por tercera vez cuando debió ser colocada luego de la segunda dropeada
- 20-6/1 Pelota colocada cuando debió ser dropeada o dropeada cuando debió ser colocada; corrección del error

18-2a/22

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE POR MOVIMIENTO DEL PALO HACIA ATRAS DESPUES DE FALLAR EL GOLPE; LA PELOTA VA FUERA DE LIMITES

P. Un jugador falla completamente el golpe y al regresar, el palo, golpea accidentalmente su pelota hacia atrás. ¿Se considera que el movimiento del palo hacia atrás es un golpe? Si la pelota va fuera de límites, ¿cómo debe proceder el jugador?

R. El movimiento del palo hacia atrás no es un golpe. El golpe es el movimiento del palo hacia adelante, hecho con la intención de golpear y mover la pelota - ver Definición de "Golpe".

Además de contar el golpe fallido, el jugador incurre en la penalidad de un golpe por mover su pelota con el movimiento del palo hacia atrás (Regla 18-2a) y la pelota debe ser repuesta. El hecho de que la pelota descansa fuera de límites es irrelevante.

18-2a/23

PELOTA ALEJADA DEL BORDE DEL HOYO POR ENOJO

P. En el juego por golpes, la pelota de un competidor se detiene en el borde del hoyo. Enojado, el competidor golpea la pelota con el dorso del putter y la envía fuera del green. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor debe reponer la pelota con la penalidad de un golpe (Regla 18-2a). No se considera que ha ejecutado un golpe.

Decisión relacionada:

- 1-2/4 Jugador salta cerca del hoyo para hacer que la pelota caiga dentro

18-2a/24 (Reservada)

18-2a/25

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE POR EL JUGADOR DURANTE LA SUSPENSIÓN DEL JUEGO

P. Durante la suspensión del juego un jugador decide dejar su pelota en su posición en la cancha. Previo a la reanudación del juego, el jugador ocasiona accidentalmente el movimiento de la pelota (p.ej. deja caer su palo sobre la pelota) ¿Cuál es el fallo?

R. Aunque el juego estaba suspendido cuando el jugador movió accidentalmente su pelota, la pelota estaba en juego (ver Definición de "Pelota en Juego"). Por lo tanto el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a y la pelota debe ser repuesta.

Decisión relacionada:

- 6-8d/4 Pelota visible desde el sitio de salida desaparece mientras el juego esta suspendido

18-2a/26

PELOTA DESALOJADA DEL ARBOL CUANDO EL JUGADOR TREPA PARA JUGARLA

P. Al trepar al árbol para jugar una pelota allí alojada, ésta cae al suelo. ¿Incorre el jugador en penalidad?

R. Sí. Un golpe según la Regla 18-2a y la pelota debe ser repuesta.

18-2a/27

PELOTA DESALOJADA DEL ARBOL; CIRCUNSTANCIAS EN LAS QUE EL JUGADOR NO ES PENALIZADO

P. Un jugador cuya pelota está alojada en lo alto en un árbol, desea desalojarla sacudiendo el árbol o arrojando un palo, para poder identificarla y proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable. ¿Está esto permitido?

R. Sí. El jugador debe manifestar su intención antes de proceder para evitar suspicacias sobre la aplicación de penalidades en que se pudiera incurrir según la Regla 18-2a.

18-2a/27.5

JUGADOR QUE DECLARA QUE PROCEDERA DE ACUERDO A LA REGLA DE PELOTA INJUGABLE, POSTERIORMENTE EVALUA LA POSIBILIDAD DE JUGAR LA PELOTA TAL COMO DESCANSA

P. La pelota de un jugador está en un mal asiento y en tal posición que considera que puede moverla quebrantando la Regla 18-2a cuando se acerque a la misma. La Decisión 18-2a/27 dice que el jugador, para evitar incurrir en penalidad, debe manifestar su intención de proceder de acuerdo a la Regla 28. Realiza tal manifestación, pero cuando se está acercando a la zona donde la pelota descansa y viendo que la misma no se mueve, toma un palo y comienza a evaluar la posibilidad de jugarla tal como se encuentra. ¿Cuál sería el fallo si, luego, el jugador accidentalmente ocasiona el movimiento de la pelota?

R. A pesar del hecho que el jugador haya declarado que tiene la intención de proceder de acuerdo a la Regla 28, si de sus acciones surge claramente que está considerando jugar la pelota tal como descansa, el Comité debería fallar que la intención del jugador de considerar su pelota injugable ha cesado y, por lo tanto, el jugador incurriría en un golpe de penalidad de acuerdo a la Regla 18-2a, si posteriormente ocasiona el movimiento de la pelota.

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la pelota original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda pelota
- 9-2/13 Jugador que manifiesta al contrario que procedería según la regla sobre hazard de agua cambia de idea después que el contrario juega

- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a obtener alivio sin penalidad de una condición levanta la pelota; elige no obtener alivio y desea proceder según la regla de pelota injugable
- 28/13 Después de declarar la pelota injugable y levantarla, jugador descubre que la pelota descansaba en terreno en reparación

18-2a/28

PELOTA DESALOJADA DE ÁRBOL; CIRCUNSTANCIAS EN LAS QUE EL JUGADOR ES PENALIZADO

P. Un jugador no podía encontrar su pelota. Creyendo que la pelota podría estar en un árbol, sacudió el árbol y la pelota cayó al suelo. Jugó la pelota desde donde se posó. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a, por mover su pelota. Debería haber repuesto la pelota. Como no lo hizo, en match play pierde el hoyo. En juego por golpes incurre en una penalidad total de dos golpes, a no ser que sea una seria infracción (ver aplicación de penalidades bajo la Regla 18 y Regla 20-7c). (Modificada)

18-2a/29

PELOTA DESALOJADA DEL ARBOL; REPOSICION IMPOSIBLE

P. Un jugador, creyendo que su pelota está alojada en un árbol, sacude el árbol para hacerla caer. Su pelota cae al suelo. De acuerdo con la Decisión 18-2a/28, el jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota. Supongamos sin embargo, que el jugador no puede reponer su pelota porque:

- (1) El lugar en donde se encontraba en el árbol no es determinable, o
- (2) La pelota no permanece en el lugar correcto al ser repuesta, o
- (3) El jugador no alcanza el lugar donde se encontraba la pelota.

¿Cómo debe proceder el jugador en cada una de estas tres circunstancias?

R. Las Reglas 20-3c y 20-3d normalmente cubrirían las circunstancias (1) y (2), pero estas Reglas no contemplan una situación como la descrita. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), en las dos primeras circunstancias la pelota debe colocarse en el árbol, tan cerca como sea posible del lugar de donde fue movida y en la tercera circunstancia el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe.

Decisiones relacionadas:

- 14/7 Golpeando la rama de un árbol para mover pelota alojada en rama mas alta
- 18-1/9 Pelota alojada en árbol volteada por causa ajena

18-2a/30

PELOTA SE MUEVE DESPUES DE QUE EL JUGADOR HACE VARIOS SWINGS DE PRACTICA CERCA DE LA PELOTA Y TOCA EL PASTO DETRAS DE LA PELOTA

P. Un jugador hizo varios swings de práctica como a 30 cms. de donde estaba su pelota en el rough y su palo tocó el suelo. Tomó luego su stance, tocó el pasto detrás de la pelota con la cabeza del palo pero sin apoyarlo. La pelota se movió.

El jugador manifestó que no había incurrido en penalidad porque no había preparado el golpe. Sin embargo, el Comité juzgó que los swings de práctica y el haber tocado el pasto detrás de la pelota había causado el movimiento de la pelota y que, por lo tanto, el jugador había incurrido en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a. ¿Estaba el Comité en lo cierto?

R. Es una cuestión de hecho si el jugador causó que su pelota se moviera y que por lo tanto haya incurrido en una penalidad según la Regla 18-2a. Por los swings de práctica y por tocar el pasto, la carga de la prueba está en contra del jugador y por lo mismo la decisión del Comité fue correcta.

18-2a/30.5

PELOTA SE MUEVE DESPUES DE QUITAR UN IMPEDIMENTO SUELTO CERCA DE LA PELOTA

P. A través de la cancha, la pelota de un jugador se mueve después de que éste ha quitado un impedimento

suelto cerca, pero no tocando la pelota. Cual es el fallo?

R. Es una cuestión de hecho si el jugador causó el movimiento de la pelota, incurriendo por tanto en penalidad bajo la Regla 18-2a. El Comité debería evaluar todas las evidencias y dar una decisión basada en la relevancia de las mismas. El Comité debería considerar una serie de factores, incluyendo la proximidad del impedimento suelto a la pelota, la fuerza empleada y la forma en que el impedimento suelto fue quitado, la presencia de fuertes vientos y la demora, si hubo, entre la remoción del impedimento suelto y el movimiento de la pelota. Cualquier duda acerca de si el jugador causó el movimiento de la pelota, debería ser resuelto en su contra.

Decisiones relacionadas con 18-2a/30 y 18-2a/30.5:

- 14-6/1 Pelota se mueve en el agua de un hazard despues de preparar el golpe
- 18/10 Pelota cae dentro del bunker cuando alguien camina cerca
- 18-2b/3 Pelota se mueve estando el jugador en el acto de tomar su stance en un bunker
- 18-2b/4 Pelota se mueve despues que el jugador apoya el palo pero antes de completar el stance

18-2a/31

PELOTA TOCADA ACCIDENTALMENTE AL QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. Al quitar impedimentos sueltos alrededor de su pelota a través de la cancha, el jugador accidentalmente toca la pelota con la mano pero no la mueve. ¿Hay penalidad?

R. No. Según la Regla 18-2a, únicamente hay penalidad si el jugador, su compañero o uno de sus caddies toca la pelota intencionalmente. La pelota puede ser tocada accidentalmente siempre que no se mueva.

18-2a/32

PELOTA TOCADA CON UNA PIÑA O PALO PARA EVITAR QUE SE MUEVA AL QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. Un jugador colocó una piña o un palo contra su pelota para evitar que se moviera al quitar impedimentos sueltos. ¿Está esto permitido?

R. No. El jugador tocó intencionalmente la pelota en juego, infringiendo la Regla 18-2a e incurrió en la penalidad de un golpe.

Decisiones relacionadas con 18-2a/31 y 18-2a/32:

- 23-1/11 Pelota movida accidentalmente con el pie durante la remoción de impedimentos sueltos en el putting green
- 24-1/4 Manteniendo la pelota en su lugar mientras se quita obstrucción

18-2a/33

ROTANDO PELOTA EN EL PUTTING GREEN SIN ANTES MARCAR SU POSICION

P. Un jugador rota su pelota en el putting green para alinear la marca de fábrica con el hoyo. No levantó la pelota, ni marcó o cambió su posición. ¿Hay penalidad?

R. Sí, un golpe por tocar la pelota de manera distinta a como lo establecen las Reglas (Regla 18-2a). Según las Reglas 16-1b y 20-1, una pelota en el putting green puede ser levantada (o tocada o rotada) después de marcar su posición. Si el jugador hubiera marcado la posición de la pelota antes de rotarla, no hubiera incurrido en penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 12-2/2 Tocando y rotando una pelota a medio encajar en el rough con el propósito de identificarla
- 20-3a/2 Utilizando una línea en la pelota para alineación

PELOTA QUE SE MUEVE DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE

18-2b/1

PELOTA SE MUEVE DESPUÉS DE PREPARAR EL GOLPE. EL MOVIMIENTO PUEDE HABER OCURRIDO DEBIDO A LOS EFECTOS DE LA GRAVEDAD.

P. Un jugador prepara el golpe y luego la pelota se mueve. No hay certeza de que causó el movimiento de la pelota, ya que las condiciones en ese momento eran calmas, no había causas ajenas presentes y el jugador no hizo nada obvio para causar que la pelota se moviera. El jugador creyó que, como el no causó el movimiento de la pelota, se debe haber movido como resultado de los efectos de la gravedad y, por lo tanto, la Excepción a la Regla 18-2b debería aplicarse. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2b y la pelota debe ser repuesta.

Los efectos de la gravedad no encuadran en la Excepción a la Regla 18-2b. La Excepción solo se aplica cuando hay conocimiento o virtual certeza de que el jugador no causó el movimiento de la pelota. Para ser contemplado en tal norma, debe haber conocimiento o virtual certeza que algún otro factor observable (por ejemplo viento, agua o una causa ajena) causó el movimiento de la pelota. De otra forma, se considera que el jugador causó el movimiento de la pelota y se aplica la Regla 18-2b. (Nueva)

18-2b/2

PREPARACIÓN DEL GOLPE EN UN HAZARD

P. ¿Puede un jugador preparar el golpe en un hazard?

R. Como la definición de preparar el golpe especifica que "el jugador ha preparado el golpe cuando ha apoyado el palo inmediatamente delante o detrás de la pelota, haya o no tomado su stance", un jugador generalmente no puede preparar el golpe en un hazard sin incurrir en la penalidad general según la Regla 13-4.

18-2b/3

PELOTA SE MUEVE LUEGO QUE EL JUGADOR TOMÓ SU STANCE EN UN BUNKER

P. En un bunker, la pelota de un jugador se movió después que ha tomado su stance. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el acercamiento del jugador a la pelota o el acto de tomar su stance causó que la pelota se moviera, el jugador incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y la pelota debe ser repuesta. De otro modo, él no incurre en penalidad.

18-2b/4

PELOTA SE MUEVE DESPUES QUE EL JUGADOR APOYA EL PALO A Poca DISTANCIA DETRÁS DE LA PELOTA PERO ANTES DE APOYARLO INMEDIATAMENTE DETRÁS DE LA MISMA

P. La rutina de un jugador antes de ejecutar un golpe es la siguiente: primero apoya el palo a poca distancia detrás de la pelota, pero no inmediatamente detrás de la misma. Luego, coloca la cabeza del palo inmediatamente detrás de la pelota y ejecuta el golpe.

Si la pelota se mueve después de que apoya el palo a poca distancia detrás pero antes que lo haga inmediatamente detrás de la misma, ¿incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2b (Pelota que se Mueve Después de Preparar el Golpe)?

R. No. Un jugador no ha preparado el golpe hasta que ha colocado la cabeza del palo inmediatamente delante o detrás de la pelota – ver Definición de "Preparando el golpe".

Sin embargo, es una cuestión de hecho a ser resuelta con todas las evidencias disponibles si la acción del jugador ha causado el movimiento de la pelota estacionada. Si el jugador hizo eso, incurre en un golpe de penalidad bajo la Regla 18-2a y debe reponer la pelota. De otra manera, la pelota debe ser jugada desde su nueva posición sin penalidad a menos que otra Regla se aplique.

18-2b/5

PELOTA SE MUEVE CUANDO EL PALO ESTÁ APOYADO EN EL PASTO INMEDIATAMENTE DETRÁS DE LA MISMA

P. La pelota de un jugador está estacionada. Se apoya el palo inmediatamente detrás de la misma y la pelota se mueve. ¿Cuál es el fallo?

R. Si se aplasta el pasto al punto que podría sostener el peso del palo, se considera que el palo está apoyado. Por lo tanto, el jugador ha preparado el golpe y se aplica la Regla 18.2b. El jugador incurre en la penalidad de un golpe y debe reponer la pelota, a menos que haya conocimiento o virtual certeza de que algún otro agente (por ejemplo, un perro o el viento) causó el movimiento de la pelota. Si el pasto no ha sido aplastado al punto de sostener el peso del palo, el jugador no ha apoyado el palo y por lo tanto, no ha preparado su golpe. No incurre en penalidad según la Regla 18-2b, pero está sujeto a penalidad según la Regla 18-2a si sus acciones causaron el movimiento de la pelota.

Decisiones relacionadas con la 18-2b/3 y 18-2b/4:

- 14-6/1 Pelota que se mueve en el agua de un hazard después de tomar el stance
- 18/10 Pelota cae en el bunker cuando una persona camina cerca de ella.
- 18-2a/30 Pelota se mueve después de que el jugador hace varios swings de práctica cerca de la pelota y toca el pasto detrás de la misma.
- 18-2a/30.5 Pelota se mueve después de quitar un impedimento suelto cerca de la pelota.

18-2b/5.5

COLOCANDO LA CABEZA DEL PALO EN EL SUELO DELANTE DE LA PELOTA AL PREPARAR EL GOLPE

P. Un jugador coloca la cabeza del palo en el suelo inmediatamente delante de la pelota sin presionar nada hacia abajo. Antes de que el jugador haya apoyado el palo detrás de la pelota, esta se mueve. ¿Ha "preparado el golpe" el jugador y por lo tanto esta sujeto a penalidad según la Regla 18-2b?

R. Sí.

18-2b/6 (Reservada)

18-2b/7

PELOTA SE MUEVE DESPUES DE QUE EL JUGADOR PREPARA EL GOLPE Y LUEGO SE RETIRA

P. Un jugador prepara su golpe. Al darse cuenta de que la pelota está mal balanceada y puede moverse, se aleja de la pelota y comienza nuevamente. Esta vez no prepara el golpe, pero antes de golpear la pelota esta se mueve. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2b y la pelota debe ser repuesta, a menos que haya conocimiento o virtual certeza que alguna otra cosa (p. ej. el viento) causó el movimiento de la pelota.

18-2b/8

JUGADOR PREPARA EL GOLPE, SE RETIRA, LEVANTA LA PELOTA Y LA REPONE; LA PELOTA SE MUEVE

P. Un jugador prepara el golpe en el putting green. Se retira de la pelota, marca su posición y la levanta. La repone y antes de preparar el golpe la pelota se mueve. Puesto que la pelota se levantó y se sacó de juego después de preparar el golpe, ¿incurre el jugador en penalidad según la Regla 18-2b, por moverse después de que se puso nuevamente en juego?

R. No. la pelota debe jugarse tal como se encuentra. Una vez que la pelota ha sido levantada, la presunción inherente en la Regla, en el sentido de que la acción de preparar el golpe causó el movimiento de la pelota, deja de ser válida.

Decisiones relacionadas:

- 18-2b/11 Pelota movida por otra causa después de preparado el golpe
- 20-2a/4 Pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; jugador levanta la pelota y la dropea correctamente
- 23-1/12 Después de preparar el golpe en el putting green la pelota se mueve al quitar impedimentos sueltos

18-2b/9

PELOTA SE MUEVE DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE Y SE ESTACIONA FUERA DE LIMITES; EL JUGADOR JUEGA LA PELOTA

P. La pelota de un jugador descansa en una pendiente. Al preparar el golpe la pelota se mueve y se estaciona fuera de límites. Juega la pelota desde fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando la pelota del jugador se movió después que preparara el golpe, estaba obligado a reponerla con un golpe de penalidad, según la Regla 18-2b. No obstante, al ejecutar un golpe a una pelota estacionada fuera de límites, el jugador jugó pelota equivocada (Decisión 15/6).

En match play, el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En juego por golpes, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes según la Regla 15-3b y debe corregir el error. Debe colocar una pelota en el lugar donde la pelota original descansaba antes de moverse luego de preparado el golpe, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe según la Regla 18-2b, para una penalidad total de tres golpes. Si no corrige el error, está descalificado.

18-2b/10

PELOTA CAE EN EL HOYO DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE

P. La pelota de un jugador está sobrepasando el borde del hoyo. Prepara el golpe y la pelota cae dentro del hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota no está embocada. El jugador incurre en la penalidad de un golpe y la pelota debe ser repuesta. A pesar que la Regla 16-2 se aplica cuando la pelota de un jugador sobrepasa el borde del hoyo, la Regla 18-2b, que específicamente se aplica cuando la pelota de un jugador se mueve después de preparar el golpe, prevalece sobre la Regla 16-2 en este caso.

Si el jugador no repone la pelota y la considera embocada, en juego por golpes es descalificado por la Regla 3-2.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/4 Jugador salta cerca del hoyo para hacer que la pelota caiga dentro
- 2-4/2 Pelota cae en el hoyo después de concesión del próximo golpe
- 16-2/2 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo es golpeada y alejada por el contrario antes de que el jugador determine su situación

18-2b/11

PELOTA MOVIDA POR OTRA CAUSA DESPUÉS DE PREPARADO EL GOLPE

P. Después de que un jugador preparó el golpe, alguna otra causa (p.ej. una pelota jugada por otro jugador) mueve su pelota. ¿Está el jugador sujeto a penalidad bajo la Regla 18-2b?

R. No. Como hay conocimiento o virtual certeza de que el jugador no causó el movimiento de la pelota, la Regla 18-2b no es de aplicación – ver Excepción bajo la Regla 18-2b. En un caso tal donde otra causa directamente provoca el movimiento de la pelota, se aplica la Regla correspondiente a esa causa (p. ej. Regla 18-1, 18-2a, 18-3, 18-4 o 18-5). (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 18-2b/8 Jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; la pelota se mueve

- 20-2a/4 Pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; jugador levanta la pelota y la dropea correctamente
- 23-1/12 Después de preparar el golpe en el green la pelota se mueve al quitar impedimentos sueltos

18-2b/12

PELOTA SE MUEVE DESPUES DE PREPARADO EL GOLPE Y EL PALO DEL JUGADOR LA DETIENE

P. Después de que un jugador ha preparado el golpe, la pelota se mueve hacia atrás. Antes de que el jugador pueda quitar el palo, la pelota es detenida por éste. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en penalidad de un golpe según la Regla 18-2b y la pelota debe reponerse. Una pena adicional bajo la Regla 19-2 (Pelota en Movimiento Desviada o Detenida por el Jugador) no se aplica en estas circunstancias, ya que la acción de la cabeza del palo de detener la pelota estaba relacionada a la acción inicial de mover su pelota después del preparar el golpe – ver Principio 4 de la Decisión 1-4/12.

Si hay conocimiento o virtual certeza que el jugador no causó el movimiento de la pelota, la Regla 18-2b no es de aplicación (ver Excepción a la Regla 18-2b). En esas circunstancias, el jugador incurriría en un golpe de penalidad bajo la Regla 19-2 por desviar o detener accidentalmente su pelota en movimiento con su equipo, y debe jugar la pelota como descansa.

Decisiones relacionadas:

- 19-2/1 Pelota detenida por el pie del jugador se mueve cuando quita el pie
- 19-2/1.5 Pelota se mueve antes de preparar el golpe y es accidentalmente detenida por el palo del jugador; el jugador retira el palo y la pelota comienza a rodar

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-2b – ver “Preparando el golpe: pelota se mueve después de preparar el golpe” y “Pelota estacionada movida: después de preparar el golpe” en el Índice

PELOTA MOVIDA POR CONTRARIO EN SITUACIONES QUE EXCLUYEN LA BUSQUEDA

18-3b/1

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE POR CONTRARIO AL JUGAR SU PROPIA PELOTA

P. En un match individual, la pelota de A descansa cerca de la de B. Es el turno de juego de B. Aunque B tiene derecho, según la Regla 22-2, a solicitar que A marque la posición y levante su pelota, omite hacerlo. Al ejecutar el golpe a su pelota, el palo de B hace que la pelota de A se mueva. ¿Cuál es el procedimiento?

R. B incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-3b por haber ocasionado el movimiento de la pelota en juego de A. A debe reponer su pelota; si el asiento de la pelota de A ha sido alterado, se aplica la Regla 20-3b.

Este fallo difiere del contenido en la Decisión 18-1/8 porque era razonable prever que el golpe de B podía ocasionar que la pelota de A se moviera y, tomando los recaudos necesarios, B podría haber evitado causar el movimiento de la pelota de A haciéndola levantar antes de ejecutar su golpe. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/21 Pelota movida accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada
- 30-3f/9 Pelota del jugador movida por su compañero al jugar su propia pelota

18-3b/2

GOLPE DEL CONTRARIO MUEVE ARBUSTOS Y HACE QUE LA PELOTA DEL JUGADOR SE MUEVA

P. Al ejecutar un golpe, un contrario mueve unos arbustos, causando el movimiento de la pelota del jugador. ¿Cuál es el fallo?

R. La respuesta depende de establecer si era razonable prever que el golpe podría causar que la pelota del contrario se moviera.

Si era razonable preverlo, el contrario incurre en la penalidad de un golpe (Regla 18-3b) ya que el contrario, con un razonable cuidado, pudo hacer levantar la pelota del jugador según la Regla 22-2, y así

haber evitado causar el movimiento de la pelota del jugador. Si no era razonable preverlo, el contrario no incurre en penalidad. En cualquier caso, el jugador debe reponer la pelota.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/8 Pelota movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o contrario
- 18-2a/20.5 Swing de practica del jugador mueve impedimento suelto que mueve la pelota
- 19-2/9 Divot arrancado luego de un golpe, golpea la pelota en movimiento

18-3b/3

PELOTA ACCIDENTALMENTE PISADA POR EL CADDIE DEL CONTRARIO

P. El caddie del contrario pisó accidentalmente la pelota del jugador y la movió. ¿Cuál es el fallo?

R. El contrario incurre en la penalidad de un golpe (Regla 18-3b) salvo que el caddie estuviera buscando la pelota, en cuyo caso no habría penalidad (Regla 18-3a).

18-3b/4

CADDIE DEL CONTRARIO LEVANTA LA PELOTA DEL JUGADOR DESPUES DE QUE EL JUGADOR RECLAMA OTRA PELOTA COMO SUYA

P. En un match, el jugador encuentra una pelota y la reclama como suya. El caddie del contrario encuentra luego otra pelota y la levanta. Se descubre posteriormente que la pelota que levantó el caddie del contrario era la pelota del jugador. ¿Incurriría el contrario en penalidad según la Regla 18-3b?

R. No. La Regla 18-3b no contempla el caso particular que un contrario o su caddie, en esas circunstancias, mueva la pelota del jugador. En equidad (Regla 1-4), la pelota debe ser repuesta sin que nadie sea penalizado.

18-3b/5

CADDIE DEL CONTRARIO LEVANTA PELOTA DEL JUGADOR QUE PODRIA O NO ESTAR FUERA DE LIMITES

P. El caddie de un contrario levantó la pelota del jugador e informó al jugador que la pelota se encontraba fuera de límites. El jugador reclamó que su pelota podría haber estado dentro de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el Comité determina que la pelota se encontraba dentro de límites, el contrario incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-3b y el jugador debe reponer la pelota.

Si la pelota se encontraba fuera de límites, el contrario no incurre en penalidad.

Si no puede establecerse la posición de la pelota, debe darse al jugador el beneficio de la duda.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-3 – ver “Pelota estacionada movida: por el contrario” en el Indice

PELOTA MOVIDA POR CO-COMPETIDOR

18-4/1 (Reservada)

18-4/2 (Reservada)

18-4/3

CO-COMPETIDOR LEVANTA LA PELOTA DEL COMPETIDOR Y CONCEDE EL PROXIMO GOLPE EN UN DESEMPATE POR GOLPES

P. En un desempate por golpes, B levanta la pelota de A y concede a A un 4. B emboca un putt para 3 para ganar el desempate. ¿Está B sujeto a penalidad por conceder un putt en el juego por golpes?

R. B no incurre en penalidad (Regla 18-4). Si B no hubiera embocado en 3 para ganar el desempate, A hubiera tenido que reponer su pelota y completar el hoyo (Regla 18-4).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-4 – ver “Pelota estacionada movida: por el co-competidor” en el Índice

PELOTA MOVIDA POR OTRA PELOTA

18-5/1 (Reservada)

18-5/2

PELOTA ORIGINAL GOLPEADA POR PELOTA PROVISIONAL

P. La pelota provisional de un jugador, jugada desde el sitio de salida, golpea y mueve su pelota original. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. La pelota original debe ser repuesta (Regla 18-5).

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7 Pelota original golpea segunda pelota o viceversa
- 19-5/5 Pelota provisional golpeada por pelota original

18-5/3

COMPETIDOR Y CO-COMPETIDOR DESCONOCEN QUE LA PELOTA FUE MOVIDA POR LA PELOTA DEL CO-COMPETIDOR HASTA DESPUES DE COMPLETADO EL HOYO

P. En juego por golpes, A y luego B ejecutan sus segundos golpes hacia el green, pero debido a sus contornos no pueden ver dónde se estacionaron las pelotas. Ambos competidores completan el hoyo desde aproximadamente 4 metros con dos putts cada uno. Camino al próximo sitio de salida, se estableció que la pelota de A se había estacionado a unos 30 cms. del hoyo, pero la pelota en movimiento de B había golpeado y movido la pelota de A. ¿Cuál es el fallo?

R. B procedió correctamente al jugar su pelota como descansaba – Regla 19-5a.

Como no se sabía ni existía virtual certeza de que la pelota de A había sido movida por la pelota de B, cuando A ejecutó su siguiente golpe procedió adecuadamente y no incurrió en penalidad – ver Nota a la Regla 18-1.

Decisiones relacionadas:

- 15/10 Pelota arrojada dentro de los límites por causa ajena y jugada; ni el jugador ni su caddie conocían la acción de la causa ajena
- 18-1/3 Jugador desconociendo que la pelota fue movida por una causa ajena no la repone
- 19-2/6 Pelota desviada o detenida por carro de golf del jugador tirado por el contrario o co-competidor

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 18-5 – ver “Pelota estacionada movida: por otra pelota” en el Índice

PELOTA MOVIDA AL MEDIR

18-6/1

PELOTA MOVIDA AL MEDIR PARA DETERMINAR SI DEBE DROPEARSE NUEVAMENTE

P. Un jugador dropea la pelota de acuerdo con las Reglas. La pelota rueda y el jugador duda respecto de si se ha estacionado a más del largo de dos palos desde donde por primera vez tocó una parte de la cancha. El jugador mide para determinar si debe dropear nuevamente según la Regla 20-2c(vi) y al medir mueve accidentalmente la pelota. ¿Cuál es el fallo si: (a) la pelota rodó más del largo de dos palos o (b) la pelota no

llego a rodar más del largo de dos palos?

R. El jugador no incurre en penalidad por ocasionar el movimiento de la pelota en ambos casos (ver Regla 18-6). Si la pelota había rodado a más del largo de dos palos debe ser dropeada nuevamente. Si la pelota no había rodado a más del largo de dos palos, debe ser repuesta.

18-6/2

PELOTA MOVIDA POR EL ASTA-BANDERA AL MEDIR

P. Al medir con el asta-bandera para determinar el orden de juego, el jugador accidentalmente movió su pelota en juego con el asta-bandera. ¿Cuál es el fallo?

R. La respuesta depende de si el movimiento de la pelota fue directamente atribuible al acto específico de medir – ver Regla 18-6.

Si el jugador estaba teniendo o tocando el asta-bandera en el acto de medir, cuando la misma tocó y movió la pelota, el movimiento de la pelota fue directamente atribuible al acto específico de medir. No hay penalidad y la pelota debe ser repuesta.

Si el movimiento de la pelota no fue directamente atribuible al acto específico de medir (p.ej. al jugador se le cae el asta-bandera sobre la pelota), el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a y la pelota debe reponerse.

REGLA 19

Pelota en Movimiento Desviada o Detenida

Definiciones

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

19-1. Por Una Causa Ajena

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

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

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

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

Nota: Si la pelota en movimiento de un jugador ha sido deliberadamente desviada o detenida por una *causa ajena*:

- (a) después de un *golpe* ejecutado desde cualquier lugar que no sea el *green*, el sitio donde la pelota hubiera ido a estacionarse debe ser estimado. Si ese sitio está:
 - (i) *a través de la cancha* o en un *hazard*, la pelota debe ser dropeada lo más cerca posible de ese sitio;
 - (ii) *fuera de límites*, el jugador debe proceder según la Regla 27-1; o
 - (iii) en el *green*, la pelota debe ser colocada en ese sitio.
- (b) después de un *golpe* en el *green*, el *golpe* es cancelado. La pelota debe ser repuesta y jugada nuevamente.

Si la *causa ajena* es un *co-competidor* o su *caddie*, la Regla 1-2 se aplica al *co-competidor*.

(Pelota del jugador desviada o detenida por otra pelota – ver Regla 19-5)

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

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

Excepciones:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19-5. Por otra Pelota

a. Estacionada

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

b. En Movimiento

Si después de un *golpe* desde cualquier lugar que no sea el *green*, la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un *golpe*, el jugador debe jugar su pelota tal como se encuentra, sin penalidad.

Si después de un *golpe* desde el *green*, la pelota en movimiento de un jugador es desviada o detenida por otra pelota en movimiento después de un *golpe*, el *golpe* del jugador se cancela. La pelota debe reponerse y jugarse nuevamente sin penalidad.

Nota: Nada en esta Regla deja sin efecto las previsiones de la Regla 10-1 (Orden de Juego en Match Play) o de la Regla 16-1f (Ejecutando un Golpe Mientras Otra Pelota está en Movimiento)

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

PELOTA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA: GENERAL

19/1

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR CARRO DE GOLF COMPARTIDO POR DOS JUGADORES

Según la Definición de "Equipo", éste incluye un carro de golf, sea motorizado o no. Si dos o más jugadores comparten un carro de golf, el carro y todo lo que éste contiene se considera que constituye el equipo de uno de los jugadores que lo comparten. Si el carro está siendo movido por uno de los jugadores que comparten el carro (o por el compañero de uno de ellos) el carro y todo lo que éste contiene se considera que constituye el equipo de ese jugador. De otra manera, el carro y todo lo que éste contiene se considera que constituye el equipo del jugador que comparte el carro y cuya pelota (o la pelota de su compañero) está involucrada.

En consecuencia, por ejemplo, en un match individual entre A y B, si ellos comparten un carro y la pelota de A en movimiento es desviada o detenida por el carro, A incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) salvo que el carro esté siendo manejado o tirado por B cuando ocurre el incidente. Si B está manejando o tirando del carro, no hay penalidad, y A tendría la opción de jugar la pelota tal como se encuentra o de repetir el golpe (Regla 19-3).

Decisión relacionada:

- 18/8 Pelota movida por carro de golf compartido por dos jugadores

19/2

CONDICION DE UNA PERSONA EN UN CARRO COMPARTIDO

P. En la Nota 2 de la Definición de "Equipo", la frase "todo lo que contiene" ¿incluye a cualquier persona en el carro?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 6-4/2.5 Condición del individuo que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en un carrito
- 33-1/9.5 Infracción a la condición de transporte por el caddie
- 33-8/4 Regla Local para competencias que permiten el uso de carros motorizados

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR CAUSA AJENA

19-1/1

PELOTA DESVIADA POR POSTE-GUIA

P. Una pelota es desviada por un poste-guía. ¿Cuál es el fallo?

R. Es una interposición accidental y la pelota debe jugarse tal como se encuentra, sin penalidad.

19-1/2

PELOTA DEL JUGADOR DESVIADA POR GOLPE DE JUGADOR DE OTRO GRUPO

P. A golpeó su pelota a otro fairway en donde, antes de que se estacionara, fue golpeada por X al golpear su propia pelota. La pelota de X cayó a 20 yardas. La pelota de A no pudo encontrarse. ¿Cuál es el fallo?

R. Cada jugador era una causa ajena en relación con el otro.

Según la Regla 19-1, A debería haber jugado su pelota tal como se encontraba, sin penalidad, si se hubiera encontrado. Como no se encontró, debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1.

X debe jugar su pelota tal como se encuentra, sin penalidad.

19-1/3

PELOTA JUGADA DESDE EL PUTTING GREEN DESVIADA POR CAUSA AJENA EN MOVIMIENTO; GOLPE NO REPETIDO

P. En el juego por golpes, un competidor ejecuta el putt y su pelota es desviada por una causa ajena en movimiento que no era una lombriz, un insecto o algo similar. El competidor no repitió el golpe según lo dispuesto por la Regla 19-1b, embocó y seguidamente jugó desde el próximo sitio de salida. ¿Cuál es el fallo?

R. El golpe que fue desviado por la causa ajena no cuenta en el score del competidor. Cuando el competidor no repitió el golpe, jugó desde lugar equivocado. Si cometió una seria infracción, será descalificado - Regla 20-7c. Si no es así, el score con la pelota original cuenta e incurre en la penalidad de dos golpes por infracción a la Regla 19.

19-1/4 (Reservada)

19-1/4.1

PELOTA DELIBERADAMENTE DESVIADA O DETENIDA A TRAVES DE LA CANCHA POR UN ESPECTADOR

P. La pelota de un jugador se pasa del green. Un espectador (X) que está parado detrás del green, deliberadamente la desvía o detiene. Según la Nota a la Regla 19-1, el lugar donde la pelota habría ido a descansar debe ser estimado. ¿Cómo estima el jugador el punto en esas circunstancias?

R. En un caso en el que la pelota podría haberse estacionado donde X estaba ubicado si no la hubiera desviado o detenido deliberadamente, el lugar donde X estaba situado sería el lugar estimado para dropear la pelota de acuerdo con la Nota. Por ejemplo, si otro espectador (Y) hubiera estado detrás de X, la pelota podría haber golpeado a Y si X la hubiera esquivado, y se hubiera estacionado donde X estaba ubicado.

Si no existe la menor duda de que la pelota se hubiera estacionado en otro lugar si X no la hubiera desviado o detenido, se debe determinar con buen criterio dónde se hubiera estacionado la pelota, otorgándole al jugador el beneficio de cualquier duda. Por ejemplo, si no hubiera habido una persona u objeto detrás de X y sin duda alguna la pelota se hubiera estacionado ya sea en un hazard de agua lateral detrás del green, o en el rough al borde del hazard, el lugar estimado para dropear la pelota sería en el rough al borde del hazard.

19-1/5

PELOTA DESVIADA O DETENIDA DELIBERADAMENTE EN EL GREEN POR CO-COMPETIDOR

P. En el último hoyo de una competencia por golpes, la pelota de A descansa en el green.

A tiene un putt para ganarle a B por un golpe. A juega el putt y B, viendo que la pelota de A podría embocarse, la desvía deliberadamente. ¿Cuál es el fallo?

R. A debe repetir su golpe, sin penalidad - ver Nota bajo la Regla 19-1.

Como la acción de B de desviar deliberadamente la pelota de su co-competidor colocó a A en una

significativa desventaja, debería considerarse que B ha cometido una seria infracción a la Regla 1-2 (Ejerciendo Influencia sobre el Movimiento de la Pelota o Alterando Condiciones Físicas) y debería ser descalificado.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/0.5 Sería infracción a la regla 1-2
- 1-2/1 Línea del putt alterada al ser pisada intencionalmente por un contrario o un co-competidor
- 16-1b/3 Pelota levantada del green; luego repuesta mientras otra pelota que está en movimiento la desvía
- 16-1b/4 Pelota levantada del green por el contrario o co-competidor mientras la pelota del jugador está en movimiento
- 17-3/2 Contrario o co-competidor que atiende el asta-bandera para el jugador no la quita; la pelota del jugador golpea el asta-bandera

19-1/6

PELOTA LEVANTADA O DESVIADA POR PERRO EN EL PUTTING GREEN DESPUES DE EJECUTAR EL GOLPE DESDE FUERA DEL GREEN

P. Una pelota jugada desde fuera del green estaba como a un metro del hoyo y aún en movimiento, cuando fue movida por un perro hasta un punto como a tres metros del hoyo. La pelota fue desviada por el perro o éste la levantó, corrió con ella y luego la dejó caer. ¿Cuál es el fallo?

R. Si la pelota fue desviada, se debe jugar tal como se encuentra, sin penalidad, desde el lugar al que fue movida por el perro (Regla 19-1).

Si el perro levantó la pelota, el jugador debió colocar la pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del lugar donde se encontraba la pelota original cuando el perro la levantó (Regla 19-1a).

19-1/7

PELOTA LEVANTADA O DESVIADA POR PERRO EN EL PUTTING GREEN DESPUES DE GOLPE EN EL GREEN

P. Un jugador ejecuta un golpe en el putting green y estando la pelota en movimiento, es levantada y llevada o desviada por un perro. ¿Cuál es el fallo?

R. En cualquiera de los dos casos, el golpe se cancela y la pelota debe ser repuesta (Regla 19-1b).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-1 – ver “ Pelota desviada o detenida: por causa ajena” en el Índice

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR JUGADOR, COMPAÑERO, CADDIE O EQUIPO

19-2/1

PELOTA DETENIDA POR EL PIE DEL JUGADOR SE MUEVE CUANDO QUITA EL PIE

P. Un jugador que ejecuta un golpe estando en la pared de un bunker golpea la pelota, que queda en la cima de la pared. Seguidamente, la pelota comienza a rodar barranca abajo y es accidentalmente detenida por el pie del jugador. El jugador quita el pie y la pelota rueda a la pisada. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) y debe reponer la pelota en el sitio donde se posó contra el pie. Una penalidad adicional según la Regla 18-2a (Pelota Estacionada Movida por el Jugador) no se aplica en estas circunstancias siempre que el jugador reponga la pelota, ya que actos relacionados han resultado en quebrantar dos Reglas – ver principio 4 en la Decisión 1-4/12. Si la pelota no es repuesta antes que el jugador ejecute su siguiente golpe, la falta de reposición de la pelota es considerada un acto diferente – ver principio 5 en la Decisión 1-4/12 – y pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad adicional de dos golpes en juego por golpes bajo la Regla 18-2a, para una penalidad total de tres golpes.

19-2/1.5

PELOTA SE MUEVE ANTES DE PREPARAR EL GOLPE Y ES ACCIDENTALMENTE DETENIDA POR EL PALO DEL JUGADOR; EL JUGADOR RETIRA EL PALO Y LA PELOTA COMIENZA A RODAR

P. La pelota de un jugador descansa en un marcado declive a través de la cancha. El jugador toma el stance pero, temiendo que la pelota se mueva, no apoya el palo en el suelo y por lo tanto no ha preparado el golpe. La pelota rueda hacia atrás y es accidentalmente detenida por el palo del jugador. El jugador retira el palo y la pelota comienza a rodar barranca abajo. ¿Está el jugador sujeto a la penalidad de un golpe según la Regla 19-2?

R. Sí, y la pelota debe ser repuesta en el sitio en el que se la detuvo. Una penalidad adicional según la Regla 18-2a (Pelota Estacionada Movida por el Jugador) no es de aplicación en estas circunstancias, siempre que el jugador repusiera la pelota, ya que actos relacionados han resultado en quebrantar dos Reglas – ver principio 4 en la Decisión 1-4/12. Si la pelota no es repuesta antes de que el jugador ejecute su próximo golpe, la falta de reposición de la pelota se considera un acto diferente (ver principio 5 en la Decisión 1-4/12) y pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad adicional de dos golpes en juego por golpes, bajo la Regla 18-2a, para una penalidad total de tres golpes.

Decisión relacionada con 19-2/1 y 19-2/1.5:

- 18-2b/12 Pelota se mueve después de preparado el golpe y el palo del jugador la detiene

19-2/2

PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA A SU CADDIE Y SE POSA FUERA DE LIMITES

P. La pelota de un jugador golpeó accidentalmente a su caddie que estaba parado dentro de límites y la pelota va fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) y como la pelota descansa fuera de límites, debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1, incurriendo en otro golpe de penalidad.

19-2/3

PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA A SU CADDIE QUE SE ENCUENTRA PARADO FUERA DE LIMITES Y CAE DENTRO DE LA CANCHA

P. La pelota de un jugador accidentalmente golpea a su caddie que se encuentra parado fuera de límites y cae dentro de la cancha. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe y como la pelota cayó dentro de la cancha, se considera en juego - Regla 19-2.

19-2/4

PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA A SU CADDIE PARADO FUERA DE LIMITES Y QUEDA FUERA DE LIMITES

P. La pelota de un jugador golpea accidentalmente al caddie parado fuera de límites y queda fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe (Regla 19-2) y, como la pelota quedó fuera de límites, debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1, incurriendo en otro golpe de penalidad.

19-2/5

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR PALO PERTENECIENTE A OTRO BANDO PERO LLEVADO EN LA MISMA BOLSA

P. A tenía su bolsa de palos en un carro de golf. B tenía solo unos pocos palos que A cargaba en su bolsa. B ejecutó un golpe que fue desviado por los palos. ¿Cuál es el fallo?

R. Según los principios establecidos en la Definición de "Equipo", los palos son considerados como equipo de B.

B incurrió en la penalidad de un golpe y debe jugar su pelota tal como se encuentra (Regla 19-2).

19-2/6

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR CARRO DE GOLF DEL JUGADOR TIRADO POR EL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR

P. La pelota de un jugador golpea su propio carro de golf, siendo éste tirado por un contrario o co-competidor. ¿Cuál es el fallo?

R. Como el jugador no está compartiendo el carro con otro jugador, se considera equipo suyo, aunque sea tirado por un contrario o co-competidor (ver Nota 2 a la Definición de "Equipo").

Si el jugador sabía que su carro estaba siendo tirado por un contrario o co-competidor, incurre en la penalidad de un golpe y debe jugar la pelota tal como se encuentra (Regla 19-2b). Pero si no sabía, en equidad (Regla 1-4), no incurre en penalidad y la pelota debe jugarse tal como se encuentra.

Decisiones relacionadas:

- 15/10 Pelota arrojada dentro de los límites por causa ajena y jugada; ni el jugador ni su caddie conocían la acción de la causa ajena
- 18-1/3 Jugador desconociendo que la pelota fue movida por una causa ajena no la repone
- 18-5/3 Competidor y co-competidor desconocen que la pelota fue movida por la pelota del co-competidor hasta después de completado el hoyo

19-2/7

PELOTA GOLPEA BOLSA DE PALOS DEL COMPETIDOR Y LUEGO A SU CADDIE

P. La pelota de un jugador golpea su bolsa de palos, que está en el suelo, y luego rebota y golpea a su caddie. ¿La penalidad es de un golpe o de dos golpes?

R. Un golpe (Regla 19-2).

19-2/8

PELOTA DE UN JUGADOR GOLPEA LA BOLSA DE UN CONTRARIO O CO-COMPETIDOR, DEJADA ADELANTE POR UN CADDIE COMPARTIDO

P. A y B son contrarios en match play o co-competidores en juego por golpes y comparten un caddie. Ambos se encuentran en el sitio de salida y el caddie se situó en la zona de caída probable de sus respectivos drives. El golpe de A se detiene marcadamente corto de la posición del caddie, mientras que el de B se estaciona en sus proximidades. Sin directivas específicas de A o B, el caddie deja la bolsa de B cerca de la pelota de este jugador y regresa con la bolsa de A en dirección a su pelota. El siguiente golpe de A pega en la bolsa de B. ¿Cuál es el fallo?

R. La Definición de "Caddie" establece en parte que "Cuando un caddie es empleado por más de un jugador, será siempre considerado como caddie del jugador que comparte el caddie y cuya pelota (o la de su compañero) está involucrada, y el equipo por él llevado será considerado como el equipo de tal jugador, excepto cuando el caddie actúa bajo directivas específicas de otro jugador...". Al no haber recibido directivas específicas de B, se considera –en este caso– que la bolsa de B forma parte del equipo de A. El hecho que el caddie no llevara consigo la bolsa de B al momento en que fue golpeada, es irrelevante.

A incurre en la penalidad de un golpe y debe jugar su pelota tal como descansa, a menos que la misma se haya detenido sobre o dentro de la bolsa de B – Regla 19-2.

Decisión relacionada:

- 6-4/1 Significado de "directivas específicas" en la definición de "Caddie"

19-2/9

DIVOT ARRANCADO LUEGO DE UN GOLPE, GOLPEA LA PELOTA EN MOVIMIENTO

P. Un jugador tiene un corto tiro de pitch al green. Ejecuta el golpe y, mientras la pelota aún está en movimiento, hace un swing sacando un divot con su palo. El divot desvía o detiene la pelota en movimiento. ¿Cuál es el fallo?

R. Se considera que el jugador accidentalmente desvió o detuvo su pelota en movimiento. Incurre en un golpe de penalidad y debe jugar la pelota tal como descansa (Regla 19-2).

Decisiones relacionadas:

- 18-1/8 Pelota movida por piedra desalojada por el golpe del compañero o contrario
- 18-2a/20.5 El swing de práctica del jugador mueve impedimento suelto que mueve la pelota
- 18-3b/2 Golpe del contrario mueve arbustos y hace que la pelota del jugador se mueva

19-2/10

PELOTA DETENIDA O DESVIADA POR RASTRILLO SOSTENIDO POR EL CADDIE DEL JUGADOR

P. La pelota de un jugador descansa en un bunker. La juega y la pelota es desviada o detenida accidentalmente por un rastrillo sostenido por su caddie. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando una pelota es accidentalmente desviada o detenida por un rastrillo sostenido o en contacto con el caddie de un jugador, el caddie ha desviado o detenido accidentalmente una pelota en movimiento quebrantando la Regla 19-2. El jugador es responsable por la infracción a las Reglas incurrida por su caddie (ver Regla 6-1). El jugador tiene la penalidad de un golpe y debe jugar la pelota tal como descansa.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-2: Ver "Pelota desviada o detenida: por equipo del jugador o compañero", "Pelota desviada o detenida: por jugador o compañero", y "Pelota desviada o detenida: por el caddie del jugador" en el Índice

PELOTA ACCIDENTALMENTE DESVIADA O DETENIDA POR CONTRARIO

19-3/1

PELOTA ACCIDENTALMENTE GOLPEA AL CONTRARIO PARADO FUERA DE LIMITES Y CAE FUERA DE LIMITES

P. En un match play, la pelota de un jugador golpea accidentalmente al contrario parado fuera de límites. La pelota queda fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad y el jugador tiene derecho a repetir el golpe (Regla 19-3).

19-3/2 (Reservada)

19-3/3

LA PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA EL CARRITO DEL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR Y LUEGO SU PROPIO CARRITO

P. La pelota de un jugador golpea el carrito del contrario o del co-competidor y luego el suyo. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, debido a que la pelota primero golpeó el equipo de su contrario, el jugador puede repetir el golpe, sin penalidad, sin perjuicio de lo que le ocurra a la pelota posteriormente (Regla 19-3). El jugador puede asimismo jugar la pelota tal como se encuentra, pero lo haría con la penalidad de un golpe, porque después de golpear el equipo de su contrario, la pelota golpeó su propio equipo (Regla 19-2).

En el juego por golpes, si bien la pelota primero golpeó el equipo de un co-competidor, el competidor incurre en la penalidad de un golpe y debe jugar la pelota tal como se encuentra (Reglas 19-4, 19-1, 19-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-3 – ver "Pelota Desviada o Detenida: por contrario,

caddie o equipo en match play” en el Índice

PELOTA DESVIADA O DETENIDA ACCIDENTALMENTE POR CO-COMPETIDOR

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-4 – ver “Pelota Desviada o Detenida: por causa ajena” en el Índice

PELOTA DESVIADA O DETENIDA POR OTRA PELOTA

19-5/1

JUGADOR LEVANTA SU PELOTA EN EL PUTTING GREEN Y LA COLOCA A UN LADO; LA PELOTA DEL CONTRARIO O CO-COMPETIDOR JUGADA DESDE EL GREEN GOLPEA LA PELOTA DEL JUGADOR

P. B levanta su pelota en el putting green y la coloca a un lado en el green. A juega su putt y su pelota es desviada o detenida por la pelota de B. ¿Cuál es el fallo?

R. En vista de que la pelota de A fue desviada por el equipo de B (ver Nota 1 bajo Definición de “Equipo”) son de aplicación las Reglas 19-3 y 19-4.

En match play A no incurre en penalidad y tiene la opción de jugar su pelota tal como descansa o cancelar y repetir el golpe - Regla 19-3.

En el juego por golpes, A no incurre en penalidad y debe jugar su pelota tal como descansa -Reglas 19-4 y 19-1.

En ambas modalidades de juego, B debe reponer su pelota en el sitio del cual fue levantada -Regla 20-3a. La Regla 19-5a no es de aplicación porque la pelota de B no estaba en juego.

19-5/1.5

PELOTA LEVANTADA Y REPUESTA: PELOTA LUEGO RUEDA Y GOLPEA PELOTA SOBRE EL PUTTING GREEN

P. En juego por golpes, después de un golpe desde el putting green, un competidor marca la posición de su pelota y la levanta. Después de reponerla, quedar estacionada, y antes de preparar el golpe, la pelota rueda y golpea la pelota de su co-competidor, la cual estaba sobre el putting green. ¿Está el jugador quebrantando la Regla 19-5a?

R. No. El competidor no incurre en penalidad y debe jugar la pelota desde la nueva posición. Después que el competidor había levantado y repuesto su pelota, todo movimiento subsiguiente no es considerado como “después de un golpe” para los propósitos de la Regla 19-5a.

19-5/1.7

PELOTA DEJADA CAER EN EL PUTTING GREEN POR CONTRARIO O CO-COMPETIDOR CAE SOBRE LA PELOTA DEL JUGADOR EN MOVIMIENTO

P. A ejecuta un golpe en el putting green. B, contrario o co-competidor de A, deja caer accidentalmente su pelota, que había levantado, y que cae sobre la pelota de A que está aún en movimiento. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, dado que la pelota de A fue desviada por el equipo de B (ver Nota 1 bajo Definición de “Equipo”) es de aplicación la Regla 19-3. A tiene la opción de jugar su pelota como descansa o cancelar y repetir el golpe. Ni A ni B incurren en penalidad.

En el juego por golpes, la pelota de A fue desviada por una causa ajena en movimiento. Por consiguiente, A debe cancelar y repetir su golpe, sin penalidad, según la Regla 19-1b. B no incurre en penalidad.

En cualquiera de las dos modalidades de juego, B debe reponer su pelota en el sitio de donde fue levantada - Regla 20-3a.

No es de aplicación la Regla 19-5b porque la pelota de B no estaba en movimiento después de un golpe.

19-5/2

PELOTA DEL COMPETIDOR JUGADA DESDE EL PUTTING GREEN GOLPEA PELOTA EN EL GREEN DE COMPETIDOR QUE JUEGA EN OTRO GRUPO

P. En el juego por golpes, C y D juegan juntos. A y B juegan inmediatamente detrás de C y D. La pelota de C descansa en el putting green y como D está buscando su pelota, C y D dan paso a A y B. A juega su putt y golpea la pelota de C. ¿Cuál es el fallo?

R. A incurre en penalidad de dos golpes y debe jugar su pelota tal como se encuentra (Regla 19-5). C debe reponer su pelota, sin penalidad (Regla 18-5).

19-5/3 (Reservada)

19-5/4

PELOTA DEL COMPETIDOR JUGADA DESDE EL PUTTING GREEN TOCA PERO NO MUEVE LA PELOTA DE UN CO-COMPETIDOR QUE DESCANSA EN EL GREEN

P. En el juego por golpes, A juega el putt y su pelota se detiene tocando la pelota de B. La pelota de B no se movió y tampoco evitó que la pelota de A rodara más lejos. ¿Cuál es el fallo?

R. Como la pelota de A no fue desviada o detenida por la pelota de B, A no incurre en penalidad según la Regla 19-5 u otra Regla. Sin embargo, si hay dudas sobre si la pelota de B se movió o evitó que la pelota de A rodara más lejos, se debe decidir en contra de A.

19-5/5

PELOTA PROVISIONAL GOLPEADA POR PELOTA ORIGINAL

P. La pelota original de un jugador golpea y mueve su pelota provisional. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 19-5 no es de aplicación porque la pelota provisional no estaba en juego. La Regla 19-2 no es aplicable porque la pelota provisional no constituye el equipo del jugador - ver Decisión 18/7. En equidad (Regla 1-4) y por analogía con el primer párrafo de la Regla 19-5, el jugador jugará la pelota tal como descansa y no se incurre en penalidad salvo que, en el juego por golpes, si ambas pelotas descansaban en el putting green con anterioridad al golpe, el jugador incurre en la penalidad de dos golpes.

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7 Pelota original golpea segunda pelota o viceversa
- 18-5/2 Pelota original golpeada por pelota provisional

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 19-5 – ver “Pelota Desviada o Detenida: por pelota estacionada” en el Índice

REGLA 20

Levantando, Dropeando y Colocando; Jugando desde Lugar Equivocado

Definiciones

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

20-1. Levantando y Marcando

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

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

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

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

Nota: La posición de una pelota que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de pelota, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la pelota. Si el marcador de pelota interfiere con el juego, *stance* o *golpe* de otro jugador, debería ser colocado a un costado a la distancia de uno o más largos de cabeza de palo.

20-2. Dropeando y Dropeando Nuevamente

a. Por Quién y Cómo

Una pelota que ha de ser dropeada según las *Reglas* debe ser dropeada por el propio jugador. Debe adoptar una posición erguida, sostener la pelota a la altura del hombro y con el brazo extendido la dejará caer. Si una pelota es dropeada por cualquier otra persona o de cualquier otra manera, y el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe.**

Si la pelota cuando es dropeada, toca a cualquier persona o al *equipo* de cualquier jugador, antes o después de golpear una parte de la *cancha* y antes de quedar estacionada, la pelota se debe dropear nuevamente sin penalidad. No hay límite al número de veces que una pelota debe ser dropeada nuevamente en tales circunstancias.

(Ejerciendo influencia sobre la posición o movimiento de la pelota – ver Regla 1-2)

b. Dónde Dropear

Cuando una pelota ha de ser dropeada lo más cerca posible de un sitio específico, debe dropearse no más cerca del *hoyo* que ese sitio específico el cual, si no es exactamente conocido por el jugador, debe ser estimado.

Cuando una pelota es dropeada, debe primero golpear una parte de la *cancha* donde la *Regla* aplicable exige que sea dropeada. Si no es así dropeada, será de aplicación la Regla 20-6 ó 20-7.

c. Cuándo se Debe Redropear

Una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente sin penalidad si:

- (i) rueda a un *hazard* y se estaciona en el;
- (ii) rueda fuera de un *hazard* y se estaciona fuera de el;
- (iii) rueda a un *green* y se estaciona en el;
- (iv) rueda y se estaciona *fuera de límites*;
- (v) rueda y se estaciona en una posición donde hay interferencia por la condición de la que se obtuvo alivio según la Regla 24-2b (obstrucción inamovible), la Regla 25-1 (condiciones anormales del terreno), Regla 25-3 (green equivocado) o una Regla Local (Regla 33-8a), o rueda nuevamente al pique del cual fue levantada según la Regla 25-2 (pelota enterrada);
- (vi) rueda y se estaciona a más del largo de dos palos de donde golpeó por primera vez una parte de la *cancha*; o
- (vii) rueda y se estaciona más cerca del *hoyo* que:
 - (a) su posición original o su posición estimada (ver Regla 20-2b), excepto que de otra forma sea permitido por las *Reglas*; o
 - (b) el *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio disponible (Reglas 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - (c) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o *hazard de agua lateral* (Regla 26-1).

Si la pelota cuando es dropeada nuevamente, rueda a cualquiera de las posiciones arriba mencionadas, debe ser colocada lo más cerca posible del sitio donde golpeó primero una parte de la *cancha* cuando se la dropeó por segunda vez.

Nota 1: Si una pelota cuando es dropeada o dropeada nuevamente se estaciona y luego se *mueve*, la pelota debe ser jugada como se encuentra, salvo que las disposiciones de cualquier otra *Regla* sean de aplicación.

Nota 2: Si una pelota que ha de ser dropeada nuevamente o colocada según esta Regla no es inmediatamente recuperable, se la puede *sustituir* por otra pelota.

(Uso de zona de dropeo – ver Apéndice I; parte B; sección 8)

20-3. Colocando y Reponiendo

a. Por Quién y Dónde

Una pelota que ha de ser colocada según las *Reglas* debe ser colocada por el jugador o su *compañero*.

Una pelota que debe ser repuesta según las *Reglas* debe ser repuesta por cualquiera de las siguientes personas: (i) la que levantó o *movió* la pelota, (ii) el jugador, o (iii) el *compañero* del jugador. La pelota debe ser colocada en el sitio de donde fue levantada o *movida*. Si una pelota es colocada o repuesta por cualquier otra persona y el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad de un golpe**. En cualesquiera de tales circunstancias, el jugador es responsable por cualquier otra infracción a las *Reglas* que ocurra como resultado de la colocación o reposición de la pelota.

Si una pelota o marcador de pelota es accidentalmente *movido* en el acto de colocar o reponer la pelota, la pelota o el marcador de pelota deben ser repuestos. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible al acto específico de colocar o reponer la pelota o de quitar el marcador de pelota. Si así no fuere, **el jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a o 20-1**.

Si una pelota que ha de ser repuesta es colocada en otro lugar que el sitio de donde fue levantada o *movida* y el error no es corregido según lo previsto en la Regla 20-6, **el jugador incurre en la penalidad general, pérdida de hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes, por quebrantar la Regla aplicable**.

b. Asiento Alterado de la Pelota que debe ser Colocada o Repuesta

Si el asiento original de una pelota que ha de ser colocada o repuesta ha sido alterado:

- (i) excepto en un *hazard*, la pelota debe ser colocada en el asiento más cercano y más parecido al original y que no esté a más del largo de un palo del mismo, no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*;
- (ii) en un *hazard de agua*, la pelota debe ser colocada de acuerdo con lo dispuesto en el Inciso (i) precedente, salvo que la pelota debe ser colocada en el *hazard de agua*;
- (iii) en un *bunker*, el asiento original debe ser reconstruido lo más similarmente posible y la pelota debe colocarse en ese asiento.

Nota: Si el asiento original de una pelota que debe ser colocada o repuesta ha sido alterado y es imposible determinar el sitio donde la pelota debe colocarse o reponerse, se aplica la Regla 20-3b si el asiento original es conocido, y la Regla 20-3c si el asiento original no es conocido

Excepción: Si el jugador está buscando o identificando una pelota cubierta por arena – ver Regla 12-1a

c. Sitio No Determinable

Si resulta imposible determinar el sitio donde ha de ser colocada o repuesta la pelota:

- (i) *a través de la cancha*, la pelota debe ser dropeada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard* o en un *green*;
- (ii) en un *hazard*, la pelota debe ser dropeada en el *hazard*, lo más cerca posible del lugar donde descansaba;
- (iii) en el *green*, la pelota debe ser colocada lo más cerca posible del lugar donde descansaba pero no en un *hazard*.

Excepción: Al reanudar el juego (Regla 6-8d), si resulta imposible determinar el sitio donde ha de colocarse la pelota, se lo debe estimar y la pelota se coloca en el sitio estimado.

d. Pelota que No se Detiene en el Lugar

Si cuando se coloca una pelota ésta no se detiene en el sitio donde se la colocó, no hay penalidad y la pelota debe ser repuesta. Si aún no se estaciona en tal sitio:

- (i) excepto en un *hazard*, debe ser colocada en el sitio más cercano donde pueda quedar estacionada que no esté mas cerca del *hoyo* ni en un *hazard*;
- (ii) en un *hazard*, debe ser colocada en el *hazard* en el sitio más cercano no más cerca del *hoyo* donde pueda quedar estacionada.

Si una pelota, cuando ha sido colocada, se estaciona en el sitio donde fue colocada y seguidamente se *mueve*, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, salvo que sean de aplicación las disposiciones de otra *Regla*.

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-1, 20-2 ó 20-3**
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes;

*Si un jugador ejecuta un *golpe* a una pelota *sustituta* según alguna de estas Reglas cuando tal *sustitución* no está permitida, incurre en la penalidad general por quebrantamiento de esa Regla, pero no hay penalidad adicional según esa Regla. Si un jugador dropea una pelota de manera incorrecta y la juega desde lugar equivocado o si la pelota ha sido puesta en juego por una persona no autorizada por las *Reglas* y luego jugada desde lugar equivocado, ver Nota 3 a la Regla 20-7c.

20-4. Cuándo la Pelota Dropeada o Colocada está en Juego

Si la *pelota en juego* del jugador ha sido levantada, vuelve a estar en juego cuando se la dropea o coloca.

Una *pelota sustituta* se convierte en la *pelota en juego* cuando ha sido dropeada o colocada.

(Pelota incorrectamente sustituida – ver Regla 15-2)

(Levantando una pelota incorrectamente sustituida, dropeada o colocada – ver Regla 20-6)

20-5. Jugando el Próximo Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Cuando un jugador opta por jugar o se le exige que juegue su próximo *golpe* desde donde fue jugado el *golpe* anterior, debe proceder de la siguiente manera:

- (a) En el Sitio de Salida: La pelota a ser jugada debe serlo desde dentro del *sitio de salida*. Puede ser jugada desde cualquier lugar dentro del *sitio de salida* y puede acomodarse sobre un tee.
- (b) A Través de la Cancha: La pelota a jugarse debe ser dropeada y al hacerlo debe primero golpear en una parte de la *cancha a través de la cancha*.
- (c) En un Hazard: La pelota a jugarse debe ser dropeada y al hacerlo debe primero golpear en una parte de la *cancha* en el *hazard*.
- (d) En el Green: La pelota que a de ser jugada debe ser colocada en el *green*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 20-5:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

20-6. Levantando una Pelota Incorrectamente Sustituida, Dropeada o Colocada

Una pelota incorrectamente *sustituida*, dropeada o colocada en un lugar equivocado o de otra forma no de acuerdo con las *Reglas*, pero que aún no ha sido jugada, puede levantarse sin penalidad y el jugador seguidamente debe proceder correctamente.

20-7. Jugando desde Lugar Equivocado

a. General

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

- (i) en una parte de la *cancha* donde las *Reglas* no permiten que un *golpe* sea ejecutado o que una pelota sea dropeada o colocada; o
- (ii) cuando las *Reglas* requieren que una pelota dropeada sea dropeada nuevamente o que una pelota *movida* sea repuesta.

Nota: Para una pelota jugada desde fuera del *sitio de salida* o desde un *sitio de salida* equivocado – ver Regla 11-4.

b. Match Play

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

c. Juego por Golpes

Si un *competidor* ejecuta un *golpe* desde un lugar equivocado, **incurre en la penalidad de dos golpes según la Regla aplicable.** Debe completar el hoyo con la pelota jugada desde el lugar equivocado, sin corregir su error, siempre que no haya cometido una seria infracción (ver Nota 1).

Si un *competidor* se da cuenta de que ha jugado desde un lugar equivocado y cree que puede haber cometido una seria infracción, debe, antes de ejecutar un *golpe* desde el próximo *sitio de salida*, completar

el hoyo con una segunda pelota jugada de acuerdo con las *Reglas*. Si el hoyo en juego es el último hoyo de la vuelta, debe declarar, antes de retirarse del *green*, que completará el hoyo con una segunda pelota jugada de acuerdo con las *Reglas*.

Si el *competidor* ha jugado una segunda pelota, debe denunciar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si así no procede, **está descalificado**. El *Comité* debe determinar si el *competidor* ha cometido una seria infracción a la *Regla* aplicable. Si así fuere, el score con la segunda pelota será computado y **el competidor debe agregar dos golpes de penalidad** a su score con dicha pelota. Si el *competidor* ha cometido una seria infracción y ha omitido corregirla según lo establecido precedentemente, **está descalificado**.

Nota 1: Se estima que un *competidor* ha cometido una seria infracción a la *Regla* aplicable, si el *Comité* considera que el jugador ha conseguido una ventaja significativa como resultado de haber jugado desde un lugar equivocado.

Nota 2: Si un *competidor* juega una segunda pelota según la Regla 20-7c y se decide que esa pelota no se computa, los *golpes* ejecutados con dicha pelota y los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados. Si se decide que la segunda pelota se computa, el *golpe* ejecutado desde el lugar equivocado y todos los *golpes* ejecutados a continuación con la pelota original, incluyendo los *golpes de penalidad* incurridos únicamente por haber jugado esa pelota, no serán considerados.

Nota 3: Si un jugador incurre en penalidad por ejecutar un *golpe* desde lugar equivocado, no hay penalidad adicional por:

- (a) *sustituir* una pelota cuando no está permitido;
- (b) dropear una pelota cuando las *Reglas* requieren que sea colocada, o colocarla cuando las *Reglas* exigen que sea dropeada;
- (c) dropear la pelota de manera incorrecta; o
- (d) haber puesto una pelota en juego por una persona no autorizada a hacerlo según las *Reglas*.

SITUACIONES DE ALIVIO Y PROCEDIMIENTO: GENERAL

20/1

PALO A SER UTILIZADO PARA MEDIR

P. Un jugador que obtiene alivio según una *Regla*, utiliza su driver para medir el largo de uno o dos palos dispuesto en la *Regla* correspondiente. Dropea una pelota correctamente y rueda a menos del largo de dos drivers, pero a más del largo de dos putters, de donde la pelota golpeó por primera vez una parte de la cancha cuando fue dropeada.

Según la Regla 20-2c, una pelota dropeada debe ser dropeada nuevamente si rueda a más del largo de dos palos. Si la pelota se estaciona en un asiento malo, ¿puede el jugador utilizar su putter para medir la distancia que su pelota ha rodado, en cuyo caso podría dropear nuevamente según la Regla 20-2c y así evitar ese mal asiento?

R. No. El jugador debe continuar utilizando el palo que usó originalmente para medir, para todas las mediciones en una determinada situación.

20/2

PIDIENDO PRESTADO UN PALO CON EL PROPOSITO DE MEDIR

Las *Reglas* requieren que una pelota que ha de ser dropeada, debe ser dropeada por el jugador. Con el propósito de medir, el jugador que debe dropear una pelota puede usar cualquier palo que ha elegido para esa vuelta (Regla 4-4). También puede, para medir, pedir un palo prestado a cualquiera, incluso a su compañero. Si pide prestado un palo y dropea la pelota y la juega, no incurre en penalidad siempre que el mismo resultado hubiera podido alcanzarse con uno de sus propios palos elegidos para la vuelta. Si no hubiera podido alcanzar ese lugar midiendo con uno de sus propios palos, incurre en la penalidad según la *Regla* aplicable por jugar desde lugar equivocado (ver Regla 20-7).

Decisiones relacionadas con 20/1 y 20/2:

- 20-2b/2 Midiendo largos de palo
- 25-1b/15 Midiendo a través de terreno en reparación al obtener alivio

LEVANTANDO Y MARCANDO LA PELOTA

20-1/0.5

SI ES EL JUGADOR MISMO QUIEN DEBE LEVANTAR LA PELOTA

P. La Regla 20-1 dispone: "Una pelota que ha de ser levantada de acuerdo con las Reglas puede ser levantada por el jugador, su compañero u otra persona autorizada por el jugador". No obstante, otras Reglas, p. ej. las Reglas 24-2b(i) y 25-1b(i), disponen que el jugador deberá levantar la pelota. ¿La Regla 20-1 deja sin efecto otras Reglas según las cuales el jugador mismo es quien debe levantar la pelota?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 20-3a/0.5 Si el jugador mismo debe colocar o reponer la pelota

20-1/0.7

LEVANTANDO PELOTA PARA DETERMINAR LA APLICACION DE UNA REGLA

P. ¿Puede un jugador levantar su pelota para determinar si tiene derecho a alivio según una Regla (es decir, para determinar si su pelota está en un agujero hecho por animal de madriguera o si está enterrada en su propio pique)?

R. En equidad (Regla 1-4), si un jugador tiene razones para creer que tiene derecho a alivio por una condición, puede levantar la pelota, sin penalidad siempre y cuando previamente anuncie su intención a su contrario en match play o a su marcador o co-competidor en el juego por golpes, marque la posición de la pelota antes de levantarla, no la limpie y dé a su contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de presenciar el levantamiento.

Si la pelota se encuentra en una situación que autoriza al jugador a aliviarse, puede tomar alivio de acuerdo a la Regla aplicable. Si el jugador tiene derecho a alivio y omite cumplir con este procedimiento, no hay penalidad siempre que se alivie de acuerdo a la Regla aplicable (ver Decisión 18-2a/12).

Si la pelota no se encuentra en una posición en la cual el jugador tenga derecho a alivio, debe ser repuesta, y se debe dar al contrario, marcador o co-competidor la oportunidad de observar la reposición. Si el jugador que debe reponer la pelota omite hacerlo antes de ejecutar un golpe, incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes de acuerdo a la Regla 20-3a, pero no tiene penalidad adicional por no cumplir con el procedimiento de levantamiento o bajo las Reglas 20-1 ó 21,

Si el jugador levanta la pelota sin tener razones para creer que descansa en una posición de la que pueda tener derecho a alivio sin penalidad o si la pelota no descansa en una posición que da derecho a obtener alivio y el jugador omite cumplir este procedimiento, incurre en la penalidad de un golpe, pero no hay penalidad adicional bajo las Reglas 20-1 ó 21.

Decisión relacionada:

- 5-3/7 Pelota considerada inservible para el juego; intervención del Comité

20-1/1

PELOTA LEVANTADA DEL PUTTING GREEN AL CREER ERRONEAMENTE QUE ES PELOTA EQUIVOCADA

P. Un jugador, creyendo erróneamente que la pelota que ha jugado al putting green es una pelota equivocada, levantó la pelota sin marcar su posición. Seguidamente descubre que esa pelota es su pelota en juego. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en un golpe de penalidad y debe reponer la pelota (Regla 20-1).

20-1/2

PELOTA DEL JUGADOR LEVANTADA POR EL CONTRARIO SIN AUTORIZACION

P. En un match entre A y B, B sin autorización de A, marcó la posición y levantó la pelota de A, que estaba en el putting green. ¿Está B sujeto a penalidad?

R. Sí. Según la Regla 20-1, la pelota de un jugador puede ser levantada por su contrario sólo con la autorización del jugador. Dado que B no tenía autorización para levantar la pelota de A, B incurre en la penalidad de un golpe (Regla 18-3b).

20-1/3

PELOTA MARCADA Y LEVANTADA POR CONTRARIO SIN AUTORIZACION DEL JUGADOR; JUGADOR LEVANTA EL MARCADOR DE PELOTA, RECLAMA EL HOYO Y EL CONTRARIO OBJETA EL RECLAMO

P. En un match play, B marca la posición de la pelota de A y la levanta sin la autorización de A. B emboca. A levanta el marcador de pelota con el que B había marcado la posición de su pelota (la de A) y reclama el hoyo. B objeta el reclamo. ¿Cuál es el fallo?

R. B incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-3b) por levantar la pelota de A sin autorización. A incurre en un golpe de penalidad por levantar el marcador de pelota (Regla 20-1). A debe reponer su pelota y embocarla, de lo contrario A pierde el hoyo.

20-1/4

PELOTA DEL COMPETIDOR LEVANTADA SIN AUTORIZACION POR CO-COMPETIDOR

P. En juego por golpes, un co-competidor levanta la pelota de un competidor en el putting green, sin autorización del competidor. Tal acción es contraria a la Regla 20-1. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad y la pelota debe ser repuesta (Regla 18-4).

Decisión relacionada con 20-1/2, 20-1/3 y 20-1/4:

- 30-3f/10 Pelota del jugador levantada sin autorización por contrario en match four-ball

20-1/5

PELOTA DEL COMPETIDOR LEVANTADA SIN AUTORIZACION POR CADDIE DEL CO-COMPETIDOR QUIEN POSTERIORMENTE LA CAMBIA POR OTRA PELOTA QUE JUEGA EL COMPETIDOR

P. La pelota de un competidor, que descansa en el putting green, es levantada por el caddie del co-competidor sin autorización del competidor. Posteriormente el caddie del co-competidor por error, cambia la pelota por otra y el competidor la juega. El error se descubre luego. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando un competidor autoriza a otra persona a levantar su pelota, es responsable por cualquier infracción a las Reglas (Regla 20-1). Lo contrario generalmente es cierto, p. ej. el competidor no es responsable por una infracción a las Reglas causada por el levantamiento no autorizado de su pelota. Por lo tanto en este caso, el competidor no debería ser penalizado según la Regla 15-2. El competidor debería embocar la pelota que sustituyó a la original, sin penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 15-2/2 Jugador por error sustituye la pelota en el putting green; error se descubre antes de ejecutar el golpe
- 20-6/3 Pelota erróneamente sustituida cuando se la dropeo; corrección del error

20-1/5.5

MARCADOR DE PELOTA ACCIDENTALMENTE MOVIDO POR EL JUGADOR

P. Un jugador marcó la posición de la pelota en el putting green y la levantó. Cuando le tocó el turno para

jugar, no logró encontrar el marcador de pelota. Posteriormente, encontró el marcador pegado a la suela de su zapato. Concluyó que lo había pisado accidentalmente mientras ayudaba a su compañero a estudiar la línea del putt. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 20-1 que exige que la posición de una pelota sea marcada antes de levantarla y contempla que el marcador permanecerá en posición hasta que la pelota sea repuesta. El jugador debe colocar la pelota lo más cerca posible de su posición original, pero no más cerca del hoyo - Regla 20-3c.

Según el último párrafo de la Regla 20-1, un jugador está exento de penalidad si su marcador de pelota es accidentalmente movido en el proceso de levantar o marcar la pelota. En este caso, el marcador de pelota no fue movido durante ese proceso.

20-1/6

MARCADOR DE PELOTA MOVIDO ACCIDENTALMENTE POR JUGADOR EN EL ACTO DE MARCAR LA POSICION DE LA PELOTA

P. Un jugador marcó la posición de su pelota con una moneda, levantó la pelota y presionó la moneda con la base de su putter. Caminó al borde del green y se dió cuenta que la moneda se había adherido al putter. ¿Cuál es el fallo?

R. En este caso, el movimiento del marcador era directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la pelota.

Por consiguiente, no se incurre en penalidad y la pelota o el marcador debe ser repuesto/a. Si el sitio donde la pelota o el marcador descansaba no es conocido, debe ser repuesto/a lo más cerca posible de donde descansaba pero no más cerca del hoyo (Regla 20-3c).

20-1/6.5

MARCADOR DE PELOTA PRESIONADO HACIA ABAJO POR EL CONTRARIO

P. En un match, el marcador de pelota del jugador es presionado hacia abajo por el contrario. ¿Ha quebrantado éste las Reglas?

R. No. La Regla 18-3b no se aplica a los marcadores de pelota. No obstante, si el marcador de pelota fue movido de tal forma que deja de marcar en forma exacta la posición de la pelota, en equidad (Regla 1-4), el contrario incurriría en la penalidad de un golpe. Si el contrario presiona el marcador de pelota con autorización del jugador, no habría penalidad para ninguno de ellos (ver Decisión 20-1/6).

20-1/7

MARCADOR DE PELOTA MOVIDO ACCIDENTALMENTE POR CADDIE DEL CONTRARIO

P. En match play, el caddie de un jugador movió accidentalmente con su pié el marcador de pelota de su contrario. ¿Cuál es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), el contrario debe reponer su pelota o marcador de pelota lo más cerca posible del sitio donde se encontraba y el jugador incurre en la penalidad de un golpe. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 2-4/5 Si levantar el marcador de pelota del contrario es concesión del próximo golpe
- 30/5 En four-ball match play jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido

20-1/8

MARCADOR LEVANTADO POR JUGADOR QUE ERRONEAMENTE CREE QUE HA GANADO EL HOYO

P. Un jugador, creyendo equivocadamente que ha ganado el hoyo, levanta su marcador de pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en un golpe de penalidad (Regla 20-1) y debe reponer su pelota.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/3 Jugador levanta la pelota creyendo equivocadamente que se le ha concedido el próximo golpe
- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 9-2/5 Información incorrecta hace que el contrario levante su marcador de pelota

20-1/9

MARCADOR DE PELOTA LEVANTADO POR CAUSA AJENA

P. A, marcó la posición de su pelota en el putting green, mientras daban paso al grupo que venía detrás. Después que el match o grupo hubo pasado, A no pudo encontrar su marcador de pelota. Aparentemente, había sido levantado por uno de los jugadores que había pasado. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 20-3c, A debe colocar su pelota lo más cerca posible de donde descansaba en el green.

20-1/10 (Reservada)

20-1/10.5

MARCADOR DE PELOTA MOVIDO POR VIENTO O AGUA OCASIONAL DURANTE VUELTA ESTIPULADA

P. Durante una vuelta estipulada, un jugador marcó la posición de su pelota y la levantó según una Regla. Antes que el jugador repusiera su pelota, el viento o el agua ocasional movió su marcador. ¿Cuál es el procedimiento?

R. La pelota o marcador deben ser repuestos sin penalidad. Si una pelota ha sido levantada según una Regla que exige sea repuesta, debe ser colocada en el lugar de donde se la levantó (Regla 20-3a).

20-1/11

MARCADOR DE PELOTA EN POSICION DE AYUDAR A OTRO JUGADOR

P. Un jugador marca la posición de su pelota en el green y el marcador de pelota se encuentra en una ubicación tal que podría llegar a ayudar al contrario o co-competidor en la alineación de su putt. Por lo tanto, el jugador se prepara para mover su marcador de pelota uno o dos largos de cabeza del palo hacia un lado, pero el contrario o co-competidor le dice que quiere que el marcador se deje donde está. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador tiene derecho de mover su marcador de pelota a un lado. El contrario o co-competidor no puede insistir en que lo deje donde está, en vista de los propósitos de las Reglas 8-2b y 22-1.

Decisión relacionada:

- 22/6 Competidor solicita que pelota en posición de ayudarlo no sea levantada

20-1/12

MARCADOR DE PELOTA MOVIDO ACCIDENTALMENTE POR EL JUGADOR DESPUÉS DE HABER MOVIDO IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. Un jugador marcó la posición de su pelota sobre el putting green con una moneda y levantó la pelota. Luego colocó un dedo sobre la moneda para no moverla mientras barría hacia un lado algunos impedimentos sueltos. Al levantar el dedo, la moneda inicialmente se adhirió al dedo antes de caer al suelo y detenerse en una posición diferente. ¿Cuál es el fallo?

R. El acto de colocar el dedo sobre la moneda es considerado una extensión del proceso de marcar (ver Decisión 20-1/6). Por lo tanto, como el movimiento de la moneda era directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la pelota, el jugador no incurre en penalidad y la pelota o el marcador de pelota debe ser repuesto (Regla 20-1).

20-1/13

PELOTA ACCIDENTALMENTE PATEADA POR JUGADOR A QUIEN SE LE HA PEDIDO QUE LA LEVANTE PORQUE INTERFIERE

P. A le pide a B que levante su pelota (la de B) porque interfiere con el juego de A. Mientras B camina hacia su pelota para levantarla, accidentalmente la patea. ¿Cuál es el fallo?

R. B incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a porque el movimiento de la pelota no fue directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la pelota o de levantarla (ver Regla 20-1). B debe reponer su pelota. (Modificada)

Decisión relacionada:

- 12-1/5 Jugador patea su pelota mientras la está buscando en el agua en un hazard de agua

20-1/14

PELOTA MOVIDA POR PUTTER DEJADO CAER POR JUGADOR QUE SE ACERCA A LA PELOTA PARA LEVANTARLA

P. Un jugador que se acerca a su pelota en el putting green para levantarla, dejó caer el putter sobre la pelota y la movió. ¿Es correcto que no haya penalidad en vista de lo dispuesto por la Regla 20-1, según la cual un jugador no incurre en penalidad si mueve la pelota accidentalmente en el acto de levantarla?

R. No. El jugador incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a, porque el movimiento de la pelota no fue directamente atribuible al acto específico de marcar la posición de la pelota o de levantarla.

20-1/15

SIGNIFICADO DE "DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE" EN LAS REGLAS 20-1 Y 20-3a

P. ¿Cuál es el significado de la frase "directamente atribuible al acto específico" en las Reglas 20-1 y 20-3a?

R. En la Regla 20-1 la frase significa el acto específico de colocar un marcador de pelota detrás de la pelota, colocar un palo al costado de la pelota, o levantar la pelota de tal forma que la mano del jugador, la colocación del marcador de pelota o el palo, o el levantamiento de la pelota ocasionen que la pelota o el marcador se muevan.

En la Regla 20-3a la frase significa el acto específico de colocar o reponer una pelota delante de un marcador de pelota, colocar un palo al costado de un marcador de pelota o levantar el marcador de pelota de tal forma que la mano del jugador, la colocación de la pelota o el palo, o el levantamiento del marcador ocasionen el movimiento de la pelota o del marcador.

Según cualquiera de las dos Reglas, cualquier movimiento accidental de la pelota o del marcador que ocurra antes o después de este acto específico, tal como dejar caer la pelota o el marcador, sin importar la altura desde que se dejó caer una u otro, no se considera que sea "directamente atribuible" e implicaría un golpe de penalidad incurrido por el jugador.

20-1/15.5

ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO POR EL ACTO DE MARCAR SU POSICION

P. Un jugador marca la posición de su pelota, y como resultado del acto de marcar, hay una alteración en el asiento de la pelota. ¿Debe el jugador reconstruir el asiento de la pelota que tenía antes de marcar su posición?

R. No. El acto de colocar un marcador puede resultar en algún cambio en el asiento de la pelota, por ejemplo, por la depresión del césped, por el peso del marcador, o por granos de arena que son movidos al colocar o quitar un marcador. Tales casos pueden mejorar o empeorar el asiento de la pelota, y el jugador debe aceptar el resultado.

Si el jugador trató de reconstruir el asiento de la pelota en estas circunstancias, o si el asiento fuera mejorado por acciones que excedieran las necesarias para el proceso de marcación, estaría sujeto a la penalidad de la Regla 13-2.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/15 Espacio en que se ha de intentar el swing mejorado al quitar obstrucción inamovible
- 13-2/15.5 Posición de la pelota empeorada al quitar obstrucción; jugador repone obstrucción

20-1/16

METODO USADO PARA MARCAR LA POSICION DE LA PELOTA

P. La Nota de la Regla 20-1 establece que "la posición de una pelota que ha de ser levantada debería ser marcada colocando un marcador de pelota, una pequeña moneda u otro objeto similar inmediatamente detrás de la pelota" ¿El jugador es penalizado si usa un objeto que no es similar a un marcador de pelota o a una pequeña moneda, para marcar la posición de su pelota?

R. No. Lo establecido en la Nota de la Regla 20-1 es una recomendación de mejor práctica, pero no hay penalidad por no actuar de acuerdo con la Nota.

Ejemplos de métodos para marcar la posición de una pelota que no son recomendados pero sí permitidos, son los siguientes:

- colocar la punta de un palo al costado o detrás de la pelota;
- usar un tee;
- usar un impedimento suelto;
- raspar una línea, siempre que no se pruebe la superficie del putting green (Regla 16-1d) y no indique la línea para el putt (Regla 8-2b). Como esta práctica puede causar daños en el putting green, se desaconseja.

Sin embargo según la Regla 20-1 es necesario marcar físicamente la posición de la pelota. La referencia a una marca existente en el suelo no constituye marcar la posición de una pelota, Por ejemplo, no está permitido marcar la posición de una pelota con referencia a una mancha sobre el putting green.

Cuando se mueve una pelota o un marcador de pelota a un costado para evitar que interfiera con el stance o golpe de otro jugador, el jugador puede medir desde el costado de la pelota o marcador de pelota. A fin de reponer precisamente la pelota en el punto del cual fue levantada, los pasos dados para mover la pelota o marcador de pelota para un costado, deben hacerse en sentido inverso.

20-1/17

TEE QUE MARCA POSICION DE LA PELOTA DEL JUGADOR DESVIA LA PELOTA DEL CONTRARIO

P. En un match, B utilizó un tee de madera para marcar la posición de su pelota. La pelota de A fue desviada por el tee. ¿Cuál es el fallo?

R. El tee no era equipo de B - ver Definición de "Equipo". No hay penalidad. A debe jugar su pelota tal como se encuentra.

A debería haber solicitado a B que moviera el tee uno o más largos de cabeza de palo hacia un lado o que marcara la posición de su pelota con un marcador de pelota, una moneda pequeña u otro objeto similar - ver Nota de la Regla 20-1.

20-1/18 (Reservada)

20-1/19

COLOCANDO OBJETO QUE MARCA POSICION DE LA PELOTA EN OTRO LUGAR QUE NO SEA DETRAS DE LA PELOTA

P. ¿Cuándo se marca la posición de la pelota, el marcador de pelota debe colocarse detrás, o puede también colocarse a un lado o adelante de la pelota?

R. No hay restricción. Sin embargo, si un jugador coloca el marcador adelante de la pelota en el green, y en el proceso hace algo al green que mejore la línea del putt (p. ej. presionar una matita levantada), quebranta la Regla 13-2.

Colocar el marcador de pelota delante de la pelota no es aconsejable, pero no implica infracción a la Regla 16-1a, porque esta Regla permite tocar la línea del putt al levantar la pelota, y marcar la posición de la pelota es parte del acto de levantarla.

20-1/20

JUGADOR COLOCA MARCADOR APROXIMADAMENTE A CINCO CENTIMETROS DETRAS DE LA PELOTA

P. Un jugador habitualmente coloca el marcador a unos cinco centímetros detrás de la pelota en el green. Alega que lo hace para asegurarse de no mover accidentalmente la pelota. ¿tal procedimiento cumple con las Reglas?

R. No. Un jugador que coloca un marcador cinco centímetros detrás de la pelota no puede considerarse que haya marcado la posición de la pelota con suficiente exactitud. Por consiguiente, cada vez que lo hace incurre en la penalidad de un golpe, según lo dispone la Regla 20-1 y debe colocar la pelota lo más cerca posible del lugar del que fue levantada (Regla 20-3c).

El accionar del jugador era innecesario, dado que la Regla 20-1 dispone que no se incurre en penalidad si una pelota es movida accidentalmente en el acto de marcarla o levantarla de acuerdo con una Regla.

Decisión relacionada con 20-1/19 y 20-1/20:

- 16-1a/17 Pelota levantada en el putting green es colocada delante del marcador de pelota y luego movida hacia atrás a su posición original

20-1/21 (Reservada)

20-1/22

GOLPEANDO LA PELOTA A UN LADO DESPUES DE MARCAR LA POSICION, EN VEZ DE LEVANTARLA

P. Un jugador cuya pelota se encuentra en el putting green, marca su posición y golpea la pelota a un lado con su putter, en vez de levantarla. ¿Cuál es el fallo?

R. Golpear la pelota a un lado es el equivalente a levantarla, según la Regla 20-1. No habría penalidad salvo que tal proceder se hiciera con la intención de probar la superficie del putting green (Regla 16-1d) o de ejecutar un golpe de práctica (Regla 7-2).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-1 – ver “Pelota Levantada” y “Marcando la Posición de la Pelota” en el Indice

DROPEANDO Y DROPEANDO NUEVAMENTE LA PELOTA: POR QUIEN Y COMO

20-2a/1 (Reservada)

20-2a/2

HACIENDO GIRAR LA PELOTA AL DROPEARLA

P. Un jugador hace girar la pelota intencionalmente al dropearla. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 20-2a por dropear la pelota de manera incorrecta, salvo que corrija el error tal como lo permite la Regla 20-6.

20-2a/3

PELOTA DROPEADA INCORRECTAMENTE Y EN LUGAR EQUIVOCADO

P. Un jugador que obtiene alivio de terreno en reparación, dropea una pelota de una manera no acorde con la Regla 20-2a y en lugar equivocado. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el jugador corrigió los errores antes de jugar el próximo golpe, no incurre en penalidad - Regla 20-6.

Si omite corregir los errores antes de jugar el próximo golpe:

- (a) en match play, pierde el hoyo por jugar desde lugar equivocado - Regla 20-7b.
- (b) en el juego por golpes incurre en la penalidad de dos golpes. Aunque el jugador quebrantó tanto la Regla 20-2a por dropear de manera incorrecta y la Regla 25-1b por tomar alivio en lugar equivocado y luego ejecutar el golpe desde ese lugar, incurre solamente en dos golpes de penalidad por jugar desde lugar equivocado (ver Nota 3 bajo la Regla 20-7c).

20-2a/4

PELOTA DROPEADA INCORRECTAMENTE SE MUEVE AL PREPARAR EL GOLPE; JUGADOR LEVANTA LA PELOTA Y LA DROPEA CORRECTAMENTE

P. Un jugador dropea la pelota cometiendo infracción a la Regla 20-2a. Prepara el golpe y la pelota se mueve. En ese momento se le informa que dropeó la pelota incorrectamente. Entonces, según lo permitido por la Regla 20-6, levanta la pelota, la dropea correctamente y juega. Según la Regla 20-6, el jugador no incurre en penalidad por dropear incorrectamente. ¿Incurre en un golpe de penalidad, según la Regla 18-2b, teniendo en cuenta que la pelota se movió después de preparado el golpe, aunque la pelota haya sido levantada posteriormente y dropeada nuevamente?

R. Sí. La pelota estaba en juego cuando se la dropeó por primera vez, aunque se la dropeó incorrectamente (Regla 20-4). Cuando se movió después de preparado el golpe, era de aplicación la penalidad prevista en la Regla 18-2b.

Decisión relacionada:

- 29/4 Dropeando pelota en competencia foursome

20-2a/5

CADDIE SOSTIENE LA RAMA DE UN ARBOL PARA EVITAR QUE LA RAMA DESVIE LA PELOTA DROPEADA

P. ¿Se le permite a un jugador pedir a su caddie que le sostenga la rama de un árbol que le llega a la altura de la cintura y está situada en el lugar donde el jugador desea dropear su pelota, de acuerdo con una Regla?

Si la rama no se sostiene, la pelota dropeada podría llegar a estacionarse en la rama o, en todo caso, muy probablemente la rama desviaría la pelota dropeada.

R. No. Tal acto quebrantaría la Regla 13-2, que le prohíbe a un jugador mejorar el área que ha de dropear o colocar una pelota por, entre otras cosas, mover o torcer nada que este fijo o en crecimiento. La rama es parte de la cancha en la zona donde el jugador va a dropear, y el jugador debe aceptar que su pelota pueda primero golpear la rama cuando procede bajo una Regla que le requiere al jugador que dropee (ver Decisión 20-2c/1.3). El jugador quebrantaría la Regla 13-2 en el momento que su caddie mueve la rama. La penalidad no es evitada si se suelta la rama antes que el jugador dropee la pelota; el hecho que la rama pueda volver a su posición original es irrelevante.

Decisiones relacionadas:

- 20-2b/1 Pelota dropeada jamás toca el suelo
- 20-2c/1.3 Pelota dropeada golpea rama de árbol y luego el suelo; duda acerca de si debe dropearse nuevamente

20-2a/6

PELOTA DROPEADA SEGUN UNA OPCION DE LA REGLA DE PELOTA INJUGABLE GOLPEA AL JUGADOR; JUGADOR DESEA CAMBIAR LA OPCION DE ALIVIO

P. Un jugador declara su pelota injugable y opta por proceder según la Regla 28c. Al dropear una pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde descansaba, la pelota golpea el pie del jugador. La Regla 20-2a le exige que dropee nuevamente. ¿Puede el jugador cambiar su opción de alivio y por ejemplo, proceder según la Regla 28b?

R. No. Al jugador no se le permite cambiar su opción de alivio cuando dropea nuevamente una pelota según la Regla 20-2a.

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando opción de alivio” en el Índice

20-2a/7

GUANTE USADO COMO MARCA ES EQUIPO

P. Un jugador que tiene derecho a dropear una pelota, si marca con su guante el sitio donde la pelota debe dropearse o el límite del área dentro de la cual la pelota debe dropearse, la pelota dropeada golpea el guante.

Si el guante es un “objeto pequeño”, no se considera equipo del jugador y la pelota no se dropearía nuevamente. De lo contrario el guante se considera equipo, y la pelota debe dropearse nuevamente según la Regla 20-2a. ¿Cómo debe considerarse el guante?

R. El guante no es “objeto pequeño” según el significado que se da al término en la Definición de “Equipo”. Por lo tanto, es equipo y la pelota debe dropearse nuevamente.

20-2a/8

JUGADOR DROPEA PELOTA PARA DETERMINAR DONDE PUEDE RODAR LA PELOTA ORIGINAL SI ES DROPEADA

P. La pelota de un jugador descansa en un sendero artificial. El jugador determina su punto más cercano de alivio y mide el largo de un palo en el cual la pelota deberá ser dropeada bajo la Regla 24-2b. Como el jugador esta preocupado porque su pelota, cuando sea dropeada, puede rodar a un asiento injugable, toma una pelota de su bolsa y la dropea en el área para probar donde su pelota original puede rodar si elige obtener alivio del sendero. El no tuvo intención de poner la segunda pelota en juego. ¿Cuál es el fallo?

R. Como el jugador no tenia intención de poner la pelota dropeada en juego, esta pelota no llega a ser tal y su pelota original sobre el sendero se mantuvo como pelota en juego. Sin embargo, es contrario al propósito y espíritu de las Reglas que un jugador pruebe qué puede suceder cuando él dropea su pelota. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4) el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes. En juego por golpes, el jugador puede jugar la pelota original que descansa sobre el sendero u obtener alivio bajo la Regla 24-2.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2a – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: por quien y como dropear” en el Índice

DONDE DROPEAR

20-2b/1

PELOTA DROPEADA JAMAS TOCA EL SUELO

P. Un jugador dropea una pelota donde la Regla aplicable lo dispone. Queda enganchada en un arbusto sin golpear el suelo. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota está en juego. Golpeó una parte de la cancha donde la Regla aplicable lo exigía y no rodó a una posición que exigía fuera dropeada nuevamente según la Regla 20-2c.

Decisiones relacionadas:

- 20-2a/5 Caddie sostiene la rama de un árbol para evitar que la rama desvíe la pelota dropeada
- 20-2c/1.3 Pelota dropeada golpea rama de árbol y luego el suelo; duda acerca de si debe dropearse nuevamente

20-2b/2

MIDIENDO LARGOS DE PALO

Al medir la distancia del largo de uno o dos palos cuando se procede según las Reglas, el jugador tiene derecho a medir directamente a través de una zanja o a través de un cerco, árbol o pared construida. Sin embargo, no tiene derecho a medir a través de ondulaciones naturales del terreno.

Decisiones relacionadas:

- 20/1 Palo a ser utilizado para medir
- 20/2 Pidiendo prestado un palo con el propósito de medir
- 25-1b/15 Midiendo a través de terreno en reparación al obtener alivio

CUANDO SE DEBE DROPEAR NUEVAMENTE

20-2c/0.5

PELOTA DROPEADA DE ZONA DE TERRENO EN REPARACION RUEDA A POSICION DONDE LA ZONA INTERFIERE CON EL STANCE; ¿DEBE DROPEARSE NUEVAMENTE?

P. La pelota de un jugador descansa en terreno en reparación a través de la cancha. El jugador opta por aliviarse y dropea la pelota de acuerdo con la Regla 25-1b(i). La pelota queda afuera de la zona de Terreno en Reparación pero rueda hasta una posición en la cual el jugador se tendría que parar en dicha zona para ejecutar el golpe. ¿El jugador está obligado a dropear nuevamente?

R. Sí. La pelota ha rodado y se estaciona "en una posición donde existe interferencia por una condición de la que se obtuvo alivio" - ver Regla 20-2c(v). Lo mismo es de aplicación si un jugador está obteniendo alivio de una "obstrucción inamovible".

Decisión relacionada:

- 3-3/12 Competidor dropea una pelota de acuerdo con dos reglas distintas en vez de jugar una segunda pelota; la pelota dropeada rueda nuevamente a la condición de la que se obtuvo alivio

20-2c/0.7

PELOTA DROPEADA POR OBSTRUCCION INAMOVIBLE RUEDA MAS CERCA DE LA OBSTRUCCION QUE DEL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO; SI ES QUE DEBE DROPEARSE NUEVAMENTE SI EL JUGADOR CAMBIA PALOS Y LA OBSTRUCCION YA NO INTERFIERE

P. La pelota de un jugador descansa detrás de un árbol y él jugaría un golpe con un hierro 4 por debajo de las ramas del árbol, excepto que un cerco protector interfiere el espacio del swing a intentar. Determina el punto más cercano de alivio utilizando su hierro 4 y mide la zona del largo de un palo dentro del cual dropeará la pelota. Después de haber dropeado de acuerdo con las Reglas, la pelota rueda y se estaciona más cerca del cerco que el punto más cercano de alivio. Por consiguiente, todavía existe interferencia del cerco para el golpe a intentar con el hierro 4. Sin embargo, la pelota ahora está en una posición tal desde donde sería razonable que el jugador ejecutara su próximo golpe por arriba del árbol con un pitching-wedge, y el cerco no interferiría con su golpe. ¿Puede el jugador jugar la pelota dropeada o debe dropearla nuevamente?

R. La pelota debe ser dropeada nuevamente porque se estacionó en un sitio donde el jugador estaba aún interferido por el cerco para ejecutar un golpe con el palo utilizado para determinar el punto más cercano de alivio - ver Regla 20-2c(v).

20-2c/0.8

JUGADOR OBTIENE ALIVIO DE UNA ZONA DE TERRENO EN REPARACION; SI SE EXIGE DROPEAR NUEVAMENTE SI LA CONDICION INTERFIERE PARA GOLPE CON EL PALO NO UTILIZADO PARA DETERMINAR EL "PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO"

P. Un jugador encuentra su pelota en un rough tupido, aproximadamente, a 230 yardas del green. Elige un wedge para ejecutar su próximo golpe y encuentra que su stance toca una línea que define una zona de Terreno en Reparación. Determina el "punto más cercano de alivio" y dropea la pelota dentro del largo de un palo de tal punto. La pelota rueda a un buen asiento desde donde cree que para su próximo golpe puede jugar una madera 3. Si el jugador utilizara un wedge para su próximo golpe no estaría interferido por el Terreno en Reparación; pero al adoptar un stance normal con una madera 3, nuevamente toca el Terreno en Reparación con el pie. ¿El jugador debe dropear nuevamente la pelota según la Regla 20-2c?

R. No. El jugador procedió de acuerdo con la Regla 25-1b al determinar su "punto más cercano de alivio" utilizando el palo con el que esperaba ejecutar su próximo golpe y sólo se le exigiría dropear nuevamente según la Regla 20-2c si la interferencia aún existiera para un golpe con este palo – ver análoga Decisión 20-2c/0.7.

Como era conveniente para el jugador ejecutar su próximo golpe con otro palo, con el cual resultaba interferido por la condición, tendría la opción de jugar la pelota tal como descansaba o de proceder nuevamente según la Regla 25-1b.

Decisión relacionada con 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8:

- 24-2b/4 Palo para determinar "punto más cercano de alivio" no usado para el próximo golpe

20-2c/1

PELOTA DROPEADA RUEDA FUERA DE LA ZONA DE DROPEO PRESCRITA

P. Un jugador que obtiene alivio según las Reglas, a veces suele obtener más alivio del que tiene derecho a obtener, debido a que la Regla correspondiente le permite algunos límites dentro de los cuales dropear y la pelota dropeada rueda seguidamente alguna distancia desde el lugar donde fue dropeada. Cuando una Regla dispone una zona dentro de la cual debe dropearse una pelota, es decir dentro de uno o dos palos de un lugar específico, ¿debe dropearse nuevamente si rueda fuera de la zona prescrita?

R. No. No necesariamente. Siempre que la pelota haya sido correctamente dropeada (Regla 20-2a) y no ruede a ninguna de las posiciones detalladas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe ser dropeada nuevamente. Especialmente, según la Regla 20-2c(vi), se permite que la pelota ruede hasta el largo de dos palos desde el lugar donde tocó por primera vez una parte de la cancha cuando se la dropeó, y puede resultar que se estacione a una distancia apreciablemente más lejana de la condición de la cual se está obteniendo alivio. Por ejemplo:

- (a) Una pelota dropeada dentro del largo de dos palos del margen de un hazard de agua lateral, es posible que se estacione a casi el largo de cuatro palos del margen del hazard, sin que al jugador se le exija que dropee nuevamente según la Regla 20-2c; y
- (b) Una pelota dropeada desde una obstrucción inamovible dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio, es posible que se estacione a casi el largo de tres palos desde el punto más cercano de alivio, sin que al jugador se le exija dropear nuevamente según la Regla 20-2c.

20-2c/1.3

PELOTA DROPEADA GOLPEA RAMA DE ARBOL Y LUEGO EL SUELO; DUDA ACERCA DE SI DEBE DROPEARSE NUEVAMENTE

P. Un jugador dropea una pelota dentro de la zona prescrita por la Regla aplicable. Rebota en una rama del árbol y como consecuencia de ello golpea el suelo fuera de la zona. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota golpeó una parte de la cancha (la rama) donde la Regla aplicable lo exige (Regla 20-2b). Por consiguiente, siempre que no ruede a ninguna de las posiciones detalladas en la Regla 20-2c, está en juego y no debe ser dropeada nuevamente. Al medir el largo de dos palos para determinar si debe dropearse nuevamente según la Regla 20-2c(vi), será usado para efectuar la medición, el punto en el suelo inmediatamente debajo del sitio donde por primera vez la pelota golpeó una parte de la cancha (la rama).

Decisiones relacionadas:

- 20-2a/5 Caddie sostiene la rama de un árbol para evitar que la rama desvíe la pelota dropeada
- 20-2b/1 Pelota dropeada jamás toca el suelo

20-2c/1.5

PELOTA RUEDA HACIA EL HOYO CUANDO SE LA DROPEA SOBRE EL SITIO DESDE DONDE FUE EJECUTADO EL GOLPE ANTERIOR

P. A un jugador se le exige, o bien opta, por ejecutar su próximo golpe desde el sitio donde ejecutó su golpe anterior. Le es posible identificar ese preciso sitio por referencia de la marca del divot ocasionada por su último golpe. Dropea una pelota inmediatamente detrás de dicha marca de divot. La pelota rueda más cerca

del hoyo que el sitio desde donde se ejecutó el golpe anterior, pero no más del largo de dos palos donde por primera vez golpeó el suelo. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 20-2c(vii) exige que una pelota sea dropeada nuevamente si «rueda y termina estacionada más cerca del hoyo que su posición original o posición estimada, salvo que las Reglas dispongan de otra forma». La posición original es el sitio desde donde fue ejecutado el golpe anterior. Dado que la pelota dropeada rodó más cerca del hoyo que dicho sitio, debe ser dropeada nuevamente.

Sin embargo, en múltiples casos el jugador no puede determinar con exactitud el sitio desde donde ejecutó su último golpe. En tales casos, el jugador ha cumplido con las exigencias de la Regla si hace todo lo posible para estimar la ubicación de tal sitio. El sitio estimado recibe el tratamiento de sitio específico (ver Regla 20-2b) y la pelota debe ser dropeada nuevamente si rueda más cerca del hoyo que el sitio estimado.

Idéntico principio es de aplicación si el sitio donde debe ser colocada una pelota no es determinable y al jugador se le exige, según la Regla 20-3c, que dropee la pelota lo más cerca posible del sitio donde descansaba.

20-2c/1.7

SI SE DEBE DROPEAR NUEVAMENTE CUANDO LA PELOTA DROPEADA SEGUN LA REGLA 24-2b RUEDA MAS CERCA DEL HOYO QUE EL "PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO" PERO NO MAS CERCA DE DONDE ORIGINALMENTE DESCANSABA

P. La pelota de un jugador se estaciona en un sendero de carros siendo su "punto más cercano de alivio" detrás de la obstrucción. Correctamente determina este punto, levanta y dropea la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b. La pelota rueda y se estaciona más cerca del hoyo que del "punto más cercano de alivio", pero no más cerca del hoyo que donde originalmente descansaba sobre el sendero. ¿La pelota debe ser dropeada nuevamente?

R. Sí – ver Regla 20-2c (vii)(b).

20-2c/2

PELOTA DROPEADA POR TERCERA VEZ CUANDO DEBIO SER COLOCADA LUEGO DE LA SEGUNDA DROPEADA

P. Un jugador dropeó su pelota dos veces según una Regla y en ambas oportunidades la pelota rodó más cerca del hoyo. Dropeó la pelota por tercera vez, en lugar de colocarla como lo establece la Regla 20-2c. ¿Cuál es el fallo?

R. Antes de ejecutar un golpe, el jugador puede levantar la pelota y colocarla según lo establece la Regla 20-2c, sin penalidad (Regla 20-6). Si omite hacerlo y juega la pelota, el jugador jugó de lugar equivocado y dropeó la pelota cuando debía colocarla. El jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes por jugar de lugar equivocado (Regla 20-2c y Regla 20-7), pero no incurre en penalidad adicional en juego por golpes por dropear la pelota cuando la Regla 20-2c requiere que sea colocada (ver Nota 3 Regla 20-7c).

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/9 Pelota levantada sin autorización es dropeada en lugar de reponerla
- 18-2a/21.5 Pelota movida accidentalmente; sitio donde originalmente descansaba indeterminable; jugador coloca la pelota en lugar de dropearla
- 20-6/1 Pelota colocada cuando debió ser dropeada o dropeada cuando debió ser colocada; corrección del error

20-2c/3

COLOCANDO LA PELOTA EN VEZ DE DROPEARLA, CUANDO ES OBVIO QUE SI SE DROPEA, LA PELOTA RODARA A UN HAZARD, ETC.

P. Un jugador debe dropear una pelota. Sin embargo, resulta obvio que cuando la dropee, la pelota va a rodar a un hazard, a más del largo de dos palos, etc., en cuyo caso deberá dropearse nuevamente y colocarse luego según la Regla 20-2c. ¿En tal caso, puede obviarse el requisito de dropeo y permitirse que el jugador coloque la pelota desde un principio?

R. No. Dropear y luego dropear nuevamente se hace necesario para resolver cualquier duda que surja en cuanto a que la pelota ruede al hazard, etc., y para determinar el lugar donde debe colocarse la pelota, si es el caso.

20-2c/3.5

PELOTA DROPEADA SE ESTACIONA Y LUEGO RUEDA FUERA DE LIMITES

P. La pelota de un jugador se estaciona contra una estaca que define los límites de la cancha. Declara la pelota injugable y la dropea dentro del largo de dos palos de donde la pelota originalmente descansaba, según lo prescribe la Regla 28c. Después que la pelota se ha estacionado, rueda y se estaciona fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Si una pelota dropeada se estaciona, pero subsiguientemente se mueve, la pelota será jugada tal como descansa (ver Nota 1 a la Regla 20-2). En este caso la pelota está fuera de límites y el jugador debe proceder según la Regla 27-1. Dado que la pelota estaba estacionada antes de moverse, la Regla 20-2c no es de aplicación.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/12 Pelota repuesta y estacionada es movida seguidamente por el viento
- 20-3d/1 Pelota colocada rueda dentro del hoyo
- 20-4/1 La pelota es repuesta en el putting green sin quitar marcador; seguidamente la pelota se mueve

20-2c/4

CADDIE DETIENE UNA PELOTA DROPEADA ANTES QUE SE ESTACIONE; CUANDO SE INCURRE EN PENALIDAD

P. El caddie de un jugador deliberadamente detiene la pelota dropeada por el jugador. ¿Cuál es el fallo?

R. No se incurre en penalidad si el caddie detiene la pelota después que ésta rodó a una posición desde donde el jugador tendría la obligación de redropearla según la Regla 20-2c siempre que resulte razonable asumir que la pelota no regresaría a una posición en la que la Regla 20-2c sería inaplicable.

No obstante, si el caddie del jugador actúa con precipitación y detiene una pelota dropeada antes que ésta alcance esa posición, el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes según la Regla 1-2 (ver la referencia a la Regla 1-2 en la Regla 20-2a). En el juego por golpes la pelota debe ser jugada tal como descansa donde fue detenida. Si la pelota fue levantada al momento de detenerla, debe ser repuesta donde fue detenida sin penalidad adicional. En estas circunstancias, el acto de detener la pelota y levantarla está muy cerca uno del otro en términos de tiempo y no hay otros actos en el medio. En concordancia los dos actos están relacionados y una única penalidad (dos golpes bajo la Regla 1-2) es apropiado (ver principio 4 en la Decisión 1-4/12).

El mismo fallo se aplicaría si la pelota del jugador fue deliberadamente detenida por el jugador, su compañero, el caddie de su compañero o alguna otra persona autorizada por el jugador (como ser, un contrario o co-competidor). (Modificada)

Decisión relacionada:

- 1-2/5.5 Jugador deliberadamente detiene o desvía su pelota; lugar desde donde debe ser jugado el próximo golpe

20-2c/5

CAMBIANDO LA OPCION DE ALIVIO CUANDO SE EXIGE QUE SE DROPEE NUEVAMENTE

P. Un jugador declara la pelota injugable. De las tres opciones disponibles según la Regla 28, elige la Regla 28c y dropea la pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde descansaba. la pelota rueda y termina descansando más cerca del hoyo que su posición original, de modo que el jugador tiene la obligación de dropearla nuevamente, según la Regla 20-2c. ¿Se le permite ahora proceder de acuerdo con otra opción, por ejemplo, la Regla 28b?

R. No. Si el jugador procede así, quebranta la Regla 20-2c. Los mismos principios se aplican si se

procede según la Regla 26-1.

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando opción de alivio” en el Índice

20-2c/6

DURANTE EL GOLPE, EL PALO DEL JUGADOR GOLPEA OBSTRUCCIÓN INAMOVIBLE DE LA QUE SE OBTUVO ALIVIO

P. Un jugador determina correctamente el punto mas cercano de alivio de un camino cubierto artificialmente (obstrucción inamovible) y dropea la pelota dentro del area prescripta en la Regla 24-2b. Sin embargo, cuando ejecuta el golpe, su palo golpea el camino. ¿Está sujeto a penalidad bajo la Regla 20-2c por no dropear nuevamente por cuanto todavía estaba interferido por la obstrucción?

R. Sí. No obstante, no habría penalidad si la razón por la que el palo golpeó la obstrucción era que los límites de la misma no eran totalmente conocidos cuando se obtuvo alivio (es decir, parte del camino estaba cubierto de césped) o el palo hizo un recorrido significativamente distinto al intentado originalmente, debido a un hecho inesperado (es decir, porque los pies del jugador resbalaron o fue picado por una abeja).

20-2c/7

JUGADOR OBTIENE ALIVIO DE UNA ZONA DE AGUA OCASIONAL Y LA PELOTA SE ESTACIONA EN UNA POSICION DONDE OTRA ZONA DE AGUA OCASIONAL INTERFIERE; DUDA ACERCA SI ES NECESARIO UN NUEVO DROPEO.

P. Existen dos zonas de agua ocasional muy cercanas una a la otra a través de la cancha. Hay interferencia de una zona y el jugador opta por obtener alivio. Dropea la pelota de acuerdo con la Regla 25-1b(i) y rueda a una posición donde ya no existe interferencia de la primera zona de agua ocasional, pero hay interferencia de la segunda zona. ¿La Regla 20-2c(v) exige que el jugador dropee nuevamente?

R. No, la pelota está en juego. El jugador puede jugar la pelota tal como se encuentra u obtener alivio de la segunda zona de acuerdo con la Regla 25-1b(i).

El mismo procedimiento es de aplicación para terreno en reparación o un agujero, montoncillos o una senda hecha por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Decisiones relacionadas:

- 1-4/8 El punto más cercano de alivio de un sendero pavimentado para carros esta en agua ocasional; el punto más cercano de alivio del agua ocasional esta nuevamente en el sendero para carros
- 24-2b/9 Después de obtener alivio de una obstrucción, una segunda obstrucción interfiere

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-2c – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: si se requiere dropear nuevamente” en el Índice

COLOCANDO Y REPONIENDO LA PELOTA: POR QUIEN Y DONDE

20-3a/0.5

SI EL JUGADOR MISMO DEBE COLOCAR O REPONER LA PELOTA

P. La Regla 20-3a dispone que en algunas instancias, una persona que no sea el jugador puede colocar o reponer la pelota del jugador. Por otro lado, otras Reglas, ej: 12-2, establece que el jugador debe colocar o reponer la pelota. ¿La Regla 20-3a deja sin efecto otras Reglas que disponen que el jugador mismo debe colocar o reponer la pelota?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 20-1/0.5 Si es el jugador mismo quien debe levantar la pelota

20-3a/1

PELOTA MOVIDA AL QUITAR MARCADOR DE PELOTA DESPUÉS DE REPONERLA

P. Un jugador repone su pelota según una Regla, y en el acto de quitar el objeto que marca su posición, mueve accidentalmente la pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. Quitar el marcador es parte del proceso de reposición. Como el movimiento de la pelota fue directamente atribuible al acto de reponerla, según la Regla 20-3a no incurre en penalidad y la pelota debe ser repuesta. (Modificada)

Decisión relacionada:

- 20-1/15 Significado de "directamente atribuible" en las reglas 20-1 y 20-3a

20-3a/2

UTILIZANDO UNA LINEA EN LA PELOTA PARA ALINEACION

P. ¿Puede un jugador dibujar una línea en su pelota y, cuando repone la misma, posicionar la pelota de tal forma que la línea o la marca de la pelota apunte indicando la línea de juego?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 18-2a/33 Rotando pelota en el putting green sin antes marcar su posición

20-3a/3

SI LA PELOTA DEBE SER REPUESTA CUANDO OTRA REGLA SE APLICA

P. Si una Regla obliga a reponer una pelota que estando estacionada ha sido movida (p. ej. Regla 18-2a), ¿debe el jugador reponer la pelota si desea proceder bajo otra Regla que implica dropearla o colocarla en otro lugar (p. ej. Regla 24-2)?

R. No. Si un jugador está procediendo bajo una Regla que lo obliga a reponer la pelota, pero también otra Regla resulta de aplicación, puede proceder directamente de acuerdo a esa otra Regla. El fallo sería el mismo aunque el lugar original fuera desconocido, en ese caso la posición estimada de la pelota sería el punto de referencia para proceder bajo la otra Regla.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3a – ver "Pelota Colocada o Repuesta" en el Índice

ASIENTO ALTERADO DE LA PELOTA QUE DEBE SER COLOCADA O REPUESTA

20-3b/1

ASIENTO DE PELOTA LEVANTADA EN BUNKER ALTERADO POR EL GOLPE DE OTRO JUGADOR

P. Las pelotas de A y B descansan en la misma pisada en un bunker. La pelota de B está más lejos del hoyo. A levanta su pelota de acuerdo con la Regla 22-2 y B juega y borra la pisada. ¿Qué debe hacer A?

R. Según la Regla 20-3b, A está obligado a reconstruir su asiento original tanto como le sea posible, incluyendo la pisada, y a colocar su pelota en dicho asiento.

20-3b/2

ASIENTO EN EL BUNKER CAMBIADO POR OTRO JUGADOR AL TOMAR EL STANCE

P. Al jugar desde un bunker B, al tomar el stance, formó un montículo de arena detrás de la pelota de A, que no había sido levantada. ¿Cuál es el fallo?

R. En vista de que la pelota de A no se movió cuando B tomó el stance, no es de aplicación la Regla 20-3b. En equidad (Regla 1-4), el asiento original de A debe ser reconstruido lo mejor posible removiendo el montículo de arena.

20-3b/3

ASIENTO CAMBIADO AL QUITAR ESTACA DE CONTROL DE ESPECTADORES

P. Una pelota se estaciona al lado de una estaca de control de espectadores. Un marshall, sin el permiso del jugador, quita la estaca y al hacerlo levanta un montículo de pasto delante de la pelota sin causar que la pelota se mueva. ¿Tiene derecho el jugador a proceder según la Regla 20-3b?

R. No. Como la pelota no se ha movido, la Regla 20-3b no se aplica.

Sin embargo, como el marshall actuó sin el permiso del jugador, si el asiento original pudiera ser fácilmente reconstruido, en equidad (Regla 1-4), el montículo de pasto levantado debería ser aplastado de tal modo que el asiento original fuera reconstruido todo lo posible.

Si el asiento original no pudiera ser fácilmente reconstruido, en equidad (Regla 1-4) el jugador puede colocar su pelota, sin penalidad, en el asiento más cercano y más parecido al que originalmente tenía, pero a no más del largo de un palo del asiento original, no más cerca del hoyo y no en un hazard.

Si el jugador hubiera autorizado la acción del marshall o si hubiera removido él mismo la estaca, debería aceptar cualquier resultado que empeore el asiento.

Decisiones relacionadas desde 20-3b/1 hasta 20-3b/3 – ver “Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance cuando la pelota se estaciona después de su golpe” en el índice

20-3b/4

ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO A TRAVES DE LA CANCHA; SE CONOCE EL ASIENTO ORIGINAL PERO EL LUGAR DONDE LA PELOTA DESCANSABA NO ES DETERMINABLE

P. En juego por golpes, B juega la pelota de A, que estaba estacionada a través de la cancha, y en el proceso saca un divot. El asiento original de la pelota de A era conocido y ha sido alterado. Es imposible determinar el lugar exacto donde la pelota de A descansaba originalmente. ¿Debería A proceder bajo la Regla 20-3b ó por la Regla 20-3c?

R. Como A conocía el asiento original de la pelota, la Regla 20-3b se aplica (ver Nota a la Regla 20-3b). El lugar donde la pelota descansa tendrá que ser estimado, y una pelota debe ser colocada en el asiento más cercano y similar al original, que no esté a más del largo de un palo del lugar estimado, no más cerca del hoyo ni en un hazard.

20-3b/5

ASIENTO DE PELOTA EN EL ROUGH ES ALTERADO POR CAUSA AJENA; ASIENTO ORIGINAL DE LA PELOTA NO ES CONOCIDO Y EL LUGAR DONDE LA PELOTA DESCANSABA NO ES DETERMINABLE

P. Una causa ajena accidentalmente pisa la pelota de A en pasto alto a través de la cancha, y hunde la pelota dentro del suelo. El asiento original de la pelota de A no era conocido pero ha sido claramente alterado. Es imposible determinar el lugar donde la pelota de A descansaba originalmente. ¿Debería A proceder de acuerdo con la Regla 20-3b ó la 20-3c?

R. Como A no conocía el asiento original de la pelota, se aplica la Regla 20-3c y el jugador debe dropear la pelota lo más cerca posible de donde descansa, pero ni en un hazard ni en un green.

20-3b/6

ASIENTO DE LA PELOTA EN BUNKER ALTERADO; SE CONOCE EL ASIENTO ORIGINAL PERO EL LUGAR DONDE LA PELOTA DESCANSABA NO ES DETERMINABLE

P. A pedido de B, A marcó la posición y levantó su pelota en un bunker de acuerdo a la Regla 22-2, ya que interfería con el golpe de B. B ejecutó el golpe y, en el proceso, accidentalmente movió el marcador de pelota de A. El asiento original de la pelota de A era conocido y ha sido alterado. Es imposible determinar el lugar exacto donde la pelota de A descansaba originalmente. ¿Debería A proceder bajo la Regla 20-3b o por la Regla 20-3c?

R. Como A conocía el asiento original de la pelota, se aplica la Regla 20-3b (Ver Nota a la Regla 20-3b). El asiento original de la pelota debe ser recreado tan cerca como sea posible de donde descansaba originalmente (que necesitará ser estimado), y la pelota debe ser colocada en ese asiento.

Decisiones relacionadas:

- 6-8d/1 Asiento alterado por causas naturales al reanudar el juego desde donde fue interrumpido
- 6-8d/2 Asiento en bunker alterado antes de la reanudación del juego

20-3b/7

SI EL ASIENTO ORIGINAL PUEDE SER EL "ASIENTO SIMILAR MAS CERCANO"

P. Un jugador encuentra una pelota que él cree es la suya descansando en un hazard de agua. Cuando él levanta la pelota para identificarla bajo la Regla 12-2, el asiento original es alterado. Cuando se procede bajo la Regla 20-3b, si el asiento alterado es el asiento similar más cercano dentro del largo de un palo del asiento original no más cerca del hoyo y dentro del hazard de agua, ¿está el jugador obligado a reponer su pelota en el asiento original en su condición alterada?

R. Sí. Aunque en la mayoría de las situaciones el asiento similar más cercano dentro del largo de un palo estará ubicado en otro lugar, puede haber circunstancias en las que el asiento similar más cercano al original sea el asiento original con su condición alterada.

20-3b/8

IMPEDIMENTO SUELTO AFECTA EL ASIENTO DE PELOTA MOVIDA

P. La pelota del jugador A descansa en un bunker con un impedimento suelto inmediatamente detrás de ella. La pelota de B, su contrario o co-competidor, descansa cerca de la pelota de A en el mismo bunker, pero más lejos del hoyo. B pide a A que levante la pelota según la Regla 22-2 y A lo hace. El golpe de B mueve el impedimento suelto que estaba detrás de la pelota de A. ¿Se considera que el asiento de A ha sido alterado como resultado del retiro del impedimento suelto en cuyo caso correspondería aplicar la Regla 20-3b?

R. No. Aunque el impedimento suelto puede haber afectado el asiento de la pelota de A, el mismo no es parte del asiento decoro lo contempla la Regla 20-3b. Por lo tanto, no se requiere que A reponga el impedimento suelto antes de su próximo golpe. Si lo hiciera, no habría penalidad.

La misma respuesta aplica a cualquier parte de la cancha.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3b: Ver en el Índice "Pelota colocada o repuesta: asiento de la pelota que ha de reponerse alterado".

REPONIENDO LA PELOTA : LUGAR NO DETERMINABLE

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-3c – ver "Pelota Colocada o Repuesta: sitio no determinable" en el Índice

PELOTA AL COLOCARSE, NO SE DETIENE EN EL LUGAR

20-3d/1

PELOTA COLOCADA RUEDA DENTRO DEL HOYO

P. A repone su pelota sobre el green a un metro del hoyo. Cuando está por preparar el golpe, la pelota rueda dentro del hoyo. ¿La pelota debería ser repuesta o se considera que A embocó con el golpe anterior?

R. La respuesta depende de si la pelota, cuando fue repuesta, se estacionó en el sitio donde fue colocada antes que comenzara a rodar. Si fue así, se considera que A embocó con su golpe anterior. Si no es así, A debe reponer la pelota (Regla 20-3d). Sin embargo, si la pelota había estado al borde del hoyo cuando fue levantada, lo establecido en la Regla 16-2 prevalecería sobre la Regla 20-3d.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/12 Pelota repuesta y estacionada es movida seguidamente por el viento

- 18-2a/7 Pelota movida por el viento es repuesta
- 20-4/1 Pelota es repuesta en el putting green sin quitar marcador; seguidamente la pelota se mueve

20-3d/2

PELOTA EN BUNKER SE ACERCA AL HOYO CUANDO SE QUITA UNA OBSTRUCCION Y CUANDO SE LA REPONE NO QUEDA ESTACIONADA; TODAS LAS OTRAS ZONAS DEL BUNKER ESTAN MAS CERCA DEL HOYO

P. Una pelota se estaciona contra una obstrucción movable, un rastrillo, en un bunker. Cuando el rastrillo es quitado la pelota rueda más cerca del hoyo. De acuerdo con la Regla 24-1, la pelota tiene que ser repuesta. Debido a un declive y el hecho que la arena estaba firme, la pelota, cuando se la repuso, rodó más cerca del hoyo.

De acuerdo con la Regla 20-3d, si una pelota no se detiene en el sitio donde descansaba originalmente, debe ser colocada en el sitio más cercano, no más cerca del hoyo donde pueda quedar estacionada. El sitio donde descansaba la pelota estaba más lejos del hoyo que cualquier otra parte del bunker. Por lo tanto, no había lugar en el bunker donde colocar la pelota que no estuviera más cerca del hoyo. Cuál es el procedimiento correcto, si:

1. La única manera para que la pelota quede estacionada en el sitio donde descansaba sería presionándola ligeramente en la arena.
2. La arena está tan dura que es imposible reponer la pelota.

R. No hay nada en las Reglas que permitan a un jugador presionar su pelota ligeramente en la arena o tierra para que quede estacionada. Por lo tanto, en ambos casos, dado que el jugador no pudo colocar la pelota de acuerdo con las Reglas, debió proceder bajo opción de golpe y distancia de la Regla de Pelota Injugable (Regla 28a) o, en equidad (Regla 1-4), dropear la pelota, bajo la penalidad de un golpe, fuera del bunker, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el lugar donde debe dropear la pelota.

El mismo principio se aplicaría si un jugador está procediendo bajo cualquier Regla y la pelota no queda estacionada en el bunker en un lugar que no esté más cerca del hoyo que el punto de referencia.

Decisiones relacionadas:

- 1-2/9 Pelota oscilando en la superficie del putting green es presionada
- Misc./2 Si los rastrillos deben colocarse dentro o fuera de los bunkers

20-3d/3

PELOTA EN EL ROUGH SE MUEVE HACIA ABAJO AL PREPARAR EL GOLPE; NO SE QUEDA DETENIDA CUANDO SE LA REPONE

P. La pelota de un jugador está suspendida en el rough a una altura de 7 cms. arriba del suelo. Prepara el golpe. Se mueve hacia abajo unos 5 cms. y se detiene en el punto X. El jugador trata de reponer la pelota según lo dispuesto en la Regla 18-2b, pero la pelota cae hacia abajo al punto X. Según la Regla 20-3d, trata nuevamente de reponer la pelota, otra vez con el mismo resultado. El jugador debe colocar ahora la pelota en el sitio más cercano no más cerca del hoyo donde pueda colocarse y quedar detenida - Regla 20-3d.

Si el sitio más cercano donde la pelota quedará detenida es el punto X, preguntamos si el jugador debe colocarla allí, si bien ese punto se encuentra verticalmente debajo del asiento original.

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 18/1 Pelota se mueve verticalmente hacia abajo

LA PELOTA ESTA EN JUEGO CUANDO ES DROPEADA O COLOCADA

20-4/1

PELOTA ES REPUESTA EN EL PUTTING GREEN SIN QUITAR MARCADOR; SEGUIDAMENTE LA PELOTA SE MUEVE

P. Un jugador repone la pelota en el putting green pero omite quitar el marcador. Seguidamente, el viento mueve la pelota a una nueva posición. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 20-4, una pelota está en juego una vez repuesta, haya sido quitado o no el objeto utilizado para marcar su posición. Por consiguiente la pelota debe ser jugada desde la nueva posición - ver Decisión 18-1/12.

Decisiones relacionadas:

- 18-1/12 Pelota repuesta y estacionada es movida seguidamente por el viento
- 18-2a/7 Pelota movida por el viento es repuesta
- 20-2c/3.5 Pelota dropeada se estaciona y luego rueda fuera de límites
- 20-3d/1 Pelota colocada rueda dentro del hoyo

20-4/2

PELOTA LEVANTADA DEL GREEN Y COLOCADA POR EL CADDIE DETRAS DEL MARCADOR DE PELOTA

P. Un jugador marca la posición de su pelota en el green, colocando una moneda inmediatamente detrás de la pelota. Levanta la pelota y se la entrega al caddie para que la limpie. El caddie luego coloca la pelota inmediatamente detrás de la moneda, es decir, no en la posición original de la pelota. ¿Está la pelota en juego cuando el caddie la colocó?

R. La respuesta depende de si el caddie tuvo la intención de poner la pelota en juego cuando la colocó.

Si el caddie no colocó la pelota con la intención de ponerla en juego (p.ej. posicionó la pelota para que sirva de punto de referencia para leer la línea del putt desde el otro lado del hoyo), la pelota no estaba en juego cuando fue así colocada. La pelota no se considera que está en juego hasta que es reposicionada con la intención de reponer la pelota como lo requiere la Regla 16-1b. Si el jugador ejecuta un golpe con su pelota mientras no estaba en juego, estaría jugando una pelota equivocada (Regla 15-3).

Si el caddie colocó la pelota con la intención de ponerla en juego, la pelota está en juego. Si el jugador jugó la pelota así colocada, perdería el hoyo en match play por jugar de lugar equivocado (Regla 20-7b) y en juego por golpes incurriría en una penalidad de dos golpes por jugar de lugar equivocado (Reglas 16-1b y 20-7). En juego por golpes, no tiene penalidad adicional por haber sido repuesta la pelota por una persona no autoizada a hacerlo según la Regla 20-3a (ver Nota 3 a la Regla 20-7c).

Si el caddie ha repuesto la pelota en el sitio original, la presunción es que intentó ponerla en juego, salvo que haya una fuerte evidencia de lo contrario.

Decisiones relacionadas:

- 15/4 Jugador levanta la pelota, la deja a un lado y la juega desde el lugar en donde la dejó
- 15-3b/3 Co-competidor levanta la pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde este lugar

JUGANDO EL PROXIMO GOLPE DESDE DONDE SE JUGO EL GOLPE ANTERIOR

20-5/1

SE FALLA GOLPE A PELOTA SOBRE TEE Y LUEGO SE GOLPEA FUERA DE LIMITES

P. Un jugador ejecuta un golpe desde el sitio de salida y falla el golpe. Ejecuta un segundo golpe y golpea la pelota fuera de límites. Al proceder de acuerdo con la Regla 27-1, ¿se le permite colocar una pelota sobre un tee en cualquier lugar del sitio de salida, o debe dropear una pelota donde se había colocado la pelota original sobre el tee?

R. El jugador puede colocar una pelota sobre un tee, en cualquier lugar del sitio de salida.

20-5/2

JUGADOR PROCEDIENDO BAJO LA REGLA 20-5 DROPEA LA PELOTA EN UNA PARTE DIFERENTE DE LA CANCHA

P. Un jugador cuya pelota descansa dentro y cerca del borde de un bunker, golpea la pelota fuera de límites. Cuando procede bajo la Regla 27-1, dropea una pelota a unos pocos centímetros del punto donde la pelota original fue jugada por última vez, no mas cerca del hoyo, pero la pelota primero golpea una parte de la cancha a través de la cancha. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 20-6, el jugador debe corregir su error dropeando una pelota de forma tal que primero golpee en el bunker (Regla 20-5). Si omite hacerlo y juega la pelota dropeada, ha jugado desde lugar equivocado (Reglas 20-7 y 27-1).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 20-5 – ver “Golpe y Distancia” y “Golpe Cancelado o Revocado” en el Índice

LEVANTANDO PELOTA DROPEADA O COLOCADA ERRONEAMENTE

20-6/1

PELOTA COLOCADA CUANDO DEBIO SER DROPEADA O DROPEADA CUANDO DEBIO SER COLOCADA; CORRECCION DEL ERROR

P. Un jugador colocó una pelota cuando debió dropearla o la dropeó cuando debió colocarla. Antes de ejecutar un golpe, ¿se le permite al jugador levantar la pelota, sin penalidad, según la Regla 20-6 y proceder correctamente?

R. Sí. Si no es así el jugador perdería el hoyo en match play o incurriría en una penalidad de dos golpes en el juego por golpes por quebrantar la Regla aplicable.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/9 Pelota levantada sin autorización es dropeada en lugar de reponerla
- 18-2a/21.5 Pelota movida accidentalmente; sitio donde originalmente descansaba indeterminable; jugador coloca la pelota en lugar de dropearla
- 20-2c/2 Pelota dropeada por tercera vez cuando debió ser colocada luego de la segunda dropeada

20-6/2

CAMBIANDO OPCION DE ALIVIO DESPUES DE DROPEAR PELOTA EN LUGAR EQUIVOCADO

P. Un jugador declara su pelota injugable y opta por tener alivio según la Regla 28c. Dropea la pelota en lugar equivocado y se le comunica el hecho. Entonces levanta su pelota de acuerdo con la Regla 20-6 y manifiesta que desea proceder según la Regla 28b. ¿Tiene el jugador derecho a proceder de acuerdo con la Regla 28b?

R. Sí. Las Decisiones 20-2a/6 y 20-2c/5 sugieren una conclusión diferente. Ello no obstante, en esos casos son invocadas las Reglas 20-2a y 20-2c y dichas Reglas implican que una pelota que ha de ser dropeada nuevamente debe dropearse nuevamente de acuerdo con la opciones invocadas originalmente.

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando opción de alivio” en el Índice

20-6/3

PELOTA ERRONEAMENTE SUSTITUIDA CUANDO SE LA DROPEO; CORRECCION DEL ERROR

P. La pelota de un jugador descansa sobre un sendero de carro pavimentado. Al obtener alivio de la obstrucción, erróneamente dropea una pelota que no es la original. Descubre su error antes de ejecutar su próximo golpe. ¿Cómo debería proceder?

R. El jugador no tiene derecho a sustituir una pelota cuando procede según la Regla 24-2b, salvo que la pelota no sea inmediatamente recuperable. Bajo la Regla 20-6 debe corregir su error dropeando la pelota original de acuerdo con las Reglas. Si omite hacerlo y juega la pelota sustituta, incurre en la penalidad

general por quebrantar la Regla 24-2b – ver Regla 15-2.

Decisiones relacionadas:

- 15-2/2 Jugador por error sustituye la pelota en el putting green; error se descubre antes de ejecutar el golpe
- 20-1/5 Pelota del competidor levantada sin autorización por caddie del co-competidor quien posteriormente la cambia por otra pelota que juega el competidor

20-6/4

SUSTITUYENDO LA PELOTA CUANDO SE DROPEA NUEVAMENTE

P. Al obtener alivio de un hazard de agua, un jugador dropea una pelota en un lugar equivocado, pero advierte su error antes de jugarla. Cuando corrige el error bajo la Regla 20-6, ¿puede dropear una pelota diferente a la originalmente dropeada?

R. Sí. Cuando corrige su error bajo la Regla 20-6, el jugador está procediendo de acuerdo a la Regla original, en este caso la Regla 26-1. Como el jugador está procediendo bajo una regla que permite la sustitución (Regla 26-1), puede sustituir la pelota. Si hubiera estado procediendo bajo una Regla que no autoriza la sustitución de pelota (es decir, la Regla 24-2b), hubiera estado obligado a dropear la pelota original, salvo que la misma no fuera inmediatamente recuperable.

Un jugador que dropea nuevamente bajo la Regla 20-2c no puede sustituir la pelota, salvo que la originalmente dropeada no sea inmediatamente recuperable.

20-6/5

JUGADOR QUE DROPEA PELOTA BAJO UNA REGLA Y LUEGO DESEA REPONER LA PELOTA EN SU POSICION ORIGINAL

P. La pelota de un jugador descansa debajo de un árbol. Considera la pelota injugable y dropea una pelota al largo de tres palos desde donde su pelota original descansaba. Antes de jugar, es informado que dropeó en lugar equivocado. De acuerdo a la Regla 20-6, levanta la pelota dropeada, y advierte que, si dropea la pelota dentro del largo de dos palos del punto donde la pelota originalmente descansaba, es probable que quede injugable. Puede el jugador reponer la pelota en su posición original, bajo la penalidad de un golpe conforme a la Regla 18-2a?

R. No. Una vez que el jugador ha puesto una pelota en juego bajo una Regla aplicable, debe continuar procediendo bajo la misma Regla hasta que correctamente haya puesto la pelota en juego. En este caso, el jugador puede cambiar entre las opciones de la Regla 28 cuando corrige el error por haber dropeado en lugar equivocado (ver Decisión 20-6/2), pero no puede proceder de acuerdo a otra Regla o reponer su pelota en la posición original.

Después de levantar la pelota, el jugador tiene derecho a reponerla en su posición original, solo si todavía no la ha puesto en juego de acuerdo a una Regla aplicable. Sin embargo, en tal caso, el jugador puede incurrir en la penalidad de un golpe bajo la Regla 18-2a por haber levantado su pelota sin que estuviera permitido (ver Decisión 18-2a/12).

Decisiones relacionadas:

- 20-7/2 Pelota considerada injugable en hazard de agua es dropeada en el hazard y jugada
- 25-1b/26 Jugador ignorando que la pelota esta en hazard de agua obtiene alivio por interferencia de agujero de animal de madriguera

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver “Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando opción de alivio” en el Indice

JUGANDO DESDE LUGAR EQUIVOCADO: GENERAL

20-7/1

PELOTA JUGADA DESDE EL LUGAR DONDE LA PELOTA ORIGINAL FUE DESVIADA FUERA DE LIMITES POR VEHICULO DE MANTENIMIENTO

P. El golpe de salida de un jugador avanza unas 175 yardas y estando la pelota aún en movimiento, es desviada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento de la cancha. El jugador, manifestando que el vehículo no debería encontrarse allí, dropeó una pelota en el lugar donde el vehículo de mantenimiento desvió la pelota original, completó el juego del hoyo y sostuvo que no había incurrido en penalidad. ¿Estaba el jugador en lo correcto?

R. No. Un vehículo de mantenimiento es una causa ajena. La pelota original se habría jugado tal como se encontraba, sin penalidad, si hubiera estado dentro de los límites - Regla 19-1. Como la pelota estaba fuera de límites, el jugador estaba obligado a proceder de acuerdo con la Regla 27-1, incurriendo en la penalidad de golpe y distancia.

El jugador, al dropear una pelota cerca del lugar donde la pelota original había sido desviada, y al jugarla, jugó desde el lugar equivocado.

En match play incurre en la penalidad de pérdida del hoyo - Regla 20-7b.

En el juego por golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrito por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla. En vista que la infracción fue seria, estuvo sujeto a ser descalificado, salvo que corrigiera su error según lo prescrito en el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

20-7/2

PELOTA CONSIDERADA INJUGABLE EN HAZARD DE AGUA ES DROPEADA EN EL HAZARD Y JUGADA

P. En el hoyo 7 un jugador declara la pelota injugable en un hazard de agua y, pensando que es de aplicación la Regla 28b ó c, dropea la pelota en el hazard de agua y la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 28 no es de aplicación cuando la pelota de un jugador está en un hazard de agua. Como en la situación planteada es de aplicación la Regla 26-1, se considera que ha jugado desde lugar equivocado conforme la misma Regla.

En match play, el jugador perdió el hoyo (Regla 20-7b).

En el juego por golpes, si no se trató de una seria infracción a la Regla de hazard de agua, el jugador, además de incurrir en la penalidad de un golpe prevista en la Regla 26-1, incurre en la penalidad de dos golpes por jugar desde lugar equivocado y debe completar el hoyo con la pelota jugada desde el hazard de agua - ver primer párrafo de la Regla 20-7c y la Regla 26-1.

En el juego por golpes, si se trató de una seria infracción a la Regla de hazard de agua, antes de jugar desde el próximo sitio de salida, el jugador debe tanto (1) colocar una pelota en el lugar donde la pelota original descansaba originalmente en el hazard de agua con un golpe de penalidad de acuerdo a la Regla 18-2a, como (2) jugar una pelota de acuerdo a la Regla 26-1; en cualquiera de los casos debe agregar dos golpes de penalidad al score que haga con esa pelota (Regla 20-7c). Si el jugador omite corregir el error, está descalificado - ver segundo y tercer párrafo de la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/12 Jugador con derecho a obtener alivio levanta la pelota; la repone luego y la juega desde la posición original
- 20-6/5 Jugador que dropea pelota bajo una Regla y luego desea reponer la pelota en su posición original
- 25-1b/26 Jugador ignorando que la pelota esta en hazard de agua obtiene alivio por interferencia de agujero de animal de madriguera
- 34-3/6 Jugador procede según una regla inaplicable; decisión del Comité

20-7/2.5

PELOTA DECLARADA INJUGABLE EN HAZARD DE AGUA; OTRA PELOTA ES DROPEADA EN EL HAZARD, PERO JUGADOR ADVIERTE ERROR ANTES DE JUGAR

P. Un jugador considera su pelota injugable en un hazard de agua, no levanta su pelota y dropea otra pelota en el hazard de agua, pensando que la Regla 28b o c es aplicable. Advierte su error antes de jugar la pelota dropeada. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador dropeó una pelota bajo la Regla 28, procedió de acuerdo a una Regla inaplicable. Bajo la Regla 20-6 debe abandonar la pelota dropeada y, sin penalidad, jugar la pelota original o, bajo la penalidad de un golpe, proceder de acuerdo a la Regla de Hazard de Agua (Regla 26-1) con respecto a la pelota original.

20-7/3

SI UN JUGADOR PUEDE DROPEAR SU PELOTA DENTRO DE UNA ZONA DONDE EL JUEGO ESTA PROHIBIDO

P. Al proceder de acuerdo con una Regla, un jugador desea dropear su pelota en una zona donde el juego ha sido prohibido (es decir, un putting green equivocado o una zona de terreno en reparación con prohibición de juegos). ¿Está esto permitido?

R. Si. Nada hay en las Reglas que prohíba a un jugador dropear su pelota en una parte de la cancha donde el juego está prohibido. Sin embargo, el jugador deberá tomar alivio de acuerdo a las prescripciones de la Regla que sea de aplicación. Si juega su pelota desde ese lugar, estaría penalizado.

Decisión relacionada:

- 25-1b/14.5 Pelota declarada injugable dropeada en terreno en reparación desde donde el juego está prohibido; pelota seguidamente dropeada según la Regla de terreno en reparación

JUGANDO DESDE LUGAR EQUIVOCADO EN JUEGO POR GOLPES

20-7c/1

PELOTA REPUESTA EN LUGAR EQUIVOCADO EN EL GREEN Y EMBOCADA

P. En juego por golpes, un competidor al reponer su pelota en el green inadvertidamente la puso en un lugar equivocado cercano y embocó. Seguidamente, se detectó el error y el jugador puso la pelota en el lugar correcto y completó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Siempre que el competidor no haya cometido una seria infracción, el score con la pelota jugada desde el lugar equivocado se computa y el competidor debe agregar dos golpes de penalidad a ese score (Reglas 16-1b o 20-3a y 20-7c).

El competidor no incurre en penalidad por haber ejecutado el putt desde el lugar correcto después de completar el hoyo desde el lugar equivocado. (Modificada)

20-7c/2

PELOTA JUGADA EN EL GREEN DESDE LUGAR EQUIVOCADO ES LEVANTADA Y JUGADA DESDE LUGAR CORRECTO

P. En el juego por golpes, A por error repuso su pelota delante del marcador de pelota de B (que se encontraba cerca del de A) y jugó el putt. La pelota se estacionó como a un metro del hoyo. El error se descubrió luego y A levantó su pelota sin marcar su posición, la colocó delante de su marcador de pelota y completó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando A repuso su pelota delante del marcador de pelota de B y jugó el putt, jugó desde lugar equivocado e incurrió en la penalidad de dos golpes; la pelota estaba en juego (Regla 20-7c).

Cuando A posteriormente levantó su pelota de donde se encontraba, como a un metro del hoyo, sin marcar su posición y no la repuso, incurrió en la penalidad general (dos golpes) por quebrantar la Regla 20-1 - ver segundo párrafo de la Regla 20-1.

Por lo tanto, A incurrió en una penalidad total de cuatro golpes.

20-7c/3

SE CREE QUE LA PELOTA ESTA PERDIDA EN BUNKER; COMPETIDOR DROPEA OTRA PELOTA EN EL BUNKER Y LA JUEGA; PELOTA ORIGINAL ES ENCONTRADA LUEGO FUERA DEL BUNKER

P. En juego por golpes A ejecuta un golpe largo al green y la pelota parece quedar en un bunker al lado del green. La pelota no se encuentra en el bunker. A dropeó una pelota en el bunker y la jugó al green. Luego, A descubre que su pelota original está del otro lado del green. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando A dropeó otra pelota en el bunker, ésta se convirtió en la pelota en juego bajo la penalidad de golpe y distancia, la pelota original está perdida – ver Definición de "Pelota perdida".

Dado que el lugar donde se dropeó y jugó la pelota estaba mucho más adelante del lugar de donde se jugó la pelota original por última vez, A fue responsable de una seria infracción a la Regla aplicable (Regla 27-1) al no volver a ese lugar. Debería haber sido descalificado a menos que hubiera rectificado la infracción según se indica en la Regla 20-7c, en cuyo caso habría incurrido en la penalidad adicional de dos golpes.

Decisiones relacionadas:

- 15/13 Pelota extraviada dropeada según la regla de pelota injugable pero no jugada.
- 15/14 Pelota en bunker considerada injugable, dropeada en el bunker y jugada: se descubre posteriormente que es una pelota equivocada.
- 28/14 Pelota equivocada considerada injugable, jugada según procedimiento de golpe y distancia; pelota original encontrada luego.
- 28/15 Pelota abandonada considerada injugable, dropeada dentro del largo de dos palos y jugada antes de descubrir el error.

20-7c/4**PELOTA DEL COMPETIDOR JUGADA POR EL CO-COMPETIDOR; COMPETIDOR SUSTITUYE LA PELOTA EN LUGAR EQUIVOCADO, LA JUEGA Y LUEGO LA ABANDONA Y JUEGA LA PELOTA ORIGINAL DESDE EL LUGAR CORRECTO**

P. En juego por golpes A, B y C juegan sus golpes de salida a la misma zona. Después que B y C han jugado sus segundos golpes, A descubre que la pelota que queda no es la suya, y aunque es claro que B o C han jugado su pelota, asume que su pelota fue jugada por B. El párrafo final de la Regla 15-3b obliga a A a colocar una pelota en el lugar desde donde su pelota fue jugada. A coloca otra pelota en el sitio desde donde B jugó su segundo golpe y la juega al green. Entonces se descubre que fue C y no B quien erróneamente jugó la pelota de A, y por ende A ha jugado una pelota sustituta desde un lugar equivocado. A acepta la penalidad de dos golpes según la Reglas aplicables (Reglas 15-3b y 20-7c), y pensando que debe corregir su error, abandona la pelota sustituta. A levanta su pelota original, regresa al sitio desde donde C jugó su segundo golpe, juega desde allí hacia el putting green y emboca con dos putts. A luego juega desde el próximo sitio de salida. ¿Cuál es el fallo y cuál fue el score de A para el hoyo?

R. El proceder de A fue correcto hasta que abandonó la pelota sustituta. Es una cuestión de hecho quien realmente había jugado la pelota de A, y ese hecho es algo que A pudo haber determinado antes de jugar la pelota sustituta. La pelota sustituta, aunque jugada de lugar equivocado era su pelota en juego, y su pelota original estaba fuera de juego. Como la infracción de A no fue seria no debía corregir el error por haber jugado desde lugar equivocado. En lugar de abandonar la pelota sustituta, A debió terminar el hoyo con ella (Regla 13-1) de acuerdo con la Regla 20-7c, agregando a su score los dos golpes de penalidad que había aceptado correctamente según la Regla 15-3b.

Cuando A regresó y jugó su pelota original desde el lugar correcto (es decir, desde donde C la había jugado erróneamente), estaba sustituyendo la pelota en juego, en infracción a la Regla 15-2, como así también jugando de lugar equivocado. Por lo tanto incurre en una penalidad adicional de dos golpes (Reglas 13-1, 15-2 y 20-7c), para un total de cuatro golpes de penalidad. El score de A para el hoyo fue 9.

Decisiones relacionadas:

- 15/8 Pelota jugada según la Regla de Pelota Perdida en Terreno en Reparación después de jugarse otra pelota según el procedimiento de golpe y distancia
- 18-2a/8.5 Pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según Regla de Terreno en Reparación
- 25-1c/2 Pelota dropeada y jugada según la Regla de Terreno en Reparación en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original esta en terreno en reparación

20-7c/5**COMPETIDOR JUEGA SEGUNDA PELOTA SEGUN LA REGLA 20-7c; ACLARACION DE "GOLPES DE PENALIDAD INCURRIDOS UNICAMENTE POR JUGAR LA PELOTA QUE NO HA DE COMPUTARSE"**

La Nota 2 de la Regla 20-7c, permite a un jugador que ha jugado una segunda pelota no tener en cuenta los golpes de penalidad incurridos únicamente al jugar una pelota que no ha de computarse, tal como ocasionar accidentalmente el movimiento de la pelota (Regla 18-2a) o procediendo según la Regla de Hazard de Agua (Regla 26-1). Sin embargo, un jugador no puede dejar de lado una infracción a las Reglas que sería aplicable a cualquiera de las dos pelotas jugadas, tal como quebrantar la Regla de Práctica (Regla 7-2), la Regla sobre Consejo (Regla 8-1) o jugar Pelota Equivocada (Regla 15-3).

Decisiones relacionadas:

- 15/7 Pelota equivocada jugada creyendo que es pelota provisional o segunda pelota
- 27-2c/4 Pelota original y pelota provisional encontradas fuera de límites

20-7c/6

PELOTA EN BUNKER JUGADA POR OTRO JUGADOR; LA PELOTA NO ES REPUESTA

P. En juego por golpes, la pelota de A que se encontraba en un bunker, fue jugada por su co-competidor B. B falló en su intento de sacar la pelota del bunker y luego descubrió que había jugado pelota equivocada. A jugó la pelota desde el lugar en que había quedado después de que B la jugara y se dio cuenta luego de que debería haberla repuesto. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 15-3b dice que A debe reponer la pelota. A jugó desde lugar equivocado (Reglas 15-3b y 20-7) incurriendo en la penalidad de dos golpes cuando ejecutó un golpe desde el lugar en que había quedado después de que B la jugara. En la medida que la infracción no fuera seria, debe terminar el hoyo con la pelota jugada desde el lugar equivocado.

B incurre en dos golpes de penalidad de acuerdo a la Regla 15-3b y debe corregir el error.

Otras Decisiones con la Regla 20-7 – ver “Lugar Equivocado” y “Sería Infracción a las Reglas: jugando desde lugar equivocado” en el Índice

REGLA 21

Limpiando la Pelota

Definiciones

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

Una pelota en el *green* puede ser limpiada cuando se la levantó según la Regla 16-1b. En cualquier otra parte, una pelota que ha sido levantada puede ser limpiada excepto, cuando ha sido levantada:

- a. Para determinar si está inservible para el juego (Regla 5-3);
- b. Para identificarla (Regla 12-2), en cuyo caso puede limpiarse únicamente en la medida necesaria para su identificación; o
- c. Porque está ayudando o interfiriendo el juego (Regla 22).

Si un jugador limpia su pelota durante el juego de un hoyo excepto como lo permite esta Regla, **incurrir en la penalidad de un golpe**, y la pelota, si ha sido levantada, debe ser repuesta.

Si un jugador al que se le exige reponer una pelota omite hacerlo, **incurrir en la penalidad general según la Regla aplicable**, pero no hay penalidad adicional según la Regla 21.

Excepción: Si un jugador incurre en penalidad por no proceder de acuerdo con la Regla 5-3, 12-2 ó 22, no hay penalidad adicional según la Regla 21.

LIMPIANDO LA PELOTA

21/1

QUITANDO PINTURA DE LA PELOTA

P. Se ha utilizado pintura para marcar líneas en el suelo definiendo el terreno en reparación. Una pelota aterriza en una línea tal y se le adhiere pintura. ¿Puede el jugador quitar la pintura?

R. No, a menos que la pelota esté en una posición de donde pueda levantarse según las Reglas y limpiarse según la Regla 21, en cuyo caso el jugador puede intentar quitar la pintura.

Decisión relacionada:

- 24-2b/20 Interferencia por línea o marca en el suelo hecha con cal o pintura

21/2

QUITANDO PASTO ADHERIDO A LA PELOTA

P. A través de la cancha, ¿está permitido quitar pasto cortado que se ha adherido a la pelota?

R. No. Tal acción está prohibida por la Regla 21. Cualquier cosa adherida a la pelota no es un impedimento suelto - Ver Definición de "Impedimentos Suelos".

Decisión relacionada:

- 23-1/5 Quitando insecto de la pelota

21/3

SI LA PELOTA SE CONSIDERA LIMPIADA CUANDO EL CADDIE LA ARROJA AL JUGADOR

P. A un jugador se le pide que levante su pelota, que está estacionada a través de la cancha o en un hazard, porque interfiere con el juego de otro jugador. El jugador autoriza a su caddie a levantar la pelota, y habiéndola marcado y levantado, el caddie se la arroja al jugador quien la agarra. Excepto cuando la pelota descansa en el putting green, no se está permitido limpiar una pelota levantada porque interfiere. ¿Se considera que el hecho de arrojar y agarrar la pelota implica limpiarla?

R. Si la pelota es limpiada es una cuestión de hecho. La acción descrita podría resultar en que la pelota fuera limpiada. Cualquier duda debería ser resuelta en contra del jugador.

21/4

SE OMITIO MARCAR UNA PELOTA LEVANTADA PARA IDENTIFICACION, TAMPOCO SE ANUNCIO LA INTENCION DE LEVANTAR Y LUEGO SE LIMPIO LA PELOTA MAS ALLA DE LA MEDIDA NECESARIA PARA IDENTIFICARLA

P. Un jugador levantó la pelota con el propósito de identificarla, omitiendo anunciar su intención al contrario, marcador o un co-competidor. Por consiguiente cometió infracción a la Regla 12-2. También omitió marcar la posición de la pelota antes de levantarla, quebrando la Regla 20-1 y limpió la pelota más allá de la medida necesaria para identificarla, quebrando la Regla 21. La penalidad por quebrantar cada una de estas Reglas es un golpe. Preguntamos si el jugador incurrió en la penalidad de tres golpes.

R. No. El jugador incurre en una penalidad de un golpe por no cumplir con las disposiciones de la Regla 12-2. No se justifica una penalidad adicional según las Reglas 20-1 ó 21 - ver Regla 12-2 y la Excepción según la Regla 21.

Otras Decisiones relacionadas cuando múltiples penalidades son de aplicación – ver "Penalidades Múltiples (Situaciones" en el Indice

21/5

JUGADOR LEVANTA SU PELOTA BAJO UNA REGLA QUE NO PERMITE SU LIMPIEZA Y GIRA LA MISMA AL REPONERLA

P. La pelota de un jugador tiene barro adherido. El jugador levanta su pelota según una Regla que no permite limpiarla. Al momento de reponerla ¿puede el jugador colocarla girándola en otra dirección de forma tal que el barro no interferiría entre la cara del palo y la pelota?

R. Si, siempre que la pelota sea repuesta en el mismo sitio del que fue levantada. Sin embargo, si el jugador rota la pelota de manera tal que la misma queda apoyada sobre el barro (como si se tratara de un tee) estaría infringiendo la Regla 20-3a.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 21 – ver "Limpiando la Pelota" en el Indice

REGLA 22

Pelota que Ayuda o Interfiere con el Juego

Definiciones

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

22-1. Pelota que Ayuda al Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que una pelota puede ayudar a cualquier otro jugador, puede:

- a. Levantar la pelota si es su pelota; o
- b. Hacer levantar cualquier otra pelota.

Una pelota levantada según esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La pelota no debe limpiarse a menos que descanse en el *green* (ver Regla 21).

En el juego por golpes, a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla.

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

Nota: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada.

22-2. Pelota que Interfiere el Juego

Excepto cuando una pelota está en movimiento, si un jugador considera que otra pelota podría interferir con su juego, puede hacerla levantar.

Una pelota levantada según esta Regla debe ser repuesta (ver Regla 20-3). La pelota no debe limpiarse a menos que descanse en el *green* (ver Regla 21).

En el juego por golpes, a un jugador que se le exige levantar su pelota puede jugar primero en lugar de levantarla.

Nota 1: Excepto en el *green*, un jugador no puede levantar su pelota solamente por considerar que podría interferir en el juego de otro jugador. Si un jugador levanta su pelota sin que se lo hayan pedido, **incurre en la penalidad de un golpe por infracción a la Regla 18-2a**, pero no hay penalidad adicional según la Regla 22.

Nota 2: Cuando otra pelota está en movimiento, una pelota que podría influir en su movimiento no debe ser levantada.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:
Match play – Pérdida del hoyo; Juego por golpes – Dos golpes.

PELOTA QUE INTERFIERE O AYUDA EL JUEGO

22/1

INTERFERENCIA MENTAL POR OTRA PELOTA

P. Para que A tenga derecho a pedir a B que levante su pelota porque interfiere en su juego, ¿debe encontrarse la pelota de B en o cerca de la línea de juego de A y por lo tanto en una posición tal que interfiera físicamente la pelota de A? ¿O puede A también pedir a B que levante su pelota si ésta no se encuentra en su línea de juego pero A la alcanza a ver y por lo tanto constituye interferencia mental?

R. A un jugador le está permitido, según la Regla 22-2, solicitar que otra pelota sea levantada si interfiere tanto física como mentalmente en su juego.

Decisión relacionada:

- 24-2a/1 Interferencia mental por obstrucción

22/2

JUGADOR ALEGA QUE OTRA PELOTA QUE SE ENCUENTRA A 30 YARDAS INTERFIERE CON SU JUEGO

P. La pelota de B se encuentra a un metro del *green*, directamente en la línea al hoyo de la pelota de A que está a 30 yardas del *green*. ¿Puede A solicitarle a B que levante su pelota, alegando que la misma interfiere con su juego?

R. Sí.

22/3

JUGADOR PIDE A OTRO JUGADOR QUE LEVANTE SU PELOTA, NO EXISTIENDO POSIBILIDAD RAZONABLE DE QUE LA PELOTA INTERFIERA O AYUDE

P. La pelota de A descansa en el *putting green*. La pelota de B se encuentra a 100 yardas del *green*. B pide a A que levante su pelota, de acuerdo con la Regla 22-2, porque podría interferir en su juego. Esto sucede varias veces durante la vuelta. ¿Está permitido tal proceder?

R. La Regla 22 pretende cubrir situaciones en las que hay posibilidad razonable de que una pelota ayude o interfiera otra pelota. Si se abusa de la Regla, como en este caso, el Comité estaría justificado en penalizar a B por demora indebida (Regla 6-7).

22/4 (Reservada)

22/5

PELOTA QUE AYUDA, LEVANTADA POR EL CONTRARIO Y REPUESTA A PEDIDO DEL JUGADOR; LA PELOTA DEL JUGADOR GOLPEA LA PELOTA DEL CONTRARIO Y CONTRARIO RECLAMA

P. En un *match* entre A y B, la pelota de A descansa cerca del hoyo en posición tal que serviría para detener

la pelota de B. A levanta su pelota para limpiarla. B pide a A que la reponga antes de jugar su putt. A protesta, pero B insiste y manifiesta que, de acuerdo con las Reglas, A debe reponer su pelota inmediatamente. A repone su pelota, pero discute el derecho de B de solicitarle que así lo haga, y reclama el hoyo. B juega su putt y su pelota golpea la pelota de A y se detiene muy cerca del hoyo. A repone su pelota y emboca para 4. B emboca luego para 4. El match continúa y el reclamo se comunica luego al Comité. ¿Cómo debe decidir el Comité?

R. El hoyo se mantiene como fue jugado. Las Reglas no obligan a A a reponer su pelota, pero B no quebrantó las Reglas por solicitar a A que la reponga - ver Regla 22-1.

22/6

COMPETIDOR SOLICITA QUE PELOTA EN POSICION DE AYUDARLO NO SEA LEVANTADA

P. En juego por golpes, la pelota de B descansa al borde del putting green. La pelota de A descansa cerca del hoyo en posición de actuar como freno para la pelota de B. B le solicita a A que no levante su pelota. ¿Este pedido es correcto?

R. No. Si A y B se ponen de acuerdo en no levantar la pelota que puede ayudar a B, ambos están descalificados según la Regla 22-1.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/8 Jugador concede el próximo golpe a su contrario y juega antes de que el contrario tenga oportunidad de levantar su pelota
- 3-4/1 Competidor privado de la oportunidad de levantar la pelota que ayuda a su co-competidor
- 20-1/11 Marcador de pelota en posición de ayudar a otro jugador
- 30-3f/11 Pedido que se levante pelota que podría ayudar juego del compañero es ignorado

22/7

PELOTA QUE AYUDA AL CO-COMPETIDOR EN EL GREEN; PROCEDIMIENTO A SEGUIR POR UN ARBITRO SI EL COMPETIDOR NO LEVANTA LA PELOTA

P. En juego por golpes, la pelota de un competidor se encuentra en posición de ayudar el juego de un co-competidor y el competidor está en posición de levantar la pelota de acuerdo con la Regla 22-1, sin demorar el juego del co-competidor. Sin embargo, el competidor no toma ninguna acción para invocar la Regla. ¿Estaría un justificado que un árbitro interviniera y pidiera al competidor que invoque la Regla para protegerse él y a los demás competidores?

R. Sí. Si el competidor objetara, habría evidencia suficiente de que existe acuerdo para no levantar la pelota con el propósito de ayudar al co-competidor, quebrantando la Regla 22-1. El árbitro estaría justificado en así aconsejar a los competidores involucrados y advertirles que de omitir levantar la pelota, podría resultar en descalificación según la Regla 22-1.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 22 : Ver "Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego" en el Índice

REGLA 23

Impedimentos Suelos

Definiciones

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

23-1. Alivio

Cualquier *impedimento suelto* puede ser quitado sin penalidad, excepto cuando el *impedimento suelto* y la pelota descansan o tocan el mismo *hazard*.

Si la pelota descansa en cualquier lugar que no sea un *green* y la remoción de un *impedimento suelto* por parte del jugador ocasiona el *movimiento* de la pelota, se aplica la Regla 18-2a.

En el *green*, si la pelota o el marcador de pelota es accidentalmente *movido* durante el proceso de quitar un *impedimento suelto* por parte del jugador, la pelota o el marcador de pelota debe ser repuesto. No hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota o del marcador de pelota sea directamente atribuible a la remoción del *impedimento suelto*. De otra forma, si el jugador ocasiona el *movimiento* de la pelota, **incurrir en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a.**

Cuando una pelota está en movimiento, un *impedimento suelto* que pudiera influir en el movimiento de ella no debe ser removido.

Nota: Si la pelota descansa en un *hazard*, el jugador no debe tocar ni mover ningún *impedimento suelto* que descansen en el mismo *hazard* o lo toque – ver Regla 13-4c.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

(Buscando la pelota en un hazard – ver Regla 12-1)

(Tocando la línea del putt – ver Regla 16-1a)

IMPEDIMENTOS SUELTOS: GENERAL

23/1

CUANDO UN IMPEDIMENTO SUELTO SE TRANSFORMA EN OBSTRUCCION

Los impedimentos sueltos pueden ser transformados en obstrucciones a través de procesos de construcción o manufactura. Por ejemplo, un tronco (impedimento suelto) que ha sido partido y al cual se le han colocado patas se ha transformado, por construcción, en un banco (obstrucción); o un pedazo de madera (impedimento suelto), se transforma en obstrucción al ser convertido en una briqueta.

23/2

SIGNIFICADO DE "FIRMEMENTE ENTERRADO" EN LA DEFINICION DE "IMPEDIMENTOS SUELTOS"

P. La Definición de "Impedimentos Suelos" establece que una piedra es un impedimento suelto si no se encuentra "firmemente enterrada". ¿Cuándo se considera que una piedra está "firmemente enterrada"?

R. Si una piedra está parcialmente enterrada y puede levantarse fácilmente, es un impedimento suelto. Si hay dudas acerca de si una piedra está firmemente enterrada o no, no debe ser quitada.

23/3

PERA A MEDIO COMER

P. Una pera a medio comer se encuentra directamente delante de la pelota en un bunker y no hay perales cerca del bunker. En estas circunstancias, se considera que la pera es una obstrucción más que un impedimento suelto, en cuyo caso, ¿se le permite al jugador quitarla sin penalidad?

R. No. Una pera es un objeto natural. Al desprenderse de un árbol es un impedimento suelto. El hecho de que la pera esté a medio comer y no haya perales en los alrededores, no altera la condición de la pera.

23/4

CASCARAS DE FRUTA

P. La cáscara de una banana o de otra fruta, ¿se considera impedimento suelto?

R. Sí.

23/5

HORMIGUERO

P. ¿Un hormiguero es un impedimento suelto?

R. Si. Un hormiguero es un desecho o montoncillo hecho por un insecto. Un jugador tiene derecho a quitar el hormiguero según la Regla 23-1. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 23/11 Tierra suelta del montículo formado por un animal de madriguera
- 25/23 Montículos hechos por topos
- 33-8/22 Regla Local que considera los hormigueros como terreno en reparación

23/5.5

CONDICION DE CRIATURA SIMILAR A UN INSECTO

La definición de "impedimentos sueltos" establece que lombrices, insectos y similares son impedimentos sueltos. El término "similares" incluye criaturas tales como arañas. Una tela de araña se considera que es un desecho de un insecto y es también un impedimento sueltos, aunque esté adherido a otro objeto.

23/6 (Reservada)

23/6.5**CONDICION DE UNA VIBORA**

P. ¿Cuál es la condición de una víbora?

R. Una víbora viva es una causa ajena. Una víbora muerta es tanto una causa ajena como un impedimento suelto. Es posible que una cosa o persona encuadre en más de una Definición.

23/7**ARBOL CAIDO**

P. Un árbol caído, ¿es un impedimento suelto?

R. Si aún está adherido al tronco, no; si no está adherido al tronco, sí.

23/8**LOMBRIZ PARCIALMENTE BAJO TIERRA**

P. Una lombriz mitad sobre la superficie del suelo y mitad debajo, ¿es un impedimento suelto que pueda ser quitado? ¿O está firmemente enterrada y por lo tanto no es un impedimento suelto?

R. Una lombriz mitad bajo tierra no está "fija o en crecimiento" o "firmemente enterrada" dentro del significado de dichos términos en la Definición de "Impedimentos Suelos". Por lo tanto, la lombriz puede quitarse según la Regla 16-1a(i) o la Regla 23.

23/9**BELLOTA ENTERRADA**

P. Una bellota enterrada, ¿es un impedimento suelto?

R. No, si está firmemente enterrada - ver Definición de "Impedimentos Suelos".

Decisión relacionada:

- 16-1a/7 Jugador repara una depresión en la línea del putt creada al remover una bellota parcialmente enterrada

23/10**PELOTA ENTERRADA EN UNA FRUTA**

P. Una pelota está enterrada en una naranja debajo de un naranjo. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o declararla injugable. Como la naranja está adherida a la pelota, no es un impedimento suelto.

23/11**TIERRA SUELTA DEL MONTÍCULO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA**

P. La pelota de un jugador descansa a través de la cancha en el montículo hecho por un animal de madriguera. ¿Además de las opciones de alivio que le otorga la Regla 25, puede el jugador remover de los alrededores de su pelota la tierra suelta que conforma el montículo?

R. No. El montoncillo hecho por un animal de madriguera no es un impedimento suelto - ver Definición de "Impedimentos sueltos". (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 23/5 Hormiguero

- 25/23 Montículos hechos por topos

23/12

TARUGOS DE AIREACION

P. Los tarugos de suelo compactado, producidos por la aireación de fairways, ¿son impedimentos sueltos?

R. Sí. La tierra suelta no es impedimento suelto. Sin embargo, estos tarugos se consideran impedimentos sueltos, dado que son de tierra compactada.

Decisión relacionada:

- 25/15 Agujero de aireación

23/13

TERRÓN DE TIERRA

P. ¿Un terrón de tierra suelto se considera impedimento suelto?

R. Sí. La tierra suelta no es impedimento suelto, excepto en el green. Sin embargo, un terrón de tierra no es tierra suelta. (Modificada)

23/14

IMPEDIMENTOS SUELTOS UTILIZADOS PARA CUBRIR CAMINO

P. Un jugador golpea su pelota a un camino cubierto con pedregullo. Aunque tiene derecho a alivio por esta obstrucción, prefiere jugar la pelota desde el camino. ¿Se le permite quitar el pedregullo que interfiere en su golpe?

R. Sí. El pedregullo es impedimento suelto y al jugador se le permite quitar impedimentos sueltos según la Regla 23-1. El derecho no se pierde por el hecho de que cuando un camino se cubre con pedregullo, se convierte en un camino de superficie artificial y por lo tanto en una obstrucción inamovible. El mismo principio se aplica a caminos o senderos contruidos con piedras, caracoles molidos, pedacitos de madera o sus similares.

Decisión relacionada:

- 13-2/32 Mejorando la línea de juego al quitar piedra de una pared
- 24/9 Después de obtener alivio de una obstrucción, una segunda obstrucción interfiere

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 23 – ver “Impedimentos Suelos” y “Condición de Objeto” en el Índice

ALIVIO DE IMPEDIMENTOS SUELTOS

23-1/1

MEDIOS POR LOS CUALES SE PERMITEN QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. El desecho de las lombrices es un impedimento suelto. ¿Cómo se deben quitar esos desechos?

R. Los impedimentos sueltos pueden quitarse por cualquier medio, excepto que, al quitar impedimentos sueltos en la línea del putt, el jugador no debe presionar nada hacia abajo (Regla 16-1a).

23-1/2

PIEDRA GRANDE REMOVIBLE UNICAMENTE CON MUCHO ESFUERZO

P. La pelota de un jugador descansa en el rough directamente detrás de una piedra suelta del tamaño de una sandía. La piedra puede quitarse sólo con mucho esfuerzo. ¿Es un impedimento suelto que puede ser

quitado?

R. Sí. Piedras de cualquier tamaño (que no estén firmemente enterradas) son impedimentos sueltos y pueden quitarse siempre y cuando su remoción no demore indebidamente el juego (Regla 6-7).

23-1/3

AYUDA AL REMOVER IMPEDIMENTOS SUELTOS GRANDES

P. ¿Se permite a los espectadores, caddies, co-competidores, etc., ayudar a un jugador a remover un impedimento suelto grande?

R. Sí.

23-1/4

ROMPIENDO PARTE DE UN IMPEDIMENTO SUELTO GRANDE

P. Si parte de una rama grande que se ha caído de un árbol (y que por lo tanto es impedimento suelto), interfiere en el swing del jugador, ¿se le permite al jugador romper la parte que interfiere en vez de mover toda la rama?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/13 Doblando pasto al quitar impedimentos sueltos
- 13-2/26 Objeto natural que interfiere el swing es movido para determinar si esta suelto

23-1/5

QUITANDO INSECTO SOBRE LA PELOTA

P. Un insecto vivo se para o camina sobre la pelota de un jugador. ¿Qué puede hacer el jugador para quitar el insecto?

R. Un insecto vivo no se considera adherido a la pelota y por lo tanto es un impedimento suelto - ver Definición de "Impedimentos Suelos".

Si la pelota del jugador descansa a través de la cancha, el jugador puede remover el insecto con sus dedos o soplando el insecto de la pelota, pero si al hacer eso causa que la pelota se mueva, hay penalidad según la Regla 18-2a. Si la pelota del jugador descansa en el green, el jugador puede tomar las mismas acciones, pero no hay penalidad si causa el movimiento de la pelota siempre que el movimiento sea directamente atribuible a la remoción del impedimento suelto (ver Regla 23-1).

Si la pelota del jugador descansa en un hazard, se considera que el insecto está en el hazard y el jugador no debe tocar o remover físicamente el insecto de la pelota (Regla 13.4c). No obstante, como el insecto es un ser animado y capaz de moverse por si mismo, el jugador puede tomar acciones tales como agitar su mano, un palo o toalla, para hacer que el insecto se mueva. Si el insecto se mueve, no hay penalidad, siempre que el jugador no haya tocado el insecto mientras está sobre la pelota, tocado con su mano o palo el suelo en el hazard o agua en el hazard de agua, o movido la pelota. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 13-4/16.5 Insecto volador en hazard de agua
- 23-1/12 Después de preparar el golpe en el green la pelota se mueve al quitar impedimentos sueltos

23-1/6

REMOCION DE IMPEDIMENTOS SUELTOS DEL SITIO EN EL QUE HA DE DROPEARSE LA PELOTA

P. Le es permitido al jugador, a través de la cancha, remover impedimentos sueltos del área en la cual él va a dropear?

R. Sí.

23-1/6.5

REMOCIÓN DE IMPEDIMENTOS SUELTOS DEL SITIO EN EL QUE HA DE COLOCARSE LA PELOTA

P. A través de la cancha, un jugador aliviándose según una Regla, dropea su pelota y ésta rueda más allá del largo de dos palos. Dropea nuevamente según la Regla 20-2c, con idéntico resultado. Ahora debe colocar la pelota lo más cerca posible del sitio donde por primera vez golpeó una parte de la cancha al dropearla nuevamente - Regla 20-2c. ¿Antes de colocar la pelota puede quitar impedimentos sueltos sobre o alrededor del sitio donde ha de colocarse la pelota?

R. Sí. (Modificada)

23-1/7

IMPEDIMENTO SUELTO QUE AFECTA ASIENTO MOVIDO AL LEVANTAR LA PELOTA

P. Un impedimento suelto que afecta el asiento del jugador a través de la cancha es movido cuando el jugador levanta su pelota según una Regla que le exige sea repuesta. En equidad (Regla 1-4), ¿se le debería al jugador exigir que se reponga el impedimento suelto?

R. Sí. Si omite hacerlo cuando su pelota descansa a través de la cancha, en equidad (Regla 1-4), el jugador incurre en la penalidad de un golpe ya sea en match play o juego por golpes. Si omite hacerlo cuando la pelota descansa en un hazard y los impedimentos sueltos estaban originariamente en o tocando el mismo hazard, en equidad (Regla 1-4), el jugador pierde el hoyo en match play o incurre en dos golpes de penalidad en juego por golpes.

23-1/8

IMPEDIMENTOS SUELTOS QUE AFECTAN EL ASIENTO SON QUITADOS MIENTRAS LA PELOTA ESTA LEVANTADA

P. La pelota del jugador descansa, a través de la cancha, en una zona donde hay muchos impedimentos sueltos, incluyendo la rama de un árbol contra la cual se estacionó la la pelota. Es probable que la pelota se mueva si el jugador aparta la rama. El jugador desea levantar la pelota de acuerdo con la Regla 5-3 (pelota inservible para el juego) o la Regla 12-2 (identificando la pelota), o se le pide que la levante según la Regla 22 (pelota que ayuda o interfiere el juego). Levanta la pelota, pero antes de reponerla quita los impedimentos sueltos de la zona, incluyendo la rama del árbol contra la cual se estacionó la pelota. ¿Esto está permitido?

R. No. Según la Regla 18-2a un jugador incurre en penalidad si, a través de la cancha, ocasiona el movimiento de su pelota como resultado de quitar impedimentos sueltos. Se burlaría esta Regla, si antes que la pelota sea repuesta, se permitiera quitar los impedimentos sueltos que afectaban el asiento de la pelota antes que la pelota fuera levantada. En equidad (Regla 1-4) el jugador debería ser penalizado con un golpe.

En tales circunstancias, si un jugador desea quitar impedimentos sueltos que afectan su asiento, debería hacerlo, ya sea, antes de levantar o después de reponer su pelota. Si su pelota después se mueve como resultado de mover impedimentos sueltos, el jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a y debe reponer la pelota.

Decisiones relacionadas con 23-1/7 y 23-1/8:

- 1-4/5 La remoción de una obstrucción en un hazard mueve un impedimento suelto
- 13-4/16 Quitando impedimento suelto que cubre pelota equivocada en un hazard de agua
- 13-4/35.7 Jugador declara pelota injugable en bunker; la levanta y luego quita impedimento suelto del bunker

23-1/9

QUITANDO IMPEDIMENTOS SUELTOS FUERA DE LIMITES

P. Un impedimento suelto que se encuentra fuera de límites interfiere el stance del jugador. ¿Se le permite quitar el impedimento?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 24-1/3 Objeto artificial movable fuera de límites

23-1/10

REMOCION DE IMPEDIMENTOS SUELTOS QUE AFECTAN EL JUEGO DEL JUGADOR

P. Un jugador con un putt barranca abajo quita impedimentos sueltos entre su pelota y el hoyo, pero deja algunos detrás del hoyo. Un contrario o co-competidor quita los impedimentos sueltos detrás del hoyo, dado que pueden actuar de freno para la pelota del jugador. ¿Cual es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), el jugador tiene derecho, pero no se le requiere, a reponer los impedimentos sueltos.

Al contrario o co-competidor se le permite remover los impedimentos sueltos por la Regla 23-1, y en consecuencia no está quebrantando la Regla 1-2 (ver Excepción 1 a la Regla 1-2). Sin embargo, si el contrario o co-competidor se niega a cumplir con la solicitud del jugador de no remover los impedimentos sueltos, el contrario pierde el hoyo (ver Decisión 2/3) o el co-competidor es descalificado (Regla 3-4) porque intencionalmente negó el derecho del jugador a dejar en posición los impedimentos sueltos.

Los mismos principios se aplican a la remoción de una obstrucción movable en circunstancias similares.

Decisiones relacionadas:

Ver "Equidad: jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance después de su golpe" en el Índice

23-1/11

PELOTA MOVIDA ACCIDENTALMENTE CON EL PIE DURANTE LA REMOCION DE IMPEDIMENTOS SUELTOS EN EL PUTTING GREEN

P. Un jugador en el acto de quitar impedimentos sueltos sobre el putting green mueve accidentalmente su pelota con su pie ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a, y la pelota debe ser repuesta.

La Regla 23-1 establece que el jugador no incurre en penalidad si, sobre el putting green, su pelota es movida accidentalmente en el acto de quitar un impedimento suelto. Sin embargo, esta Regla sólo se aplica si el movimiento de la pelota es directamente atribuible a la remoción del impedimento suelto. En este caso, la remoción del impedimento suelto no ocasionó el movimiento de la pelota.

23-1/12

DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE EN EL GREEN LA PELOTA SE MUEVE AL QUITAR IMPEDIMENTOS SUELTOS

P. Después que un jugador preparó el golpe sobre el green, un insecto se posó sobre la pelota. El jugador se inclinó sin mover sus pies y, al intentar quitar el insecto de la pelota la movió algunos centímetros ¿Está el jugador sujeto a un golpe de penalidad según la Regla 18-2b?

R. No. Un insecto es un impedimento suelto - ver Definición de "Impedimentos Suelos" y Decisión 23-1/5.

Según la Regla 23-1, un jugador no incurre en penalidad si una pelota sobre el green se mueve durante el acto de quitar un impedimento suelto. La Regla 23-1 prevalece sobre la Regla 18-2b en este caso.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/16.5 Insecto volador en hazard de agua
- 20-1/12 Marcador de pelota movido accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos
- 23-1/5 Quitando insecto de la pelota

REGLA 24

Obstrucciones

Definiciones

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

24-1. Obstrucción Movable

Un jugador puede obtener alivio, sin penalidad, de una *obstrucción* movable de la siguiente manera:

- a. Si la pelota no descansa en o sobre la *obstrucción*, ésta puede ser quitada. Si la pelota se *mueve* debe ser repuesta y no hay penalidad siempre que el movimiento de la pelota sea directamente atribuible a la remoción de la *obstrucción*. Si así no fuere, se aplica la Regla 18-2a.
- b. Si la pelota descansa en o sobre la *obstrucción*, la pelota puede ser levantada y la *obstrucción* quitada. *A través de la cancha* o en un *hazard* la pelota debe ser dropeada, o en el *green* colocada, lo más cerca posible del sitio que está directamente debajo del lugar donde la pelota descansaba en o sobre la *obstrucción*, pero no más cerca del hoyo.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

Cuando una pelota está en movimiento, no se debe quitar una *obstrucción* que podría influir en el movimiento de la pelota salvo el *equipo* de cualquier jugador o el *asta-bandera* atendida, removida o tenida en alto.

(Ejerciendo influencia sobre la pelota – ver Regla 1-2)

Nota: Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta Regla no es inmediatamente recuperable, se la podrá *sustituir* por otra pelota.

24-2. Obstrucción Inamovable

a. Interferencia

La interferencia por una *obstrucción* inamovable existe cuando una pelota descansa dentro o sobre la *obstrucción* o cuando la *obstrucción* interfiere el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la pelota del jugador descansa en el *green*, también existe interferencia si una *obstrucción* inamovable en el *green* se interpone en su *línea del putt*. Si no es así, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la pelota está en un *hazard de agua* o un *hazard de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio de la interferencia por una *obstrucción* inamovable de la siguiente manera:

- (i) **A Través de la Cancha:** Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del hoyo que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del *punto más cercano de alivio*, debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evite la interferencia por la *obstrucción* inamovable y que no esté en un *hazard* ni en un *green*.
- (ii) **En un Bunker:** Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota, ya sea:
 - (a) Sin penalidad, de acuerdo con el inciso (i) precedente, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*; o
 - (b) **Con la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el hoyo y el sitio en el cual la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *bunker*.
- (iii) **En el Green:** Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantar la pelota y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *hazard*. El *punto más cercano de alivio* puede estar fuera del *green*.

- (iv) En el Sitio de Salida: Si la pelota descansa en el *sitio de salida*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el Inciso (i) precedente.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

(Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) la interferencia por cualquier otra cosa distinta a la *obstrucción* inamovible hace que el *golpe* sea claramente impracticable o (b) la interferencia por una *obstrucción* inamovible ocurriría únicamente al intentar ejecutar un *golpe* claramente irrazonable o al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si la pelota está en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*), el jugador no puede obtener alivio de la interferencia por una *obstrucción* inamovible. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o proceder según la Regla 26-1.

Nota 2: Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta Regla no es inmediatamente recuperable, se la puede *sustituir* por otra pelota.

Nota 3: El *Comité* puede establecer una Regla Local disponiendo que el jugador debe determinar el *punto más cercano de alivio* sin cruzar por encima, a través o por debajo de la *obstrucción*.

24-3. Pelota en una Obstrucción No es Encontrada

Es una cuestión de hecho si una pelota que no es encontrada luego de haber sido golpeada hacia una *obstrucción*, está en la *obstrucción*. A fin de poder aplicar esta Regla, debe haber conocimiento o virtual certeza que la pelota está en la *obstrucción*. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe proceder según la Regla 27-1.

a. Pelota en una Obstrucción Movable No es Encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una *obstrucción* movable, el jugador puede *sustituirla* por otra pelota y obtener alivio sin penalidad, según esta Regla. Si opta por hacerlo así, debe quitar la *obstrucción* y, a través de la *cancha* o en un *hazard*, dropear una pelota, o en un *green*, colocar una pelota, tan cerca como sea posible al sitio directamente debajo del lugar donde la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* movable, pero no más cerca del hoyo.

b. Pelota en una Obstrucción Inamovable No es Encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una *obstrucción* inamovable, el jugador puede obtener alivio según esta Regla. Si opta por hacerlo así, se debe determinar el sitio por donde la pelota cruzó por última vez el límite más externo de la *obstrucción* y, con el propósito de aplicar esta Regla, se considera que la pelota descansa en ese sitio y el jugador debe proceder de la siguiente manera:

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovable por un sitio que está a *través de la cancha*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(i).
- (ii) En un Bunker: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovable por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(ii).
- (iii) En un Hazard de Agua (incluyendo un Hazard de Agua Lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovable por un sitio que está en un *hazard de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* inamovable por un sitio que está en el *green*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b(iii).

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

OBSTRUCCIONES: GENERAL

24/1

ESCALONES UNIDOS A CERCO QUE MARCA LÍMITES

P. ¿Un conjunto de escalones unidos a un cerco que marca límites son una obstrucción?

R. Sí, salvo que el *Comité* los declare parte integrante de la cancha según la Regla 33-2a(iv). (Modificada)

24/2

SOPORTES ANGULARES O CABLES QUE SOSTIENEN CERCO QUE MARCA LÍMITES

P. Soportes angulares o cables sostienen un cerco que marca los límites o una malla protectora por encima de dicho cerco. Si los soportes angulares o los cables se extienden sobre la cancha ¿son obstrucciones?

R. Cualquier parte de dicho soporte angular o cable dentro de los límites es una obstrucción.

24/3

BASES DE CONCRETO DE POSTES DE CERCO QUE MARCA LIMITES

P. Los postes de un cerco que marca los límites, se han fijado en bases de concreto de 14 pulgadas de diámetro. Las partes de las bases que se encuentran dentro de los límites, ¿son obstrucciones?

R. No. Tales bases son parte del cerco y por lo tanto ninguna de sus partes es obstrucción - ver Definición de "Obstrucciones". Si tales bases se encuentran en o por debajo del nivel del suelo, la línea que define los límites está marcada por los puntos internos de los postes del cerco a nivel del suelo. Si se encuentran por encima del nivel del suelo, el Comité debería aclarar la ubicación de la línea que define los límites.

24/4

PARTE DEL CERCO QUE MARCA EL LIMITE SE ENCUENTRA DENTRO DE LA LINEA QUE DEFINE LOS LIMITES

P. Parte de un cerco que marca los límites, se inclina hacia la cancha de manera tal que queda dentro de la línea que define los límites, formada por los postes del cerco. La pelota de un jugador termina descansando contra esta parte del cerco. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 24-2b?

R. No. Un cerco que marca el fuera de límites no es una obstrucción, aunque parte del mismo se encuentre dentro de la línea que define los límites, formada por los postes del cerco - ver Definición de "Obstrucciones" y "Fuera de Límites".

24/5

ESTACAS QUE DEFINEN LIMITES NO TIENEN SIGNIFICADO EN EL HOYO QUE SE ESTA JUGANDO

P. Estacas blancas instaladas en los hoyos 7 y 8 definen el fuera de límites del hoyo 7, pero no tienen significado en el hoyo 8. ¿Se consideran obstrucciones en el hoyo 8?

R. No, la Definición de "Fuera de Límites" establece que tales estacas no son obstrucciones. Sin embargo, en este caso, se recomienda la redacción de una Regla Local que trate dichas estacas como obstrucciones inamovibles durante el juego del hoyo 8.

Decisión relacionada:

- 33-8/14 Regla Local que considere un cerco interno que marca los límites como una obstrucción

Decisiones relacionadas desde 24/1 hasta 24/5:

- Ver "Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Pared o Muro en el Índice

24/6

PIEDRA QUE SE HA DESPRENDIDO DE UN MURO DE CONTENCIÓN EN HAZARD DE AGUA

P. La pelota de un jugador en un hazard de agua está en una posición jugable, pero directamente detrás de una piedra que se ha desprendido de un muro de contención en el hazard. El muro es una obstrucción inamovible, por lo que el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. ¿Se considera que la piedra que se ha desprendido es una obstrucción movible, en cuyo caso al jugador se le permite quitarla antes de ejecutar el golpe?

R. Sí.

24/7

PIEDRA INSTALADA COMO PARTE DEL DESAGÜE EN BUNKER

P. Una piedra grande pero movable ha sido colocada a la entrada del desagüe en un bunker para evitar que la arena entre al desagüe. ¿Cuál es la condición de la piedra?

R. La piedra cuando es usada de esta forma es una obstrucción. Si puede moverse fácilmente, es una obstrucción movable, salvo que el Comité la considere inamovable. (Modificada)

24/8

AUTO ESTACIONADO

P. La pelota de un jugador descansa debajo de un auto estacionado. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Si el auto resulta fácilmente movable, debe tratarse como una obstrucción movable y moverlo - ver Regla 24-1.

Si el auto no puede ser movido rápidamente, debe considerarse obstrucción inamovable y el jugador tiene derecho a alivio como lo dispone la Regla 24-2b.

24/9

CAMINO O SENDERO REVESTIDO ARTIFICIALMENTE

P. Un camino o sendero revestido artificialmente es una obstrucción. ¿Qué constituye revestimiento artificial?

R. Un camino o sendero que ha sido revestido con cualquier elemento artificial, es decir, concreto, alquitrán, pedregullo, astillas de madera, ceniza, etc. se considera revestido artificialmente y por lo tanto es una obstrucción.

Decisión relacionada:

- [23/14 Impedimentos sueltos utilizados para cubrir camino](#)

24/10 (Reservada)

24/11 (Reservada)

24/12

PELDAÑOS DE MADERA O DE TIERRA

Los peldaños de madera contruidos en una subida empinada son obstrucciones - ver Decisión 23/1.

Los peldaños cortados en una subida empinada pero no cubiertos con algún material artificial, tal como listones de madera, no constituyen obstrucciones.

24/13 (Reservada)

24/14

CESPED LEVANTADO POR CAÑERÍA SUBTERRANEA

P. Parte de una cañería de agua se encuentra por debajo del suelo y parte por encima. En algunas zonas donde la cañería está enterrada se ha levantado el césped. Este césped, que ha sido levantado por una obstrucción, ¿se considera parte de la obstrucción?

R. No.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24 – ver “Obstrucciones” y “Condición de Objeto” en el Índice

OBSTRUCCIONES MOVIBLES

24-1/1 (Reservada)

24-1/2

PELOTA ABANDONADA

P. La pelota de un jugador se estaciona contra una pelota abandonada. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Una pelota abandonada es una obstrucción movable. Al jugador se le permite quitarla según la Regla 24-1.

La Regla 22-2 trata específicamente el caso de una pelota que interfiere con otra, y no tiene aplicación. Solo se aplica si una pelota en juego interfiere con otra pelota en juego.

24-1/3

OBJETO ARTIFICIAL MOVIBLE FUERA DE LIMITES

P. Un objeto artificial movable que se encuentra fuera de límites interfiere en el stance del jugador. ¿Se le permite al jugador quitarlo?

R. Sí. Se aplica la Regla 24-1.

Decisión relacionada:

- 23-1/9 Quitando impedimentos sueltos fuera de límites

24-1/4

MANTENIENDO LA PELOTA EN SU LUGAR MIENTRAS SE QUITA OBSTRUCCION

P. Mientras se quita una obstrucción movable, preguntamos si le es permitido a un jugador sostener la pelota para impedir que se mueva.

R. No. Tal procedimiento constituiría quebrantar la Regla 18-2a. No hay penalidad si una pelota se mueve mientras se quita una obstrucción movable, siempre que el movimiento de la pelota sea atribuible directamente a la remoción de la obstrucción.

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/31 Pelota tocada accidentalmente al quitar impedimentos sueltos
- 18-2a/32 Pelota tocada con una piña o palo para evitar que se mueva al quitar impedimentos sueltos

24-1/5

POSICION DE LA PELOTA MARCADA ANTES DE QUITAR OBSTRUCCION; PELOTA SE MUEVE AL QUITAR MARCADOR DE PELOTA

P. La pelota de un jugador descansa contra una obstrucción movable. Antes de quitar la obstrucción, el jugador marca la posición de la pelota para poder reponerla luego en el mismo sitio, en el caso de que la pelota se mueva cuando la obstrucción es quitada. El jugador quita la obstrucción y la pelota no se mueve. Sin embargo, se mueve cuando el jugador levanta el marcador de pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. El marcador de pelota es de por sí una obstrucción movable. Por lo tanto, según la Regla 24-1, el jugador no incurre en penalidad y debe reponer la pelota.

Decisión relacionada:

- 20-1/15 Significado de "directamente atribuible" en las reglas 20-1 y 20-3a

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-1 – ver "Obstrucciones" en el Índice**INTERFERENCIA POR OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES****24-2a/1****INTERFERENCIA MENTAL POR OBSTRUCCION**

P. La pelota de un jugador descansa a varios centímetros de una boca de riego. La boca de riego no interfiere físicamente en el stance del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Sin embargo, molesta mentalmente al jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 24-2b?

R. No - ver Regla 24-2a.

Decisión Relacionada:

- 22-1 Interferencia mental por otra pelota

ALIVIO DE OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES**24-2b/1****DETERMINACION DEL "PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO"**

P. La Nota de la Definición de "Punto Más Cercano de Alivio" establece que el jugador debería determinar ese punto utilizando "el palo con el cual prevee ejecutar su próximo golpe, simulando la posición de preparación del golpe y el swing para tal golpe". ¿Puede el jugador usar cualquier palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego o swing, al determinar el punto más cercano de alivio?

R. No. Al determinar con precisión el punto más cercano de alivio es recomendable que el jugador use el palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing (derecho o izquierdo), que hubiera usado si la obstrucción o condición no estuviese allí. Por ejemplo: el jugador si no fuera por la obstrucción inamovible que lo interfiere, ejecutaría un golpe diestro a su pelota tal como descansa, en dirección al green y con un hierro cuatro. Ese jugador debería a efectos de determinar con precisión el punto más cercano de alivio, simular un golpe diestro con un hierro 4 y con una línea de juego en dirección al green. Ver también Decisiones 20-2c/0.7 y 20-2c/0.8.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/3.7 Diagrama ilustrando jugador imposibilitado para determinar el punto más cercano de alivio
- 24-2b/4 Palo utilizado para determinar "el punto más cercano de alivio" no usado para el próximo golpe
- 25-1b/2 Diagramas ilustrando el punto más cercano de alivio

24-2b/2**JUGADOR NO SIGUE EL PROCEDIMIENTO RECOMENDADO PARA DETERMINAR EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO**

P. La pelota de un jugador descansa, a través de la cancha, sobre un camino pavimentado, que es una obstrucción inamovible. La pelota está situada en el borde izquierdo de la obstrucción y el jugador es derecho. El jugador elige obtener alivio según la Regla 24-2b (i) pero no sigue el procedimiento recomendado en la Nota de la Definición del "Punto Más Cercano de Alivio" para determinar el punto más cercano de alivio. En cambio, levanta la pelota y la dropea dentro del largo de un palo del borde más cercano de la obstrucción, no más cerca del hoyo que la posición original de la pelota, y la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. Considerando que la pelota es dropeada sobre un sitio que cumple los requerimientos de la Regla 24-2b(i) y la pelota no rodó hacia una posición que exija ser dropeada nuevamente según la Regla 20-2c, el jugador no incurre en penalidad.

Aunque hay un procedimiento recomendado para determinar el punto más cercano de alivio, las Reglas no exigen al jugador determinar ese punto cuando procede según la Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3. Si un jugador no determina exactamente o identifica incorrectamente un punto más cercano de alivio, una penalidad sólo tendrá lugar si, como resultado, el jugador dropea su pelota en un sitio que no satisfaga los

requerimientos de la Regla según la cual se está procediendo y entonces juega la pelota (es decir, el sitio está a más del largo de un palo del punto más cercano de alivio correcto o la pelota es dropeada más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio). En tales circunstancias el jugador debería ser penalizado por jugar de lugar equivocado (Regla 20-7).

24-2b/3

JUGADOR DETERMINA EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO, LUEGO SE ENCUENTRA FISICAMENTE IMPOSIBILITADO PARA JUGAR EL GOLPE INTENTADO

P. Al proceder según la Regla 24-2b(i) o 25-1b(i), la Definición de "Punto Más Cercano de Alivio" establece que para determinar con exactitud el punto más cercano de alivio, el jugador debería usar el palo, tomar la posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing (derecho o izquierdo) que hubiera usado para ejecutar su próximo golpe si la obstrucción o la condición no estuviera allí. ¿Cuál es el procedimiento si, habiendo determinado el golpe que hubiera usado, está imposibilitado físicamente para ejecutar tal golpe desde, el que parecería ser, el punto más cercano de alivio porque, ya sea (a) la dirección de juego está bloqueada por un árbol, o (b) está imposibilitado para hacer el backswing para el golpe a intentar, debido a un arbusto?

R. El punto identificado es el punto más cercano de alivio. El hecho que en ese punto el jugador no pueda ejecutar el golpe intentado debido a algo distinto a la obstrucción o la condición de la que se está obteniendo alivio no altera este resultado. El jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del hoyo. Una vez que la pelota está en juego, el jugador debe entonces decidir que tipo de golpe ejecutará. Este golpe puede ser diferente de aquel que hubiera ejecutado desde la posición original de la pelota si la obstrucción o la condición no hubieran estado allí.

24-2b/3.5

JUGADOR IMPOSIBILITADO FISICAMENTE PARA DETERMINAR EL "PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO"

P. Al proceder según la Regla 24-2b(i) ó 25-1b(i) la definición de "Punto Más Cercano de Alivio" establece que para determinar el punto más cercano de alivio con precisión, el jugador debería utilizar el palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego y el swing (derecho o izquierdo), que hubiera utilizado para ejecutar su próximo golpe si la obstrucción o la condición no estuviera allí. ¿Cuál es el procedimiento si un jugador se encuentra imposibilitado físicamente para determinar el punto más cercano de alivio porque, por ejemplo, ese punto está dentro del tronco de un árbol o un cerco de límites impide que el jugador adopte la posición de preparación del golpe adecuada?

R. En ambos casos, el punto más cercano de alivio debe ser estimado y el jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto estimado, no más cerca del hoyo.

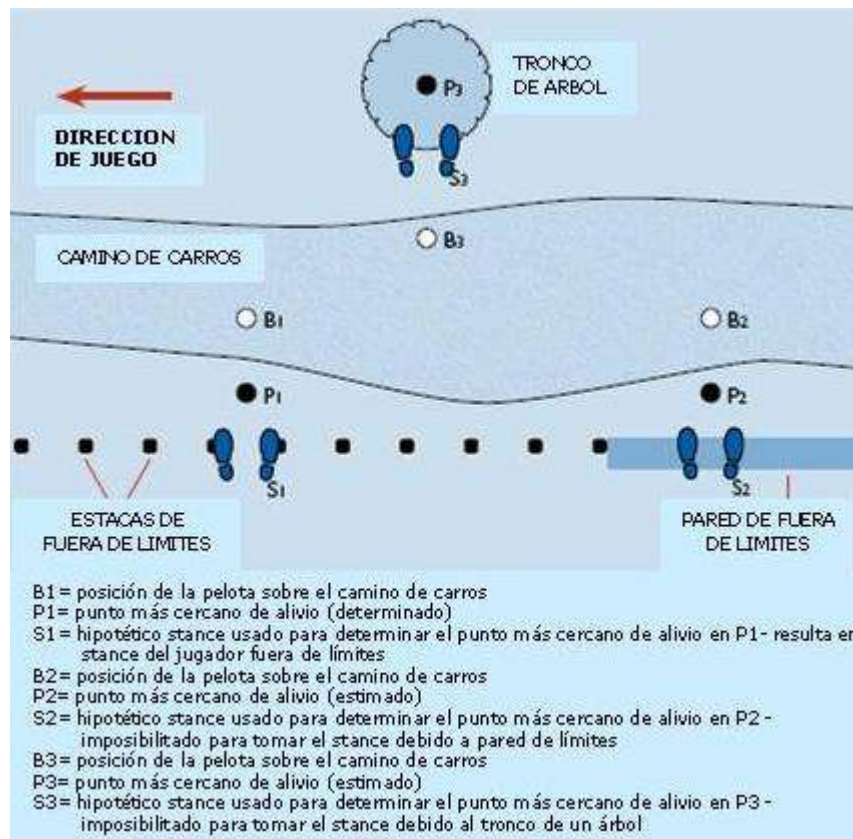
Decisión relacionada con 24-2b/3 y 24-2b/3.5:

- 33-8/19 Regla Local que permite alivio a un costado específico de un camino pavimentado

24-2b/3.7

DIAGRAMA ILUSTRANDO JUGADOR IMPOSIBILITADO PARA DETERMINAR EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO

El siguiente diagrama ilustra el punto planteado en la Decisión 24-2b/3.5 donde un jugador puede estar imposibilitado para determinar el punto más cercano de alivio de una obstrucción inamovible y necesitará estimar ese punto según la Regla 24-2b.



Decisiones relacionadas:

- 24-2b/1 Determinación del "punto más cercano de alivio"
- 25-1b/2 Diagramas ilustrando el punto más cercano de alivio

24-2b/4

PALO UTILIZADO PARA DETERMINAR "EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO" NO USADO PARA EL PROXIMO GOLPE

P. La Nota a la Definición de "Punto Más Cercano de Alivio" expresa: "El jugador debería determinar el punto más cercano de alivio utilizando el palo con el que espera ejecutar su próximo golpe simulando la posición de preparación del golpe y el swing para tal golpe". Si el subsiguiente asiento de la pelota fuera tal que hace necesario que el jugador ejecute su próximo golpe con otro palo, ¿se le permite al jugador usar el otro palo?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 20-2c/0.7 Pelota dropeada por obstrucción inamovible rueda mas cerca de la obstrucción que del punto más cercano de alivio; si es que debe dropearse nuevamente si el jugador cambia palos y la obstrucción ya no interfiere
- 20-2c/0.8 Jugador obtiene alivio de una zona de terreno en reparación; si se exige dropear nuevamente si la condición interfiere para golpe con el palo no utilizado para determinar el "punto más cercano de alivio"

24-2b/5

JUGADOR LEVANTA LA PELOTA SEGÚN LA PRIMERA OPCIÓN DE LA REGLA 24-2b(ii), LUEGO DESEA PROCEDER SEGUN LA SEGUNDA OPCION

P. Un jugador elige obtener alivio de una obstrucción inamovible en un bunker. Levanta la pelota para obtener alivio sin penalidad según la primera opción del inciso (ii) pero se da cuenta que donde dropeará la pelota tendrá un golpe muy difícil. ¿Puede ahora elegir proceder según la segunda opción del inciso (ii) incurriendo en la penalidad de un golpe y dropear fuera del bunker?

R. Sí. El jugador levantó la pelota para obtener alivio de la obstrucción inamovible y tiene derecho a proceder según cualquiera de las opciones de la Regla 24-2b(ii), sin tener en cuenta el hecho que la intención original era proceder según la primera opción. Sin embargo, el jugador estaría impedido de usar la segunda opción de la Regla 24-2b(ii) si había puesto la pelota en juego según la primera opción - ver Decisión 25-1b/9.

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver "Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando opción de alivio" en el Indice

24-2b/6

ALIVIO DE OBSTRUCCION INAMOVIBLE CASUALMENTE RESULTA EN ALIVIO DE CERCO QUE MARCA LIMITES

P. La pelota de un jugador se encuentra en una posición tal, que tanto un cerco que marca los límites como una obstrucción inamovible, interfieren en el espacio en que el jugador ha de intentar su swing. Es razonable que juegue el golpe a pesar de la interferencia del cerco que marca los límites. Si el jugador obtiene alivio de la obstrucción según la Regla 24-2b, casualmente obtendrá alivio del cerco. ¿Tiene derecho el jugador a invocar la Regla 24-2b en tales circunstancias?

R. Sí.

24-2b/7

ALIVIO DE OBSTRUCCION QUE INTERFIERE EL SWING DA ALIVIO DE INTERVENCION EN LA LINEA DE JUEGO

P. La pelota de un jugador descansa detrás de una obstrucción inamovible. La obstrucción interfiere en el swing del jugador y también interviene en su línea de juego. Al obtener alivio de la interferencia con su swing, ¿debe el jugador dropear la pelota en una posición tal que se mantenga la intervención en su línea de juego?

R. No. Como la obstrucción interfiere en el swing del jugador, el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 24-2b. Si al proceder de acuerdo con esta Regla, al jugador se le permite dropear la pelota en un lugar que también evite la intervención en su línea de juego, tiene derecho a hacerlo.

24-2b/8

DROPEANDO DEL ROUGH AL FAIRWAY AL OBTENER ALIVIO DE UNA OBSTRUCCION

P. Un jugador cuya pelota descansa en el rough cerca del fairway tiene derecho a alivio de una obstrucción inamovible. Al obtener el alivio según la Regla 24-2b(i), ¿se le permite al jugador dropear la pelota en el fairway?

R. Sí. No hay distinción en las Reglas entre el fairway y el rough; ambos están cubiertos por el término "a través de la cancha".

24-2b/9

DESPUES DE OBTENER ALIVIO DE UNA OBSTRUCCION, UNA SEGUNDA OBSTRUCCION INTERFIERE

P. Un jugador que al obtener alivio de una obstrucción inamovible dropea la pelota a una posición tal que otra obstrucción inamovible interfiere en su swing, ¿tiene derecho a obtener alivio? ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

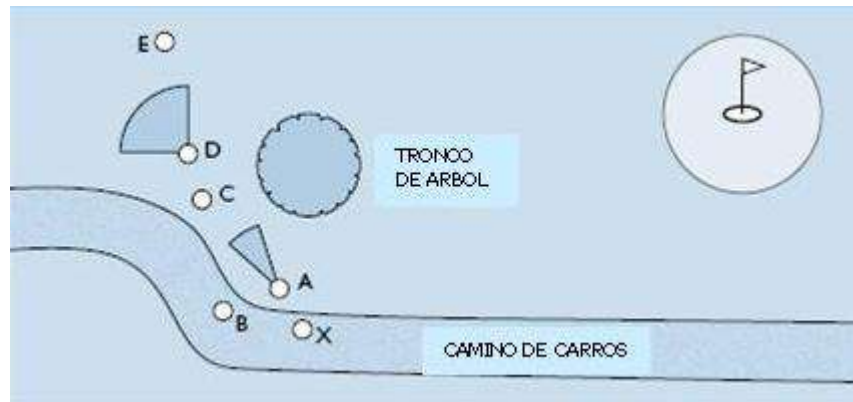
R. El jugador tiene derecho a obtener alivio de la segunda obstrucción según la Regla 24-2b.

Decisión relacionada:

- 20-2c/7 Jugador obtiene alivio de una zona de agua ocasional y la pelota se estaciona en una posición donde otra zona de agua ocasional interfiere; duda acerca si es necesario un nuevo dropeo

24-2b/9.5

DESPUES DE OBTENER ALIVIO DE UNA OBSTRUCCION PARA GOLPE HACIA EL GREEN, LA OBSTRUCCION INTERFIERE EL STANCE PARA UN GOLPE OBLIGADO HACIA UN COSTADO



P. Con referencia a la ilustración, el punto X constituye la posición original de la pelota y el punto A es el punto más cercano de alivio de la obstrucción (sendero de carro). El jugador dropea la pelota dentro del largo de un palo del punto A (dentro de la zona sombreada) y se detiene sobre el sendero de carro en el punto B. Dropea nuevamente según la Regla 20-2c, dentro del largo de un palo del punto A y la pelota se detiene en el punto C.

En el punto C no existe interferencia del sendero de carro para un golpe hacia el green. Sin embargo, el jugador está imposibilitado de jugar hacia el green desde el punto C, porque un árbol interfiere. Su único golpe razonable es hacia el costado al fairway, y su stance para un golpe tal estaría sobre el sendero de carro. ¿Debe exigírsele ahora al jugador que coloque la pelota lo más cerca posible del sitio donde por primera vez golpeó el suelo, cuando la dropeó según el penúltimo párrafo de la Regla 20-2c?

R. No. El jugador no tiene derecho a colocar la pelota porque en el punto C no existe interferencia por el sendero de carro para un golpe hacia el green, la dirección de juego proyectada cuando se obtuvo alivio. Sin embargo, debido al problema del árbol, el jugador enfrenta ahora una nueva situación. Tiene derecho a obtener alivio según la Regla 24-2b(i) para el golpe hacia el costado, dado que no constituye una dirección innecesariamente anormal de juego - ver la Excepción según la Regla 24-2b y su punto de alivio más cercano sería el punto D. Después que la pelota es dropeada dentro del largo de un palo del punto D (dentro de la zona sombreada) y se detiene en el punto E, el jugador puede jugar en la dirección que desee.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/17 Obstrucción interfiere golpe anormal; golpe anormal razonable en determinadas circunstancias
- 25-1b/22 Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia un lado; cuando se concede alivio

24-2b/10

OBSTRUCCION EN TERRENO EN REPARACION INTERFIERE EN EL SWING DEL JUGADOR

P. Una obstrucción inamovible situada dentro de una zona definida como terreno en reparación, interfiere en el área en que el jugador ha de intentar su swing. ¿Se le permite al jugador obtener alivio de la obstrucción según la Regla 24-2b, dropear su pelota en el terreno en reparación y después tener la opción de jugar la pelota tal como se encuentra, o proceder según la Regla 25-1b que otorga alivio de terreno en reparación?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/19 Golpe a la pelota no es razonable debido a interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional
- 25-1b/11 Pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación
- 25-1b/11.5 Pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación
- 25-2/4 Pelota enterrada en terreno en reparación en zona cortada baja

24-2b/11

PELOTA QUE DESCANSA EN PARTE ELEVADA DE OBSTRUCCION INAMOVIBLE

P. Una pelota se estaciona en la parte elevada de una obstrucción inamovible, como el camino de peatones de un puente que cruza una depresión profunda. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el jugador opta por aliviarse, la distancia vertical no es tomada en cuenta. El punto más cercano de alivio (Punto X) se considera que está en el punto en el suelo directamente debajo de donde la pelota descansa en la obstrucción, siempre que el jugador no tuviera interferencia en ese punto, como se define en la Regla 24-2a. El jugador puede proceder según la Regla 24-2b dropeando la pelota dentro del largo de un palo del Punto X.

En una situación donde hubiera interferencia con alguna parte de la obstrucción (p.ej. una columna de sostén) para la pelota ubicada en el punto X, se considera que la pelota descansa en el punto X. El jugador puede proceder bajo la Regla 24-2b determinando el punto más cercano de alivio para una pelota que descansa en el Punto X.

El procedimiento es diferente cuando una pelota descansa debajo del suelo (p.ej. en un túnel). En tal caso, toda distancia, sea vertical u horizontal, es tomada en cuenta para determinar el punto más cercano de alivio. En algunos casos, el punto más cercano de alivio podría estar cerca de la entrada del túnel, y en otros casos estaría arriba del túnel y se necesitaría estimarlo.

Decisiones relacionadas:

- 25-1b/23 Pelota se mete dentro de agujero hecho por animal de madriguera fuera de límites y se estaciona dentro de los límites
- 25-1b/24 Pelota se mete dentro de agujero hecho por animal de madriguera dentro de los límites y se estaciona fuera de límites
- 25-1b/25 Pelota entra en agujero de animal de madriguera en un bunker y es encontrada debajo del putting green
- 25-1b/25.5 Aplicación de la excepción a la regla 25-1b cuando pelota descansa bajo tierra en agujero de animal de madriguera
- 28/11 Pelota injugable en árbol y jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos
- 28/12 Pelota injugable en la base de un acantilado y jugador desea dropear dentro del largo de dos palos de un punto por encima de la pelota

24-2b/12

PELOTA EN CAÑO DE DESAGÜE SUBTERRANEO; ENTRADA AL CAÑO FUERA DE LÍMITES

P. Una pelota se mete en una cañería de desagüe subterránea cuya entrada está fuera de límites. La pelota es encontrada en el caño debajo de una zona que está a través de la cancha. ¿Cuál es el fallo?

R. Según la Regla 24-2b(i), el jugador tiene derecho a dropear la pelota, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto en la cancha inmediatamente arriba del lugar donde está estacionada en el caño, pero no más cerca del hoyo y no en un hazard o en un putting green. Una línea de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo - ver Definición de "Fuera de Límites".

Si el jugador no puede encontrar o identificar la pelota y es sabido o existe virtual certeza que la pelota está en el caño dentro de los límites de la cancha, el jugador podrá invocar la Regla 24-3b. Dado que esa parte del caño ubicada fuera de la cancha no constituye una obstrucción (ver Definición de "Obstrucción") la pelota "entró en la obstrucción" donde el caño subterráneo coincide con la línea de límites. Por consiguiente, como queda dicho arriba, el jugador podrá dropear una pelota, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto de la cancha inmediatamente arriba donde el caño coincide con la línea de límites, en un sitio de la cancha que no esté más cerca del hoyo, ni en un hazard, ni en un putting green.

Si no es sabido ni hay virtual certeza de que la pelota está en el caño, el jugador deberá proceder según la Regla 27-1.

Decisión relacionada:

- 24-3b/1 Pelota perdida en caño de desagüe subterráneo

24-2b/13 (Reservada)

24-2b/14

VENTANA DEL CLUB HOUSE ABIERTA Y PELOTA JUGADA A TRAVES DE LA VENTANA

P. Un competidor golpea una pelota y ésta entra en el clubhouse, el cual no se encontraba fuera de límites ni había sido declarado parte integrante de la cancha.

Para sacarla, el jugador abrió una ventana, alegando que era una obstrucción movable (o parcialmente movable). ¿Estaba esto permitido?

R. Sí. El clubhouse era una obstrucción inamovable. Sin embargo, cualquier parte del mismo, diseñada para ser movable, como una ventana o una puerta, puede moverse a cualquier posición si se hace sin demora indebida.

El mismo principio se aplicaría si el clubhouse hubiera sido declarado parte integrante de la cancha.

24-2b/15

ABRIENDO PUERTAS DE UN GALPON PARA EJECUTAR UN GOLPE A TRAVES DEL MISMO

P. ¿Se le permite a un jugador abrir las puertas de un galpón para ejecutar un golpe a través del mismo?

R. Sí. Un galpón es una obstrucción inamovable, pero las puertas son movibles y se permite abrirlas - ver también la Decisión 24-2b/14.

24-2b/15.3

CONDICION DE LA PARTE MOVIBLE DE UNA MANGUERA DE DRENAJE

P. En un hazard de agua, el swing de un jugador es interferido por una manguera de drenaje. Una punta de la manguera es inamovable, es decir, está anclada al suelo. Sin embargo, aquella parte de la manguera que interfiere el swing del jugador puede ser fácilmente movida hacia un costado u otro. Preguntamos si el jugador tiene derecho a mover la manguera hacia un costado para que no le interfiera el swing.

R. Sí, dado que la parte de la manguera que interfiere el swing del jugador ha sido construida para ser movida.

24-2b/15.5

PUERTA DE UN EDIFICIO EN POSICIÓN ABIERTA O CERRADA

P. La pelota de un jugador descansa a través de la cancha y cerca de una puerta abierta de un edificio en la cancha (obstrucción inamovable). Estando abierta, la puerta interfiere en el área del swing a intentar, pero cuando está cerrada el jugador no tiene interferencia de la puerta o del edificio. ¿Cómo puede proceder el jugador?

R. Con la puerta abierta en la posición en la que el jugador la encontró, tiene interferencia de una obstrucción inamovable, conforme lo definido en la Regla 24-2a; por lo tanto, tiene derecho a alivio sin penalidad de acuerdo a la Regla 24-2b. Adicionalmente, como la puerta está diseñada para ser movable, el jugador puede moverla a cualquier otra posición para evitar la interferencia (ver Decisiones 24-2b/14 y 24-2b/15).

Si el jugador no estaba interferido por la puerta, no podía moverla a otra posición con el propósito de provocarse una interferencia bajo la Regla 24-2a.

Decisión relacionada desde 24-2b/14 hasta 24-2b/15.5:

- 13-2/32 Mejorando la línea de juego al quitar piedra de una pared

24-2b/16

OBSTRUCCION INTERFIERE PERO PELOTA INJUGABLE DEBIDO A OTRA CONDICION

P. La pelota de un jugador descansa entre dos raíces de un árbol. La pelota es evidentemente injugable debido a las raíces. Una obstrucción inamovible está ubicada de tal manera que interferiría en el backswing del jugador, si el jugador pudiera jugar la pelota. El jugador reclama que tiene derecho a alivio sin penalidad, según la Regla 24-2b(i). ¿Está el jugador en lo correcto?

R. No. Ver la Excepción bajo la Regla 24-2b. El jugador debe invocar la Regla 28.

Decisión relacionada:

- 25-1b/19 Pelota descansa sobre montículo hecho por animal de madriguera; es irrazonable ejecutar un golpe debido a un arbusto

24-2b/17

OBSTRUCCION INTERFIERE GOLPE ANORMAL; GOLPE ANORMAL RAZONABLE EN DETERMINADAS CIRCUNSTANCIAS

P. La pelota de un jugador diestro descansa tan cerca de un cerco que marca los límites a la izquierda del hoyo, que el jugador, para poder jugar en dirección al hoyo, debe jugar un golpe zurdo. Si juega un golpe zurdo, el backswing del jugador sería interferido por una obstrucción inamovible. ¿Tiene derecho a alivio de la obstrucción?

R. El jugador tiene derecho a alivio, dado que un golpe anormal (zurdo) en estas circunstancias es razonable - ver Excepción bajo la Regla 24-2b.

El procedimiento adecuado sería que el jugador obtuviera alivio para ejecutar un golpe zurdo según la Regla 24-2b (i).

El jugador puede entonces hacer un swing diestro normal para ejecutar su siguiente golpe. Si la obstrucción interfiere con el swing o stance para el golpe diestro, el jugador puede obtener alivio para ejecutar el golpe diestro, de acuerdo con la Regla 24-2b (i).

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/9.5 Después de obtener alivio de una obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere el stance para un golpe obligado hacia un costado
- 25-1b/22 Desecho de animal de madriguera interfiere con golpe hacia un lado; cuando se concede alivio

24-2b/18

OBSTRUCCION INTERFIERE GOLPE ANORMAL; GOLPE ANORMAL NO ES RAZONABLE EN TALES CIRCUNSTANCIAS

P. La pelota de un jugador diestro se encuentra en un mal asiento. Una obstrucción inamovible cercana no interferiría un swing normal diestro, pero si con un swing normal zurdo. El jugador manifiesta que desea jugar su próximo golpe de zurdo y como la obstrucción interfiere con dicho golpe, tiene derecho a proceder de acuerdo con la Regla 24-2b. ¿Se le permite al jugador invocar la Regla 24-2b?

R. No. Si la única razón del jugador para ejecutar un golpe zurdo es liberarse del mal asiento de la pelota, la utilización de un golpe anormal (zurdo) es claramente irrazonable y el jugador no tiene derecho a invocar la Regla 24-2b - ver Excepción bajo la Regla 24-2b

24-2b/19

GOLPE A LA PELOTA IMPRACTICABLE DEBIDO A INTERFERENCIA DE OBSTRUCCION INAMOVIBLE Y AGUA OCASIONAL

P. La pelota de un jugador descansa contra una obstrucción inamovible en agua ocasional. Es claramente impracticable que ejecute un golpe debido a la interferencia de cualquiera de estas condiciones. Las Excepciones a las Reglas 24-2b y 25-1b parecen excluir el alivio sin penalidad de cualquiera de estas condiciones debido a la otra interferencia. ¿Es esto correcto?

R. No. El jugador puede obtener alivio sin penalidad de acuerdo con cualquiera de las Reglas 24-1b o 25-1b. El propósito de la Excepción para cada una de estas Reglas es evitar que el jugador obtenga alivio cuando se

hace evidentemente irrazonable ejecutar un golpe debido a una interferencia de la cual no se puede obtener alivio sin penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 1-4/8 Punto más cercano de alivio de un sendero pavimentado para carros está en agua ocasional; punto más cercano de alivio del agua ocasional está nuevamente en el sendero para carros
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere en el swing del jugador
- 25-1b/11.5 Pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación
- 25-2/4 Pelota enterrada en terreno en reparación en zona cortada baja

24-2b/20

INTERFERENCIA POR LINEA O MARCA EN EL SUELO HECHA CON CAL O PINTURA

P. Una pelota termina estacionándose sobre una línea u otra marca en el suelo hecha de cal o pintura que ha sido marcada para control de espectadores o con el propósito de proporcionar puntos fijos de referencia respecto de las distancias. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 24-2b?

R. No. Tales líneas o marcas no son obstrucciones.

Sin embargo, el Comité puede, por Regla Local, declarar esas zonas como terreno en reparación.

Decisión relacionada:

- 21/1 Quitando pintura de la pelota

24-2b/21

INTERFERENCIA POR OBJETO ARTIFICIAL INAMOVIBLE SITUADO FUERA DE LIMITES

P. Un objeto artificial inamovible situado fuera de límites interfiere en el swing del jugador. ¿Se le permite al jugador obtener alivio según lo previsto en la Regla 24-2b?

R. No. Los objetos artificiales inamovibles fuera de la cancha, no se consideran obstrucciones (ver Definición de "Obstrucciones"). Por lo tanto las Reglas no contemplan alivio sin penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/19 Mejorando espacio en que se ha de intentar el swing al mover objeto fijo o en crecimiento situados fuera del límite
- 13-2/20 Parte de un cerco fuera de la cancha se inclina sobre los límites e interfiere en el swing

PELOTA EN OBSTRUCCION INAMOVIBLE NO ES ENCONTRADA

24-3b/1

PELOTA PERDIDA EN CAÑO DE DESAGÜE SUBTERRANEO

P. La pelota de un jugador entró en un caño de desagüe subterráneo, pero no puede alcanzarla ni identificarla. ¿Cuál es el fallo?

R. Un caño de desagüe subterráneo o alcantarilla es una obstrucción. Si se sabe o existe virtual certeza de que la pelota está en la obstrucción inamovible, el jugador puede invocar la Regla 24-3b. Según esta Regla se considera que la pelota descansa en el sitio por donde cruzó por última vez el límite más externo de la obstrucción.

Si la entrada al caño de desagüe o alcantarilla está en un hazard de agua, la Regla 24-3b(iii) es de aplicación y el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad y debe proceder según la Regla 26-1.

Si la entrada al caño subterráneo de desagüe o alcantarilla está fuera de límites, y no se sabe ni existe virtual certeza de que la pelota está perdida dentro de los límites de la cancha, el jugador debe proceder según la Regla 27-1 - ver Decisión 24-2b/12.

Decisiones relacionadas:

- 25/10 Pelota perdida en árbol cuya raíz esta en terreno en reparación
- 25-1c/1.5 Aclaración del punto donde la pelota "cruzo por ultima vez el límite mas externo" de una condición anormal del terreno

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 24-3 – ver "Virtual Certeza (o Conocimiento)" en el Índice

REGLA 25

Condiciones Anormales del Terreno, Pelota Enterrada y Green Equivocado

Definiciones

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

25-1. Condiciones Anormales del Terreno

a. Interferencia

La interferencia por una *condición anormal del terreno* existe cuando una pelota descansa en o toca la condición o cuando la condición interfiere el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing. Si la pelota del jugador descansa en el *green*, también existe interferencia si una *condición anormal del terreno* en el *green* se interpone en su *línea del putt*. Si no es así, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

Nota: El Comité puede dictar una Regla Local estableciendo que la interferencia de una *condición anormal del terreno* con el *stance* del jugador, no es considerada por sí sola como interferencia según esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando una pelota está en un *hazard de agua* o un *hazard de agua lateral*, un jugador puede obtener alivio de una interferencia por una *condición anormal del terreno* de la siguiente manera:

- (i) **A Través de la Cancha:** Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad dentro del largo de un palo y no más cerca del *hoyo* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Cuando la pelota se dropea dentro del largo de un palo del *punto más cercano de alivio*, debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evite la interferencia por la condición y que no esté en un *hazard* ni en un *green*.
- (ii) **En un bunker:** Si la pelota está en un *bunker*, el jugador debe levantar y dropear la pelota ya sea:
 - (a) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso (i) precedente, excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *bunker* y la pelota debe ser dropeada en el *bunker*, o si el alivio completo es imposible, lo más cerca posible del sitio donde descansaba la pelota, pero no más cerca del *hoyo*, en una parte de la *cancha* en el *bunker* que brinde el máximo alivio disponible de la condición; o
 - (b) **Con la penalidad de un golpe**, fuera del *bunker*, manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio en el cual la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *bunker*.
- (iii) **En el Green:** Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantar la pelota y colocarla, sin penalidad, en el *punto más cercano de alivio* que no esté en un *hazard* o, si el alivio completo es imposible, en el lugar más cercano al que descansaba que brinde el máximo alivio disponible de la condición, pero no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*. El *punto más cercano de alivio* o de máximo alivio disponible, puede estar fuera del *green*.
- (iv) **En el Sitio de Salida:** Si la pelota descansa en el *sitio de salida*, el jugador debe levantar la pelota y dropearla sin penalidad de acuerdo con el Inciso (i) precedente.

La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según la Regla 25-1b.

(Pelota que rueda a una posición donde existe interferencia por la condición de la cual se obtuvo alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio de acuerdo con esta Regla si (a) la interferencia por cualquier otra cosa distinta a la *condición anormal del terreno* hace que el *golpe* sea claramente

impracticable o (b) la interferencia por una *condición anormal del terreno* ocurriría únicamente al intentar ejecutar un *golpe* claramente irrazonable o al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si la pelota está en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*), el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad por interferencia de una *condición anormal del terreno*. El jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra (salvo que esté prohibido por una Regla Local) o proceder según la Regla 26-1.

Nota 2: Si una pelota que ha de ser dropeada o colocada según esta Regla no es inmediatamente recuperable, se la puede *sustituir* por otra pelota.

c. Pelota en una Condición Anormal del Terreno No es Encontrada

Es una cuestión de hecho si una pelota que no es encontrada luego de haber sido golpeada hacia una *condición anormal del terreno*, está en tal condición. A fin de poder aplicar esta Regla, debe haber conocimiento o virtual certeza que la pelota está en la *condición anormal del terreno*. En ausencia de tal conocimiento o certeza, el jugador debe proceder según la Regla 27-1.

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no es encontrada, está en una *condición anormal del terreno*, el jugador puede obtener alivio según esta Regla. Si opta por hacerlo así, se debe determinar el sitio por donde la pelota cruzó por última vez el límite más externo de la *condición anormal del terreno* y, con el propósito de aplicar esta Regla, se considera que la pelota descansa en ese sitio y el jugador debe proceder de la siguiente manera:

- (i) A Través de la Cancha: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está *a través de la cancha*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(i).
- (ii) En un Bunker: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en un *bunker*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(ii).
- (iii) En un Hazard de Agua (incluyendo un Hazard de Agua Lateral): Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en un *hazard de agua*, el jugador no tiene derecho a alivio sin penalidad. El jugador debe proceder según la Regla 26-1.
- (iv) En el Green: Si la pelota cruzó por última vez los límites más externos de la *condición anormal del terreno* por un sitio que está en el *green*, el jugador puede *sustituir* la pelota sin penalidad y obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 25-1b(iii).

25-2. Pelota Enterrada

Una pelota enterrada en su propio pique en el terreno, en cualquier área cortada baja *a través de la cancha*, puede ser levantada, limpiada y dropeada, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio donde descansaba pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando es dropeada debe primero golpear una parte de la *cancha* que esté *a través de la cancha*. "Área cortada baja" es cualquier área de la *cancha*, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel del fairway o menos.

25-3. Green Equivocado

a. Interferencia

La interferencia por un *green equivocado* existe cuando una pelota está en un *green equivocado*.

La interferencia al *stance* de un jugador o al espacio donde ha de intentar el swing no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

b. Alivio

Si la pelota de un jugador descansa en un *green equivocado*, el jugador no debe jugar la pelota tal como se encuentra. Debe obtener alivio, sin penalidad, de la siguiente manera:

El jugador debe levantar la pelota y dropearla dentro del largo de un palo y no más cerca del *hoyo* que el *punto más cercano de alivio*. El *punto más cercano de alivio* no debe estar en un *hazard* ni en un *green*. Al dropear la pelota dentro del largo de un palo *del punto más cercano de alivio*, la pelota debe primero golpear una parte de la *cancha* en un sitio donde se evita la interferencia por el *green equivocado* y que no esté en un *hazard* ni en un *green*. La pelota puede ser limpiada cuando se la levanta según esta Regla.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR ESTA REGLA:

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

AGUA OCASIONAL: DEFINICION

25/1

TIERRA BLANDA Y FANGOSA

P. ¿La tierra blanda y fangosa es agua ocasional?

R. No. La tierra blanda y fangosa no es agua ocasional, salvo que se vea agua en la superficie antes o después de que el jugador tome su stance - ver Definición de "Agua Ocasional".

25/2

DESBORDE DE UN HAZARD DE AGUA

P. Si un lago (hazard de agua) se ha desbordado, ¿el agua desbordada es agua ocasional?

R. Sí. Toda el agua desbordada de un hazard de agua fuera del margen del hazard es agua ocasional.

Decisión relacionada:

- 1-4/7 Pelota perdida en hazard de agua o en agua ocasional que desborda hazard

25/3

PIQUE LLENO DE AGUA OCASIONAL

P. La pelota de un jugador se encajó profundamente en rough corto. No se veía agua ocasional en la superficie, pero el pique en el que se estacionó la pelota estaba lleno de agua. ¿Se encontraba la pelota del jugador en agua ocasional?

R. Sí.

25/4

AGUA VISIBLE POR ESFUERZO INDEBIDO AL PISAR

P. En una zona mojada, no se veía agua ocasional antes o después de que el jugador tomara su stance normal. Sin embargo, al presionar fuertemente hacia abajo con el pie, el jugador hizo que apareciera agua alrededor de la suela de sus zapatos. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 25-1b?

R. No. El agua que resulte visible como consecuencia de un esfuerzo indebido al pisar, no es agua ocasional - ver Definición de "Agua Ocasional".

25/5

AGUA OCASIONAL EN PUTTING GREEN VISIBLE CUANDO EL JUGADOR CAMINA A LO LARGO DE LA LINEA DEL PUTT PERO NO ES VISIBLE EN OTRAS PARTES

P. La pelota de un jugador descansa en el putting green. No se ve agua ocasional en el green. Sin embargo, cuando el jugador camina a lo largo de su línea del putt, se ve agua ocasional alrededor de los pies del jugador. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. No, salvo que haya agua ocasional visible alrededor de los pies cuando toma su stance - ver Definición de "Agua Ocasional".

25/6

CONDICION REGLAMENTARIA DE LA SALIVA

P. ¿Cual es el encuadre reglamentario de la saliva?

R. En equidad (Regla 1-4), la saliva puede ser tratada indistintamente y a opción del jugador como una condición anormal del terreno (Regla 25-1), o como un impedimento suelto (Regla 23-1).

Otras Decisiones relacionadas con Agua Ocasional – ver “Agua Ocasional” en el Índice

TERRENO EN REPARACION: DEFINICION

25/7

ARBOL CAIDO QUE ESTA SIENDO REMOVIDO

P. Un encargado de la cancha se encuentra serruchando un árbol caído y apilando la madera. ¿Cuál es la condición del árbol?

R. El árbol en su totalidad es terreno en reparación, puesto que constituye “material apilado para su remoción - ver Definición de “Terreno en Reparación”.

25/8

TOCON DE ARBOL

P. ¿Contemplan las Reglas alivio sin penalidad de un tocón de árbol?

R. No, salvo que haya sido marcado como terreno en reparación, o se encuentre en vías de ser desenterrado o cortado para su remoción, en cuyo caso se considera “material apilado para su remoción” y se convierte automáticamente en terreno en reparación - ver Definición de “Terreno en Reparación”.

El tocón de un árbol que el Comité pretende remover, pero que no se encuentra en vías de ser removido, no se convierte automáticamente en terreno en reparación.

25/9

ARBOL CAIDO ADHERIDO AL TOCON

P. Un árbol se ha caído al fairway debido a un vendaval y se encuentra todavía adherido al tocón. ¿Se considera terreno en reparación?

R. No. Sin embargo el jugador puede solicitar que el Comité le otorgue alivio y el Comité estaría justificado en declarar la zona cubierta por el árbol terreno en reparación.

25/9.5

ARBOL CAE SOBRE EL FAIRWAY DURANTE LA VUELTA ESTIPULADA

P. En el transcurso de una vuelta estipulada cae un árbol de gran tamaño sobre el fairway y no es posible removerlo fácilmente. ¿Que debería hacer el Comité?

R. El curso de acción más apropiado dependerá en cada caso de las circunstancias. El Comité tiene las siguientes opciones:

- (1) disponer que continúe el juego sin brindar alivio adicional alguno por el árbol caído;
- (2) suspender el juego y proceder a remover el árbol;
- (3) declarar que el árbol y el área que abarca constituyen terreno en reparación (Regla 25-1) y, puede, como opción adicional, establecer una zona de dropeo; o
- (4) en equidad (Regla 1-4), adoptar el procedimiento de alivio según la Regla Local por Obstrucciones Temporarias, esto es otorgando alivio por interposición del árbol caído.

25/10

PELOTA PERDIDA EN ARBOL CUYA RAIZ ESTA EN TERRENO EN REPARACION

P. Una pelota se pierde en un árbol que crece en una zona marcada como terreno en reparación. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin penalidad, según la Regla 25-1c?

R. Como todo terreno y cualquier pasto, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento en terreno en reparación se considera que es parte del terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación") la pelota está perdida en terreno en reparación y el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 25-1c.

En este caso, el punto de referencia para obtener alivio es el lugar por donde la pelota cruzó el límite más externo del terreno en reparación.

Decisión relacionada:

- 25-1c/1.5 Aclaración del punto donde la pelota "cruzó por última vez el límite más externo de" una condición anormal del terreno

25/10.5

PELOTA EN UN ARBOL QUE ESTA EN TERRENO EN REPARACION

P. La pelota de un jugador es encontrada en un árbol cuya raíz está en una zona marcada como terreno en reparación a través de la cancha. El lugar en el terreno directamente debajo de donde la pelota descansa está fuera del terreno en reparación. ¿El jugador tiene derecho a alivio según la Regla 25-1b(i)?

R. Sí. Porque la pelota descansa en o toca el terreno en reparación - ver Definición de "Terreno en Reparación". En este caso, el punto de referencia para obtener alivio es el punto en el suelo directamente debajo del lugar donde la pelota descansa en el árbol.

25/10.7

CONDICION REGLAMENTARIA DE LAS RAICES FUERA DE UN TERRENO EN REPARACION DE UN ARBOL QUE ESTA DENTRO DEL TERRENO EN REPARACION

P. La pelota de un jugador descansa contra la raíz de un árbol. El árbol está dentro de terreno en reparación, pero la pelota está contra una parte de la raíz que está fuera de dicho terreno. ¿La Regla 25-1 otorga a ese jugador derecho a alivio sin penalidad?

R. No. El margen del terreno en reparación se extiende verticalmente hacia abajo, de manera que si una parte de una cosa en crecimiento que se encuentra dentro del terreno en reparación crece superficialmente o debajo del nivel del suelo por fuera del mismo, esa parte no es terreno en reparación.

Decisión relacionada con 25/10.5 y 25/10.7:

- 25-1a/1 Pelota fuera de zona de terreno en reparación pero árbol dentro de dicha zona interfiere en el swing

25/10.9

CONDICION DE PLANTA SIN CRECIMIENTO DENTRO DEL AREA DE TERRENO EN REPARACION

P. Un arbusto, árbol u otra planta con raíces dentro de un área de terreno en reparación, puede no estar en crecimiento, por ejemplo porque está muerta o inactiva. La Definición de "Terreno en Reparación" establece en parte "Todo terreno y cualquier césped, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del mismo". ¿Es el arbusto, árbol u otra planta considerada como terreno en reparación?

R. Sí. Siempre que el arbusto, árbol u otra planta tenga sus raíces dentro del terreno en reparación y asimismo fijas, es parte de la condición. Es a menudo difícil diferenciar entre plantas vivas, muertas o inactivas.

25/11

PASTO CORTADO

El pasto cortado se considera terreno en reparación sólo si ha sido apilado para su remoción - ver Definición de "Terreno en Reparación". Si el pasto cortado y apilado para su remoción interfiere en el stance o swing de un jugador, el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 25-1b.

El pasto cortado es impedimento suelto (ver Definición de "Impedimentos Suelos") esté o no apilado para

su remoción, y puede ser removido por el jugador -Regla 23-1.

25/12

GRIETAS EN LA TIERRA

P. Las grietas en la tierra que se producen por condiciones de calor o sequía, ¿se consideran terreno en reparación? ¿Las Reglas de Golf disponen alivio?

R. No. Sin embargo, un jugador cuya pelota se encuentra dentro de una grieta grande, tiene derecho a solicitar al Comité que declare a la grieta terreno en reparación y el Comité estaría justificado en hacerlo.

Decisión relacionada:

- [25/16 Huella de tractor](#)

25/13

BUNKER TOTALMENTE EN REPARACION

Si un bunker está siendo renovado y el Comité declara a todo el bunker como terreno en reparación, el bunker pierde su condición de Hazard y es automáticamente calificado como "a través de la cancha". Luego, salvo que el Comité específicamente lo disponga de otro modo, se aplica la Regla 25-1b (i), y no la Regla 25-1b (ii).

Decisiones relacionadas:

- [25-1b/8 Opciones del jugador cuando el bunker esta totalmente cubierto por agua ocasional](#)
- [33-8/27 Regla Local que permite alivio sin penalidad de bunker inundado](#)

25/14

EXPLICACION DE "POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA" EN LA DEFINICION DE "TERRENO EN REPARACION"

P. ¿Qué constituye un "pozo hecho por un encargado de la cancha"?

R. Un "pozo hecho por un encargado de la cancha" es generalmente terreno excavado temporariamente con fines de mantenimiento de la cancha, como un pozo hecho para remover césped o un tocón, colocación de cañerías, etc.

25/15

AGUJERO DE AIREACION

P. ¿Un agujero de aireación, se considera un pozo hecho por un encargado de la cancha, según el significado de dicho término en la Definición de "Terreno en Reparación"?

R. No.

Decisión relacionada:

- [23/12 Tarugos de aireación](#)

25/16

HUELLA DE TRACTOR

P. Una huella profunda hecha por un tractor, ¿se considera un pozo hecho por un encargado de la cancha y por lo mismo, terreno en reparación? Si no, ¿debería el Comité declarar dicha huella profunda terreno en reparación?

R. Dicha huella profunda no es un pozo hecho por un encargado de la cancha. El Comité estaría justificado en declarar una huella profunda terreno en reparación, pero no una depresión poco profunda hecha por el equipo de mantenimiento.

Decisión relacionada:

- 25/12 Grietas en la tierra

25/17

TAPON DE HOYO HUNDIDO

P. Un tapón de un hoyo antiguo que se ha hundido por debajo del nivel de la superficie del putting green, ¿es un pozo hecho por un encargado de la cancha y por lo tanto terreno en reparación?

R. No. Se aplica la Regla 16-1c.

25/18

HOYO DE ESTACA REMOVIDA QUE DEFINE HAZARD DE AGUA

P. Una estaca que definía el margen de un hazard de agua fue removida. ¿El hoyo en que se encontraba la estaca es un "pozo hecho por un encargado de la cancha" y por lo tanto terreno en reparación?

R. Si. Ello no obstante, un agujero tal está en un hazard de agua (ver Definición de "Hazard de Agua") y un jugador no tendría derecho a alivio del agujero si su pelota estaba en el hazard de agua - ver primer párrafo de la Regla 25-1b.

Decisiones relacionadas con 25/17 y 25/18:

- 16/7 Dos hoyos en cada green de una cancha de nueve hoyos
- 16-1c/3 Tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en la línea del putt

Otras Decisiones relacionadas con Terreno en Reparación – ver "Terreno en Reparación" en el Índice

AGUJERO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA, ETC.: DEFINICION

25/19 (Reservada)

25/19.5

PISADA DE ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PAJARO

P. La pisada de un animal de madriguera, reptil o pájaro, ¿constituye un "agujero, desecho o senda" dentro de la Definición de "Condiciones Anormales del Terreno"?

R. No. Una pisada es una irregularidad de la superficie de la cual no hay alivio sin penalidad.

25/20 (Reservada)

25/21 (Reservada)

25/22 (Reservada)

25/23

MONTÍCULOS HECHOS POR TOPOS

Los montículos son desechos de animal de madriguera. Por lo tanto, un jugador que resulte interferido por ese montículo o los restos del mismo, tiene derecho a alivio según la Regla 25-1b, siempre y cuando en éste último caso, los restos sigan siendo identificables como un desecho de un animal de madriguera.

Decisiones relacionadas:

- 23/5 Hormiguero
- 23/11 Tierra suelta del montículo formado por un animal de madriguera

Otras Decisiones relacionadas con Agujero Hecho por Animal de Madriguera, etc. – ver “Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro” en el Índice

CONDICIONES ANORMALES DE TERRENO: GENERAL

25-1/1

PELOTA EN AGUA OCASIONAL DIFÍCIL DE RECUPERAR

P. Es sabido o existe virtual certeza de que la pelota de un jugador descansa en un gran charco de agua ocasional. Una pelota es visible en el agua ocasional, pero el jugador no puede recuperarla e identificarla como suya sin un esfuerzo irrazonable. El jugador abandona la pelota y procede bajo la Regla 25-1c que otorga alivio por una pelota perdida en agua ocasional. ¿Estaba el jugador justificado para proceder así?

R. Sí. El jugador no está obligado a emplear esfuerzo irrazonable para recuperar una pelota que se encuentra en agua ocasional a los efectos de su identificación.

Sin embargo, si no tuviera que hacer un esfuerzo irrazonable para recuperar la pelota del agua ocasional, el jugador debe recuperarla. Si resulta ser la pelota del jugador y éste opta por obtener alivio, debe proceder de acuerdo con la Regla 25-1b(i). De lo contrario debe proceder según la Regla 25-1c(i).

INTERFERENCIA POR CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

25-1a/1

PELOTA FUERA DE ZONA DE TERRENO EN REPARACION PERO ARBOL DENTRO DE DICHA ZONA INTERFIERE EN EL SWING

P. Los márgenes del terreno en reparación no se extienden verticalmente hacia arriba. Si la pelota descansa fuera del terreno en reparación y un árbol en crecimiento dentro de dicho terreno interfiere en el swing del jugador, pero no en su stance, ¿tiene derecho el jugador a obtener alivio?

R. Sí. La Definición de “Terreno en Reparación” establece: “Todo terreno y cualquier césped, arbusto u otra cosa en crecimiento dentro del terreno en reparación es parte del terreno en reparación”. Por lo tanto, el jugador puede obtener alivio según la Regla 25-1 dado que el árbol dentro del terreno en reparación interfiere con el espacio en que ha de intentar el swing.

Decisiones relacionadas:

- 25/10.5 Pelota en un árbol que está en terreno en reparación
- 25/10.7 Condición reglamentaria de las raíces fuera de un terreno en reparación de un árbol que está dentro del terreno en reparación

25-1a/2

AGUA OCASIONAL EN PUTTING GREEN SE INTERPONE ENTRE LA PELOTA QUE ESTA FUERA DEL GREEN Y EL HOYO

P. La pelota del jugador descansa fuera del putting green y agua ocasional en el green se interpone entre la pelota y el hoyo. ¿Tiene el jugador derecho a alivio?

R. No. Además, la Regla 13-2 prohíbe al jugador quitar el agua ocasional de su línea de juego.

Decisión relacionada:

- 25-1b/10.5 Agua ocasional en el putting green; duda sobre si el jugador tiene derecho a alivio por interposición si la pelota está en el green y el punto de alivio más cercano esta fuera del green

ALIVIO DE CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO: GENERAL

25-1b/1 (Reservada)

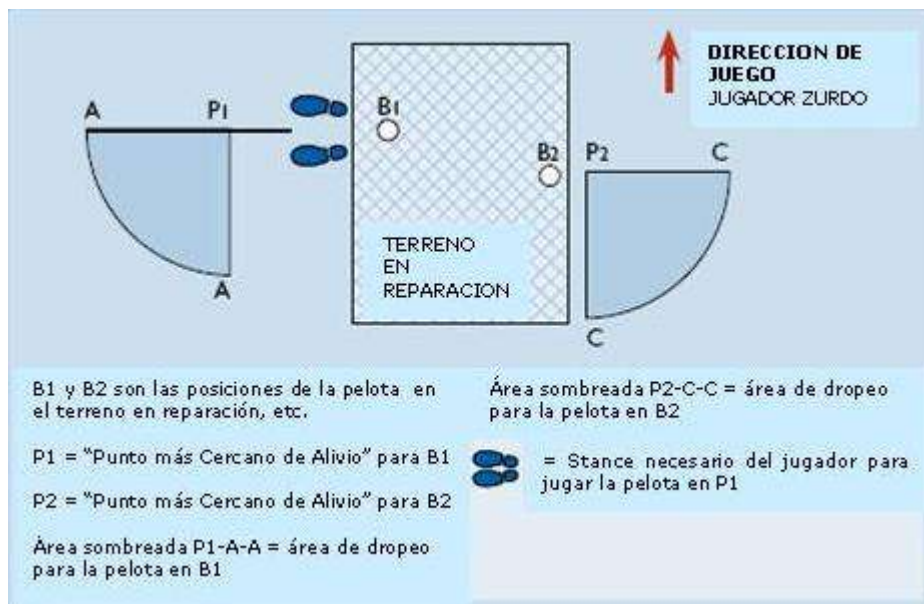
25-1b/2

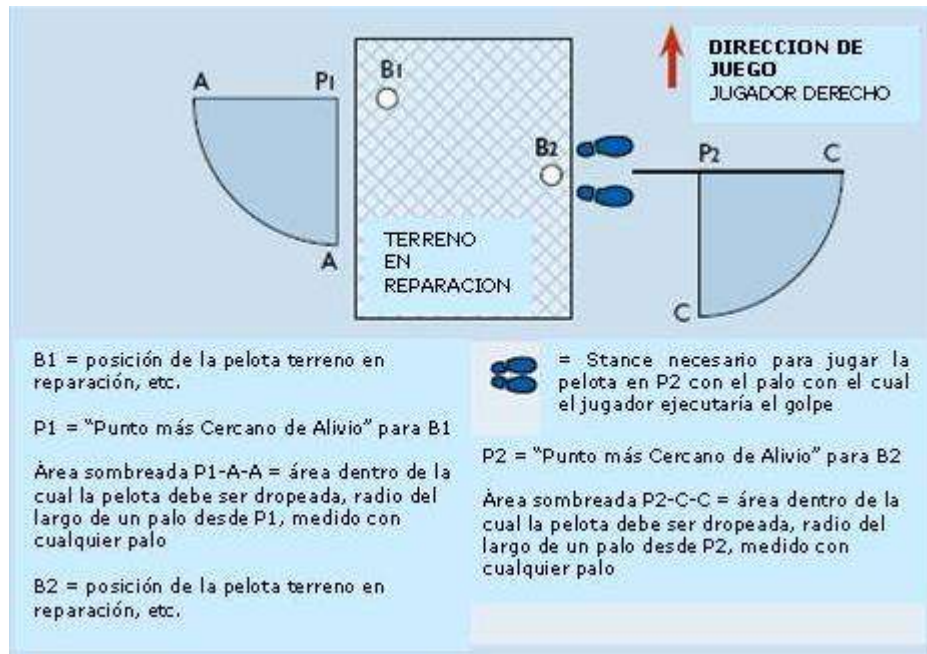
DIAGRAMAS ILUSTRANDO EL PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO

Los siguientes diagramas ilustran el término "punto más cercano de alivio" en la Regla 25-1b(i) aplicables a jugadores diestros y zurdos.

El "punto más cercano de alivio" debe interpretarse estrictamente. Al jugador no se le permite elegir en qué lado del terreno en reparación dropeará su pelota, salvo que haya dos "puntos más cercanos de alivio" equidistantes. Si uno de los lados del terreno en reparación es fairway y el otro arbustos y si el "punto más cercano de alivio" está en los arbustos, entonces el jugador, al obtener alivio, debe dropear la pelota dentro del largo de un palo de ese punto, aunque tenga que hacerlo en un punto virtualmente injugable.

El mismo procedimiento es de aplicación según la Regla 24-2b que trata las obstrucciones inamovibles.





Decisiones relacionadas:

- 24-2b/1 Determinación del "punto más cercano de alivio"
- 24-2b/3.7 Diagrama ilustrando jugador imposibilitado para determinar el punto más cercano de alivio
- 33-8/19 Regla Local que permite alivio a un costado específico de un camino pavimentado

25-1b/3

MEJORANDO LINEA DE JUEGO AL OBTENER ALIVIO DE CONDICION ANORMAL DEL TERRENO

P. En ciertas circunstancias, al dar cumplimiento a la Regla 25-1b, es posible que el jugador, sin intención, mejore su línea de juego, es decir, evitando jugar por sobre un bunker o un árbol. ¿Está esto permitido?

R. Sí. Si la pelota de un jugador se encuentra en alguna de las condiciones cubiertas por la Regla 25 y si al obtener alivio de acuerdo con el procedimiento establecido en la Regla 25-1b, su línea de juego se mejora, es simplemente buena suerte.

25-1b/4

AGUA OCASIONAL CUBRE SITIO DE SALIDA

P. Después que varios grupos han jugado un hoyo en particular, un jugador llega al sitio de salida de ese hoyo el que ahora está completamente cubierto con agua ocasional. ¿Cuál es el procedimiento?

R. Aunque los jugadores pueden sacar el agua ocasional del sitio de salida (Regla 13-2), el asunto debería comunicarse al Comité. La Regla 25-1 no es de aplicación debido a que la pelota del jugador no está en juego - ver Definición de "Pelota en Juego".

En match play el Comité puede reubicar el sitio de salida.

En juego por golpes, si es posible quitar el agua, el Comité debería suspender el juego e intentar sacar el agua. Si es imposible sacar el agua, el Comité puede (1) suspender el juego hasta que el sitio de salida sea jugable o cancelar la vuelta (Regla 33-2d) ó (2) reubicar el sitio de salida si pudiera hacerse sin dar, a algún competidor, una ventaja o desventaja indebida.

Decisiones relacionadas:

- 33-2b/1 Orientación sobre si debe cancelarse una vuelta

- [33-2d/2 Hoyo rodeado por agua ocasional](#)

25-1b/5

EXPLICACION DE "MAXIMO ALIVIO DISPONIBLE" DE AGUA OCASIONAL EN BUNKER

P. En un bunker completamente cubierto por agua ocasional ¿el lugar que proporciona el "máximo alivio disponible" es aquél que proporciona el máximo alivio tanto para el asiento como para el stance, o sólo para el asiento?

R. El término se aplica tanto para el asiento como para el stance. El lugar que proporciona el "máximo alivio disponible" podría ser tal, que la pelota se encontrara en agua menos profunda que donde el jugador coloca los pies después de tomar su stance, o viceversa.

25-1b/6

PELOTA DROPEADA DE AGUA OCASIONAL EN BUNKER EN EL PUNTO DE MAXIMO ALIVIO RUEDA A OTRO LUGAR

P. Un jugador cuya pelota descansa en un bunker completamente cubierto por agua ocasional, la dropea según la Regla 25-1b(ii) en un punto donde hay un centímetro de agua ocasional. El punto es el punto más cercano que brinda el máximo alivio disponible. La pelota rueda a un punto donde hay un centímetro y medio de agua ocasional. ¿Cuál es el fallo?

R. En equidad (Regla 1-4), y según el principio de la Regla 20-2c(v), al jugador se le permite dropear nuevamente y, si la pelota rueda otra vez a dicho punto, puede colocarla donde golpeó primero una parte de la cancha cuando fue nuevamente dropeada.

25-1b/7

PELOTA QUE DEBE DROPEARSE EN BUNKER, ES DROPEADA FUERA DEL BUNKER Y RUEDA AL MISMO

P. La pelota de un jugador descansa en agua ocasional en un bunker. El jugador decide proceder de acuerdo con la primera opción de la Regla 25-1b(ii)(a) y determina que el punto más cercano de alivio en el bunker está cerca de la parte de atrás del bunker. El jugador dropea su pelota dentro del largo de un palo del punto más cercano de alivio en un declive fuera del bunker porque teme que se entierre en la arena. La pelota rueda hacia abajo del declive y se estaciona en el bunker no más cerca del hoyo respecto del punto más cercano de alivio. ¿Está el jugador sujeto a penalidad?

R. Sí, salvo que levante la pelota y proceda correctamente según lo dispone la Regla 20-6. Según la Regla 25-1b(ii)(a), el jugador está obligado a dropear la pelota en el bunker. Si el jugador, aún procediendo según esta Regla, dropea la pelota fuera del bunker y la juega, quebranta la Regla 25 y la penalidad es pérdida del hoyo en match play o dos golpes en el juego por golpes.

25-1b/8

OPCIONES DEL JUGADOR CUANDO EL BUNKER ESTA TOTALMENTE CUBIERTO POR AGUA OCASIONAL

P. Si la pelota de un jugador descansa en un bunker cubierto totalmente por agua ocasional. ¿Cuáles son sus opciones?

R. Al jugador se le permite jugar la pelota tal como se encuentra, o:

- (1) dropear la pelota en el bunker, sin penalidad, en el lugar más cercano, no más cerca del hoyo, donde la profundidad del agua ocasional es menor - Regla 25-1b(ii)(a); o
- (2) dropear la pelota detrás del bunker con la penalidad de un golpe - Regla 25-1b(ii)(b).
- (3) declarar la pelota injugable y proceder según la Regla 28.

Decisiones relacionadas:

- [25/13 Bunker totalmente en reparación](#)
- [33-8/27 Regla Local que permite alivio sin penalidad de bunker inundado](#)

25-1b/9

JUGADOR QUE INVOCA PRIMERA OPCION DE LA REGLA 25-1b(ii), LUEGO DESEA INVOCAR LA SEGUNDA OPCION

P. La pelota de un jugador descansa en un bunker completamente cubierto por agua ocasional. Según la primera opción de la Regla 25-1b(ii), dropea su pelota en terreno dentro del bunker que le proporcione el máximo alivio disponible. Decide luego que hubiera sido mejor invocar la segunda opción y dropear la pelota detrás del bunker. ¿Le está permitido invocar entonces la segunda opción?

R. No. La Regla 25-1b(ii) le permite al jugador proceder según una de las dos opciones. No tiene derecho a invocar una opción y seguidamente, si no le gusta el resultado, invocar la otra. Por lo tanto, dado que la Regla 25-1 ya no es de aplicación, el jugador debe jugar la pelota tal como se encuentra o proceder según la Regla de pelota injugable incurriendo en el golpe de penalidad prescripto por esa Regla.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/5 Jugador levanta la pelota según la primera opción de la Regla 24-2b(ii), luego desea proceder según la segunda opción

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver “Agua Ocasional: cambiando la opción de alivio” en el Índice

25-1b/10

AGUA OCASIONAL EN EL PUTTING GREEN; PUNTO MAS CERCANO DE ALIVIO ESTA FUERA DEL GREEN

P. Un jugador cuya pelota se encuentra en el putting green, tiene derecho a alivio de agua ocasional. Sin embargo, la posición más cercana que proporciona alivio completo, que no es más cerca del hoyo ni en un hazard, es fuera del green y en el rough. Si el jugador decide obtener alivio, ¿debe colocar su pelota en el rough?

R. Sí – ver Regla 25-1b(iii).

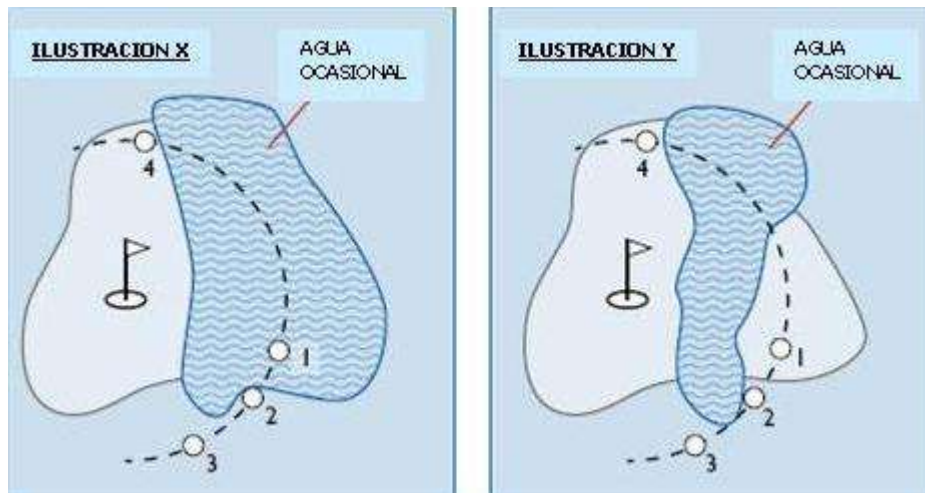
25-1b/10.5

AGUA OCASIONAL EN EL PUTTING GREEN; DUDA SOBRE SI EL JUGADOR TIENE DERECHO A ALIVIO POR INTERPOSICION SI LA PELOTA ESTA EN EL GREEN Y EL PUNTO DE ALIVIO MAS CERCANO ESTA FUERA DEL GREEN

P. En la ilustración X, la pelota de un jugador descansa en el Punto 1 en agua ocasional en el green. En la ilustración Y, la pelota de un jugador descansa en el Punto 1 sobre el putting green, con el agua ocasional interpuesta en su línea del putt.

Según la Regla 25-1b(iii), el jugador no tiene derecho a colocar la pelota en el punto 4, que está en el green, porque el punto 4 está más lejos del punto 1 que los puntos 2 ó 3, que están fuera del green. Parecería que el punto 2 podría ser el punto correcto, debido a que no se puede obtener alivio si una pelota descansa fuera del green y agua ocasional en el green se interpone en la línea de juego. Al obtener alivio ¿el jugador debe colocar la pelota en el punto 2 ó en el Punto 3?

R. Dado que en ambas ilustraciones la pelota descansa en el green, el jugador tiene derecho a alivio con respecto al asiento de la pelota e interposición en la línea de juego. Por consiguiente, en cualquiera de los dos casos, el jugador debe colocar la pelota en el punto 3, que es el punto más cercano que brinda alivio completo con respecto a ambas situaciones.



25-1b/11

PELOTA EN AGUA OCASIONAL DENTRO DE TERRENO EN REPARACION

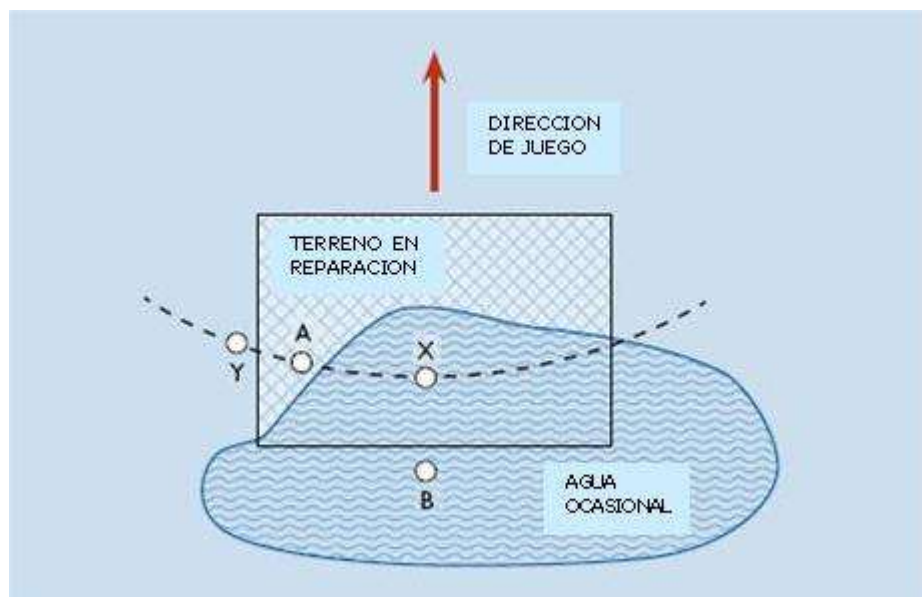
P. Una pelota descansa en agua ocasional dentro de una zona definida como terreno en reparación. ¿Puede el jugador obtener alivio del agua ocasional, según la Regla 25-1b, dropear la pelota en el terreno en reparación y luego jugar la pelota tal como se encuentra, u obtener alivio del terreno en reparación, según la Regla 25-1b?

R. Sí.

25-1b/11.5

PELOTA EN AGUA OCASIONAL DENTRO DE TERRENO EN REPARACION; TIENE DERECHO EL JUGADOR A OBTENER ALIVIO DE AMBAS CONDICIONES EN UN UNICO PROCEDIMIENTO

P. El dibujo de abajo muestra la pelota de un jugador que descansa en agua ocasional, en el Punto X dentro de una zona de terreno en reparación. ¿Puede el jugador, en un único procedimiento, dropear la pelota en el Punto Y, el punto más cercano de alivio de ambas condiciones?



R. No. El jugador tiene la opción de obtener alivio de cada condición en etapas separadas, pero no de ambas al mismo tiempo.

El jugador puede obtener alivio del agua ocasional en el Punto A y luego obtener alivio del terreno en reparación.

Alternativamente, puede obtener alivio del terreno en reparación en el Punto B y luego obtener alivio del agua ocasional.

Decisiones relacionadas con 25-1b/11 y 25-1b/11.5:

- 1-4/8 Punto más cercano de alivio de un sendero pavimentado para carros esta en agua ocasional; punto mas cercano de alivio del agua ocasional esta nuevamente en el sendero para carros
- 24-2b/10 Obstrucción en terreno en reparación interfiere en el swing del jugador
- 24-2b/19 Golpe a la pelota no es razonable debido a interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional

25-1b/12

AGUA OCASIONAL CONFUNDIDA CON HAZARD DE AGUA; PELOTA ORIGINAL JUGADA SEGUN REGLA DE HAZARD DE AGUA

P. Un jugador cuya pelota descansa en agua ocasional, confunde el agua ocasional con un hazard de agua. Recupera su pelota original, la dropea a 10 yardas detrás del agua ocasional de acuerdo con la Regla de hazard de agua y luego la juega. Entonces se descubre su error. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no siguió el procedimiento establecido en la Regla 25-1b(i) para dropear una pelota en agua ocasional. Dropeó la pelota en lugar equivocado. En match play, pierde el hoyo (Regla 20-7b). En el juego por golpes incurre en la penalidad de dos golpes (Reglas 25-1b(i) y 20-7c).

25-1b/13

AGUA OCASIONAL CONFUNDIDA CON HAZARD DE AGUA; PELOTA SUSTITUIDA JUGADA SEGUN LA REGLA DE HAZARD DE AGUA

P. Un jugador cuya pelota está en agua ocasional, confunde el agua ocasional con un hazard de agua. El jugador no recupera su pelota original, aunque podría haberlo hecho sin un esfuerzo irrazonable - ver Decisión 25-1/1. En cambio dropea otra pelota 10 yardas detrás del agua ocasional de acuerdo con la Regla de hazard de agua y la juega. Entonces se descubre su error. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que el jugador podría haber recuperado su pelota sin un esfuerzo irrazonable, no tenía derecho a sustituir una pelota al obtener alivio del agua ocasional. Además, como resultado de haber procedido según la Regla de hazard de agua (Regla 26-1), dropeó la pelota en lugar equivocado.

En match play, el jugador pierde al hoyo (Reglas 15-2, 25-1b(i) y 20-7b).

En el juego por golpes, incurre en una penalidad de dos golpes. Aunque el jugador sustituyó una pelota cuando no estaba permitido hacerlo (Regla 15-2 y Regla 25-1) y jugó desde lugar equivocado (Reglas 25-1b(i) y 20-7c), la Excepción a la Regla 15-2 y la Nota 3 a la Regla 20-7 explican que un jugador que sustituye una pelota y juega desde lugar equivocado incurre en una penalidad total de dos golpes.

Decisión relacionada:

- 34-3/6 Jugador procede según una regla inaplicable; decisión del Comité

25-1b/14 (Reservada)

25-1b/14.5

PELOTA DECLARADA INJUGABLE DROPEADA EN TERRENO EN REPARACION DESDE DONDE EL JUEGO ESTA PROHIBIDO; PELOTA SEGUIDAMENTE DROPEADA SEGUN LA REGLA DE TERRENO EN REPARACION

P. Un jugador declara la pelota injugable. Al proceder según la Regla 28b ó 28c, el jugador dropeó la pelota

en una zona de terreno en reparación desde donde estaba prohibido el juego según Regla Local. Luego obtuvo el alivio obligado según la Regla 25-1b. ¿Está permitido este procedimiento?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 20-7/3 Si un jugador puede dropear su pelota dentro de una zona donde el juego está prohibido

25-1b/15

MIDIENDO A TRAVES DE TERRENO EN REPARACION AL OBTENER ALIVIO

P. Un jugador al obtener alivio de una franja angosta de terreno en reparación a través de la cancha, determina su punto más cercano de alivio (Punto A) que no está en un hazard ni en un putting green. El Punto A se encuentra en el lado derecho del terreno en reparación. Dentro del largo de un palo del Punto A hay un punto (Punto B) sobre el lado izquierdo del terreno en reparación, que reúne los requisitos de la Regla 25-1b(i). ¿Puede el jugador dropear la pelota en el Punto B?

R. Sí. No hay nada en la Regla 25-1b que prohíba medir el largo de un palo a través de terreno en reparación al obtener alivio.

Decisiones relacionadas:

- 20/1 Palo a ser utilizado para medir
- 20/2 Pidiendo prestado un palo con el propósito de medir
- 20-2b/2 Midiendo largos de palo

25-1b/16

PELOTA EQUIDISTANTE DE DOS PUNTOS QUE REUNEN LOS REQUISITOS DE LA REGLA DE TERRENO EN REPARACION

P. A través de la cancha, la pelota del jugador descansa en terreno en reparación y el jugador decide obtener alivio según la Regla 25-1b(i). No hay un único punto más cercano de alivio. En cambio hay dos puntos equidistantes del sitio donde descansa la pelota. ¿Puede el jugador dropear la pelota dentro del largo de un palo de cualquiera de los puntos?

R. Sí.

25-1b/17

AGUJAS DE PINO APILADAS PARA SU REMOCION INTERFIEREN EN LA LINEA DE JUEGO DESPUES DE DROPEAR LA PELOTA

P. Un jugador cuya pelota descansa sobre agujas de pino apiladas para su remoción, dropea la pelota según la Regla 25-1b. La pelota se estaciona en una posición tal que la pila de agujas de pino se interpone en su línea de juego. ¿Puede el jugador remover las agujas de pino de su línea de juego?

R. Sí. Las agujas de pino apiladas para su remoción son impedimentos sueltos o terreno en reparación. Inicialmente, el jugador tenía derecho a remover las agujas de pino según la Regla 23-1 (Impedimentos Suelos) o dropear la pelota, como lo hizo, según la Regla 25-1b.

Después que el jugador dropeó, surgió una nueva situación y ya no tenía derecho a invocar la Regla 25-1b. Sin embargo, no le estaba prohibido remover las agujas de pino según la Regla 23-1.

25-1b/18 (Reservada)

25-1b/19

PELOTA DESCANSA SOBRE MONTICULO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA; ES IMPRACTICABLE EJECUTAR UN GOLPE DEBIDO A UN ARBUSTO

P. La pelota de un jugador descansa debajo de un arbusto y es claramente impracticable para el jugador ejecutar un golpe. Sin embargo, la pelota descansa sobre un montículo hecho por un animal de madriguera. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin penalidad según la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b un jugador no puede obtener alivio de una condición anormal del terreno si es evidentemente impracticable que ejecute un golpe debido a la interferencia por otra cosa que no sea tal condición. Por lo tanto, en las circunstancias descritas, el jugador no tiene derecho a alivio.

Decisión relacionada:

- 24-2b/16 Obstrucción interfiere pero pelota injugable debido a otra condición

25-1b/20

STANCE INTERFERIDO POR AGUJERO DE ANIMAL DE MADRIGUERA; ES IMPRACTICABLE EJECUTAR UN GOLPE DEBIDO A OTRA CONDICION

P. La pelota de un jugador está en una grieta en la base de un árbol en una posición tal que resulta evidentemente impracticable que ejecute un golpe. A pesar de esto, el jugador reclama alivio sin penalidad según la Regla 25-1, porque su stance para ejecutar un golpe a la pelota en la grieta estaría sobre el agujero del animal de madriguera. ¿Tiene el jugador derecho a alivio sin penalidad según la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b un jugador no puede obtener alivio de una condición anormal del terreno si es evidentemente impracticable que ejecute un golpe debido a la interferencia por otra cosa que no sea tal condición. En las circunstancias descritas arriba, la pelota del jugador está injugable dado que descansa en una grieta en la base de un árbol. Por lo tanto, el jugador no tiene derecho a alivio, según la Regla 25-1, del agujero del animal de madriguera.

25-1b/21

DESECHO DE ANIMAL DE MADRIGUERA INTERFIERE CON GOLPE HACIA EL GREEN; ARBOL IMPIDE TAL GOLPE

P. La pelota de un jugador está inmediatamente detrás de un árbol. Un desecho detrás de la pelota hecho por un animal de madriguera interferiría el backswing para un golpe hacia el green, pero no así para un golpe hacia el costado, que es el único golpe razonable. Si el jugador dice que su intención es jugar hacia el green a través del árbol, ¿puede obtener alivio sin penalidad según la Regla 25-1b?

R. Según la Excepción a la Regla 25-1b un jugador no puede obtener alivio de una condición anormal del terreno si la interferencia de tal condición únicamente ocurriría si el jugador adoptara una dirección de juego innecesariamente anormal. Por consiguiente, en las circunstancias descritas arriba, el jugador no tiene derecho a alivio.

25-1b/22

DESECHO DE ANIMAL DE MADRIGUERA INTERFIERE CON GOLPE HACIA UN LADO; CUANDO SE CONCEDE ALIVIO

P. Una pelota descansa detrás de un árbol de tal manera que el único golpe razonable para el jugador es el golpe hacia un costado. Sin embargo, un desecho de animal de madriguera interfiere el backswing para ejecutar el golpe hacia el costado. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 25-1b?

R. Sí, y si el alivio hace que el jugador se libere de su posición detrás del árbol, tiene derecho a jugar hacia el green.

Decisiones relacionadas:

- 24-2b/9.5 Después de obtener alivio de una obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere el stance para un golpe obligado hacia un costado
- 24-2b/17 Obstrucción interfiere golpe anormal; golpe anormal razonable en determinadas circunstancias

25-1b/23

PELOTA SE METE DENTRO DE AGUJERO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA FUERA DE LIMITES Y SE ESTACIONA DENTRO DE LOS LIMITES

P. La entrada a un agujero hecho por un animal de madriguera se encuentra fuera de límites, pero gran parte de la madriguera está dentro de los límites debajo de la cancha. Una pelota se mete en el agujero desde fuera de límites y se estaciona dentro de los límites, debajo de terreno clasificado como a través de la cancha. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

R. Según la Regla 25-1b, el jugador puede dropear la pelota sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto en el suelo directamente encima de su posición en la madriguera. En tales casos la distancia vertical se descarta al aplicar las Reglas.

25-1b/24

PELOTA SE METE DENTRO DE AGUJERO HECHO POR ANIMAL DE MADRIGUERA DENTRO DE LOS LIMITES Y SE ESTACIONA FUERA DE LIMITES

P. La pelota de un jugador se metió en una conejera, cuya entrada se encontraba dentro de los límites pero a sólo 30 cms. de un cerco que marcaba los límites. La conejera formaba una pendiente muy inclinada debajo del cerco, por lo que la pelota se estacionó más allá de la línea que marcaba el fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Si una pelota descansa o no fuera de límites depende de donde se encuentre en relación con los límites de la cancha, y esto debe ser medido verticalmente hacia arriba o hacia abajo - ver Definición de "Fuera de Límites".

En el caso expuesto, la pelota descansaba fuera de límites y se aplica la Regla 27-1. No podría obtenerse alivio según la Regla 25-1, es decir, de agujero hecho por animal de madriguera.

25-1b/25

PELOTA ENTRA EN AGUJERO DE ANIMAL DE MADRIGUERA EN UN BUNKER Y ES ENCONTRADA DEBAJO DEL PUTTING GREEN

P. Una pelota entra en un agujero de animal de madriguera en un bunker, al costado de un putting green, y es encontrada debajo del púttng green. Como la pelota no está en el bunker o sobre el putting green. ¿Se toma el alivio de acuerdo con la Regla 25-1b(i), es decir, a través de la cancha?

R. Sí. El jugador debería dropear la pelota sin penalidad en una parte de la cancha, a través de la cancha, dentro del largo de un palo del punto más cercano de su posición en el agujero de animal de madriguera, que evite la interferencia de la condición y no esté en un hazard ni en un putting green y no más cerca del hoyo.

Decisiones relacionadas desde 25-1b/23 hasta 25-1b/25:

- 24-2b/11 Pelota que descansa en parte elevada de obstrucción inamovible
- 28/11 Pelota injugable en árbol y jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos
- 28/12 Pelota injugable en la base de un acantilado y jugador desea dropear dentro del largo de dos palos de un punto por encima de la pelota

25-1b/25.5

APLICACION DE LA EXCEPCION A LA REGLA 25-1b CUANDO PELOTA DESCANSA BAJO TIERRA EN AGUJERO DE ANIMAL DE MADRIGUERA

P. A través de la cancha, la pelota de un jugador se estaciona bajo tierra en un agujero hecho por un animal de madriguera. Un gran arbusto está al lado y cubriendo la entrada del agujero. Atento la Excepción a la Regla 25-1b, ¿está el jugador autorizado a liberarse sin penalidad del agujero del animal de madriguera?

R. Para el propósito de aplicar la Excepción a la Regla 25-1b, una pelota descansando bajo tierra en el agujero de un animal de madriguera se considera que descansa en la entrada del agujero. Si la naturaleza del área que circunda la entrada es tal que es claramente impracticable para el jugador ejecutar un golpe a una pelota descansando en cualquier parte de la entrada del agujero (p.ej. porque está cubierto por el arbusto), el jugador no está autorizado a aliviarse sin penalidad bajo la Regla 25-1b. De no ser así, el

jugador está autorizado a aliviarse sin penalidad bajo la Regla 25-1b.

Si la pelota descansa en un agujero, pero no está bajo tierra, es la posición de la pelota más que la entrada al agujero, lo relevante para determinar si es aplicable la Excepción a la Regla 25-1b.

25-1b/26

JUGADOR IGNORANDO QUE LA PELOTA ESTA EN HAZARD DE AGUA OBTIENE ALIVIO POR INTERFERENCIA DE AGUJERO DE ANIMAL DE MADRIGUERA

P. Un jugador, ignorando que su pelota está en un hazard de agua seco, levanta y dropea la pelota según la Regla 25-1b(i) creyendo que tiene derecho a alivio de un agujero hecho por un animal de madriguera. Después de dropear la pelota en el hazard, descubre el error. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la pelota del jugador descansaba en un hazard de agua, no tenía derecho a alivio sin penalidad de un agujero hecho por un animal de madriguera - ver primer párrafo de la Regla 25-1b. Sin embargo, como su pelota estaba en un hazard de agua, no está impedido de obtener alivio según la Regla 26.

Dado que el jugador ha dropeado la pelota según una Regla inaplicable, puede corregir su error según la Regla 20-6 de la siguiente forma:

1. levantando la pelota y reponiéndola donde originalmente descansaba en el hazard de agua, en cuyo caso incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a - ver Decisión 18-2a/12; o
2. procediendo según la Regla 26-1. Incurriendo en la penalidad de un golpe según la Regla 26-1, pero no existiendo ninguna penalidad adicional.

Decisiones relacionadas:

- 20-6/5 Jugador que dropea pelota bajo una regla y luego desea reponer la pelota en su posición original
- 20-7/2 Pelota declarada injugable en hazard de agua es dropeada en el hazard y jugada
- 27/17 Competidor juega fuera de turno, no desde el sitio de salida y pone otra pelota en juego en el lugar desde donde jugo su golpe anterior

PELOTA EN CONDICION ANORMAL DEL TERRENO NO ES ENCONTRADA

25-1c/1

PELOTA NO ENCONTRADA ESTA EN AGUA OCASIONAL EN EL ROUGH

P. Una zona de agua ocasional precedida de rough alto, se encuentra en una depresión no visible desde el sitio de salida. Una pelota jugada a dicha zona no es encontrada. La pelota puede estar en el agua ocasional o en el rough alto. ¿Puede el jugador tratar a la pelota como si estuviera en el agua ocasional?

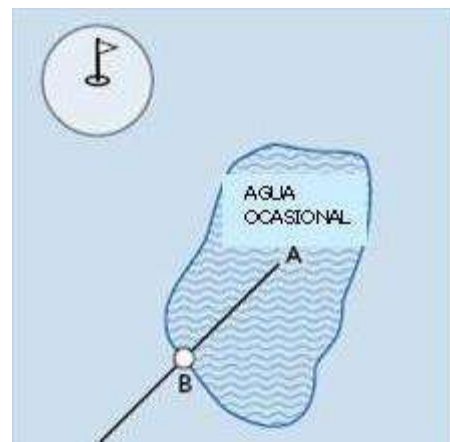
R. No. En tales circunstancias no se sabe ni existe virtual certeza de que la pelota esté en agua ocasional. El jugador no puede proceder según la Regla 25-1c.

25-1c/1.5

ACLARACION DEL PUNTO DONDE LA PELOTA "CRUZO POR ULTIMA VEZ EL LIMITE MAS EXTERNO DE" UNA CONDICION ANORMAL DEL TERRENO

P. En el diagrama, una pelota se pierde en el área de agua ocasional, habiendo salpicado en el punto A. B representa el punto por donde la pelota cruzó el límite más externo del agua ocasional. Para el propósito de proceder según la Regla 25-1c, ¿dónde se considera que descansa la pelota?

R. Se considera que la pelota descansa en el punto B.



Decisiones relacionadas:

- 24-2b/12 Pelota en caño de desagüe subterráneo; entrada al caño fuera de límites
- 24-3b/1 Pelota perdida en caño de desagüe subterráneo
- 25/10 Pelota perdida en árbol cuya raíz esta en terreno en reparación

25-1c/2**PELOTA DROPEADA Y JUGADA SEGUN LA REGLA DE TERRENO EN REPARACION EN AUSENCIA DE CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA DE QUE LA PELOTA ORIGINAL ESTA EN TERRENO EN REPARACION**

P. Un jugador después de buscar por menos de un minuto, considera que su pelota está perdida en terreno en reparación, aunque no es sabido ni hay virtual certeza de ello. Dropea una pelota según la Regla 25-1c y la juega. Su pelota original luego es encontrada más allá del terreno en reparación. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador dropeó y jugó otra pelota según la Regla 25-1c, ésta se convirtió en la pelota en juego y la pelota original estaba perdida.

En ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota estaba en terreno en reparación, el jugador no podía proceder según la Regla 25-1; por lo tanto se considera que puso otra pelota en juego según la Regla 27-1. Al jugar una pelota dropeada según la Regla 25-1c, el jugador jugó de lugar equivocado.

En match play incurre en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En juego por golpes, incurre en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por infringir esa Regla. Si la infracción fue seria, estaba sujeto a descalificación a menos que corrigiera el error, como establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas:

- 15/8 Pelota jugada según la Regla de Pelota Perdida en Terreno en Reparación después de jugarse otra pelota según el procedimiento de golpe y distancia
- 18-2a/8.5 pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según Regla de Terreno en Reparación
- 20-7c/4 Pelota del competidor jugada por el co-competidor; competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la pelota original desde el lugar correcto
- 27-1/2.5 Pelota perdida tratada como movida por causa ajena en ausencia de conocimiento o virtual certeza a tal efecto
- 34-3/6 Jugador procede según una Regla inaplicable; decisión del Comité

25-1c/2.5**PELOTA DROPEADA SEGUN REGLA 25-1c CON CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA QUE LA PELOTA ESTA EN AGUA OCASIONAL; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA**

P. La pelota de un jugador es golpeada hacia una gran zona de agua ocasional. Es sabido o existe virtual certeza de que la pelota está perdida en el agua ocasional y el jugador dropea una pelota según la Regla 25-1c. Antes de jugar la pelota dropeada, su pelota original es encontrada dentro del período de búsqueda de cinco minutos. ¿Cuál es el fallo?

R. Como era sabido o existía virtual certeza de que la pelota del jugador estaba en agua ocasional cuando puso en juego la pelota sustituta; por lo tanto, la pelota fue correctamente sustituida y no podía jugar la pelota original.

Si la pelota original fue encontrada en el agua ocasional y ese descubrimiento modifica el punto de referencia para el procedimiento según la Regla 25-1c, resultando entonces que la pelota sustituta había sido

dropeada en un lugar equivocado, el jugador debe corregir el error según la Regla 20-6 y dropear una pelota según la Regla 25-1c con relación al punto de referencia correcto. De no ser así, la Regla 20-6 no se aplica y el jugador debe continuar el juego con la pelota dropeada. En cualquiera de los dos casos, el jugador no incurre en penalidad.

En el improbable caso que la pelota original fue encontrada fuera del agua ocasional, el jugador debe continuar el juego con la pelota dropeada sin penalidad.

La respuesta sería la misma si es sabido o existe virtual certeza de que la pelota del jugador está en cualquier otra condición anormal del terreno o en una obstrucción (Regla 24-3).

Decisión relacionada:

- 26-1/3.5 Pelota dropeada según la Regla de Hazard de Agua con conocimiento o virtual certeza; pelota original luego encontrada

25-1c/3

PELOTA JUGADA DESDE TERRENO EN REPARACION SE PIERDE EN LA MISMA ZONA

P. En la ilustración que figura debajo, el golpe de salida del jugador termina descansando en el punto A en una amplia zona de terreno en reparación. Ejecuta un golpe a su pelota desde dentro del terreno en reparación. Avanza la pelota hasta el punto B, que aún permanece en el terreno en reparación, y la pelota nunca cruza el límite externo de dicho terreno. La pelota no pudo ser encontrada. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debe dropear una pelota fuera de la zona del terreno en reparación, sin penalidad, como lo dispone la Regla 25-1c y ejecutar su tercer golpe. En este caso, el punto de referencia es aquel por el que la pelota cruzó por última vez el límite externo del terreno en reparación luego del golpe de salida (Punto C).

Alternativamente, el jugador puede, con un golpe de penalidad, dropear una pelota en el terreno en reparación lo más cerca posible del lugar desde donde su pelota original fue jugada por última vez (punto A) según la Regla 27-1 y jugar su cuarto golpe. Habiendo dropeado una pelota según la Regla 27-1, si el jugador entonces tiene interferencia por el terreno en reparación, puede aliviarse por la Regla 25-1b sin penalidad adicional.



Decisión relacionada:

- 27-2c/1.5 Si la pelota provisional se convierte en la pelota en juego cuando la pelota original se pierde en terreno en reparación

PELOTA ENTERRADA

25-2/0.5

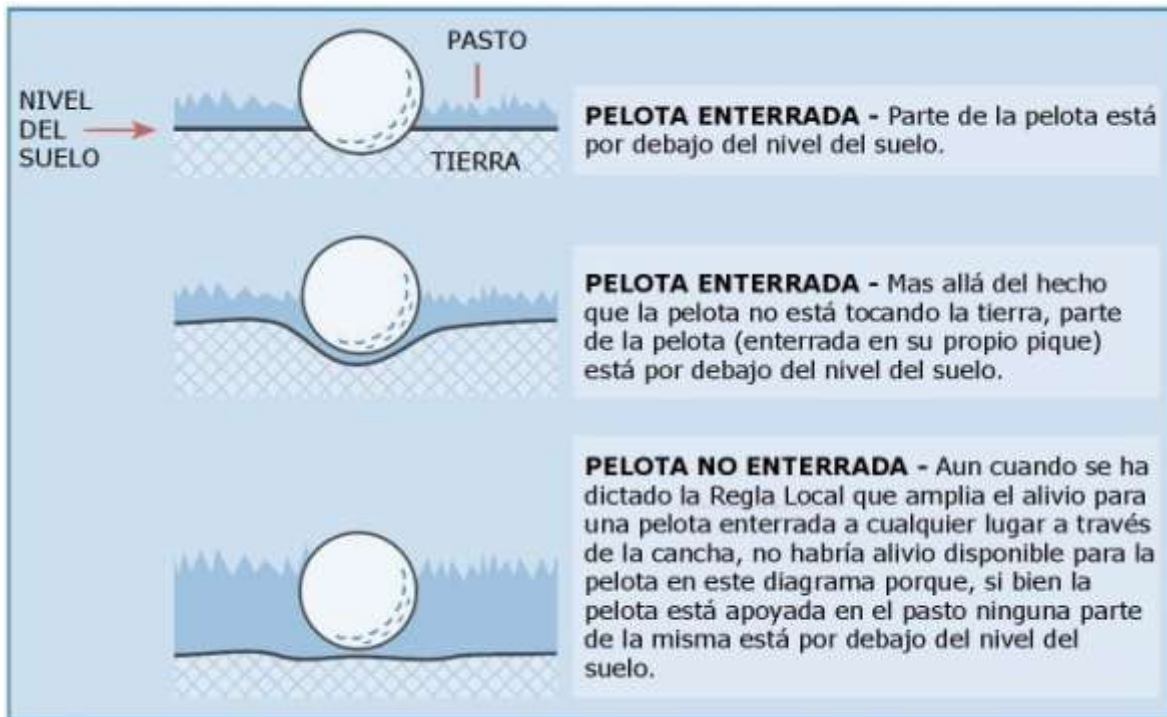
CUÁNDO UNA PELOTA ESTÁ ENTERRADA EN EL TERRENO

Se considera que una pelota está enterrada en el terreno solo si:

- el impacto de la pelota al caer al suelo ha creado un pique en el terreno
- la pelota está en su propio pique, y
- parte de la pelota está por debajo del nivel del terreno.

Siempre que estos tres requerimientos se cumplan, la pelota no debe necesariamente tocar la tierra para considerarse enterrada (por ejemplo pasto, impedimentos sueltos o sus similares pueden estar entre la pelota y el terreno).

Cualquier duda sobre si la pelota está enterrada, debería ser resuelta en contra del jugador (Modificada)



25-2/1

PELOTA REBOTA FUERA DE SU PIQUE Y RUEDA NUEVAMENTE A EL

P. La pelota de un jugador cae en terreno blando en una zona cortada baja a través de la cancha, rebota fuera de su pique y luego rueda nuevamente a él. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 25-2?

R. Sí. Si una pelota rueda nuevamente a su pique, se considera enterrada en el pique.

25-2/2

PELOTA DROPEADA SE ENTIERRA

P. Un jugador obtiene alivio según una Regla aplicable y dropea una pelota en el fairway. La pelota se entierra al hacer impacto. ¿Tiene el jugador derecho a alivio según la Regla 25-2?

R. Sí.

25-2/2.5

PELOTA DROPEADA SE ENTIERRA; PROCEDIMIENTO POR SI SE ENTIERRA NUEVAMENTE AL REPETIR EL DROPEO

P. Según la Decisión 25-2/2, si una pelota dropeada en un fairway se entierra al golpear el suelo, el jugador tiene derecho a alivio según la Regla 25-2. ¿Cuál es el procedimiento correcto si la pelota se entierra cada vez que es dropeada?

R. Si una pelota se entierra cuando se la dropea y se entierra en cada oportunidad cuando se repite el dropeo, le está permitido al jugador, en equidad (Regla 1-4), colocar la pelota lo más cerca posible del sitio

donde se enterró cuando se repitió el dropeo, pero no más cerca del hoyo.

Si el jugador dropea la pelota más de dos veces, ésta se entierra en cada oportunidad y seguidamente el jugador se entera de que tenía derecho a colocarla después del segundo dropeo, puede colocar la pelota lo más cerca posible del sitio donde se enterró en el segundo dropeo.

25-2/3

PELOTA QUE REGRESA AL PIQUE DEJADO POR UN GOLPE ANTERIOR

P. La pelota de un jugador se encuentra enterrada en su propio pique en una zona de césped cortado bajo a través de la cancha. Luego de tomar alivio según la Regla 25-2, el jugador ejecuta un golpe. La pelota sube una pendiente, pero rueda hacia atrás para estacionarse en el mismo pique. ¿Tiene derecho el jugador a tomar alivio sin penalidad?

R. No. El jugador tiene derecho a alivio sin penalidad según la Regla 25-2, únicamente cuando su pelota está enterrada en el pique creado por el último golpe que ejecutó – pero ver la Decisión 25-2/2 con respecto a una pelota que se entierra al ser dropeada.

25-2/4

PELOTA ENTERRADA EN TERRENO EN REPARACION EN ZONA CORTADA BAJA

P. La pelota de un jugador se encuentra enterrada en terreno en reparación en una zona cortada baja a través de la cancha. ¿Puede el jugador dropear la pelota dentro del terreno en reparación, según la Regla 25-2 (Pelota Enterrada) y luego elegir si juega la pelota tal como se encuentra, u obtiene alivio del terreno en reparación según la Regla 25-1b?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 25-1b/11.5 Pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación; tiene derecho el jugador a obtener alivio de ambas condiciones en un único procedimiento

25-2/5

PELOTA ENTERRADA EN REPECHO DE PASTO O PARED DE BUNKER

P. Los repechos de pasto o las paredes de los bunkers ¿se consideran “zonas cortadas bajas” según la Regla 25-2 (Pelota Enterrada) y se puede obtener alivio de las mismas según dicha Regla?

R. No, salvo que estén cortados a nivel del fairway o menos.

Decisiones relacionadas:

- 13/4 Pelota completamente enterrada en el borde de un bunker
- 16/2 Pelota enterrada en la pared interna del hoyo; la totalidad de la pelota se encuentra por debajo del borde del hoyo
- 16/3 Pelota enterrada en un costado del hoyo; la totalidad de la pelota no se encuentra por debajo del borde del hoyo
- 33-8/39 Regla Local para paredes de bunker hechas con panes de pasto
- 33-8/39.5 Regla Local Considerando la Parte de la Pared de un Bunker Parcialmente Cubierta de Pasto Como Parte del Bunker.

25-2/6

PELOTA EN TERRAPLEN EMPINADO GOLPEADA DIRECTAMENTE DENTRO DEL SUELO

P. La pelota de un jugador descansa en un terraplén empinado en el fairway. El jugador ejecuta un golpe y golpea la pelota directamente dentro del terraplén, es decir, que la pelota no llegó a estar en el aire. ¿Tiene

el jugador derecho a alivio sin penalidad, según la Regla 25-2?

R. No. Según la Regla 25-2, el alivio se otorga si una pelota se encuentra enterrada en su propio pique. La palabra "pique" implica que la pelota ha estado en el aire.

25-2/7 (Reservada)

25-2/8

PELOTA ENTERRADA EN EL SITIO DE SALIDA

P. El golpe de salida de un jugador rebota en un árbol y vuelve al sitio de salida, donde la pelota se entierra. ¿Tiene derecho el jugador a obtener alivio sin penalidad?

R. Si. Aún cuando las Reglas de Golf no contemplan tal situación, en equidad (Regla 1-4), el jugador tiene derecho a obtener alivio sin penalidad y debe seguir el procedimiento establecido en la Regla 25-2 para una pelota que descansa en un área cortada baja a través de la cancha.

El mismo principio podría aplicarse para obtener alivio de otras situaciones dentro del sitio de salida que no están contempladas (p. ej., la Regla 24-1b).

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 25-2 – ver "Pelota Enterrada" en el Índice

GREEN EQUIVOCADO

25-3/1

CONDICION DE UN GREEN DOBLE QUE SIRVE A UN HOYO QUE NO SE ESTA JUGANDO

P. La mitad de un green en forma de U sirve como green del hoyo 11 y la otra mitad como green del hoyo 17. Al jugar el hoyo 17, si una pelota se estaciona en la parte del green que sirve al hoyo 11, ¿se aplica la Regla 25-3 (Green Equivocado)?

R. No, salvo que el Comité divida el green utilizando estacas o una línea y declare que una parte es el green del hoyo 11 y la otra parte el green del hoyo 17. La Definición de "Green" otorga este derecho al Comité.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 25-3 – ver "Green Equivocado" en el Índice

REGLA 26

Hazard de Agua (incluyendo Hazards de Agua Lateral)

Definiciones

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

26-1. Alivio por Pelota en Hazard de Agua

Es una cuestión de hecho que una pelota que no ha sido encontrada luego de haber sido golpeada hacia un *hazard de agua* esta en el *hazard*. En la ausencia de conocimiento o virtual certeza que una pelota golpeada hacia un *hazard de agua*, pero no encontrada, está en el *hazard*, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si la pelota es encontrada en el *hazard de agua* o si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota que no se ha encontrada está en el *hazard de agua* (sea que la pelota descanse o no en el agua), **con un golpe de penalidad** el jugador puede:

- a. Proceder bajo la disposición de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o
- b. Dropear una pelota detrás del *hazard de agua*, manteniendo el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* directamente entre el *hoyo* y el sitio en donde la pelota es dropeada pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás del *hazard de agua*; o
- c. Como opciones adicionales disponibles únicamente si la pelota cruzó por última vez el margen de un *hazard de agua lateral*, dropear una pelota fuera del *hazard de agua* dentro del largo de dos palos y no más cerca del *hoyo* de (i) el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o (ii) un punto en el margen opuesto del *hazard de agua* equidistante del *hoyo*.

Cuando se procede según esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar la pelota o *sustituirla*.

(Acciones prohibidas cuando la pelota está en un hazard – ver Regla 13-4)

(Pelota en movimiento en el agua en un hazard de agua – ver Regla 14-6)

26-2. Pelota Jugada desde Dentro de un Hazard de Agua

- a. Pelota Termina Estacionándose en el Mismo u Otro Hazard de Agua

Si una pelota que es jugada desde dentro de un *hazard de agua*, se estaciona después del *golpe* en el mismo u otro *hazard de agua*, el jugador puede:

- (i) proceder según la Regla 26-1a. Si, luego de dropear en el *hazard*, el jugador opta por no jugar la pelota dropeada, puede:
 - (a) proceder según la Regla 26-1b, o la Regla 26-1c si es aplicable, agregando la **penalidad adicional de un golpe** dispuesta por esa Regla, y usando como punto de referencia el punto donde la pelota original cruzó por última vez el margen de este *hazard* antes de ir a descansar a este *hazard*; o
 - (b) **agregar una penalidad adicional de un golpe** y jugar una pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder según la Regla 26-1b, o la Regla 26-1c si es aplicable; o
- (iii) **con la penalidad de un golpe**, jugar una pelota tan cerca como sea posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5).

b. Pelota Perdida o Injugable Fuera del Hazard o Fuera de Límites

Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua* se *pierde* o es considerada injugable fuera del *hazard* o está *fuera de límites*, el jugador puede, después de aplicarse **una penalidad de un golpe según la Regla 27-1 ó 28a**:

- (i) jugar una pelota lo más cerca posible del sitio en el *hazard* desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o
- (ii) proceder según la Regla 26-1b, o si es aplicable la Regla 26-1c, **agregando la penalidad adicional de un golpe** dispuesta por esa Regla y usando como punto de referencia el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del *hazard* antes de estacionarse en el *hazard*; o
- (iii) **agregar una penalidad adicional de un golpe** y jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde fue ejecutado el último *golpe* desde fuera de un *hazard de agua* (ver Regla 20-5).

Nota 1: Cuando procede según la Regla 26-2b, al jugador no se le exige que dropee una pelota según la Regla 27-1 ó 28a. Si dropea una pelota, no tiene obligación de jugarla. Alternativamente, puede proceder según la Regla 26-2b (ii) ó (iii).

Nota 2: Si una pelota jugada desde dentro de un *hazard de agua* es considerada injugable fuera del mismo, ninguna disposición prevista en la Regla 26-2b impide que el jugador proceda según la Regla 28b ó 28c.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

HAZARDS DE AGUA: GENERAL

26/1

CUANDO SE CONSIDERA QUE UNA PELOTA ESTA EN HAZARD DE AGUA

P. ¿Está una pelota en un *hazard de agua* cuando alguna parte de la pelota corta el plano que se extiende verticalmente hacia arriba desde el margen del *hazard* aunque la pelota no toque el suelo o pasto dentro del *hazard*?

R. Sí, puesto que la Definición de “Hazard de Agua” establece que “el margen de un *hazard de agua* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo”.

26/1.5

CONDICION DE PELOTA QUE TOCA UN HAZARD DE AGUA Y OTRA PARTE DE LA CANCHA

P. La pelota de un jugador toca la línea que define el margen de un hazard de agua, pero también otra parte de la cancha (es decir, un bunker o el putting green). ¿En que parte de la cancha se considera que descansa la pelota del jugador?

R. Se considera que la pelota del jugador descansa en el hazard de agua.

26/2

PELOTA DENTRO DEL MARGEN NATURAL DE UN HAZARD DE AGUA PERO FUERA DE LAS ESTACAS QUE DEFINEN EL MARGEN

P. Las estacas que definen el margen de un hazard de agua fueron mal colocadas. Como resultado, una zona que formaba claramente parte del hazard de agua quedó fuera de las estacas y por lo tanto, técnicamente se encontraba fuera del hazard. La pelota de un jugador se estacionó en agua dentro de esta zona. El jugador reclamó que, en vista de la alineación de las estacas, su pelota se encontraba en agua ocasional a través de la cancha. ¿Era válido el reclamo?

R. No. El Comité se equivocó al no definir correctamente el margen del hazard, como lo dispone la Regla 33-2a, pero el jugador no tiene derecho a aprovecharse de tal error. Como era evidente que el lugar en donde se encontraba la pelota estaba dentro de los límites naturales del hazard de agua, el reclamo no debería ser aceptado.

Decisión relacionada:

- 33-2a/4 Donde colocar líneas o estacas que definen margen de hazard de agua

26/3

HAZARD DE AGUA SIN MARCAR

P. Una zanja sin marcar a la izquierda de un hoyo está dentro de límites, pero el margen izquierdo está fuera de límites. Por lo tanto, es imposible dropear detrás del hazard de agua como lo dispone la Regla 26-1b. La pelota de un jugador se estaciona en la zanja. ¿Está el jugador restringido a jugar su pelota tal como se encuentra o proceder según la Regla 26-1a?

R. Es responsabilidad del Comité definir con precisión los márgenes de hazard de agua y hazards de agua laterales - ver Regla 33-2a. Sin embargo, si el Comité no lo ha hecho, la zanja es, por definición, un hazard de agua lateral y se debería permitir al jugador proceder según la Regla 26-1c(i).

26/3.5

HAZARD DE AGUA LATERAL DEFINIDO COMO HAZARD DE AGUA

P. Una extensión de agua que está enfrente y hacia la derecha de un putting green, es tan grande que es imposible dropear detrás del hazard de agua según lo dispone la Regla 26-1b. ¿Puede el Comité definir el hazard o partes del hazard como un hazard de agua aunque cumple con la Definición de "Hazard de Agua Lateral"?

R. Sí - ver la Nota 3 a la Definición de "Hazard de Agua Lateral". Sin embargo, esto debería hacerse únicamente cuando un Comité considera necesario preservar la integridad del hoyo. En tales casos podrá justificarse el establecimiento de una Zona de Dropeo como opción adicional según la Regla de Hazard de Agua (Regla 26-1).

26/4 (Reservada)

26/5 (Reservada)

26/6

PELOTA QUE SE ASUME EN HAZARD DE AGUA ENCONTRADA FUERA DEL HAZARD DESPUES DE JUGARSE OTRA PELOTA BAJO PROCEDIMIENTO DE GOLPE Y DISTANCIA

P. Un jugador asume que su pelota original está en un hazard de agua, a pesar de la falta de conocimiento o virtual certeza de ello. Usando la opción que le brinda la Regla 26-1a, pone en juego otra pelota en el sitio desde donde jugó la original. Seguidamente, encuentra la pelota original fuera del hazard. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota original está perdida y la otra está en juego según el procedimiento de golpe y distancia - ver Regla 27-1a y la Definición de "Pelota Perdida"

Decisión relacionada:

- 15/11 Pelota equivocada golpeada fuera de límites; otra pelota jugada según la Regla 27-1; la pelota original es luego encontrada cerca

PELOTA EN HAZARD DE AGUA

26-1/1

SIGNIFICADO DE "CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA"

Cuando una pelota ha sido golpeada en dirección a un hazard de agua y no se encuentra, el jugador no puede asumir que su pelota está en el hazard de agua simplemente porque hay una posibilidad de que esté allí. A los efectos de proceder según la Regla 26-1, se debe tener "conocimiento o virtual certeza" de que la pelota está en el hazard de agua. En ausencia de "conocimiento o virtual certeza" de que la pelota está en el hazard, una pelota que no se encuentra debe ser considerada perdida en algún otro lugar diferente al hazard de agua y el jugador debe proceder según la Regla 27-1.

Cuando la pelota del jugador no puede ser encontrada, el "conocimiento" de que está en el hazard de agua puede ser obtenido de diferentes maneras. El jugador o su caddie u otros miembros de su match o grupo pueden realmente observar que la pelota desaparece en el hazard. Evidencia aportada por otros testigos confiables puede también establecer que la pelota está en el hazard. Esta evidencia puede venir de un árbitro, un observador, espectadores u otras causas ajenas. Es importante considerar toda información disponible porque, por ejemplo, el solo hecho de que la pelota salpique en el hazard de agua no siempre ofrece "conocimiento" de que está en el hazard, porque a veces puede saltar y estacionarse fuera del mismo.

En ausencia de "conocimiento" de que la pelota está en el Hazard de agua, la Regla 26-1 requiere que haya "virtual certeza" de que la pelota del jugador está en el hazard para proceder según la Regla. A diferencia de "conocimiento", "virtual certeza" implica un pequeño nivel de duda acerca de la verdadera posición de la pelota que no se ha encontrado. Sin embargo, "virtual certeza" también significa que, aunque la pelota no se ha encontrado, cuando se considera toda la información disponible, la conclusión que no hay otro lugar en donde pueda estar la pelota salvo en el hazard de agua está justificada.

Al determinar si existe "virtual certeza" se deben incluir algunos factores importantes en la zona del hazard como la topografía, condiciones del césped, altura del pasto, visibilidad, condiciones meteorológicas y la proximidad de árboles, arbustos o condiciones anormales del terreno.

Se deberían aplicar los mismos principios para una pelota que pueda haber sido movida por una causa ajena (Regla 18-1) o una pelota que no se encuentra encontrado y puede estar en una obstrucción (Regla 24-3), o en una condición anormal del terreno (Regla 25-1c).

26-1/1.3

¿CUÁNDO ES NECESARIO ADELANTARSE PARA ESTABLECER "VIRTUAL CERTEZA"?

P. La Regla 26-1 requiere que haya "conocimiento o virtual certeza" antes de proceder según la misma. En ausencia de "conocimiento" que la pelota está en un hazard de agua, ¿es posible establecer la existencia de "virtual certeza" sin adelantarse para evaluar las condiciones físicas alrededor del hazard?

R. En la mayoría de los casos, para concluir razonablemente que la pelota no yace en ningún otro lugar fuera del hazard de agua, es necesario adelantarse para evaluar las condiciones físicas alrededor del hazard. Sin embargo, hay situaciones en las que hay evidencia suficiente que la pelota está en el hazard para establecer "virtual certeza" sin que nadie deba adelantarse para observar las condiciones físicas alrededor del hazard.

En los ejemplos que siguen, se justificaría la conclusión de que hay "virtual certeza" de que la pelota está en el hazard de agua sin que nadie se adelante, y por lo tanto el jugador tiene derecho a proceder según lo establecido en la Regla 26-1.

- Es un día claro con buena visibilidad. La pelota del jugador es golpeada hacia un hazard de agua que tiene el césped cercano cortado a nivel de fairway hasta el margen. Se observa que la pelota desaparece de la vista a medida que se acerca al hazard, pero no se observa que entre. A la

distancia, se ve que no hay ninguna pelota de golf estacionada en el césped cortado a nivel de fairway fuera del hazard y, tanto por experiencia como por una razonable evaluación de las condiciones de la cancha en ese momento, se sabe que el terreno alrededor el hazard hace que las pelotas entren en el agua. En tales circunstancias, es razonable concluir a la distancia que la pelota debe estar en el hazard de agua.

- Es un día claro con buena visibilidad. El jugador golpea su pelota hacia un green isla. El margen del hazard de agua coincide con el collar del green. Tanto por experiencia como por una razonable evaluación de las condiciones de la cancha en ese momento, se entiende que una pelota que se estaciona en el collar del green o en el green es visible desde el lugar donde fue ejecutado el golpe. En este caso, se observa que la pelota cae en el green y rueda hasta perderse de vista. Se concluye entonces que ha rodado por encima del green hasta dentro del hazard. El jugador dropea una pelota en una zona de dropeo delante del Hazard, que fue marcada por el Comité como opción adicional a las que establece la Regla 26-1, y juega al green. Cuando llega al green observa su pelota original en el borde posterior del mismo estacionada sobre una boca de riego hundida. No obstante, en tales circunstancias desde el lugar donde se jugó la pelota por última vez, era razonable asumir que la pelota debía estar en el hazard de agua.

En el ejemplo que sigue no se puede establecer que haya "virtual certeza" de que la pelota está en el hazard de agua sin adelantarse para evaluar la zona que rodea el hazard.

- Es un día claro con buena visibilidad. La pelota del jugador es golpeada hacia un hazard de agua que tiene cerca el césped cortado a nivel de fairway hasta su margen. Se observa que la pelota va en dirección al hazard y se sabe por experiencia que, en las condiciones normales del césped, la pelota caerá en el hazard sin lugar a dudas. Sin embargo, este día, los fairways están mojados y por lo tanto es posible que la pelota pudo haberse enterrado en el fairway, y por ende podría no caer en el hazard.

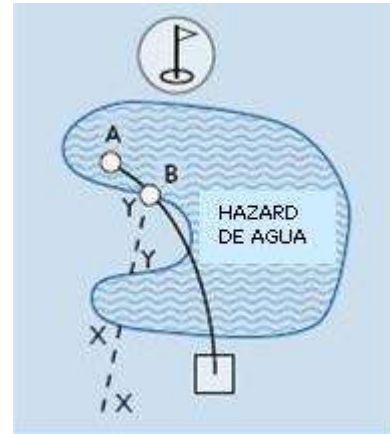
Decisión relacionada con la 26-1/1 y 26-1/1.3:

- 27-2a/3 Pelota provisional en ausencia de probabilidad razonable que pelota original esté fuera de límites.

26-1/1.5

SIGNIFICADO DE "DETRAS" EN LA REGLA 26-1

P. Con referencia a la ilustración, un jugador ejecuta un golpe desde el sitio de salida y su pelota termina descansando en el punto A del hazard de agua, cruzando por última vez el margen del hazard de agua en el punto B. El jugador desea proceder según la Regla 26-1b, que requiere que el jugador dropee una pelota detrás del hazard de agua, manteniendo el punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del hazard de agua directamente entre el hoyo y el sitio en donde la pelota es dropeada. ¿Puede el jugador dropear una pelota en la línea de puntos Y-Y?



R. Sí. La referencia a "detrás" en la Regla 26-1b significa que la pelota debe ser dropeada fuera del hazard detrás del punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua. Por lo tanto, el jugador puede dropear una pelota ya sea en la línea punteada XX o la línea punteada YY.

26-1/2

JUGADOR QUE PROCEDE DE ACUERDO CON LA REGLA DE HAZARD DE AGUA, DROPEA LA PELOTA EN OTRO HAZARD

P. La pelota de un jugador descansa en un hazard de agua. Al proceder de acuerdo con la Regla 26-1b, el jugador dropea la pelota en un bunker o en otro hazard de agua. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 28/4.5 Pelota declarada injugable a través de la cancha dropeada en hazard de agua; jugador opta por no jugar la pelota y desea proceder según la Regla de Hazard de Agua

26-1/3

PELOTA JUGADA BAJO REGLA DE HAZARD DE AGUA; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA FUERA DEL HAZARD

P. Un jugador creyó que su pelota original se estacionó en un hazard de agua. La buscó cerca de un minuto pero no la encontró. Por consiguiente, dropeó otra pelota detrás del hazard según la Regla 26-1 y la jugó. Luego, dentro de los cinco minutos después de iniciada la búsqueda, encontró su pelota original fuera del hazard. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador dropeó y jugó otra pelota desde detrás del hazard, ésta se convirtió en la pelota en juego y la original estaba perdida.

Si se sabía o se tenía virtual certeza de que la pelota original estaba en el hazard de agua, el jugador tenía derecho a invocar la Regla 26-1. En ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original se encontraba en el hazard de agua, el jugador estaba obligado a poner otra pelota en juego según la Regla 27-1. Al jugar la pelota dropeada según la Regla 26-1 jugó desde lugar equivocado.

En match play incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En juego por golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla. Si la infracción fue seria, estaba sujeto a descalificación a menos que corrigiera el error como lo establece la Regla 20-7c.

26-1/3.5

PELOTA DROPEADA SEGUN LA REGLA DE HAZARD DE AGUA CON CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA

P. Un jugador golpea su pelota hacia un hazard de agua. Sabe o se tiene la virtual certeza de que la pelota está en el hazard de agua, y dropea una pelota según la Regla 26-1b. Antes de jugar la pelota dropeada, y dentro de los cinco minutos de iniciada la búsqueda de la pelota original, ésta es encontrada. ¿Cuál es el fallo?

R. Como se sabía o se tenía la virtual certeza de que la pelota estaba en el hazard de agua, cuando el jugador puso la pelota sustituta en juego, esa pelota estaba correctamente sustituida y no puede jugar la pelota original.

Si la pelota original fue encontrada en el hazard de agua y ese descubrimiento modifica el punto de referencia para el procedimiento según la Regla 26-1b, resultando que la pelota sustituta ha sido dropeada en un lugar equivocado, el jugador debe corregir el error según la Regla 20-6 y debe proceder de acuerdo a cualquiera de las opciones aplicables según la Regla 26-1 con respecto al correcto punto de referencia (ver Decisiones 20-6/2 y 26-1/16). Si no fuera así, la Regla 20-6 no es de aplicación y el jugador debe continuar el juego con la pelota dropeada. En ambos casos, el jugador incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 26-1.

En el improbable caso que la pelota original fuera encontrada fuera del hazard de agua, el jugador debe continuar con la pelota dropeada bajo la penalidad de un golpe (Regla 26-1).

Decisión relacionada:

- 25-1c/2.5 Pelota dropeada según regla 25-1c con conocimiento o virtual certeza que la pelota está en agua ocasional; pelota original luego encontrada

26-1/3.7

PELOTA DROPEADA SEGUN REGLA DE HAZARD DE AGUA SIN TENER CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA QUE ESTA EN EL HAZARD; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA

P. La pelota de un jugador es golpeada hacia un hazard de agua y no es encontrada. No se tiene conocimiento ni virtual certeza que la pelota está en el hazard de agua, pero el jugador dropea una pelota conforme a la Regla 26-1b. Antes de jugar la pelota dropeada, su pelota original es encontrada dentro del período de cinco minutos. ¿Cuál es el fallo?

R. No se conocía ni se tenía virtual certeza que la pelota del jugador estuviera en el hazard de agua, cuando puso la pelota sustituta en juego, y, por lo tanto, aquella pelota fue incorrectamente sustituida bajo una regla inaplicable.

El jugador debe corregir su error conforme a la Regla 20-6, abandonando la pelota sustituta y continuar el juego con la original. Si la pelota original fue encontrada dentro del hazard de agua, el jugador puede proceder de acuerdo a la Regla 26-1.

Si el jugador omitió corregir el error y jugó la pelota dropeada, lo hizo bajo una Regla inaplicable e incurrió en penalidad (ver Decisión 34-3/6). El fallo debería ser que el jugador ha procedido bajo la Regla 27-1 (la única aplicable a la situación), incurriendo en un golpe de penalidad bajo dicha Regla. Adicionalmente, como jugó la pelota de un lugar equivocado (esto es un lugar no permitido por la Regla 27-1), se le aplica la penalidad general por quebrantar la Regla 27-1, pérdida del hoyo en match play o dos golpes en juego por golpes. En juego por golpes, el Comité debe determinar si el jugador ha cometido una seria infracción cuando jugó desde lugar equivocado (Regla 20-7c).

26-1/4

PELOTA JUGADA SEGUN LA REGLA DE HAZARD DE AGUA SIN CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA DE QUE LA PELOTA ORIGINAL ESTA EN EL HAZARD; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA EN EL HAZARD

P. La pelota de un jugador sobrevoló un hazard de agua hacia unos árboles. No se podía determinar si la pelota había rebotado hacia atrás al hazard o se había estacionado en los árboles. Por lo tanto, no se tenía conocimiento ni virtual certeza de que la pelota estaba en el hazard.

El jugador no buscó su pelota original. Supuso que estaba en el hazard, dropeó una pelota detrás del hazard en un sitio de conformidad con la Regla 26-1b y jugó esa pelota al green. Cuando estaba caminando hacia el green encontró la pelota original en el hazard. ¿Cuál es el fallo?

R. El primer párrafo de la Regla 26-1 establece en parte: "En la ausencia de conocimiento o virtual certeza que una pelota golpeada hacia un hazard de agua, pero no encontrada, está en el hazard, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1". Por lo tanto, el jugador no tenía derecho a suponer que su pelota original estaba en el hazard y el hecho que subsiguientemente se encontró en el hazard es irrelevante. Cuando el jugador dropeó y jugó otra pelota detrás del hazard, se convirtió en la pelota en juego y la pelota original estaba perdida. El jugador debió proceder según la Regla 27-1. Al jugar la pelota dropeada bajo la Regla 26-1b, jugó de lugar equivocado.

En match play incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En juego por golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescrita por la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla (Regla 20-7c). Si la infracción fue seria, estaba sujeto a descalificación, a menos que corrigiera el error como lo establece la Regla 20-7c.

26-1/5

PELOTA DROPEADA Y JUGADA SEGUN REGLA DE HAZARD DE AGUA; PELOTA ORIGINAL LUEGO ENCONTRADA EN EL HAZARD Y EMBOCADA COMO SEGUNDA PELOTA

P. En el juego por golpes, un competidor, al no encontrar su pelota en un hazard de agua dropea otra pelota detrás del hazard de agua de acuerdo con la Regla 26-1 y la juega. Luego encuentra su pelota original en el hazard. No estando seguro de sus derechos, emboca ambas pelotas según la Regla 3-3, optando por el score con la pelota original. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador dropeó y jugó la pelota detrás del hazard, esa pelota se convirtió en la pelota en juego (ver Definición de "Pelota en Juego"). El score con esa pelota era el score del competidor para el hoyo. El score con la pelota original no podía computarse porque ya no era la pelota en juego. Sin embargo el jugador no incurre en penalidad por embocar su pelota original.

Decisión relacionada:

- 3-3/6 Competidor juega pelota original después de haber surgido la situación dudosa y luego invoca la Regla 3-3

26-1/6

PELOTA JUGADA DESDE BUNKER DETRÁS DEL GREEN CAE A HAZARD DE AGUA QUE ESTÁ DELANTE DEL GREEN

P. Un jugador juega su segundo golpe por sobre un hazard de agua a un bunker detrás del green. Ejecuta su tercer golpe muy fuerte y la pelota va a descansar al hazard de agua. La pelota no está jugable. ¿Cuáles son las opciones del jugador?

R. Al jugador se le permite, bajo penalidad de un golpe:

- (a) dropear una pelota detrás del hazard de agua, manteniendo el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard, entre el hoyo y el punto en donde se dropea la pelota - Regla 26-1b. Este procedimiento probablemente haría necesario que el jugador regresara del lado del hazard más cercano al sitio de salida y jugara nuevamente por sobre él; o
- (b) dropear una pelota en el bunker en el lugar donde se estacionó la pelota, después de jugar el segundo golpe - Regla 26-1a.(Modificada)

26-1/7

PELOTA ARRASTRADA FUERA DE LÍMITES POR LA CORRIENTE DE AGUA EN HAZARD DE AGUA

P. La corriente de agua en un hazard de agua arrastra la pelota fuera de límites. ¿Se le permite al jugador invocar la Regla 26-1?

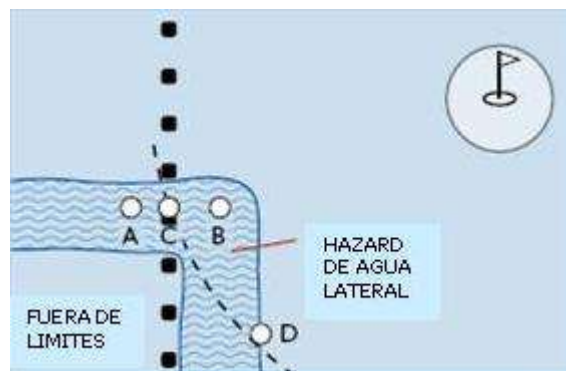
R. No. Como la pelota se estacionó fuera de límites, el jugador debe proceder de acuerdo con la Regla 27-1. El agua no es causa ajena - ver Definición de "Causa Ajena" - y por lo tanto la pelota no se repondría de acuerdo con la Regla 18-1.

En una situación en la que es probable que una pelota sea arrastrada fuera de límites por la corriente de agua en un hazard de agua, se sugiere que se instale una malla para evitar que esto suceda.

26-1/8

PELOTA MOVIDA DENTRO DE LOS LÍMITES, POR LA CORRIENTE DE AGUA DE UN HAZARD DE AGUA LATERAL

P. Con referencia a la ilustración, la pelota de un jugador cae fuera de límites en un río -punto A- y la corriente la arrastra dentro de límites al punto B. Esa parte del río que se encuentra dentro de los límites ha sido definida como un hazard de agua lateral. ¿Puede el jugador invocar la Regla 26-1?



R. Sí. La pelota descansa dentro de la cancha en un hazard de agua lateral y cruzó por última vez el margen del hazard en el punto C. Por lo tanto, al tomar alivio según la Regla 26-1b o 26-1c el punto de referencia es C. Dado que no es posible proceder según las Reglas 26-1b y 26-1c(i), es probable que el jugador proceda según la Regla 26-1c(ii), dropeando una pelota dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo que el punto D.

Alternativamente, el jugador puede proceder según la Regla 26-1a, o jugar la pelota tal como descansa en el río.

26-1/9

CADDIE LEVANTA PELOTA EN HAZARD DE AGUA SIN AUTORIZACION DEL JUGADOR

P. La pelota de un jugador que descansaba en un hazard de agua es levantada por el caddie del jugador sin

su autorización. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad según la Regla 18-2a si no había duda o era razonable asumir, de acuerdo a las acciones o declaraciones del jugador, que el jugaría su próximo golpe desde afuera del Hazard de agua.

En ausencia de tales circunstancias, el jugador incurrió en un golpe de penalidad según la Regla 18-2a y puede tanto reponer la pelota como lo requiere la Regla 18-2a, o proceder según la Regla 26-1 e incurrir en un golpe adicional de penalidad según dicha Regla.

En tales casos, cualquier duda debería resolverse en contra del jugador.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/3.5 Golpe concedido por el caddie
- 18-2a/14 Caddie por iniciativa propia levanta pelota para identificarla
- 18-2a/15 Caddie por iniciativa propia levanta la pelota por considerarla injugable
- 34-3/3.5 Jugador levanta pelota sin autorización por haber malentendido instrucciones de un miembro del Comité

26-1/10

COLOCANDO LA PELOTA EN LA ORILLA DE HAZARD DE AGUA EN LUGAR DE DROPEARLA PARA IMPEDIR QUE LA PELOTA RUEDE AL AGUA

P. La pelota de un jugador descansa en una posición jugable en la orilla de un hazard de agua. El jugador golpea la pelota fuera de límites. Si procede de acuerdo con la Regla 27-1 y dropea una pelota en la orilla, tan cerca como le es posible, del lugar desde donde jugó la pelota original, muy probablemente la pelota rodará dentro del agua profunda. ¿Puede en estas situaciones colocar la pelota en lugar de dropearla?

R. No. Sin embargo, el jugador no está obligado a dropear una pelota dentro del hazard, según la Regla 27-1. Puede aplicarse el golpe de penalidad previsto en la Regla 27-1 y luego, bajo penalidad adicional de un golpe, poner una pelota en juego fuera del hazard, de acuerdo con las Reglas 26-2b(ii) ó 26-2b(iii).

PELOTA EN HAZARD DE AGUA LATERAL

26-1/11

HAZARD DE AGUA TRATADO COMO HAZARD DE AGUA LATERAL

P. En el juego por golpes, un competidor ejecutó un golpe sobre un hazard de agua y la pelota rebotó al hazard. El competidor equivocadamente trató el hazard como hazard de agua lateral y dropeó la pelota según la Regla 26-1c(i), dentro del largo de dos palos del punto por donde cruzó el margen del hazard cuando rebotó dentro de éste. Jugó la pelota al green y fue entonces cuando el procedimiento fue cuestionado. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor incurrió en una penalidad de un golpe según la Regla 26-1. Además, cometió una seria infracción a esa Regla. Con una penalidad adicional de dos golpes debe rectificar el error según lo establece el segundo párrafo de la Regla 20-7c o ser descalificado.

26-1/12

HAZARD MARCADO COMO HAZARD DE AGUA EN EL LUGAR DONDE LA PELOTA CRUZO POR ULTIMA VEZ EL MARGEN Y COMO HAZARD DE AGUA LATERAL DONDE LA PELOTA SE ESTACIONO

P. Una extensión de agua se encuentra definida en parte como hazard de agua y en parte como hazard de agua lateral. Una pelota cruza por última vez el margen del hazard en un punto marcado como hazard de agua, pero se estaciona en la parte del hazard marcado como hazard de agua lateral. Además de jugar la pelota tal como se encuentra, ¿cuáles son las opciones del jugador?

R. Como la pelota no cruzó el margen del hazard donde se encuentra definido como hazard de agua lateral, las opciones de la Regla 26-1c no son aplicables. Por lo tanto, el jugador está limitado a las opciones de la Regla 26-1a y 26-1b.

26-1/13

LADO OPUESTO DE HAZARD DE AGUA LATERAL DEFINIDO COMO HAZARD DE AGUA

P. Un jugador golpeó su pelota a un hazard de agua lateral. El jugador quería dropear dentro del largo de dos palos de un punto en el margen opuesto del hazard, equidistante del hoyo, como lo permite la Regla 26-1c. Sin embargo, el margen opuesto estaba marcado como hazard de agua. ¿Tenía el jugador derecho a dropear una pelota dentro del largo de dos palos del punto en cuestión en el margen opuesto?

R. Sí. En casos como el descrito el alivio se determina de acuerdo con la condición del hazard en el punto donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard.

26-1/14

ACLARACION DE "MARGEN OPUESTO" EN LA REGLA 26-1c(ii)



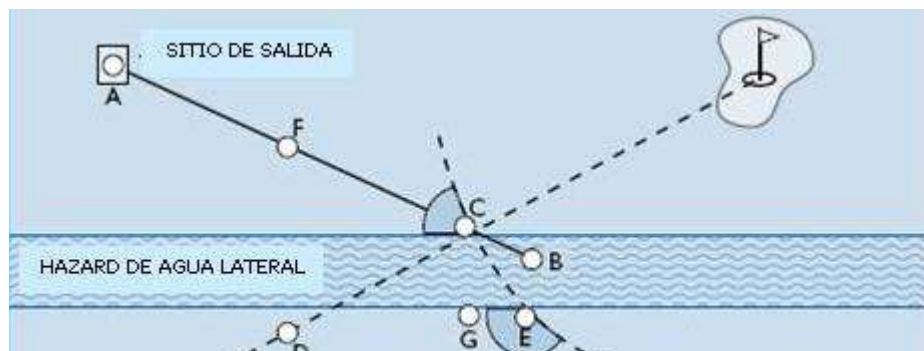
P. Por favor aclare el término "margen opuesto" en la Regla 26-1c. En relación con la ilustración anterior, «X1» indica el lugar donde la pelota en el hazard cruzó por última vez el margen del hazard. ¿Puede el jugador dropear la pelota dentro del largo de dos palos de «Y1»? y ¿puede un jugador cuya pelota cruzó por última vez el margen del hazard en «X2», dropear una pelota dentro del largo de dos palos de «Y2», etc.?

R. En relación con «X1», «Y1» es «un punto en el margen opuesto del hazard de agua equidistante del hoyo». Por lo tanto, el jugador tendría derecho a dropear una pelota dentro del largo de dos palos de «Y1».

Lo mismo se aplica en el caso de «X3» - «Y3» y «X4» - «Y4», pero no en el caso de «X2» - «Y2». Un "punto en el margen opuesto" es un punto cruzando el hazard, del «punto por donde la pelota original cruzó por última vez el margen del hazard». «Y2» no se encuentra cruzando el hazard desde «X2», porque una línea recta imaginaria de «X2» a «Y2» cruza terreno fuera del hazard. Ilustración la línea punteada X1 - Y1 tiene que pasar sobre el hazard

26-1/15

PROCEDIMIENTOS PARA OBTENER ALIVIO DE UN HAZARD LATERAL



En el dibujo precedente, un jugador ha jugado una pelota desde el sitio de salida (Punto A) a un hazard de agua lateral en el Punto B. Cruzó por última vez el margen del hazard en el Punto C. Puede jugar la pelota tal como se encuentra o con la penalidad de un golpe:

- (a) jugar otra pelota desde el sitio de salida - Regla 26-1a;
- (b) dropear una pelota en cualquier lugar del otro lado del hazard en la línea punteada desde el hoyo a través del punto C, es decir, el punto D - Regla 26-1b;
- (c) dropear una pelota en la zona sombreada de este lado del hazard que es todo terreno dentro del largo de dos palos del Punto C - Regla 26-1c(i); o
- (d) dropear una pelota en la zona sombreada del otro lado del hazard que es todo terreno dentro del largo de dos palos del Punto E, pero no más cerca del hoyo que el Punto E - Regla 26-1c(ii).

El jugador no puede dropear una pelota en la así llamada "línea de vuelo" en el Punto F, ni en ningún otro lugar en la línea que la pelota voló entre A y B, salvo en la zona sombreada de este lado del hazard. Tampoco se le permite dropear una pelota dentro del largo de dos palos del Punto G, o sea el Punto del otro lado del hazard directamente frente al Punto C.

26-1/16

PUNTO POR DONDE LA PELOTA CRUZÓ POR ÚLTIMA VEZ EL MARGEN DE UN HAZARD DE AGUA LATERAL ES DETERMINADO Y SE DROPEA UNA PELOTA; SE COMPRUEBA LUEGO QUE EL PUNTO ERA EQUIVOCADO

P. En el juego por golpes, la pelota de A cae en un hazard de agua lateral y se pierde. A usa su mejor criterio para determinar el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard. B, marcador y co-competidor de A, está de acuerdo con ese criterio y A dropea una pelota de acuerdo con la Regla 26-1c, usando el punto del margen acordado, como punto de referencia. Antes de que A ejecute su próximo golpe, C, otro co-competidor, dice que la pelota de A cruzó por última vez el margen del hazard 20 yardas más allá del punto determinado por A como aquel por donde la pelota cruzó. La pelota de A se encuentra luego donde C dijo que estaría. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando A dropeó la pelota bajo la Regla 26-1, era sabido o virtualmente cierto que la pelota original descansaba en el hazard de agua lateral. Luego, la Regla 26-1 era la aplicable y el jugador procedió correctamente al poner una pelota en juego bajo dicha Regla. Sin embargo, como dropeó en un lugar equivocado, debe corregir el error según la Regla 20-6. Debe proceder conforme cualquiera de las opciones de la Regla 26-1 con respecto al correcto punto de referencia (ver Decisión 20-6/2). A no puede jugar la pelota original desde el hazard.

Otras Decisiones referidas a si un jugador puede cambiar la opción de alivio después de haber tomado acciones posteriores – ver "Pelota Dropeada o Redropeada: cambiando la opción de alivio" en el Índice

26-1/17

PUNTO POR DONDE PELOTA CRUZÓ POR ÚLTIMA VEZ MARGEN DEL HAZARD DE AGUA LATERAL DETERMINADO Y PELOTA DROPEADA Y JUGADA; SE DESCUBRE LUEGO QUE EL PUNTO ERA EQUIVOCADO

P. ¿En las circunstancias descritas en la Decisión 26-1/16 donde se toma conocimiento que el juicio de A acerca de donde su pelota cruzó por última vez el margen del hazard es incorrecto cuál es el fallo si A, después de dropear una pelota en lugar equivocado, la juega antes de descubrir su error?

R. A debe continuar el juego con la pelota jugada desde lugar equivocado, sin penalidad. Aplicar una penalidad según la Regla 26-1 por jugar desde lugar equivocado (ver Regla 20-7c) no es correcto. De lo contrario, un competidor correría el riesgo de incurrir en penalidad cada vez que de buena fe determina el punto por donde su pelota cruza por última vez el margen de un hazard de agua y dicha determinación

resultara posteriormente incorrecta. (Modificada)

26-1/18

IMPOSIBLE DROPEAR NO MAS CERCA DEL HOYO QUE EL PUNTO DONDE LA PELOTA CRUZO POR ULTIMA VEZ EL MARGEN DEL HAZARD DE AGUA LATERAL

P. Cuando una pelota cruza por última vez el margen de un hazard de agua lateral a un costado de un putting green, a veces es imposible dropear una pelota dentro del largo de dos palos del punto por donde cruzó por última vez el margen del hazard, sin dropear más cerca del hoyo que ese punto. ¿Cuál es el procedimiento en estos casos?

R. Normalmente es posible dropear una pelota al costado de un hazard de agua lateral cumpliendo así con la Regla 26-1c(i), dropeando una pelota cerca del margen del hazard. Cuando esto es imposible, el jugador debe proceder de acuerdo con una de las otras opciones previstas en la Regla 26-1.

26-1/19

LUGAR DE DROPEO PERMITIDO SEGUN REGLA DE HAZARD DE AGUA LATERAL ES TAN ANGOSTO QUE EL JUGADOR TIENE DIFICULTAD PARA DROPEAR DENTRO DEL MISMO

Cuando una pelota se estaciona en un hazard de agua lateral y se obtiene alivio según la Regla 26-1c(i), la pelota debe ser dropeada: (1) fuera del hazard de agua y (2) no más cerca del hoyo que el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard (Punto X). En algunas circunstancias, la zona de dropeo autorizada puede ser muy angosta. Si la pelota, cuando se la dropea, golpea primeramente una parte de la cancha en el hazard o más cerca del hoyo que el Punto X, el dropeo no es válido para el propósito de determinar cuándo debe colocarse la pelota según la Regla 20-2c. Una pelota así dropeada lo ha sido en un lugar equivocado y el jugador debe corregir el error conforme a la Regla 20-6, procediendo de acuerdo con cualesquiera de las opciones de la Regla 26-1 (ver Decisión 20-6/2). Únicamente si la pelota ha sido dropeada dos veces en la zona de dropeo autorizada y, en cada oportunidad rueda y se estaciona en una de las posiciones indicadas en la Regla 20-2c (p.ej. dentro del hazard o más cerca del hoyo que el Punto X), puede ser colocada según lo dispone la Regla 20-2c. Si una pelota es colocada en otra forma que la descripta, y es jugada, se produce una infracción a la Regla 26-1c.

Las estacas y líneas que definen márgenes de los hazards de agua deberían colocarse a lo largo de los límites naturales del hazard. Sin embargo, una desviación menor para aliviar tal problema de dropeo sería apropiada. Alternativamente, podría establecerse una Zona de Dropeo.

Decisiones relacionadas con 26-1/18 y 26-1/19 :

- 26/2 Pelota dentro del margen natural de un hazard de agua pero fuera de las estacas que definen el margen
- 33-2a/4 Donde colocar líneas o estacas que definen margen de hazard de agua
- 33-2a/9 Parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo

26-1/20

PERMITIENDO DROPEAR EN EL LADO OPUESTO AL PUNTO DONDE DESCANSA LA PELOTA EN UN HAZARD DE AGUA LATERAL

P. Un hazard de agua lateral se encuentra situado en un lugar tal, que dificulta la determinación del lugar por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard. ¿Se permitiría redactar una Regla Local a los efectos de que un jugador cuya pelota descansa en dicho hazard dropear la pelota, bajo penalidad de un golpe, dentro del largo de dos palos del punto opuesto al lugar donde la pelota original se estacionó en el hazard, en vez de dentro del largo de dos palos de donde la pelota original cruzó por última vez el margen del hazard, es decir que la Regla Local modificara la Regla 26-1c?

R. No. Dicha modificación a la Regla 26-1c no está autorizada. Es más, la Regla Local sugerida no podría aplicarse si la pelota del jugador se perdiera en el hazard.

26-1/21

EJEMPLO DE SERIA INFRACCION A LA REGLA DE HAZARD DE AGUA LATERAL

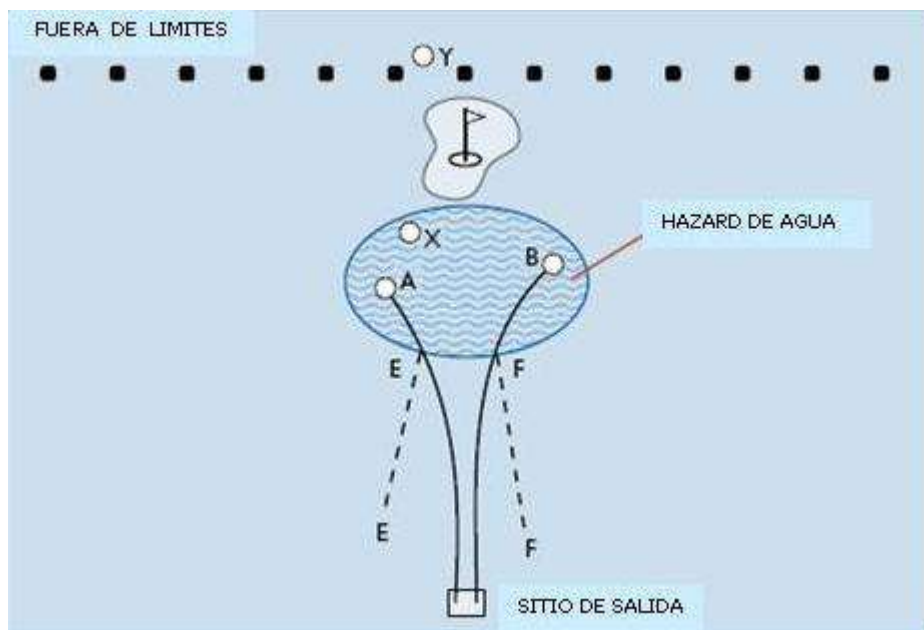
P. En el juego por golpes, A y B envían sus golpes de salida a un hazard de agua lateral. Determinan el lugar por donde sus pelotas originales cruzaron por última vez el margen del hazard y deciden proceder según la Regla 26-1c, aplicándose una penalidad de un golpe. A dropea su pelota un poco más cerca del hoyo que el sitio por donde su pelota cruzó por última vez el margen del hazard. B dropea su pelota 50 yardas más cerca del hoyo. A y B ejecutan sus siguientes golpes. ¿Cuál es el fallo?

R. A incurre en la penalidad adicional de dos golpes por quebrantar la Regla 26-1c y debe completar el hoyo con la pelota dropeada en lugar equivocado y jugada - ver Regla 20-7c.

B incurre en seria infracción a la Regla 26-1c. Incurre en una penalidad adicional de dos golpes y antes de jugar desde el próximo sitio de salida, debe dropear otra pelota de acuerdo con cualquiera de las opciones de la Regla 26-1 (ver Decisión 20-6/2) y completar el hoyo. De lo contrario B será descalificado - ver Regla 20-7c.

26-2/1

EXPLICACION SOBRE LAS OPCIONES SEGUN LA REGLA 26-2a Y -2b



Según la ilustración precedente, A y B juegan desde el sitio de salida. La pelota de A se estaciona en el hazard de agua en el punto A. La pelota de B se estaciona en el punto B. Ambos jugadores optan por jugar desde el hazard. A no logra sacar la pelota del hazard. Juega al Punto X y la pelota le queda injugable. B juega al Punto Y que está fuera de límites.

Con la penalidad de un golpe, A puede:

- dropear una pelota en el punto A y jugar nuevamente desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(i)); o
- dropear una pelota en cualquier lugar de la línea punteada E-E y jugar desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
- jugar otra pelota desde el sitio de salida, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(iii)).

Si A dropea una pelota en el punto A y la pelota se estaciona en un lugar donde él considera que no está jugable, puede, agregando la penalidad de un golpe, ya sea dropear una pelota en cualquier lugar de la línea punteada E-E, o bien jugar otra pelota desde el sitio de salida, jugando su quinto golpe.

Mientras que B, después de aplicarse el golpe de penalidad dispuesto en la Regla 27-1, puede dropear una pelota en el punto B y jugar nuevamente desde allí, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2b(i)).

Alternativamente, después de aplicarse el golpe de penalidad dispuesto en la Regla 27-1, puede dropear una pelota en el punto B y optar por no jugar esa pelota, u optar por no dropear una pelota en el punto B.

En cualquiera de los dos casos, debe:

- (a) con la penalidad adicional de un golpe, dropear una pelota en cualquier lugar de la línea punteada F-F y jugar desde allí, jugando su quinto golpe (Regla 26-2b(ii)); o
- (b) con la penalidad adicional de un golpe, jugar otra pelota desde el sitio de salida, jugando su quinto golpe (Regla 26-2b(iii)).

26-2/2

PELOTA JUGADA DESDE DENTRO DE UN HAZARD SE ESTACIONA EN EL MISMO HAZARD LUEGO DE HABER SALIDO

P. En la ilustración de abajo, un jugador ha jugado una pelota desde el punto A (el sitio de salida) al hazard de agua lateral, al punto B. La pelota cruzó el margen del hazard de agua por última vez en el punto C.

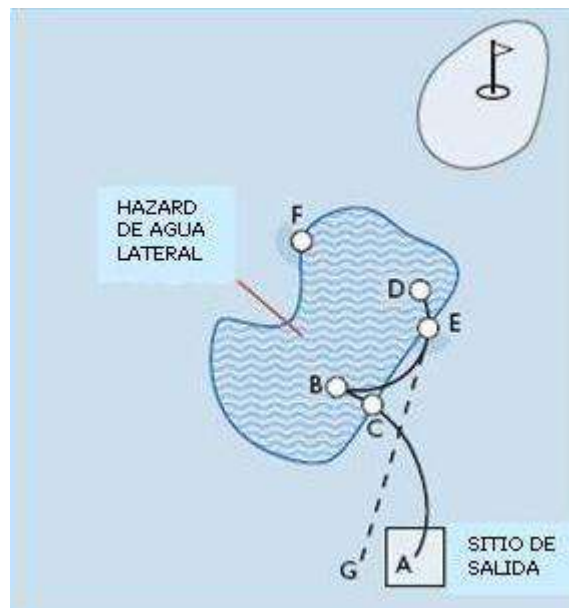
El jugador opta por jugar la pelota desde el hazard y logra sacarla del mismo, pero reingresa a través del punto E. La pelota se estaciona en el punto D y no está jugable. ¿Qué opciones tiene el jugador?

R. Con la penalidad de un golpe, el jugador puede:

- (a) dropear una pelota en el punto B y jugar desde allí su cuarto golpe (Regla 26-2a(i)); o
- (b) dropear una pelota en cualquier punto de la línea punteada E-G y jugar desde allí su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
- (c) dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo que el punto E, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
- (d) dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo que el punto F, jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(ii)); o
- (e) jugar otra pelota desde el punto A (sitio de salida) jugando su cuarto golpe (Regla 26-2a(iii)).

El punto E es el punto de referencia para proceder según la Regla 26-1b ó 26-1c, dado que es el punto por donde la pelota original cruzó el margen del hazard de agua por última vez.

Si el jugador dropea una pelota en el punto B, y la misma se estaciona en un sitio donde a su juicio no es posible jugarla, puede indistintamente -agregando una penalidad adicional de un golpe- dropear una pelota en cualquier lugar de la línea punteada E-G, dropear una pelota dentro del largo de dos palos y no más cerca del hoyo que los puntos E o F, o jugar otra pelota desde el punto A (sitio de salida), jugando su quinto golpe.



REGLA 27

Pelota Perdida o Fuera de Límites; Pelota Provisional

Definiciones

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

27-1. Golpe y Distancia; Pelota Fuera de Límites; Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos

a. Procediendo Bajo Golpe y Distancia

En cualquier momento, un jugador puede, **con un golpe de penalidad**, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), esto es proceder según la penalidad de golpe y distancia.

Excepto que de otra forma esté previsto en las *Reglas*, si el jugador ejecuta un *golpe* a una pelota del sitio de donde la pelota original fue jugada por última vez, se considera que ha procedido **según la penalidad de golpe y distancia**.

b. Pelota Fuera de Límites

Si una pelota está *fuera de límites*, el jugador debe, **con la penalidad de un golpe**, jugar una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

c. Pelota No Encontrada Dentro de los Cinco Minutos

Si una pelota está *perdida* como resultado de no haber sido encontrada o identificada como suya por el jugador dentro de los cinco minutos después que el *bando* del jugador o sus *caddies* hayan iniciado la búsqueda, el jugador debe jugar una pelota **con la penalidad de un golpe**, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5).

Excepción: Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), está en una *obstrucción* (Regla 24-3), está en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1) o está en un *hazard de agua* (Regla 26-1), el jugador puede proceder bajo la *Regla* aplicable.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA 27-1:

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

27-2. Pelota Provisional

a. Procedimiento

Si una pelota puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o puede estar *fuera de límites*, para evitar demoras el jugador puede jugar otra pelota provisionalmente de acuerdo con la Regla 27-1. El jugador debe informar a su *contrario* en match play o a su *marcador* o un *co-competidor* en el juego por golpes que es su intención jugar una *pelota provisional*, y debe jugarla antes que él o su *compañero* se encaminen a buscar la pelota original.

Si omite hacerlo y juega otra pelota, la misma no es una *pelota provisional* y se convierte en la *pelota en juego con la penalidad de golpe y distancia* (Regla 27-1); la pelota original está *perdida*.

(Orden de juego desde el sitio de salida – ver Regla 10-3)

Nota: Si una *pelota provisional* jugada de acuerdo con la Regla 27-2a puede estar *perdida* fuera de un *hazard de agua* o *fuera de límites*, el jugador puede jugar otra *pelota provisional*. Si otra *pelota provisional* es jugada, ésta mantiene la misma relación con la *pelota provisional* anterior, que la primera *pelota provisional* con la pelota original.

b. Cuando la Pelota Provisional se Convierte en la Pelota en Juego

El jugador puede jugar una *pelota provisional* hasta alcanzar el lugar donde se presume que esté la pelota original. Si ejecuta un *golpe* con la *pelota provisional* desde el lugar donde se presume que esté la pelota original o desde un punto más cerca del *hoyo* que dicho lugar, la pelota original está *perdida* y la *pelota provisional* se convierte en la *pelota en juego con la penalidad de golpe y distancia* (Regla 27-1).

Si la pelota original está *perdida* fuera de un *hazard de agua* o si está *fuera de límites*, la *pelota provisional* se convierte en la *pelota en juego, con la penalidad de golpe y distancia* (Regla 27-1).

Excepción: Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota original, que no ha sido encontrada, ha sido movida por una *causa ajena* (Regla 18-1), o está en una *obstrucción* (Regla 24-3) o en una *condición anormal del terreno* (Regla 25-1c), el jugador puede proceder según la Regla aplicable.

c. Cuando debe Abandonarse la Pelota Provisional

Si la pelota original no está *perdida* ni *fuera de límites*, el jugador debe abandonar la *pelota provisional* y continuar jugando la original. Si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota original está en un *hazard de agua*, el jugador puede proceder de acuerdo con la Regla 26-1. En ambas situaciones, si el jugador ejecuta cualquier *golpe* posterior a la *pelota provisional*, está jugando una *pelota equivocada* y se aplican las disposiciones de la Regla 15-3.

Nota: Si un jugador juega una *pelota provisional* bajo la Regla 27-2a, los *golpes* ejecutados luego de haber invocado esta Regla con una *pelota provisional* posteriormente abandonada según la Regla 27-2c y las penalidades incurridas únicamente por haber jugado esa pelota no serán consideradas.

PELOTA PERDIDA O FUERA DE LIMITES Y PELOTA PROVISIONAL: GENERAL

27/1

JUGADOR ORDENA A SU CADDIE NO BUSCAR SU PELOTA HASTA QUE OTROS PUEDAN AYUDAR

P. A ejecuta un golpe de salida largo y envía su pelota a rough tupido. B ejecuta un golpe de salida corto y envía su pelota a un rough también tupido. El caddie de A se dirige hacia la zona donde la pelota de A cayó para buscarla. Todos los demás, incluyendo a A, caminan hacia la zona donde cayó la pelota de B para buscarla. A ordena a su caddie que también ayude a buscar la pelota de B y demore la búsqueda de su pelota hasta que todos puedan ayudar. ¿Está permitido este procedimiento?

R. Sí.

27/1.5

TIEMPO PERMITIDO PARA LA BÚSQUEDA DE PELOTA PERDIDA SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO DURANTE LA BÚSQUEDA

P. Un jugador ha estado buscando su pelota durante tres minutos cuando el juego se suspende. ¿Cuánto tiempo más se permite para continuar la búsqueda?

R. El jugador puede continuar buscando durante dos minutos más. La suspensión del juego no tiene efecto alguno sobre el lapso de búsqueda de cinco minutos. Por consiguiente, aunque el jugador busque su pelota durante la suspensión del juego, únicamente se le permite un total de cinco minutos para buscar su pelota.

27/2

TIEMPO PERMITIDO PARA LA BUSQUEDA DE UNA PELOTA PERDIDA DESPUES DE JUGAR PELOTA EQUIVOCADA

P. En el juego por golpes, un competidor busca su pelota durante tres minutos, encuentra una pelota, la juega y luego descubre que ha jugado una pelota equivocada. Regresa al lugar desde donde jugó la pelota equivocada y reanuda la búsqueda de su pelota. ¿Cuánto tiempo se le permite para continuar la búsqueda, dos minutos o cinco minutos?

R. Dos minutos - ver Definición de "Pelota Perdida".

27/3

TIEMPO PERMITIDO PARA LA BUSQUEDA CUANDO SE ENCUENTRA PELOTA PERDIDA Y LUEGO SE VUELVE A PERDER

P. Un jugador encuentra su pelota en rough alto después de buscarla durante dos minutos, abandona la zona para tomar un palo y cuando regresa no logra encontrar su pelota. ¿Se le permiten tres minutos o cinco minutos para encontrar su pelota?

R. Tres minutos.

27/4

TIEMPO PERMITIDO PARA BUSCAR PELOTA ORIGINAL Y PELOTA PROVISIONAL

P. ¿Se le conceden a un jugador cinco minutos para buscar su pelota original y otros cinco minutos para buscar su pelota provisional o sólo un total de cinco minutos?

R. Si ambas pelotas se encuentran cerca la una de la otra y pueden buscarse simultáneamente, se concede un total de cinco minutos para su búsqueda. De lo contrario se le concede al jugador cinco minutos para buscar cada pelota.

27/5

JUGADOR QUE BUSCA SU PELOTA LA CONFUNDE CON PELOTA DEL CONTRARIO

P. En un match, A comienza a buscar su pelota y después de dos minutos encuentra una pelota que cree es de su contrario y reanuda la búsqueda. Al transcurrir el período de cinco minutos de búsqueda se descubre que la pelota que él había encontrado y que creyó que era de su contrario, era en realidad la suya. ¿Cuál es el fallo?

R. Una vez que se ha encontrado una pelota, un jugador tiene la oportunidad de identificarla como propia. En este caso, el jugador tuvo plena oportunidad de identificar la pelota como suya dentro del lapso de búsqueda de cinco minutos y no lo hizo. Por lo tanto, la pelota por definición está "perdida".

27/5.5

PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA DENTRO DE LOS CINCO MINUTOS DEL LAPSO DE BUSQUEDA PERO NO IDENTIFICADA HASTA CUMPLIDO TAL PERIODO

P. Un jugador juega un segundo golpe, busca su pelota durante cuatro minutos y seguidamente retrocede por el fairway para jugar otra pelota según la Regla 27-1. Una pelota es encontrada dentro del lapso de cinco minutos, pero como el jugador ahora está alejado le es imposible identificar la pelota como propia antes de que el lapso de búsqueda haya transcurrido. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que una pelota fue encontrada dentro de los cinco minutos del comienzo de la búsqueda, al jugador se le permite suficiente tiempo para llegar a la zona e identificarla. Si el jugador identifica la pelota como

suya, no se trata de "pelota perdida" aunque la identificación ocurra después de vencido el lapso de cinco minutos.

27/6

JUGADOR NO PUEDE ENCONTRAR SU PELOTA DEBIDO A QUE OTRO JUGADOR LA JUGO

P. A y B envían sus golpes de salida a la misma zona. A encontró una pelota y la jugó. B buscó su pelota y no la encontró. Después de pocos minutos B regresó al sitio de salida a poner otra pelota en juego. En el camino encontró la pelota de A y se dió cuenta de que A había jugado su pelota por equivocación. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, A pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En el juego por golpes, A incurre en la penalidad de dos golpes por jugar pelota equivocada y debe entonces jugar su propia pelota (Regla 15-3b). La pelota de A no se considera perdida, a pesar de que A y B la hayan buscado por más de cinco minutos, porque A no había "comenzado su búsqueda (de su pelota)"; la búsqueda había sido por la pelota de B - ver Definición de "Pelota Perdida".

Por otro lado, B inició la búsqueda de su pelota tan pronto como salió a buscarla. Si habían transcurrido menos de cinco minutos antes de que B encontrara la pelota de A, B debería haber colocado una pelota en el lugar desde donde A había jugado equivocadamente la pelota de B y continuado el juego, sin penalidad - ver último párrafo de la Regla 15-3b. Sin embargo, si habían transcurrido cinco minutos, la pelota original de B debe considerarse perdida y estaba obligado a poner otra pelota en juego, bajo penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1).

Decisión relacionada:

- 15-3b/1 Competidor juega pelota equivocada y la pierde; la pelota equivocada podría haber sido la pelota del co-competidor

27/7

PELOTA ENCONTRADA EN CUEVA DE ANIMAL DE MADRIGUERA DESPUES DE BUSCARLA DURANTE CINCO MINUTOS

P. Un jugador envió su golpe de salida a una zona donde había rough pesado y una cueva grande de animal de madriguera. Después de una búsqueda de cinco minutos, los jugadores en el grupo determinan que no se sabe ni existe virtual certeza de que la pelota está perdida en el agujero de animal de madriguera. El jugador regresa al sitio de salida para poner otra pelota en juego según la Regla 27-1. Mientras está volviendo, se encuentra la pelota en el agujero de animal de madriguera. ¿Puede el jugador proceder según la Regla 25-1?

R. No. Al transcurrir los cinco minutos y no haberse sabido ni tenido virtual certeza de que la pelota estuviera en el agujero de animal de madriguera, la pelota estaba perdida y era aplicable la Regla 27-1.

27/8

PELOTA ENCONTRADA DESPUES DE BUSQUEDA MAYOR DE CINCO MINUTOS ES JUGADA

P. Un jugador busca su pelota durante cinco minutos y no la encuentra. Continúa la búsqueda, encuentra la pelota y la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota estaba perdida y por lo tanto fuera de juego, después de transcurridos los cinco minutos de búsqueda - ver Definiciones de "Pelota Perdida" y "Pelota en Juego". Cuando el jugador ejecutó un golpe con la pelota fuera de juego, jugó pelota equivocada - ver Definición de "Pelota Equivocada" - e incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes - Regla 15-3. En el juego por golpes quedó descalificado si no corrigió el error procediendo según la Regla 27-1 antes de jugar desde el próximo sitio de salida - Regla 15-3b.

Decisiones relacionadas:

- 15/5 Pelota original encontrada y jugada después que otra pelota fue puesta en juego

- 27-1/2.3 Pelota original encontrada dentro del periodo de búsqueda de cinco minutos después de dropear otra pelota; pelota original jugada
- 27-2b/5 Pelota original jugada después de jugar pelota provisional desde lugar más cercano al hoyo que el lugar donde la pelota original se presume que descansa

27/9

JUGADOR BUSCA PELOTA PERDIDA DESPUÉS DE PONER OTRA PELOTA EN JUEGO

P. De acuerdo con la Regla 27, si un jugador envía su golpe de salida a una arboleda y juega otra pelota sin anunciar que es una pelota provisional, la segunda pelota se convierte en la pelota en juego y la pelota original está perdida. ¿Pierde en tal caso el jugador el derecho de buscar su pelota original?

R. No, pero el jugador no debe jugarla si la encuentra y no debe demorar indebidamente el juego. (Modificada)

27/10

JUGADOR NO PUEDE DISTINGUIR SU PELOTA DE OTRA PELOTA

P. A y B envían sus golpes de salida a la misma zona. Ambas pelotas fueron encontradas pero, como A y B estaban jugando pelotas idénticas y ninguno había colocado una marca identificatoria en su pelota, no podían determinar cuál era la pelota de cada uno. ¿Cuál es el fallo?

R. Como ninguno de los jugadores podía identificar su pelota, ambas pelotas se consideran perdidas - ver Definición de "Pelota Perdida".

Este incidente reafirma que es aconsejable que el jugador coloque una marca identificatoria en su pelota - ver Reglas 6-5 y 12-2.

27/11

PELOTA PROVISIONAL NO DISTINGUIBLE DE LA PELOTA ORIGINAL

Un jugador con derecho a jugar una pelota provisional desde el sitio de salida, la envía a la misma zona a donde envió su pelota original. Las pelotas tienen marcas identificatorias idénticas y el jugador no logra distinguir cuál es cuál. Proporcionamos varias situaciones y soluciones que se basan en la equidad (Regla 1-4) cuando existen las mencionadas circunstancias y una o ambas pelotas son encontradas dentro de los cinco minutos de iniciada la búsqueda:

Situación 1: Una pelota es encontrada en un hazard de agua y la otra no se encuentra.

Solución 1: La pelota que se encontró debe suponerse que es la provisional.

Situación 2: Ambas pelotas se encuentran en un hazard de agua.

Solución 2: Como la pelota original del jugador está perdida en el hazard de agua y debido a su imposibilidad de identificarla (ver análoga Decisión 27/10) debe proceder de acuerdo a la Regla 26-1 con respecto a su pelota original (estimando, si es necesario, el punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard - ver Decisión 26-1/17); su próximo golpe sería el tercero.

Situación 3: Una pelota es encontrada dentro de límites y la otra se pierde o se encuentra fuera de límites.

Solución 3: La pelota dentro de límites debe suponerse es la provisional.

Situación 4: Ambas pelotas son encontradas dentro de límites tanto en un asiento jugable o injugable y (1) una pelota está en un hazard de agua y la otra no, o (2) ambas pelotas descansan a través de la cancha o en un bunker.

Solución 4: Se podría argumentar que ambas pelotas están perdidas. No obstante, no sería equitativo obligar al jugador a que regresara al sitio de salida para ejecutar su quinto golpe, cuando el jugador ha encontrado ambas pelotas, pero no sabe cuál es la pelota original y cuál es la pelota provisional. Por lo tanto, el jugador debe elegir una de las dos pelotas, tratarla como su pelota provisional y abandonar la otra.

27/12

IDENTIFICACION DE PELOTA SE HACE POR TESTIMONIO DE ESPECTADOR

P. Las pelotas de A y B se estacionaron muy cerca la una de la otra. Ni A ni B podían identificar una de las pelotas como suya, porque estaban jugando con pelotas de igual marca.

Un espectador que vió cuando ambas pelotas caían, podía identificar cuál era la pelota de cada uno. ¿Puede aceptarse su testimonio, o deben considerarse ambas pelotas perdidas al no poder ser identificadas por A y B?

R. Si el Comité decide que, basados en la información dada por el espectador, A y B podían identificar sus pelotas, no deben considerarse perdidas. De lo contrario, tendrían que proceder de acuerdo con la Regla 27-1.

Decisión relacionada desde 27/10 hasta 27/12:

- 12-2/1 Identificando la pelota únicamente por marca, modelo y número

27/13

NEGATIVA A IDENTIFICAR PELOTA

P. Un jugador se niega a propósito a identificar una pelota como suya. ¿Qué pueden hacer el contrario o el co-competidor en este caso?

R. El contrario o co-competidor tienen derecho a exigir que el jugador identifique su pelota.

Si un jugador, en forma deshonesto, se niega a identificar su pelota, el contrario o co-competidor puede denunciar la controversia al Comité (Regla 34-3). En tal caso el Comité estaría justificado al imponer la penalidad de descalificación según la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas:

- 27-2/2 Miembro del Comité encuentra la pelota original del jugador; jugador prefiere continuar con la pelota provisional
- 27-2b/1 Continuación del juego con la pelota provisional sin buscar la pelota original
- 27-2c/2 Pelota que se cree es la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continuar jugando con la pelota provisional

27/14

PELOTA EN ARBOL IDENTIFICADA PERO NO RECUPERADA

P. La pelota de un jugador se aloja en lo alto de un árbol. La identifica con la ayuda de unos binoculares, pero no logra recuperarla. ¿Se considera perdida la pelota, en cuyo caso el jugador debe invocar la Regla 27-1?

R. No. Como la pelota fue identificada, no se considera perdida - ver Definición de "Pelota Perdida". Al jugador se le permite invocar la Regla de Pelota Injugable (Regla 28).

27/15

PELOTA EN ARBOL ES VISIBLE PERO NO IDENTIFICABLE

P. Un jugador está seguro de que su pelota se encuentra en lo alto de un árbol. Puede ver una pelota en el árbol, pero no puede identificarla como suya. ¿Se considera perdida la pelota, en cuyo caso debe proceder según la Regla 27-1?

R. Sí.

27/16

PELOTA DECLARADA PERDIDA SE ENCUENTRA ANTES DE PONER OTRA PELOTA EN JUEGO

P. Un jugador buscó su pelota durante dos minutos, la declaró perdida e inició el regreso para jugar otra pelota desde el sitio donde jugó la pelota original. Antes de poner otra pelota en juego, se encontró su pelota original, dentro del término de los cinco minutos permitidos para la búsqueda. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no puede dar por perdida la pelota por la simple declaración - ver Definición de "Pelota Perdida". La pelota original permanece en juego - ver Definición de "Pelota en Juego".

27/17

COMPETIDOR JUEGA FUERA DE TURNO, NO DESDE EL SITIO DE SALIDA Y PONE OTRA PELOTA EN JUEGO EN EL LUGAR DESDE DONDE JUGO SU GOLPE ANTERIOR

P. En juego por golpes, un competidor cuya pelota está estacionada a través de la cancha juega fuera de turno. Debería haber continuado el juego con la pelota jugada fuera de turno sin penalidad, pero erróneamente creyó que debía cancelar y ejecutar el golpe nuevamente en el orden correcto. El competidor dropeó otra pelota en el sitio donde ejecutó el golpe anterior, pero se le cuestionó su acción antes de jugar la pelota dropeada. ¿Cuál es el fallo?

R. Como la pelota dropeada no se dropeó con la intención de ponerla en juego bajo penalidad de golpe y distancia, la parte c de la Definición de "Pelota perdida" no se aplica y, por consiguiente, la pelota original no se pierde. Dado que el competidor puso en juego una pelota según una Regla inaplicable pero no la jugó, se aplica la regla 20-6 y el jugador puede corregir su error continuando el juego con la pelota original sin penalidad.

De haber jugado la pelota dropeada, se habría considerado que fue jugada bajo penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1a) y la pelota original estaría perdida.

Decisiones relacionadas:

- 27-1/2 Pelota original encontrada dentro del período de búsqueda de cinco minutos después de dropear otra pelota.

Otras Decisiones relacionadas – Ver "Regla o Procedimiento usado inaplicable" en el Índice

27/18

PORTON EN CERCO QUE MARCA LIMITES

P. Un portón en un cerco que marca los límites se abre hacia la cancha. A veces el portón está abierto y otras veces está cerrado. Si el portón está abierto, ¿se le permite al jugador cerrarlo si interfiere en su swing?

R. Un portón en un cerco que marca los límites, cuando está cerrado forma parte del cerco, no es una obstrucción (ver Definición de "Obstrucciones") y no debe ser movido. Un portón en un cerco que marca los límites, cuando está abierto, no está cubierto por las Reglas. En equidad (Regla 1-4), el jugador que encuentre el portón abierto puede dejarlo tal como lo encuentra, o cerrarlo, pero no debe moverlo a otra posición.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/18 Mejorando posición de la pelota al doblar cerco que define el fuera de límites
- 24/4 Parte del cerco que marca el límite se encuentra dentro de la línea que define los límites

27/19

CUANDO UNA PELOTA DENTRO DEL CERCO QUE MARCA LIMITES SE CONSIDERA FUERA DE LIMITES

P. En vista de la Definición de "Fuera de Límites", ¿es correcto decir que si los postes de un cerco que marcan los límites se encuentran en el lado interior de la cancha, el diámetro de los postes es mayor que el diámetro de una pelota de golf y el cerco está derecho, una pelota que descansa contra la parte interior del cerco estaría fuera de límites?

R. Sí.

Decisión relacionada con 27/18 y 27/19:

- Ver "Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Pared o Muro" en el Índice

27/20

CAMINO PÚBLICO DEFINIDO COMO FUERA DE LÍMITES DIVIDE LA CANCHA; CONDICIÓN DE LA PELOTA QUE CRUZA EL CAMINO

P. Un camino público definido como fuera de límites divide la cancha. Una pelota cruza el camino y se estaciona en la parte de la cancha del otro lado del camino. ¿Se considera la pelota fuera de límites?

R. No. Como la pelota descansa en la cancha, se considera dentro de los límites, salvo que una Regla Local disponga otra cosa. Sin embargo, como es injusto que una pelota en el camino se considere fuera de límites y una pelota más allá del camino se considere dentro de los límites, se sugiere adoptar la siguiente Regla Local:

"Una pelota que atraviesa un camino público definido como fuera de límites y se estaciona más allá del camino, está fuera de límites, aunque descansa en otra parte de la cancha."

Decisiones relacionadas:

- 33-2a/12 Límite interno entre hoyos
- 33-2a/13 Sitio de salida considerado dentro de los límites a efectos de ejecutar el golpe de salida y fuera de límites de ahí en más
- 33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica únicamente para el golpe ejecutado desde el sitio de salida
- 33-8/38 Regla Local que considere pelota fuera de límites cuando cruza los límites pero se estaciona dentro de la cancha

GOLPE Y DISTANCIA; PELOTA FUERA DE LÍMITES; PELOTA NO ENCONTRADA DENTRO DE LOS CINCO MINUTOS

27-1/1

PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA DENTRO DE LOS CINCO MINUTOS DESPUÉS DE COLOCARSE OTRA PELOTA EN EL TEE

P. Un jugador juega desde el sitio de salida, busca brevemente su pelota y regresa y coloca otra pelota sobre un tee. Antes de jugar esta pelota y dentro de los cinco minutos, es encontrada la pelota original. ¿Se le permite al jugador abandonar la pelota que está sobre el tee y jugar la pelota original?

R. Sí. La pelota colocada sobre el tee no estaba en juego, dado que el jugador no había ejecutado un golpe - ver Definición de "Pelota en Juego"- y la pelota original no estaba perdida - ver Definición de "Pelota Perdida".

27-1/2

PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA DENTRO DEL PERÍODO DE BÚSQUEDA DE CINCO MINUTOS DESPUÉS DE DROPEAR OTRA PELOTA

P. Un jugador juega su segundo golpe, busca brevemente su pelota y luego regresa y dropea otra pelota según la Regla 27-1. Antes de jugar la pelota dropeada, y dentro de los cinco minutos del lapso de búsqueda, la pelota original es encontrada. ¿Se le requiere al jugador continuar con la pelota dropeada?

R. Sí. Cuando el jugador puso la pelota sustituta en juego en el lugar del golpe anterior con la intención de jugar una pelota según la penalidad de golpe y distancia (Regla 27-1), la pelota original está perdida (ver Definición de "Pelota Perdida"). Por lo tanto, la Regla 20-6 no es de aplicación, y debe continuar con la pelota sustituta.

Decisión relacionada:

- 27/17 Competidor juega fuera de turno, no desde el sitio de salida y pone otra pelota en juego en el lugar desde donde jugó su golpe anterior

27-1/2.3

PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA DENTRO DEL PERIODO DE BUSQUEDA DE CINCO MINUTOS DESPUES DE DROPEAR OTRA PELOTA; PELOTA ORIGINAL JUGADA

P. En la Decisión 27-1/2, al jugador se le exigía proceder con la pelota dropeada. ¿Cuál sería el fallo si el jugador continúa jugando con la pelota original?

R. Dado que la pelota original dejó de ser la pelota en juego del jugador, es una pelota equivocada, y lo previsto en la Regla 15-3 es de aplicación.

Decisiones relacionadas:

- 15/5 Pelota original encontrada y jugada después que otra pelota fue puesta en juego
- 27/8 Pelota encontrada después de búsqueda mayor de cinco minutos es jugada
- 27-2b/5 Pelota original jugada después de jugar pelota provisional desde lugar más cercano al hoyo que el lugar donde la pelota original se presume que descansa

27-1/2.5

PELOTA PERDIDA TRATADA COMO MOVIDA POR CAUSA AJENA EN AUSENCIA DE CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA A TAL EFECTO

P. Un jugador que no puede encontrar la pelota, la trata como si hubiera sido movida por una causa ajena, más bien que perdida, aunque no tiene conocimiento ni virtual certeza a tal efecto. Por consiguiente, dropea una pelota en el sitio donde piensa que se posó la pelota original (Regla 18-1) y la juega, en lugar de aplicarse una penalidad de golpe y distancia por pelota perdida (Regla 27-1). ¿Cuál es el fallo?

R. En ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota fue movida por una causa ajena, el jugador debió poner otra pelota en juego según la Regla 27-1. Al jugar la pelota dropeada según la Regla 18-1, el jugador jugó desde lugar equivocado.

En match play, incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En el juego por golpes, incurrió en la penalidad de golpe y distancia prescripta en la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla (Regla 20-7c). Debido a que la infracción fue seria, quedó sujeto a descalificación salvo que corrigiese el error según lo establece el segundo párrafo de la Regla 20-7c.

Decisión relacionada:

- 25-1c/2 Pelota dropeada y jugada según la Regla de Terreno en Reparación en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original esta en terreno en reparación

27-1/3

PELOTA DROPEADA EN LA ZONA DONDE SE PERDIO LA PELOTA ORIGINAL; PELOTA JUGADA

P. Un jugador, al no poder encontrar su pelota, dropea otra pelota en la zona donde se perdió su pelota original y la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play, el jugador pierde el hoyo - Regla 20-7b.

En el juego por golpes, el jugador incurre en la penalidad de golpe y distancia prescrita en la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla. Si la infracción fue seria, debe rectificar el error según lo establece el segundo párrafo de la Regla 20-7c; si así no procede, queda descalificado.

PELOTA PROVISIONAL: GENERAL

27-2/1

PELOTA PROVISIONAL QUE SERVIRIA COMO PELOTA EN JUEGO SI LA PELOTA ORIGINAL SE ENCUENTRA INJUGABLE O DENTRO DE UN HAZARD DE AGUA

P. ¿Se le permite a un jugador anunciar que una segunda pelota que va a jugar es tanto: (a) una pelota provisional para el caso de que la pelota original esté perdida fuera de un hazard de agua o fuera de límites y (b) la pelota en juego en caso de que la pelota original esté injugable o en un hazard de agua?

R. No.

27-2/2

MIEMBRO DEL COMITE ENCUENTRA LA PELOTA ORIGINAL DEL JUGADOR; JUGADOR PREFERE CONTINUAR CON LA PELOTA PROVISIONAL

P. ¿Un miembro del Comité o un caddie delantero, está obligado a informar a un jugador que su pelota original ha sido encontrada, aunque sea evidente que el jugador no tiene intenciones de buscarla porque prefiere continuar el juego con la pelota provisional que ha jugado?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 27/13 Negativa a identificar pelota
- 27-2b/1 Continuación del juego con la pelota provisional sin buscar la pelota original
- 27-2c/2 Pelota que se cree es la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continuar jugando con la pelota provisional

PELOTA PROVISIONAL: PROCEDIMIENTO

27-2a/1

ANUNCIO DE PELOTA PROVISIONAL

P. Un jugador envía su pelota a una zona donde puede estar perdida fuera de un hazard de agua o fuera de límites. Seguidamente, el jugador dropea otra pelota y la juega. La intención del jugador era que la pelota dropeada fuera una pelota provisional, pero omitió informar a su contrario, marcador o co-competidor que estaba "jugando una pelota provisional". En una situación tal, ¿la actitud del jugador puede constituir un anuncio de que está jugando una pelota provisional?

R. No. La Regla 27-2a específicamente dispone que el jugador debe informar a su contrario, marcador o co-competidor que es su intención jugar una pelota provisional.

La declaración del jugador debe mencionar específicamente las palabras "pelota provisional" o debe aclarar que está procediendo según la Regla 27-2a. Por consiguiente, un jugador que se queda callado ha puesto otra pelota en juego.

Los siguientes son ejemplos de dichos que no satisfacen la exigencia de anunciar una pelota provisional:

- (a) "Esa puede estar perdida. Pienso recargar el arma"
- (b) "Esa puede estar fuera de la cancha"
- (c) "Mejor que juegue otra"
- (d) "A esa no la encuentro más. Voy a jugar otra".

27-2a/1.3

JUGADOR CON INTENCION DE JUGAR PELOTA PROVISIONAL PERO NADIE PRESENTE PARA ESCUCHAR EL ANUNCIO

P. En juego por golpes, A golpea su tiro de salida dentro de una zona de árboles. Después de buscar por cinco minutos, no encuentra su pelota y regresa al sitio de salida a jugar una segunda pelota bajo la Regla 27-1c. El golpea la segunda pelota también hacia los árboles. Tiene la intención de jugar una pelota provisional, pero sus dos co-competidores están lejos en el fairway y no pueden oír el anuncio de A sobre su intención. ¿Cómo debería proceder?

R. La Regla 27-2a no contempla la ausencia de un contrario, marcador o co-competidor cuando el jugador tiene la intención de jugar una pelota provisional. En este caso, con el propósito de no demorar el juego, se considera que A ha cumplimentado el anuncio requerido por la Regla 27-2a si informa a su marcador o co-competidor, tan pronto como sea posible, que él ha jugado una pelota provisional.

27-2a/1.5

SIGNIFICADO DE "ENCAMINARSE A BUSCAR"

P. ¿Según la Regla 27-2a cuándo se considera que un jugador se ha encaminado a buscar la pelota original para que una pelota provisional no pueda jugarse?

R. Se considerará que un jugador se ha encaminado a buscar cuando avanzó más de una corta distancia hacia el lugar donde se presume que está su pelota original. Como el propósito de la Regla 27-2 es ahorrar tiempo, el jugador puede avanzar una corta distancia antes de determinar que ahorraría tiempo el volver rápidamente a jugar una pelota provisional. Como una pauta, se debería considerar que un jugador ha avanzado más de una corta distancia, y por lo tanto haberse encaminado a buscar, si ha caminado más de aproximadamente 50 yardas. Sin embargo, esta pauta no prohíbe a un jugador jugar una pelota provisional cuando ha avanzado más de una corta distancia con otro propósito específico, tal como buscar una pelota u otro palo para jugar una pelota provisional, o para consultar con un árbitro. (Modificada)

27-2a/2

PELOTA PROVISIONAL JUGADA ÚNICAMENTE EN LA CREENCIA DE QUE LA PELOTA ORIGINAL PUEDA ESTAR EN UN HAZARD DE AGUA

P. El golpe de salida de un jugador puede estar en un hazard de agua, pero evidentemente no está perdido fuera del hazard de agua o fuera de límites. El jugador anuncia que, como su pelota puede estar en el hazard, va a jugar una pelota provisional, y así lo hace. La Regla 27-2a parece prohibir el juego de una pelota provisional en estas circunstancias. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador no jugó una pelota provisional, la cual, de acuerdo con la Definición de "Pelota Provisional", es una pelota jugada según la Regla 27-2, cuando una pelota puede estar perdida fuera de un hazard de agua o puede estar fuera de límites. La segunda pelota jugada desde el sitio de salida estaba en juego, dado que no era una pelota provisional.

27-2a/2.2

POSIBILIDAD DE QUE PELOTA ORIGINAL ESTE EN HAZARD DE AGUA NO IMPEDIRIA JUGAR PELOTA PROVISIONAL

P. ¿Es cierto que si la pelota original de un jugador puede llegar a estar en un hazard de agua, al jugador se le impide jugar una pelota provisional?

R. No. Aunque sea posible que la pelota original esté en un hazard de agua, el jugador tiene derecho a jugar una pelota provisional si es que la pelota original puede también haberse perdido fuera del hazard de agua o estar fuera de límites. En tal caso, si la pelota original se encuentra en el hazard de agua, debe abandonarse la pelota provisional - Regla 27-2c.

27-2a/2.5

JUGADOR JUEGA UNA PELOTA PROVISIONAL CREYENDO QUE LA PELOTA ORIGINAL PODRIA ESTAR PERDIDA FUERA DE UN HAZARD DE AGUA Y LUEGO DESCUBRE QUE NO HAY POSIBILIDAD DE QUE ESTE PERDIDA FUERA DE UN HAZARD DE AGUA

P. El golpe de un jugador desde el sitio de salida es ejecutado hacia una zona de árboles, arbustos y pasto alto. Creyendo que su pelota podría estar perdida fuera de un Hazard de Agua, el jugador anuncia su intención de jugar una pelota provisional y la juega desde el sitio de salida. Cuando llega, encuentra que la zona en cuestión es sumamente húmeda y ha sido definida como un Hazard de Agua Lateral y es sabido o existe virtual certeza de que su pelota está perdida allí. ¿Cuál es el fallo?

R. Debido a que el jugador jugó la segunda pelota desde el sitio de salida creyendo que su pelota original podría estar perdida fuera de un Hazard de Agua, esa pelota era una pelota provisional. El subsiguiente descubrimiento que la zona en cuestión es efectivamente un Hazard de Agua Lateral es irrelevante. Por consiguiente, el jugador debe abandonar la pelota provisional y proceder según la Regla 26-1 - ver Regla 27-2c.

27-2a/3

JUEGO DE PELOTA PROVISIONAL EN AUSENCIA DE POSIBILIDAD RAZONABLE DE QUE LA PELOTA ORIGINAL SE HAYA PERDIDO O ESTE FUERA DE LIMITES

P. En ausencia de posibilidad razonable de que una pelota esté perdida fuera de un hazard de agua o esté fuera de límites, ¿puede el jugador jugar una pelota provisional?

R. No. Si el jugador juega una pelota en estas circunstancias, la pelota no se considera provisional, sino la

pelota en juego - ver Decisión 27-2a/2.

Decisión relacionada:

- 26-1/1 Significado de "conocimiento o virtual certeza"
- 26-1/1.3 ¿Cuándo es necesario adelantarse para establecer "virtual certeza"?

27-2a/4

TRES PELOTAS JUGADAS DESDE EL MISMO SITIO; SOLAMENTE LA SEGUNDA FUE PROVISIONAL

P. Un jugador, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido o fuera de límites, juega una pelota provisional. Golpea la pelota provisional en la misma dirección que la pelota original y sin ningún anuncio, juega otra pelota desde el sitio de salida. Esa pelota se estaciona en el fairway. ¿Cuál es el fallo?

R. Si la pelota original no está perdida o fuera de límites, el jugador debe continuar el juego con esa pelota sin penalidad.

Si la pelota original está perdida o fuera de límites el jugador debe continuar el juego con la tercera pelota jugada desde el sitio de salida dado que, cuando esa pelota fue jugada sin ningún anuncio, se dio por perdida la pelota provisional sin tener en cuenta su ubicación. El jugador estaría en 5 con la tercera pelota jugada desde el sitio de salida.

En ambas situaciones, la tercera pelota se relaciona únicamente con la pelota previamente jugada, es decir la pelota provisional.

CUANDO LA PELOTA PROVISIONAL SE CONVIERTE EN LA PELOTA EN JUEGO

27-2b/1

CONTINUACION DEL JUEGO CON LA PELOTA PROVISIONAL SIN BUSCAR LA PELOTA ORIGINAL

P. En un par 3, el jugador envía su golpe de salida a una arboleda frondosa. Juega entonces una pelota provisional que se estaciona cerca del hoyo. En vista de la posición de la pelota provisional, el jugador no desea encontrar su pelota original. No la busca y camina directamente hacia su pelota provisional con la intención de continuar el juego con ella. Su contrario (o co-competidor) cree que le sería beneficioso que la pelota original fuera encontrada. ¿Se le permite al contrario (o co-competidor) buscar la pelota del jugador?

R. Sí. En equidad (Regla 1-4) le es permitido buscar durante cinco minutos siempre que en ese intervalo el jugador no ejecute un golpe con la pelota provisional, estando más cerca del hoyo que el lugar donde la pelota original presumiblemente se encuentra. El jugador tiene derecho a ejecutar dicho golpe. Si lo hace, la pelota original se considera perdida según la Regla 27-2b y no tendría sentido continuar su búsqueda. En match play, si el jugador procede de esta manera y su pelota provisional se encuentra más cerca del hoyo que la pelota de su contrario, éste puede exigir que se repita el golpe (Regla 10-1c). Sin embargo, el hecho de exigir la repetición del golpe no modifica la condición de la pelota original, que se perdió cuando la pelota provisional fue jugada fuera de turno - ver también la Decisión 27-2c/2.

Decisiones relacionadas:

- 27/13 Negativa a identificar pelota
- 27-2/2 Miembro del Comité encuentra la pelota original del jugador; jugador prefiere continuar con la pelota provisional
- 27-2c/2 Pelota que se cree es la original encontrada; el jugador desea ignorarla y continuar jugando con la pelota provisional

27-2b/2

CUANDO LA PELOTA PROVISIONAL EMBOCADA SE CONVIERTE EN LA PELOTA EN JUEGO

P. En un hoyo corto, el golpe de salida de A puede estar perdido o fuera de límites, por lo que juega una pelota provisional que emboca. A no desea buscar su pelota original. B, contrario de A o co-competidor, va a buscar la pelota original. ¿Cuándo se convierte la pelota provisional en la pelota en juego?

R. En equidad (Regla 1-4), la pelota provisional se convierte en la pelota en juego tan pronto A la saca del hoyo, siempre y cuando su pelota original no haya sido encontrada dentro de límites, dentro de los cinco minutos contados a partir de que B inició la búsqueda.

27-2b/3

PELOTA ORIGINAL SE ENCUENTRA MAS LEJOS QUE LA PELOTA PROVISIONAL; JUGADOR BUSCA BREVEMENTE PELOTA ORIGINAL, JUEGA LA PELOTA PROVISIONAL Y LUEGO ENCUENTRA LA PELOTA ORIGINAL

P. La pelota provisional de un jugador se estaciona a una distancia más corta de donde se presume que descansa la pelota original. Después de buscar la pelota original durante dos minutos, el jugador regresa, juega su segundo golpe con la pelota provisional y luego encuentra su pelota original dentro del lapso de cinco minutos. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debe continuar el juego con su pelota original. El juego de una pelota provisional no convierte la pelota original en perdida hasta que haya sido jugada desde el lugar donde la pelota original se presume que descansa, o desde un lugar más cerca del hoyo que dicho lugar (Regla 27-2b).

27-2b/4

PELOTA PROVISIONAL JUGADA DESDE LUGAR MAS ALLA QUE EL LUGAR DONDE LA PELOTA ORIGINAL SE PRESUME QUE DESCANSA, PERO NO DESDE LUGAR MAS ALLA QUE EL LUGAR DONDE ES ENCONTRADA LA PELOTA ORIGINAL

P. Un jugador, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido o en un camino definido como fuera de límites, jugó una pelota provisional. Buscó su pelota original pero no la encontró. Se adelantó y jugó su pelota provisional. Siguió caminando y encontró su pelota original dentro de límites. La pelota original debió haber rebotado en el camino y caído nuevamente dentro de límites, porque se encontró bastante más lejos del sitio de salida de lo que se creía. ¿Estaba la pelota original aún en juego?

R. No. El jugador ejecutó un golpe con la pelota provisional desde un lugar más cercano al hoyo que el lugar donde se presumía que descansaba la pelota original. Al hacerlo, la pelota provisional se convirtió en la pelota en juego y la pelota original se perdió (Regla 27-2b).

El lugar donde la pelota original realmente descansaba es irrelevante.

27-2b/5

PELOTA ORIGINAL JUGADA DESPUES DE JUGAR PELOTA PROVISIONAL DESDE LUGAR MAS CERCANO AL HOYO QUE EL LUGAR DONDE LA PELOTA ORIGINAL SE PRESUME QUE DESCANSA

P. Un jugador, al no encontrar su pelota original, va hacia delante y juega su segundo golpe con una pelota provisional, desde un lugar más cercano al hoyo que el lugar donde la pelota original se presume que descansa. Su pelota original es encontrada luego y el jugador la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. Cuando el jugador jugó su segundo golpe con la pelota provisional, la pelota original quedó fuera de juego y estaba en juego la pelota provisional (Regla 27-2b). Al ejecutar un golpe con la pelota fuera de juego (la pelota original), el jugador jugó pelota equivocada - ver Definición de "Pelota Equivocada" - y está sujeto a penalidad como lo dispone la Regla 15-3.

Decisiones relacionadas:

- [15/5 Pelota original encontrada y jugada después que otra pelota fue puesta en juego](#)
- [27/8 Pelota encontrada después de búsqueda mayor de cinco minutos es jugada](#)
- [27-1/2.3 Pelota original encontrada dentro del período de búsqueda de cinco minutos después de dropear otra pelota; pelota original jugada](#)

27-2b/6

JUGADOR ABANDONA PELOTA ORIGINAL Y SE ADELANTA PARA JUGAR PELOTA PROVISIONAL; PELOTA ORIGINAL ES ENCONTRADA LUEGO

P. Un jugador, luego de haber buscado su pelota durante un minuto, la abandona y sigue adelante para continuar el juego con la pelota provisional. Antes de jugar su pelota provisional, algunos espectadores encuentran la pelota original antes de que expirara el lapso de cinco minutos para su búsqueda. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota original continúa siendo la pelota en juego, puesto que fue encontrada dentro de los cinco

minutos después de iniciar la búsqueda y el jugador no había ejecutado un golpe con pelota provisional desde el lugar donde la pelota original se presumía que descansaba, o desde un punto más cercano al hoyo que dicho lugar (Regla 27-2b).

27-2b/6.5

JUGADOR DECLARA INJUGABLE LA PELOTA PROVISIONAL Y DROPEA UNA PELOTA; LA PELOTA ORIGINAL SEGUIDAMENTE ES ENCONTRADA

P. Un jugador ejecuta su golpe desde el sitio de salida hacia un rough tupido a aproximadamente 150 yardas del sitio de salida y, dado que su pelota puede estar perdida fuera de un hazard de agua, juega una pelota provisional. Después de buscar brevemente su pelota original se adelanta para ir a jugar su pelota provisional que está en un arbusto a unas 200 yardas del sitio de salida. Declara injugable su pelota provisional y la dropea, según la Regla 28c, dentro del largo de dos palos de donde descansaba. Antes de jugar la pelota provisional, la pelota original del jugador es encontrada por un espectador dentro de los cinco minutos que el jugador comenzó su búsqueda. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota original siguió siendo la pelota en juego dado que se la encontró dentro de los cinco minutos después de comenzar su búsqueda y el jugador no había ejecutado un golpe con la pelota provisional (ver Regla 27-2b). El hecho de que el jugador levantó y dropeó la pelota provisional, según la Regla 28-2c, es irrelevante.

27-2b/7

PELOTA PROVISIONAL JUGADA CREYENDO EQUIVOCADAMENTE QUE ES LA PELOTA ORIGINAL

P. Un jugador, creyendo que su pelota original puede estar fuera de límites, juega una pelota provisional que se estaciona en la misma zona. Encuentra una pelota que cree es su pelota original, la juega y luego descubre que era la pelota provisional. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el jugador llega al lugar donde su pelota original se presume que descansa y ejecuta un golpe con la pelota provisional, la pelota provisional está en juego y la pelota original perdida (Regla 27-2b).

27-2b/8

PELOTA PROVISIONAL LEVANTADA CREYENDO EQUIVOCADAMENTE QUE LA PELOTA ORIGINAL ESTA DENTRO DE LIMITES

P. Un jugador, creyendo que su pelota original puede estar fuera de límites, juega una pelota provisional que se estaciona a una distancia más corta de donde se estacionó la pelota original. Se adelanta, ve su pelota original y creyendo que está dentro de límites, levanta la pelota provisional. Descubre luego que la pelota original estaba fuera de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. Como la pelota original estaba fuera de límites, la pelota provisional estaba en juego (Regla 27-2b). Cuando el jugador levantó la pelota en juego (pelota provisional) sin autorización de las Reglas, incurrió en la penalidad de un golpe y debe reponerla (Regla 18-2a).

27-2b/9

PELOTA PROVISIONAL LEVANTADA POSTERIORMENTE SE CONVIERTE EN LA PELOTA EN JUEGO

P. En el juego por golpes, un competidor, creyendo que su golpe de salida puede estar perdido, juega una pelota provisional. Encuentra una pelota que cree es su pelota original, ejecuta un golpe con ella, levanta la pelota provisional y seguidamente descubre que la pelota que jugó no era su original, sino una pelota equivocada. Reanuda la búsqueda de su pelota original pero no logra encontrarla. ¿Cuál es el fallo?

R. El competidor levantó una pelota que iba a convertirse en la pelota en juego, es decir, la pelota provisional - ver Regla 27-2b. Por consiguiente, el jugador incurrió en una penalidad de golpe y distancia según la Regla 27-1 debido a la pérdida de su pelota original, una penalidad de dos golpes según la Regla 15-3b por jugar una pelota equivocada y la penalidad de un golpe según la Regla 18-2a por haber levantado su pelota provisional. Debe reponer y continuar jugando con la pelota provisional. El competidor estaría jugando su séptimo golpe.

27-2b/10

PELOTA PROVISIONAL LEVANTADA POSTERIORMENTE SE CONVIERTE EN PELOTA EN JUEGO; COMPETIDOR JUEGA LUEGO DESDE LUGAR EQUIVOCADO

P. ¿Con respecto a la Decisión 27-2b/9 donde una pelota provisional que fue levantada posteriormente se convierte en pelota en juego, cuál es el fallo si el competidor regresa al sitio de salida con la pelota provisional y la pone nuevamente en juego?

R. Cuando el competidor jugó nuevamente desde el sitio de salida en lugar de reponer y jugar la pelota provisional desde donde fue levantada, puso la pelota en juego bajo la penalidad de golpe y distancia (ver Regla 27-1a). No obstante, la penalidad de un golpe por haber levantado la pelota provisional quebrantando la Regla 18-2a también se aplica porque, en el momento de levantar la pelota provisional, el jugador no tenía intención de jugarla nuevamente desde el sitio de salida. Por lo tanto, el jugador estaría ejecutando su octavo golpe desde el sitio de salida. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 10-2c/1 Pelota jugada fuera de turno desde el sitio de salida es abandonada; otra pelota es jugada en orden correcto
- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe desde el sitio de salida acomoda más baja la pelota antes de jugar su próximo golpe
- 18-2a/2 Pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; se la levanta y se la acomoda nuevamente en el tee
- 18-2a/11 Pelota erróneamente considerada fuera de límites levantada; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida
- 29-1/9 Jugador y compañero ejecutan golpes de salida desde el mismo sitio de salida jugando un foursome

CUANDO DEBE ABANDONARSE LA PELOTA PROVISIONAL

27-2c/1 (Reservada)

27-2c/1.5

SI LA PELOTA PROVISIONAL SE CONVIERTE EN LA PELOTA EN JUEGO CUANDO LA PELOTA ORIGINAL SE PIERDE EN TERRENO EN REPARACION

P. El jugador envía su golpe a una zona de rough alto y, dado que la pelota puede estar perdida, juega una pelota provisional. Durante la búsqueda de la pelota original, el jugador descubre que el Comité ha marcado una extensa zona del rough como terreno en reparación. Queda establecido que existe virtual certeza de que la pelota original está en el terreno en reparación. La pelota provisional ¿se convierte automáticamente en la pelota en juego dado que la pelota original, que no fue encontrada, estaba fuera de un hazard de agua?

R. No. El jugador puede continuar jugando con la pelota provisional según la Regla 27-2b o puede proceder según la Regla 25-1c(i) dado que existe virtual certeza de que su pelota está en terreno en reparación - ver Excepción a la Regla 27-2b.

Decisión relacionada:

- 25-1c/3 Pelota jugada desde terreno en reparación se pierde en la misma zona

27-2c/2

PELOTA QUE SE CREE ES LA ORIGINAL ENCONTRADA; EL JUGADOR DESEA IGNORARLA Y CONTINUAR JUGANDO CON LA PELOTA PROVISIONAL

P. En un par 3, un jugador envía su golpe de salida a un matorral. Como su pelota puede estar perdida, golpea una pelota provisional que se estaciona cerca del hoyo. En estas circunstancias, es ventajoso para el jugador no encontrar su pelota original. En consecuencia, el jugador no busca su pelota original y se encamina directamente hacia su pelota provisional. Mientras el jugador está en camino hacia su pelota provisional, es encontrada una pelota que se cree es su pelota original. El jugador es informado que su

pelota original puede haber sido encontrada. ¿Puede el jugador ignorar esa pelota y continuar jugando la pelota provisional?

R. No. El jugador debe inspeccionar la pelota encontrada y, si es la pelota original del jugador, éste debe continuar jugándola (o proceder según la Regla de pelota injugable), la pelota provisional debe ser abandonada - Regla 27-2c. Ver también Decisión 27-2b/1.

Decisiones relacionadas:

- 27/13 Negativa a identificar pelota
- 27-2/2 Miembro del comité encuentra la pelota original del jugador; jugador prefiere continuar con la pelota provisional
- 27-2b/1 Continuación del juego con la pelota provisional sin buscar la pelota original

27-2c/3

PELOTA PROVISIONAL JUGADA DESDE PUNTO MAS CERCANO AL HOYO QUE LA PELOTA ORIGINAL PORQUE JUGADOR CREYO EQUIVOCADAMENTE QUE LA PELOTA ORIGINAL, QUE ERA VISIBLE, ESTABA FUERA DE LIMITES

P. La pelota de un jugador se estacionó a 20 yardas detrás del green y más allá de una estaca blanca que el caddie del jugador dijo era una estaca que marcaba los límites. El jugador jugó una pelota provisional que se estacionó corta del green, pero más cerca del hoyo que la pelota original. El jugador jugó la pelota provisional al green. Posteriormente, caminó detrás del green hacia su pelota original que estaba visible todo el tiempo y descubrió que la estaca blanca no era una estaca que marcaba los límites y que su pelota original se encontraba dentro de límites. ¿Cuál es el fallo?

R. El jugador debió determinar la condición de su pelota original antes de ejecutar el segundo golpe con su pelota provisional, y como la pelota original no se encontraba fuera de límites debió haber abandonado la pelota provisional. Al omitir hacerlo, el segundo golpe con la pelota provisional fue un golpe con una pelota equivocada - Regla 27-2c.

En match play, el jugador pierde el hoyo (Regla 15-3a).

En el juego por golpes, incurre en dos golpes de penalidad (Regla 15-3b) y debe completar el hoyo con su pelota original.

27-2c/4

PELOTA ORIGINAL Y PELOTA PROVISIONAL ENCONTRADAS FUERA DE LIMITES

P. Un jugador encuentra su pelota original y su pelota provisional fuera de límites. Las pelotas habían sido jugadas desde el sitio de salida. Cuando el jugador regresa al sitio de salida y juega otra pelota, ¿ha ejecutado 3 golpes ó 5?

R. El jugador habrá ejecutado 5 golpes cuando juega la tercera pelota desde el sitio de salida. Un golpe ejecutado con una pelota provisional y cualquier penalidad relacionada con la misma se tiene en cuenta, salvo que la pelota provisional sea abandonada como lo dispone la Regla 27-2c.

Decisiones relacionadas:

- 15/7 Pelota equivocada jugada creyendo que es pelota provisional o segunda pelota
- 20-7c/5 Competidor juega segunda pelota según la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos únicamente por jugar la pelota que no ha de computarse"

REGLA 28

Pelota Injugable

Definiciones

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

El jugador puede considerar su pelota injugable en cualquier lugar de la *cancha*, excepto cuando la pelota está en un *hazard de agua*. El jugador es único juez respecto a si su pelota está injugable.

Si el jugador considera que su pelota está injugable, debe, **con la penalidad de un golpe:**

- a. Proceder bajo la penalidad de golpe y distancia de la Regla 27-1 jugando una pelota lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5); o
- b. Dropear una pelota detrás del punto donde la pelota descansa, manteniendo dicho punto directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, pudiendo hacerlo sin límite de distancia detrás de ese punto; o
- c. Dropear una pelota dentro del largo de dos palos del sitio donde la pelota descansa, pero no más cerca del *hoyo*.

Si la pelota injugable está en un *bunker*, el jugador puede proceder según el Inciso a, b o c. Si opta por proceder según el Inciso b ó c, una pelota debe ser dropeada en el *bunker*.

Cuando se procede según esta Regla, el jugador puede levantar y limpiar la pelota o *sustituirla*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA:

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

PELOTA INJUGABLE

CUANDO ES NECESARIO ENCONTRAR E IDENTIFICAR PELOTA DECLARADA INJUGABLE

P. Un jugador envía su golpe de salida a una zanja profunda. Inmediatamente declara la pelota injugable y juega otra pelota desde el sitio de salida de acuerdo con la opción de golpe y distancia consagrada en la Regla 28. ¿Se le permite a un jugador declarar injugable una pelota que no ha sido encontrada?

R. Sí. Al jugador se le permite proceder según la opción de golpe y distancia (Regla 28a) sin encontrar su pelota.

Sin embargo, como las Reglas 28b y c exigen referencia al lugar en donde la pelota descansaba, el jugador debe encontrar e identificar su pelota para proceder de acuerdo con cualquiera de estas opciones.

28/2

JUGADOR DECLARA INJUGABLE PRIMERA PELOTA GOLPEADA DESDE EL SITIO DE SALIDA, ABANDONA PELOTA PROVISIONAL Y RECLAMA QUE TIENE TRES CON LA TERCERA PELOTA

P. Un jugador envía su golpe de salida bien adentro de un bosque a la derecha. Golpea entonces una pelota provisional que cae en el mismo bosque. El jugador no busca ninguna de las pelotas.

El jugador declaró injugable su primera pelota, manifestó que abandonaba su pelota provisional y golpeó una tercera pelota desde el sitio de salida. Sostuvo que su tercera pelota se encontraba en juego y que tenía 3 golpes. Basó su argumento en la Regla 28, que establece que el jugador es el único juez respecto de si su pelota está injugable y en la Decisión 28/1, que establece que el jugador puede proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia de la Regla de pelota injugable, sin tener que encontrar su pelota. El Comité decidió que el golpe del jugador, ejecutado con su tercera pelota era el quinto golpe, pero por lo dispuesto en la Decisión 28/1 surgen dudas. ¿Fue correcto el fallo del Comité?

R. Sí. Al jugador no se le permite declarar injugable la primera pelota jugada desde el sitio de salida, abandonar la pelota provisional y poner otra pelota en juego bajo penalidad de golpe y distancia, porque al haber jugado la pelota provisional, debe encontrar la pelota original, antes de que pueda declararla injugable. Salvo que fuera encontrada la pelota original, la pelota provisional se convertiría automáticamente en la pelota en juego.

Este caso difiere del caso planteado en la Decisión 28/1; en dicho caso no se había jugado pelota provisional.

28/3

PELOTA DROPEADA SEGUN REGLA DE PELOTA INJUGABLE SE ESTACIONA EN LA POSICION ORIGINAL U OTRA POSICION INJUGABLE

P. Un jugador declara su pelota injugable y, de acuerdo con la Regla 28c, dropea su pelota dentro del largo de dos palos del lugar donde descansaba. La pelota se estacionó en la posición original u otra posición injugable. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota estaba en juego cuando fue dropeada - Regla 20-4. Por lo tanto, si la pelota se estacionó en la posición original, el jugador debe invocar nuevamente la Regla de pelota injugable, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe, salvo que decida jugar la pelota tal como descansa. Lo mismo se aplica si la pelota se estacionó en otra posición en la que también estaba injugable, asumiendo que la pelota no rodó a una posición cubierta por la Regla 20-2c, en cuyo caso se dropearía nuevamente sin penalidad.

Decisión relacionada:

- 28/6.5 Jugador considera la pelota injugable una segunda vez y desea proceder según la disposición de golpe y distancia después de dropear una pelota según otra opción de injugable

28/4

PELOTA DECLARADA INJUGABLE A TRAVES DE LA CANCHA ES DROPEADA EN HAZARD

P. La pelota de un jugador descansa a través de la cancha. El jugador la declara injugable. Al proceder de acuerdo con la Regla 28b o c, el jugador dropea una pelota en un hazard. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

Decisiones relacionadas:

- 20-7/3 Si un jugador puede dropear su pelota dentro de una zona donde el juego está prohibido

- 25-1b/14.5 Pelota declarada injugable dropeada en terreno en reparación desde donde el juego está prohibido; pelota seguidamente dropeada según la Regla de Terreno en Reparación

28/4.5

PELOTA DECLARADA INJUGABLE A TRAVES DE LA CANCHA DROPEADA EN HAZARD DE AGUA; JUGADOR OPTA POR NO JUGAR LA PELOTA Y DESEA PROCEDER SEGUN LA REGLA DE HAZARD DE AGUA

P. Con respecto a la Decisión 28/4, preguntamos cómo debería proceder el jugador si dropea una pelota en un Hazard de Agua Lateral y ésta rueda a una posición donde el jugador no la puede jugar.

R. La única opción del jugador es proceder según la Regla 26-1a.

Dado que el jugador deliberadamente dropeó la pelota directamente en el Hazard de Agua "el punto en el cual la pelota original cruzó por última vez el margen del Hazard de Agua" no puede identificarse. Por consiguiente, en ausencia de este punto de referencia ni la Regla 26-1b ni la 26-1c pueden aplicarse.

Decisión relacionada:

- 26-1/2 Jugador que procede de acuerdo con la Regla de Hazard de Agua, dropea la pelota en otro hazard

28/5

REGRESION SEGUN REGLA DE PELOTA INJUGABLE

P. Un jugador golpea su pelota desde el Punto A al Punto B. El Punto B se encuentra en una zona desde donde es muy difícil sacar la pelota. El jugador considera la posibilidad de declarar la pelota injugable, pero esto implicaría una penalidad de golpe y distancia (Regla 28a). Dropear detrás, según la Regla 28b, es imposible, debido a que hay un cerco que marca los límites, y dropear dentro del largo de dos palos, según la Regla 28c, no es factible porque requeriría dropear un número considerable de veces para evitar la zona en cuestión. El jugador juega desde el Punto B y mueve la pelota algunos metros hacia el Punto C, donde la pelota resulta claramente injugable. Según la Regla 28a, se le permite al jugador:

- (a) declarar la pelota injugable en el Punto C y dropear una pelota, bajo penalidad de un golpe en el Punto B, y luego
- (b) declarar la pelota injugable en el Punto B y dropear una pelota, bajo penalidad adicional de un golpe, en el Punto A?

R. No. Según la Regla 28a, el jugador tendría derecho a dropear una pelota sólo en el lugar desde donde jugó su último golpe (Punto B).

En estas circunstancias, la única alternativa del jugador es invocar la Regla 28c el número de veces necesario (comenzando en el Punto C y dropeando la pelota hacia un costado dentro del largo de dos palos cada vez) para lograr que la pelota se estacione en una posición jugable.

28/6

JUGADOR JUEGA SEGUNDO GOLPE, CONSIDERA LA PELOTA INJUGABLE Y REGRESA AL SITIO DE SALIDA

P. Con respecto a la Decisión 28/5, si el Punto A es el sitio de salida y el Punto B es el punto desde donde se jugó el segundo golpe, ¿cuál es la penalidad si el jugador, habiendo considerado su pelota injugable en el Punto C, regresa al sitio de salida y juega el hoyo desde allí?

R. El jugador tenía derecho a dropear y jugar una pelota desde el Punto B según la Regla 28a, pero no desde el Punto A. Cuando jugó la pelota desde el Punto A, jugó desde lugar equivocado.

En match play, el jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo por quebrantar la Regla 28 - ver también la Regla 20-7b.

En el juego por golpes, se ha cometido una seria infracción a la Regla 28. Por lo tanto, el jugador es descalificado, salvo que la seria infracción sea corregida como lo dispone la Regla 20-7c.

Excepto en las circunstancias especiales cubiertas por la Regla 26-2, las Reglas no permiten que un jugador retroceda más allá del lugar desde donde jugó su último golpe, en este caso el Punto B. Tal acción puede constituir una seria infracción, como en este caso.

28/6.5

JUGADOR DECLARA LA PELOTA INJUGABLE UNA SEGUNDA VEZ Y DESEA PROCEDER SEGUN LA DISPOSICION DE GOLPE Y DISTANCIA DESPUES DE DROPEAR UNA PELOTA SEGUN OTRA OPCION DE INJUGABLE

P. Un jugador ejecuta un golpe desde el punto A al punto B. El jugador declara su pelota injugable y procede según ya sea la Regla 28b ó 28c. Después de dropear con la penalidad de un golpe, la pelota se estaciona en el punto C. El jugador declara su pelota injugable por segunda vez y desea proceder según la Regla 28a, para jugar desde el punto A. Este proceder está permitido?

R. Sí. Al jugador se le permite jugar desde el punto A porque no ejecutó golpe alguno desde el punto B o C. El punto A era el sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez. El jugador incurriría en una penalidad total de dos golpes.

Decisión relacionada:

- 28/3 Pelota dropeada según Regla de Pelota Injugable se estaciona en la posición original u otra posición injugable

28/7

JUGADOR YERRA PELOTA Y LA DECLARA INJUGABLE

P. El golpe de salida de un jugador se estaciona en las raíces de un árbol. Ejecuta un golpe, no llega a mover la pelota y seguidamente la declara injugable. ¿Puede el jugador regresar al sitio de salida, jugando su cuarto golpe, según la Regla 28a?

R. No. La Regla 28a le permite al jugador jugar "una pelota... en el sitio desde el cual fue jugada la pelota original por última vez". La pelota original fue jugada por última vez desde las raíces del árbol y no desde el sitio de salida.

28/8

PELOTA DECLARADA INJUGABLE; LUGAR DESDE DONDE SE JUGO EL GOLPE ANTERIOR ESTA MAS CERCA DEL HOYO

P. La pelota de un jugador golpea una roca y rebota más lejos del hoyo que el lugar desde donde se ejecutó el golpe. El jugador declara la pelota injugable. ¿Puede invocar la opción de golpe y distancia de la Regla 28 en estas circunstancias?

R. Sí.

28/9

PELOTA QUE DESCANSA EN TERRENO CUBIERTO DE PASTO DENTRO DE UN BUNKER ES DECLARADA INJUGABLE

P. La pelota de un jugador descansa en terreno cubierto de pasto dentro de un bunker. El jugador la declara injugable y elige dropearla según la Regla 28b. ¿Debe dropearla en el bunker?

R. No. El terreno cubierto de pasto dentro de un bunker no forma parte del bunker. Por lo tanto al jugador se le permite dropearla detrás del bunker.

28/10

PELOTA DROPEADA FUERA DEL BUNKER CUANDO CORRESPONDIA DROPEARLA EN EL BUNKER

P. Un competidor en juego por golpes, declara su pelota injugable dentro de un bunker y, creyendo proceder de acuerdo con la Regla 28b o c, dropea la pelota fuera del bunker y la juega. ¿Cuál es el fallo?

R. En estas circunstancias, las Reglas 28b y c requieren que se dropee una pelota dentro del bunker y se la juegue desde allí. Generalmente, si la pelota se juega desde fuera del bunker correspondería la

descalificación del jugador, motivada por una seria infracción a la Regla 28, a menos que rectifique su error procediendo de acuerdo con la Regla 20-7c. Sin embargo, si la posición de la pelota después de dropeada fuera del bunker no resultara ser substancialmente distinta de aquella que hubiese correspondido de invocarse la opción de golpe y distancia de la Regla 28a, en lugar de su descalificación le correspondería la penalidad de un golpe prescrita en la Regla 28 y una penalidad adicional de dos golpes por quebrantar esa Regla.

28/11

PELOTA INJUGABLE EN ARBOL Y JUGADOR OPTA POR DROPEAR DENTRO DEL LARGO DE DOS PALOS

P. La pelota de un jugador se encuentra a unos dos metros del suelo alojada en un árbol. El jugador la declara injugable. Preguntamos si al jugador le es permitido proceder según la opción c de la Regla 28 y dropear, según lo dispone dicha Regla, dentro del largo de dos palos de donde su pelota descansaba injugable.

R. Sí. El jugador tendría derecho a dropear una pelota dentro del largo de dos palos del punto en el suelo inmediatamente debajo del sitio donde la pelota descansaba en el árbol. En algunos casos, puede resultar que al jugador se le permita dropear en un putting green.

28/12

PELOTA INJUGABLE EN LA BASE DE UN ACANTILADO Y JUGADOR DESEA DROPEAR DENTRO DEL LARGO DE DOS PALOS DE UN PUNTO POR ENCIMA DE LA PELOTA

P. Según la Decisión 28/11, si una pelota en un árbol es declarada injugable, al jugador se le permite, según la Regla 28c, dropear una pelota dentro del largo de dos palos del punto en el suelo directamente debajo de donde descansa la pelota.

Supongamos que un jugador declara injugable una pelota que descansa en la base de un acantilado y desea proceder según la Regla 28c. ¿Se le permite al jugador dropear la pelota dentro del largo de dos palos de un punto directamente encima de donde descansa la pelota para poder ubicarse en la cima del acantilado?

R. No.

En la Decisión 28/11, al jugador se le permitió ignorar la distancia vertical al obtener alivio según la Regla 28c, sólo porque su pelota se encontraba lejos del suelo. En este caso, la pelota en la base de un acantilado está en el suelo.

Decisiones relacionadas con 28/11 y 28/12:

- 24-2b/11 Pelota que descansa en parte elevada de obstrucción inamovible
- 25-1b/23 Pelota se mete dentro de agujero hecho por animal de madriguera fuera de límites y se estaciona dentro de los límites
- 25-1b/24 Pelota se mete dentro de agujero hecho por animal de madriguera dentro de los límites y se estaciona fuera de límites
- 25-1b/25 Pelota entra en agujero de animal de madriguera en un bunker y es encontrada debajo del putting green
- 25-1b/25.5 Aplicación de la excepción a la Regla 25-1b cuando pelota descansa bajo tierra en agujero de animal de madriguera

28/13

DESPUES DE DECLARAR LA PELOTA INJUGABLE Y LEVANTARLA, JUGADOR DESCUBRE QUE LA PELOTA DESCANSABA EN TERRENO EN REPARACION

P. Un jugador levanta su pelota después de declararla injugable y luego descubre que la pelota descansaba en terreno en reparación. La declaración y el haber levantado la pelota, ¿obligan al jugador a proceder según la Regla 28?

R. No. Dado que el jugador no ha puesto una pelota en juego de acuerdo con la Regla 28, no se le impide obtener alivio sin penalidad, de acuerdo con la Regla de terreno en reparación (Regla 25).

Decisiones relacionadas:

- 3-3/7.5 Competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la pelota original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda pelota
- 9-2/13 Jugador que manifiesta al contrario que procedería según la Regla sobre Hazard de Agua cambia de idea después que el contrario juega
- 18-2a/12.5 Jugador con derecho a obtener alivio sin penalidad de una condición levanta la pelota; elige no obtener alivio y desea proceder según la Regla de Pelota Injugable
- 18-2a/27.5 Jugador que declara que procederá de acuerdo a la Regla de Pelota Injugable, posteriormente evalúa la posibilidad de jugar la pelota tal como descansa

28/14

PELOTA EXTRAVIADA DECLARADA INJUGABLE, JUGADA SEGUN PROCEDIMIENTO DE GOLPE Y DISTANCIA; PELOTA ORIGINAL ENCONTRADA LUEGO

P. Un jugador encuentra una pelota abandonada que equivocadamente cree es la suya en una mala posición. El jugador la declara injugable y decide seguir el procedimiento de la Regla 28a. Después de ir hacia atrás, juega la pelota abandonada bajo penalidad de golpe y distancia desde el lugar de donde jugó su pelota original. Encuentra luego la pelota original en una posición jugable. ¿Cuál es el fallo?

R. La pelota original se considera perdida y la pelota abandonada está en juego bajo penalidad de golpe y distancia – (Definición de “Pelota Perdida” y Regla 27-1).

El fallo hubiera sido diferente si el jugador hubiera decidido proceder de acuerdo con la Regla 28b ó 28c - ver Decisión 28/15.

28/15

PELOTA EXTRAVIADA CONSIDERADA INJUGABLE, DROPEADA DENTRO DEL LARGO DE DOS PALOS Y JUGADA ANTES DE DESCUBRIR EL ERROR

P. Un jugador encuentra, en un mal asiento, una pelota abandonada, que cree equivocadamente es la suya. La considera injugable y decide seguir el procedimiento de la Regla 28c. Dropea la pelota abandonada dentro del largo de dos palos del sitio donde descansaba y la juega. Luego encuentra su pelota original en una posición jugable. En la Decisión 28/14 la situación es exactamente la misma, pero en aquel caso el jugador eligió proceder según la Regla 28a y se falló que una pelota abandonada jugada bajo la penalidad de golpe y distancia estaba en juego. ¿Cuál es el fallo en este caso?

R. Los procedimientos de las Reglas 28b y 28c no pueden ser aplicados, excepto con referencia a la posición de la pelota en juego del jugador, la cual debe ser primero encontrada e identificada (ver Decisión 28/1). En el presente caso, la pelota abandonada dropeada y jugada por el jugador no era su pelota original; era una pelota sustituta. Dado que la posición de la pelota original no era conocida en el momento en que se dropeó la pelota sustituta, estaba obligado a proceder según la Regla 27-1. Como la pelota sustituta no fue dropeada en el sitio requerido por la Regla 27-1, jugó de lugar equivocado (ver Decisión 15/14).

En match play incurrió en la penalidad de pérdida del hoyo (Regla 20-7b).

En juego por golpes incurrió en la penalidad de un golpe según la Regla 27-1 y una penalidad adicional de dos golpes según la Regla 20-7c por jugar de lugar equivocado. Si la infracción fue seria, estaba sujeto a descalificación a menos que corrigiera el error como lo establece la Regla 20-7c.

Decisiones relacionadas con 28/14 y 28/15:

- 15/13 Pelota extraviada dropeada según la Regla de Pelota Injugable pero no jugada
- 20-7c/3 Se cree que la pelota esta perdida en bunker; competidor dropea otra pelota en el bunker y la juega; pelota original es encontrada luego fuera del bunker

REGLA 29

Threesomes y Foursomes

Definiciones

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

29-1. General

En un *threesome* o un *foursome* , durante cualquier *vuelta estipulada* , los *compañeros* deben jugar alternadamente desde los *sitios de salida* y alternadamente durante el juego de cada hoyo. Los *golpes de penalidad* no afectan el orden de juego.

29-2. Match Play

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

29-3. Juego por Golpes

Si los *compañeros* ejecutan un *golpe* o *golpes* en orden incorrecto, tal *golpe* o *golpes* son anulados y **el bando incurre en la penalidad de dos golpes.** El *bando* debe corregir el error jugando una pelota en el orden correcto, lo más cerca posible del sitio desde donde por primera vez jugó en orden incorrecto (ver Regla 20-5). Si el *bando* ejecuta un *golpe* desde el próximo *sitio de salida* sin antes corregir el error o, tratándose del último hoyo de la vuelta, se retira del *green* sin declarar su intención de corregir el error, **el bando está descalificado.**

THREESOMES Y FOURSOMES: GENERAL

29/1

CAMBIANDO DE COMPAÑEROS DESPUES DE EJECUTAR GOLPE DE SALIDA DESDE EL PRIMER SITIO DE SALIDA

P. A y B deben jugar contra C y D en un match foursome en el cual las condiciones de la competencia permiten las sustituciones. D se encuentra ausente en el momento de iniciarse el match. Por lo tanto, E sustituye a D. C juega su primer golpe del bando C-E. En ese momento llega D. ¿Se le permite a D ocupar su lugar en vista de que E no ha ejecutado su golpe?

R. No. Una vez que cualquier jugador en un match foursome ha jugado desde el primer sitio de salida, no puede cambiarse la composición de los bandos.

Decisión relacionada:

- [2/2 Vuelta estipulada en match play](#)

29/2

MIXED FOURSOME EN QUE DAMAS Y CABALLEROS USAN DISTINTOS SITIOS DE SALIDA; GOLPE DE SALIDA ENVIADO FUERA DE LÍMITES

P. En un mixed foursome en el cual los caballeros juegan desde los sitios de salida de atrás y las damas desde los sitios de salida de adelante, un caballero envía su golpe de salida fuera de límites. Su compañera, ¿debe jugar el próximo golpe desde el sitio de salida de atrás o de adelante?

R. La compañera debe jugar desde el sitio de salida de atrás.

29/3

JUGADOR EN MATCH FOURSOME PRACTICA EL PUTT EN EL GREEN ANTERIOR DESPUES DE QUE SU COMPAÑERO HA EJECUTADO SU GOLPE DE SALIDA DESDE EL PROXIMO SITIO DE SALIDA

P. A y B son compañeros en un match foursome. A estaba practicando putts en el green del hoyo 11 luego de que B ejecutara su golpe de salida en el hoyo 12. ¿Se considera que A estaba ejecutando golpes de práctica durante el juego de un hoyo?

R. Sí. A y B pierden el hoyo 12 por quebrantar la Regla 7-2.

Decisión relacionada:

- [30-3f/12 En four-ball un jugador practica putts en green anterior después que compañero ha jugado el golpe de salida en el próximo hoyo](#)

29/4

DROPEANDO PELOTA EN COMPETENCIA FOURSOME

P. La Regla 20-2a establece que "el propio jugador" debe dropear la pelota. Según la Definición de "Compañero", en el caso de threesomes y foursomes, el término "jugador" incluye a su compañero cuando el contexto así lo admite. Cuando un bando en un foursome debe dropear una pelota, ¿se le permite dropearla a cualquiera de los miembros del bando?

R. No. En vista de lo establecido en la Regla 20-2a, en el sentido de que el propio jugador debe dropear la pelota, ésta debe ser dropeada por el miembro del bando a quien corresponde el turno de juego.

Decisión relacionada:

- [20-2a/4 Pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; jugador levanta la pelota y la dropea correctamente](#)

29/5

GOLPEANDO LA ARENA CON EL PALO EN EL BUNKER DESPUES DE FALLAR LA SACADA; MATCH FOURSOME

P. En un match foursome, A y B son compañeros. A ejecuta un golpe en el bunker, falla la sacada y hace un swing golpeando la arena con el palo. Esta acción no mejora la posición de la pelota en el bunker. ¿Cuál es el fallo?

R. En un foursome, el término "jugador" incluye a su compañero cuando el contexto así lo admite - ver Definición de "Compañero". En estas circunstancias, las prohibiciones de la Regla 13-4 se aplican tanto al jugador como al compañero. Por lo tanto, A-B incurrir en la penalidad de pérdida de hoyo por infracción a la Regla 13-4 - ver Decisión 13-4/35.

Decisiones relacionadas:

- 30-3f/2 Golpeando la arena en el bunker con el palo después de fallar la sacada; pelota del compañero en el mismo bunker
- 30-3f/2.5 Tocando la arena con el swing de practica después que el compañero ha sacado la pelota desde el bunker; four ball match

29/6

FIRMANDO LA TARJETA EN UN FOURSOME JUEGO POR GOLPES

P. La Regla 31-3 que trata la anotación en un four-ball juego por golpes dispone: "Únicamente uno de los compañeros debe ser responsable por el cumplimiento con la Regla 6-6b". ¿Cuál es el fallo al respecto en el foursome juego por golpes?

R. Si bien la Regla 29 nada dice al respecto, en un foursome juego por golpes únicamente uno de los compañeros debe cumplir con la Regla 6-6b.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29 – ver "Foursomes" en el Índice

THREESOMES Y FOURSOMES: ORDEN DE JUEGO

29-1/1

PELOTA JUGADA DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA EN MATCH FOURSOME

P. A y B juegan contra C y D en un match foursome. A juega desde fuera del sitio de salida y C y D piden al bando A-B que repita el golpe. ¿Debe A o B repetir el golpe?

R. A debe repetir el golpe. El golpe original no cuenta.

29-1/2

JUGADOR JUEGA DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA EN FOURSOME JUEGO POR GOLPES; COMPAÑERO REPITE EL GOLPE

P. En un foursome juego por golpes, A juega en orden correcto pero desde fuera del sitio de salida. Su compañero, B, juega entonces desde dentro del sitio de salida cuando era a A a quien le correspondía jugar. ¿Cuál es el fallo?

R. El bando es penalizado con dos golpes por jugar desde fuera del sitio de salida (Regla 11-4) y dos golpes por jugar en orden incorrecto (Regla 29-3). A debe ahora jugar otra pelota desde dentro del sitio de salida. De lo contrario el bando es descalificado.

Decisiones relacionadas:

- 11-4b/6 Pelota jugada desde fuera del sitio de salida va fuera de límites
- 11-5/4 Pelota jugada desde sitio de salida equivocado en juego por golpes; error corregido
- 34-3/4 Controversia sobre si competidor jugo desde fuera del sitio de salida

29-1/3

QUIEN JUEGA PELOTA PROVISIONAL EN FOURSOME

P. A y B son compañeros en un foursome. A ejecuta el golpe de salida y surge la duda de si la pelota descansa fuera de límites. Deciden jugar una pelota provisional. ¿Quién la juega?

R. La pelota provisional la juega B.

29-1/4

PELOTA PROVISIONAL JUGADA POR MIEMBRO EQUIVOCADO DEL BANDO EN FOURSOME

P. A y B son compañeros en una competencia foursome. A ejecuta el golpe de salida y como la pelota puede haberse perdido, A-B deciden jugar una pelota provisional. A juega la pelota provisional cuando, según la Regla 29, B era quien debía jugarla. ¿Cuál es el fallo?

R. Si la pelota original se encuentra dentro de los límites y por lo tanto la pelota provisional no se convierte en la pelota en juego, no hay penalidad.

Si la pelota original se pierde y la pelota provisional se convierte en la pelota en juego, A-B pierden el hoyo en match play (Regla 29-2) o incurrir en la penalidad de dos golpes en el juego por golpes (Regla 29-3). En el juego por golpes la pelota provisional debería abandonarse y B jugaría desde el sitio de salida (Regla 29-3).

29-1/4.5

JUEGO DE PELOTA PROVISIONAL EN FOURSOMES CUANDO EL COMPAÑERO SE HA IDO HACIA DELANTE

P. A y B son compañeros en un juego foursome. Es el turno de juego de A desde el sitio de salida, y B camina hacia donde piensa que la pelota llegará. El golpe de salida de A va a parar a un área donde puede no ser encontrada. Sin buscar la pelota original, B retorna de inmediato al sitio de salida con la intención de jugar una pelota provisional, al mismo tiempo que A caminó una distancia considerable hacia delante rumbo a la pelota original, en conocimiento que podía estar perdida. La Regla 27-2a prohíbe jugar una pelota provisional después que el jugador o su compañero se han encaminado a buscar la pelota original. Como consecuencia que A se encaminó a buscarla, ¿B está impedido de jugar una pelota provisional bajo la Regla 27-2a?

R. La Regla 27-2a no contempla un caso así y, teniendo en cuenta que el propósito de la misma es permitir que los jugadores ahorren tiempo y que el deseo y acciones de B para jugar una pelota provisional en ese caso son consecuentes con tal propósito, se le permite a B jugar una pelota provisional, siempre que la pelota original no haya sido encontrada. No obstante, el período de cinco minutos para encontrar la pelota original comienza tan pronto como A ha iniciado la búsqueda.

29-1/5

ORDEN DE JUEGO SI JUGADOR MUEVE ACCIDENTALMENTE PELOTA DESPUES DE PREPARAR EL GOLPE

P. En un match foursome, un jugador accidentalmente mueve la pelota después de preparar el golpe e incurrir en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2b. ¿Quién debe jugar el siguiente golpe, el jugador o su compañero?

R. El jugador debe jugar el siguiente golpe. Los golpes de penalidad no alteran el orden de juego (Regla 29-1).

29-1/6

JUGADOR FALLA ACCIDENTALMENTE GOLPE A LA PELOTA AL EJECUTAR EL GOLPE

P. En una competencia foursome, A y B son compañeros. A intenta golpear la pelota pero falla. ¿A quien le corresponde el turno de jugar?

R. Una falla accidental se considera un golpe - ver Definición de "Golpe". Le corresponde jugar a B.

29-1/7

JUGADOR FALLA GOLPE INTENCIONALMENTE PARA QUE COMPAÑERO JUEGUE POR SOBRE EL AGUA

P. A y B, compañeros en una competencia foursome, tenían que ejecutar un golpe difícil por sobre un lago. A, un jugador mediocre, ejecutó el swing pero falló la pelota intencionalmente. B, jugador experimentado, jugó entonces la pelota al green. ¿Está esto permitido?

R. No. Como A no tenía intención de mover la pelota, no se considera que ejecutó un golpe - ver Definición de "Golpe" - y le seguía correspondiendo el turno de jugar.

Cuando B jugó en vez de A, A y B incurrieron en la penalidad de pérdida del hoyo en match play o de dos golpes en el juego por golpes (Reglas 29-2 y 29-3). En el juego por golpes, A debe jugar una pelota desde el lugar donde B jugó. Si A no lo hace antes de que el bando contrario juegue desde el próximo sitio de salida, A y B son descalificados (Regla 29-3).

29-1/8

ORDEN DE JUEGO EN FOURSOME JUEGO POR GOLPES CUANDO SE JUEGA PELOTA EQUIVOCADA

P. En el foursome juego por golpes, A jugó pelota equivocada. ¿Quién juega el próximo golpe, A o su compañero B?

R. A debe jugar el próximo golpe. En una competencia foursome, los golpes de penalidad no afectan el orden de juego - ver Regla 29-1. El bando A-B incurre en penalidad de dos golpes (Regla 15-3b).

29-1/9

JUGADOR Y COMPAÑERO EJECUTAN GOLPES DE SALIDA DESDE EL MISMO SITIO DE SALIDA EN UN JUEGO FOURSOME

P. A y B son compañeros en un foursome. En el hoyo 5, olvidando que jugaban una competencia foursome, A y luego B ejecutan golpes de salida. ¿Cuál es el fallo

- (a) si era el turno de A?
- (b) si era el turno de B?

R. (a) Si era el turno de A, la pelota de B sería la pelota en juego del bando bajo la penalidad de golpe y distancia y tendría tres golpes - ver Regla 27-1a.
(b) Si era el turno de B, el bando pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad de dos golpes en el juego por golpes (Reglas 29-2 y 29-3). En juego por golpes el bando debe continuar con la pelota de B que tiene 3 golpes. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 10-2c/1 Pelota jugada fuera de turno desde el sitio de salida es abandonada; otra pelota es jugada en orden correcto
- 18-2a/1 Jugador que falla el golpe desde el sitio de salida acomoda mas baja la pelota antes de jugar su próximo golpe
- 18-2a/2 Pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; se la levanta y se la acomoda nuevamente en el tee
- 18-2a/11 Pelota erróneamente considerada fuera de límites levantada; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida
- 27-2b/10 Pelota provisional levantada posteriormente se convierte en pelota en juego; competidor juega luego desde lugar equivocado

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-1 – ver “Foursomes” en el Índice

THREESOMES Y FOURSOMES: ORDEN DE JUEGO EN MATCH PLAY

29-2/1

COMPAÑEROS EQUIVOCADOS EJECUTAN GOLPE DE SALIDA EN AMBOS BANDOS EN MATCH FOURSOME

P. A y B juegan contra C y D en un match foursome. A y C ejecutan los golpes de salida en un hoyo donde el turno correspondía a B y D. El error se descubre luego. ¿Cuál es el fallo?

R. El bando que jugó primero pierde el hoyo según la Regla 29-2.

29-2/2

BANDO EJECUTA GOLPE DE SALIDA EN TRES HOYOS EN ORDEN EQUIVOCADO Y LUEGO SE PRESENTA RECLAMO

P. En un match foursome, A y B juegan contra C y D. A ejecuta el golpe de salida en el hoyo 9 y nuevamente en el hoyo 10, por error. B ejecuta el golpe de salida en el hoyo 11 y A en el hoyo 12. El error se descubre luego. C y D reclaman los hoyos 10, 11 y 12 y el asunto se somete al Comité. ¿Cuál es el fallo?

R. A y B pierden el hoyo 12 según la Regla 29-2.

El reclamo de C y D de los hoyos 10 y 11 se hubiera considerado sólo si C y D hubieran recibido información errónea por parte de A y B y el reclamo se hubiera basado en hechos desconocidos previamente por C y D. Se presume que A y B dieron información equivocada a C y D - ver Regla 9-2b(i). Sin embargo C y D deben haber visto a A y B jugar fuera de turno los tres hoyos. Por lo tanto, el reclamo no se basó en hechos desconocidos previamente por C y D.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 29-2 – ver “Foursomes” en el Indice

REGLA 30

Three-Ball, Best-Ball y Four-Ball Match Play

Definiciones

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

30-1. General

Las Reglas de Golf, siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas, son de aplicación a los *matches three-ball, best-ball y four-ball*.

30-2. Three-Ball Match Play

a. Pelota Estacionada Movida o Intencionalmente Tocada por un Contrario

Si un *contrario* incurre en un golpe de penalidad según la Regla 18-3b, esa penalidad se aplica sólo en su match con el jugador cuya pelota fue tocada o *movida*. No incurre en penalidad en el match con el otro jugador.

b. Pelota Accidentalmente Desviada o Detenida por un Contrario

Si la pelota de un jugador es accidentalmente desviada o detenida por un *contrario*, su *caddie* o *equipo*, no hay penalidad. En su match con ese *contrario*, el jugador puede, antes que otro *golpe* sea ejecutado por cualquier *bando*, cancelar el *golpe* y jugar una pelota, sin penalidad, lo más cerca posible del sitio desde donde la pelota original fue jugada por última vez (ver Regla 20-5), o puede jugar la pelota como descansa. En su match con el otro *contrario*, la pelota debe ser jugada tal como se encuentra.

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

(Pelota intencionalmente desviada o detenida por el contrario – ver Regla 1-2)

30-3. Best-Ball y Four-Ball Match Play

a. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por un *compañero* para todo o cualquier parte de un match; no es necesario que todos los *compañeros* estén presentes. Un *compañero* ausente puede unirse a un match entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

b. Orden del Juego

Las pelotas pertenecientes al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere más conveniente.

c. Pelota Equivocada

Si un jugador incurre en la penalidad de pérdida del hoyo según la Regla 15-3 por ejecutar un *golpe* a una *pelota equivocada* es **descalificado para ese hoyo**, pero su *compañero* no incurre en penalidad incluso si la *pelota equivocada* es la suya. Si la *pelota equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una pelota en el sitio desde donde la *pelota equivocada* fue jugada por primera vez.
(Colocando y Reponiendo – Ver Regla 20-3)

d. Penalidad al Bando

Un *bando* es **penalizado** por una infracción a alguna de las siguientes Reglas, por cualquiera de los *compañeros*:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia por la cual la penalidad es un ajuste al estado del match.

e. Descalificación del Bando

(i) Un *bando* es **descalificado** si cualquier *compañero* incurre en una penalidad de descalificación de acuerdo a las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2a Handicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento
- Regla 11-1 Acomodando
- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación impuesta por el Comité

(ii) Un *bando* es **descalificado** si todos los *compañeros* incurren en la penalidad de descalificación por infracción a alguna de las siguientes Reglas:

- Regla 6-3 Hora de Salida y Grupos
- Regla 6-8 Interrupción del Juego

(iii) En todos los demás casos en los que por una infracción a una *Regla* correspondería la descalificación, **el jugador es descalificado para ese hoyo solamente.**

f. Efecto de Otras Penalidades

Si una infracción a una *Regla* cometida por un jugador ayuda al juego de su *compañero* o afecta adversamente el juego de un *contrario*, **el *compañero* incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el jugador.**

En todos los demás casos en los que un jugador incurre en una penalidad por infracción a una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*. Cuando la penalidad establecida sea pérdida del hoyo, **el efecto es el de descalificar al jugador para ese hoyo.**

THREE-BALL, BEST-BALL Y FOUR-BALL MATCH PLAY: GENERAL

30/1

CADDIE COMPARTIDO POR MIEMBROS DE BANDOS CONTRARIOS EN MATCH FOUR-BALL MUEVE LA PELOTA

P. Un caddie compartido por A y C, jugadores de bandos contrarios en un match four-ball, mueve la pelota de A. ¿Cuál es el fallo?

R. Si el caddie no actuaba bajo las órdenes de C o D, A es penalizado con un golpe - ver Definición de "Caddie" y Regla 18-2a.

Si el caddie actuaba bajo órdenes de C o D, C es penalizado con un golpe según la Regla 18-3b.

30/2

CADDIE COMPARTIDO POR BANDO DEL CONTRARIO EN MATCH FOUR-BALL, MUEVE LA PELOTA

DEL JUGADOR

P. A y B juegan contra C y D en un match four-ball. Un caddie compartido por C y D mueve accidentalmente la pelota de A. ¿Quién es penalizado?

R. La Regla 18-3b establece que si la pelota de un jugador es movida por el caddie de un contrario, dicho contrario incurre en la penalidad de un golpe. Sin embargo, cuando los contrarios comparten un caddie, no sería justo imputar la penalidad a uno de los miembros del bando. Por lo tanto, en equidad (Regla 1-4), tanto C como D incurrir en la penalidad de un golpe.

A debe reponer su pelota - Regla 18-3b.

30/2.5

JUGADOR TOCA EL GREEN AL SEÑALARLE LA LÍNEA PARA EL PUTT AL COMPAÑERO Y TOCA SU PROPIA LÍNEA DE PUTT

P. En un match four-ball, A y B son compañeros y sus pelotas descansan en el green. A toca el green al señalarle a B la línea para el putt. El punto que toca A está en su propia línea del putt. ¿Cuál es el fallo?

R. B es descalificado para el hoyo según la Regla 8-2b.

A es descalificado para el hoyo según la Regla 16-1a porque tocó su línea de putt; el hecho de que fuera en el acto de señalarle la línea para el putt a su compañero es irrelevante. (Modificada)

30/3 (Reservada)

30/4

JUGADOR QUE ABANDONA EL GREEN CREYENDO EQUIVOCADAMENTE QUE COMPAÑERO EMPATO EL HOYO, REGRESA Y JUEGA EL PUTT PARA EMPATAR

P. A y B juegan contra C y D en un match four-ball. En un hoyo, C y D embocan y su score con la mejor pelota es 4. A, quien había marcado la posición de su pelota y la había levantado, tiene un putt para 4 pero cree equivocadamente que B ha hecho 4. Por lo tanto, abandona el green, dejando el marcador de su pelota en el green. B inmediatamente avisa a A que ha hecho 5. A regresa al green, repone su pelota y emboca para 4.

C y D reclaman el hoyo sobre la base de que A no puede regresar y embocar después de haber abandonado el green en la creencia de que su compañero ha empatado el hoyo. ¿Están C y D en lo correcto?

R. No. Como A no había renunciado a su turno de jugar el putt y no hubo demora indebida, A tenía derecho a proceder como lo hizo. Sin embargo, si A no hubiera dejado su marcador de pelota en el green y por lo tanto la posición de su pelota no estuviera marcada, habría incurrido en la penalidad de un golpe según la Regla 20-1 y no hubiera tenido un putt para empatar.

Decisiones relacionadas:

- 30-3b/2 Renunciando al turno de ejecutar el putt en match four-ball
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada y compañero levanta su pelota; el error se descubre en el próximo hoyo

30/5

EN MATCH FOUR-BALL, JUGADOR CON PUTT PARA EMPATAR LEVANTA POR ERROR ANTE SUGERENCIA DEL CONTRARIO BASADA EN UN MALENTENDIDO

P. A y B juegan contra C y D un match four-ball. A ha embocado en 4, la mejor pelota de su bando. Cuando C emboca, A dice: "Buen 4, C. D puede levantar su pelota". C no corrige a A ni le informa que ha hecho 5 y permite que su compañero D levante su pelota, aunque D aún tiene un putt para empatar.

Al abandonar el putting green, C se da cuenta de que permitió que D levantara teniendo oportunidad de empatar el hoyo. En dichas circunstancias, ¿lo manifestado por A puede interpretarse como concesión del putt de D?

R. No. La sugerencia de A de que D podía levantar su pelota se basó en la impresión errónea de que C había hecho 4 y que por lo mismo el putt de D no modificaría el resultado.

C debió corregir a A antes de que D levantara su pelota. Como C omitió hacerlo y D no completó el hoyo, el score de 5 logrado por C es el score para la mejor pelota de C-D. Por lo tanto, C y D pierden el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/4 Si el levantar la pelota del contrario significa concederle el próximo golpe
- 2-4/5 Si levantar el marcador de pelota del contrario es concesión del próximo golpe
- 2-4/17 Jugador cree equivocadamente que el match ha concluido, estrecha la mano al contrario y levanta la pelota de éste

30/6

JUGADOR JUEGA PUTT DE PRACTICA DESPUES DE QUE EL Y SU COMPAÑERO HAN EMBOCADO PERO ANTES DE QUE SUS CONTRARIOS EMBOQUEN

P. En un match four-ball, A juega un putt de práctica después de que él y su compañero han embocado, pero antes de que sus contrarios emboquen. ¿Quebrantó A la Regla 7-2?

R. No. La Regla 7-2 prohíbe practicar durante el juego de un hoyo. A no practicó durante el juego de un hoyo porque tanto él como su compañero habían completado el hoyo. Sin embargo, A quebrantó una norma de etiqueta.

Decisión relacionada:

- 7-2/1 Cuando se permite la práctica entre hoyos

30-1/1

BANDO JUEGA FUERA DE TURNO DESDE EL SITIO DE SALIDA; LOS CONTRARIOS EXIGEN QUE UN MIEMBRO DEL BANDO REPITA EL GOLPE PERO NO EL OTRO

P. A y B están jugando contra C y D en un match four-ball. En un hoyo, A y B ejecutan sus golpes de salida fuera de turno. C y D exigen que A abandone su pelota y repita el golpe en el orden correcto y que B continúe con su pelota original. A y B sostienen que si a A se le exige que repita su golpe entonces B también debe repetir el suyo. ¿Cuál es el fallo?

R. La Regla 10-1c dispone en parte: "...al contrario le está permitido inmediatamente exigir al jugador que abandone la pelota así jugada..." En este contexto, "inmediatamente" significa antes de que cualquier otro juego.

Por consiguiente, si A y B jugaron en ese orden, C y D no debieron exigir a A que repitiera su golpe después que B hubiera jugado, pero podían exigirle a B que repitiera su golpe.

Si A y B jugaron en el orden B-A, se le podría exigir a A que repitiera el golpe pero no a B.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 30 – ver: "Four-Ball Match Play" y "Three-Ball Match Play" en el Índice

THREE-BALL MATCH PLAY

30-2/1

JUGADOR JUEGA FUERA DE TURNO DESDE EL SITIO DE SALIDA EN MATCH THREE-BALL

A continuación se encuentran los fallos en un three-ball match play, cuando A, B y C están programados para jugar en ese orden desde el sitio de salida y uno de ellos, sin advertirlo, juega fuera de turno:

- (a) Si C juega primero, tanto A como B pueden requerir que C repita el golpe en el orden correcto. Si A y B no están de acuerdo en que C debería repetir el golpe, C debe completar el hoyo con dos pelotas. Debe repetir el golpe en su match contra el contrario que le requiere repetir el golpe, y continuar con la pelota original en su match con el otro contrario.
- (b) Si B juega primero, A puede exigirle que repita el golpe para su match, pero C no puede. Como B no jugó fuera de turno con respecto a C, B debe continuar jugando con su pelota original en su match con

- C. Si B es requerido por A de que repita el golpe, B debe jugar el hoyo con una pelota diferente en su match con A.
- (c) Si C juega después que A pero antes que B, solamente B puede requerirle a C que repita el golpe para su match. Como C no jugó fuera de turno con respecto a A, C debe continuar jugando con su pelota original en su match con A. Si C es requerido por B para repetir el golpe, C debe jugar el hoyo con una pelota diferente en su match con B.

FOUR-BALL MATCH PLAY ; GENERAL

30-3/1

EJEMPLOS DE FALLOS EN MATCH FOUR-BALL CON MATCHES INDIVIDUALES SIMULTANEOS

Cuando jugadores están involucrados en matches simultáneos, siempre que sea posible las Reglas se aplican sólo al match afectado. Cuando no es posible separar los matches, el match four-ball tiene prioridad.

A y B están jugando contra C y D en un match four-ball. También se juegan matches individuales entre A y C y entre B y D. Los siguientes son ejemplos de aplicación de las Reglas en un formato de juego como este:

- (1) A concede a C el match, un hoyo o un golpe pero estipula que la concesión es únicamente para el match individual. La concesión no es válida para el match four-ball.
- (2) A concede a C el match, un hoyo o un golpe pero no aclara para cual de los matches es la concesión. La concesión se aplica a ambos, al match four-ball y a los individuales.
- (3) A concede a D el match, un hoyo o un golpe. La concesión se aplica solamente al match four-ball dado que A no tiene autoridad para hacer una concesión en el match entre B y D.
- (4) Las pelotas de todos los jugadores descansan en el putting green y la pelota de A es la que está más lejos del hoyo con la pelota de B en su línea. El bando C-D concede a B su próximo golpe solamente para el four-ball, pero B se adelanta y juega antes que A. En el match four-ball, A está descalificado para el hoyo (ver Decisión 2-4/6).
- (5) B mueve la pelota de A sin autorización. En el match four-ball, A incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-2a) pero, en su match individual contra C, no incurre en penalidad. B no incurre en penalidad en ningún match.
- (6) En una situación que excluye la búsqueda, A mueve la pelota de D. En el match four-ball, A incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-3b) pero, en su match individual contra C, no incurre en penalidad.
- (7) En el 3er. hoyo se descubre que B inició la vuelta con 15 palos. En el match four-ball, el bando A-B tiene que deducir dos hoyos del estado del match (Regla 4-4a y 30-3d) después del 3er. hoyo. B tiene que deducir dos hoyos del estado de su match individual contra D. A no incurre en penalidad en su match individual contra C.
- (8) Durante la vuelta, se descubre que B inició la vuelta con un palo que no se ajusta a las normas. En el match four-ball, el bando A-B es descalificado (Reglas 4-1 y 30-3e). B es descalificado en su match individual contra D. A no incurre en penalidad en su match individual contra C.
- (9) En el 5to. hoyo B emboca en 3 y gana el hoyo para el Bando A-B en el match four-ball. A se había dejado un putt para ganar o empatar el hoyo en su match individual contra C y le pide consejo a B. Ninguno de los dos jugadores tiene penalidad. A y B pueden aconsejarse recíprocamente hasta que el match four-ball haya terminado, a partir de ese momento A y B ya no son más compañeros y se transforman en causa ajena uno respecto del otro.

30-3/2

EFFECTO DE LAS PENALIDADES AL ESTADO DEL MATCH EN EL JUEGO FOUR-BALL

P. En un match four-ball en el cual A y B son compañeros, A emplea dos caddies en el 3er. hoyo. Antes de completar el juego del 3er. hoyo, A descubre y corrige su infracción a la Regla 6-4. ¿Dado que la penalidad por quebrantar la Regla 6-4 requiere un ajuste del estado del match, cómo debería ser aplicada la penalidad en match four-ball?

R. Al concluir el 3er. hoyo, el bando A-B debe deducir un hoyo al estado del match (Regla 6-4 y 30-3d). En un match four-ball, cuando un jugador quebranta una Regla que requiere un ajuste al estado del match, el bando es penalizado. Si la infracción a una Regla que requiere un ajuste al estado del match en match play ocurre en four-ball juego por golpes, ambos compañeros incurren en la penalidad aplicable en el juego por golpes.

30-3/3

APLICACION DE LA REGLA 2-2 EN FOUR BALL MATCH PLAY

El segundo párrafo de la Regla 2-2 no se aplica en four ball match play.

Decisión relacionada:

- 2-2/1 Jugador que va a jugar su putt para empatar recibe consejo de su contrario

FOUR-BALL MATCH PLAY: REPRESENTACION DEL BANDO

30-3a/1

COMPAÑERO AUSENTE SE UNE AL MATCH DURANTE EL JUEGO DE UN HOYO

P. La Regla 30-3a dispone en parte: "Un compañero ausente podrá unirse a un match entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo". Si A y B deben jugar contra C y D un match four-ball y A se encuentra ausente al iniciarse el match, ¿Cuál es el fallo si A se une al match durante el juego de un hoyo?

R. A incurre en la penalidad general establecida en la Regla 2-6 y es descalificado para el hoyo. Si cualquiera de los golpes ejecutados por A ayudó el juego de B, B también es descalificado para el hoyo (Regla 30-3f).

Decisión relacionada:

- 30-3f/8 Jugador descalificado para el siguiente hoyo juega dicho hoyo

30-3a/2

COMPAÑERO AUSENTE DA CONSEJO ANTES DE UNIRSE AL MATCH

P. A y B deben enfrentarse con C y D en un match four-ball. A está ausente cuando el match comienza. A llega cuando B, C y D acaban de ejecutar sus golpes de salida en el hoyo 3. Según la Decisión 30-3a/1, a A le está prohibido unirse al match hasta el hoyo 4. Preguntamos si le es permitido a A dar consejo a B durante el juego del hoyo 3.

R. Sí.

30-3a/3

DETERMINACION DEL HANDICAP A CONCEDER EN MATCH FOUR-BALL SI UN JUGADOR NO PUEDE COMPETIR

P. En un match four-ball con handicap, el jugador con handicap más bajo no puede competir. ¿Debe hacerse caso omiso del jugador ausente para determinar las ventajas a conceder?

R. No. Según la Regla 30-3a, un bando puede ser representado por uno de los compañeros durante todo o cualquier parte del match. Al determinar las ventajas a conceder, el handicap de los tres jugadores deben reducirse por el handicap del jugador ausente.

Si se declara un handicap erróneo para el jugador ausente, corresponde aplicar la Regla 6-2a.

BEST-BALL Y FOUR-BALL MATCH PLAY: ORDEN DE JUEGO

30-3b/1

JUGADOR CON DERECHO A EJECUTAR EL PUTT SE PARA SOBRE LA LINEA DEL PUTT DE OTRO JUGADOR

P. A y B son compañeros en un match four-ball. La pelota de A se encuentra más cerca del hoyo que cualquiera de las demás pelotas y le toca el turno a B. A-B deciden que A jugará el putt antes que B - Regla

30-3b. Sin embargo, al hacerlo, A se estaría parando sobre la línea del putt de B o sobre la línea del putt de algún contrario. ¿Cuál es el fallo?

R. A tiene derecho a jugar el putt primero, aunque al hacerlo se pare sobre la línea del putt de B. La Regla 30-3b tiene prioridad sobre la Regla 16-1a que prohíbe tocar la línea del putt.

A también tendría derecho a jugar el putt primero, aunque al hacerlo se parara sobre la línea del putt de alguno de los contrarios. Sin embargo, sería un gesto de buenos deportistas si A-B renunciaran en estas circunstancias al derecho de A a jugar primero.

30-3b/2

RENUNCIANDO AL TURNO DE EJECUTAR EL PUTT EN MATCH FOUR-BALL

P. En un match four-ball, A y B están jugando contra C y D. Las cuatro pelotas descansan en el putting green en tres golpes. Las pelotas de A y C están a unos 3 metros del hoyo; la de B está a 60 cms. y la de D a un metro. C levanta su pelota. A deja su pelota en el green, pero les dice a B y D que "se disputen el hoyo". D juega primero y emboca; juega B y yerra. ¿Le está permitido a A ejecutar su putt buscando un empate?

R. No. A y B renunciaron al derecho de A a completar el hoyo al permitirle a D que juegue antes que A y B cuando les tocaba a éstos el turno de juego. Según la Regla 30-3b, A y B podían haber optado por permitirle a B jugar antes que A. Sin embargo, si B hubiera jugado y errado, entonces le hubiera tocado el turno a A.

La respuesta sería distinta si la pelota de B hubiera estado a un metro, la de D a 60 cms. y B ejecutara el putt y errara. En tales circunstancias, a A le estaría permitido ejecutar su putt, siempre que jugara antes que D.

Decisiones relacionadas:

- 30/4 Jugador que abandona el green creyendo equivocadamente que compañero empató el hoyo, regresa y juega el putt para empatar
- 30-3c/2 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada y compañero levanta su pelota; el error se descubre en el próximo hoyo
- 31-4/1 Jugador renuncia a su turno de juego; circunstancias según las cuales se le permite completar el hoyo

FOUR-BALL MATCH PLAY: JUEGO DE PELOTA EQUIVOCADA

30-3c/1

JUGADOR JUEGA LA PELOTA DEL COMPAÑERO

P. A y B son compañeros en un match four-ball. Por error, A juega el putt con la pelota de B y es descalificado para el hoyo según la Regla 30-3c por jugar pelota equivocada. B repone su pelota como lo establece la Regla 30-3c y emboca su putt. Los contrarios reclaman que B también debe ser descalificado para el hoyo según la Regla 30-3f, porque la acción de A al jugar el putt con la pelota de B, ayudó a B en la determinación de la caída del putt de B, etc. ¿Es válido el reclamo?

R. No. La Regla 30-3c establece específicamente que B no incurre en penalidad. La Regla 30-3f no es aplicable.

30-3c/2

JUGADOR GANA EL HOYO CON PELOTA EQUIVOCADA Y COMPAÑERO LEVANTA SU PELOTA; EL ERROR SE DESCUBRE EN EL PROXIMO HOYO

P. En un match four-ball, el bando A-B embocó para 4. C, miembro del bando C-D, embocó un putt para 3 y su compañero D, levantó la que creyó ser su pelota. Después de jugar desde el próximo sitio de salida, se descubrió que C había jugado el putt en el hoyo anterior con la pelota de D. El bando A-B reclamó el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. C dio información equivocada al bando A-B al no avisar oportunamente a dicho bando que había incurrido en penalidad por jugar pelota equivocada - ver Regla 9-2. Por lo tanto, el reclamo tardío del bando A-B es válido - Regla 2-5.

El Comité debería haber fallado que C quedó descalificado para el hoyo - Regla 9-2 ó Regla 30-3c - y como D no completó el hoyo, el bando A-B ganó el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 30/4 Jugador que abandona el green creyendo equivocadamente que compañero empató el hoyo, regresa y juega el putt para empatar
- 30-3b/2 Renunciando al turno de ejecutar el putt en match four-ball

30-3c/3

JUGADORES EN BANDOS OPUESTOS INTERCAMBIAN PELOTAS DURANTE JUEGO DE UN HOYO Y SUS COMPAÑEROS LEVANTAN LA SUYA; ERROR DESCUBIERTO EN EL PROXIMO HOYO

P. A y B jugaban contra C y D en un match four-ball. En el hoyo 2, por error, A jugó la pelota de C y luego C jugó la de A. C completó el hoyo con la pelota de A e hizo 5.

A completó el hoyo con la pelota de C e hizo 4. B y D levantaron pelota. Por lo tanto A y B "ganaron" el hoyo. El error fue descubierto durante el juego del hoyo 3 y el bando C-D planteó su reclamo. ¿Cuál es el fallo?

R. A y C quedaron descalificados para el hoyo por jugar pelotas equivocadas. Debieron haber informado a sus contrarios tan pronto como fuera practicable; lo que en este caso fue no bien tuvieron oportunidad de descubrir lo que habían hecho, es decir, cuando se acercaron a las pelotas jugadas equivocadamente para jugarlas nuevamente. Por no haberlo hecho, dieron información equivocada (Regla 9-2) y, según la Regla 2-5, debe admitirse un reclamo tardío de que A (y C también) quedaban descalificados para el hoyo 2 por infracción a la Regla 30-3c.

Podría alegarse que el juego de B y D en el hoyo 2 fue adversamente afectado (en vista de que levantaron) y que, por lo tanto, es de aplicación la Regla 30-3f. Sin embargo, la Regla 30-3c dispone específicamente que el "compañero no incurre en penalidad". Esta disposición es de aplicación aunque el juego de la pelota equivocada hubiera ayudado al compañero - ver Decisión 30-3c/1 - y por implicancia es de aplicación en el caso afín de un efecto adverso sobre el juego de un contrario.

Además, la aplicación de la Regla 30-3f por infracciones a la Regla 9-2 no hubiera correspondido, porque tales infracciones fueron resultado directo de las penalidades incurridas según la Regla 30-3c.

Por consiguiente, si B levantó antes que D, el bando C-D ganó el hoyo. Si D levantó antes que B, el bando A-B ganó el hoyo. Si el orden en que B y D levantaron no era determinable, el Comité debió fallar que el hoyo 2 quedó empatado.

30-3c/4

JUGADOR JUEGA PELOTA DEL COMPAÑERO; ERROR DESCUBIERTO DESPUES DE QUE CONTRARIOS HAN JUGADO PROXIMO GOLPE

P. A y B juegan contra C y D en un match four-ball. En el hoyo 2, después de los golpes desde el sitio de salida, A, por error, juega la pelota de B. El error es descubierto después que C y D juegan su segundo golpe, y C y D reclaman el hoyo. ¿Cuál es el fallo?

R. A queda descalificado para el hoyo por jugar pelota equivocada (Regla 30-3c). B no incurre en penalidad porque A le jugó su pelota (Decisión 30-3c/1) y los jugadores B, C y D deberían continuar jugando el hoyo.

Decisiones relacionadas desde 30-3c/2 hasta 30-3c/4:

- 2-5/4 Jugador gana el hoyo con su propia pelota después de jugar pelota equivocada; el contrario eleva tardíamente el reclamo
- 9-2/8 Jugador gana el hoyo con pelota equivocada; error se descubre en el siguiente hoyo; contrario reclama el hoyo anterior

FOUR-BALL MATCH PLAY: DESCALIFICACION DEL BANDO

30-3e/1

COMPAÑEROS NO INTERRUMPEN INMEDIATAMENTE EL JUEGO CONTRARIANDO LA CONDICIÓN DE LA COMPETENCIA

P. A y B están jugando contra C y D un four-ball match para el cual el Comité ha adoptado la condición de la competencia autorizada por la Nota a la Regla 6-8b, obligando a los jugadores a interrumpir el juego inmediatamente ante situaciones potenciales de peligro. El Comité suspende el juego por una situación potencial de peligro y los jugadores han escuchado la señal para esa suspensión. A y B juegan, y C y D hacen un reclamo. ¿Cuál es el fallo?

R. A y B son descalificados.

En juego four-ball, cuando un jugador está quebrantando las condiciones de la competencia autorizadas bajo una Regla específica, esta infracción es considerada hecha bajo la propia Regla (Regla 6-8 en este caso). Ambos A y B infringieron la condición de la competencia y están descalificados – Regla 30-3e (ii).

En four-ball juego por golpes, el Bando A-B está descalificado –Regla 31-7b(i).

Decisiones relacionadas:

- 6-8b/5 Jugador que reclama peligro por rayos se niega a reanudar el juego cuando el comité así lo ordena
- 6-8b/8 Jugador dropea una pelota después que el juego ha sido suspendido por situación peligrosa
- 33-2d/3 Competidor se niega a iniciar el juego o levanta su pelota debido a las condiciones climáticas; la vuelta se cancela posteriormente

FOUR-BALL MATCH PLAY: EFECTO DE PENALIDAD EN EL COMPAÑERO

30-3f/1

JUGADOR LEVANTA IMPEDIMENTO SUELTO EN EL BUNKER ENCONTRÁNDOSE SU PELOTA Y LA DE SU COMPAÑERO EN EL BUNKER

P. A y B son compañeros en un match four-ball. Las pelotas de A y B se encuentran en el mismo bunker. A levanta un impedimento suelto que descansa en el bunker. A queda descalificado para el hoyo por quebrantar la Regla 13-4. ¿Incorre B en penalidad?

R. Si la infracción de A ayudó el juego de B, B también es descalificado para el hoyo (Regla 30-3f). De lo contrario, B no incurre en penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/17 Impedimento suelto quitado de hazard de agua; jugador decide luego no jugar desde el hazard
- 31-8/1 Competidor levanta impedimento suelto en bunker cuando su pelota y la del compañero están en el bunker

30-3f/2

GOLPEANDO LA ARENA EN EL BUNKER CON EL PALO DESPUES DE FALLAR LA SACADA; PELOTA DEL COMPAÑERO EN EL MISMO BUNKER

P. En un match four-ball, A y B eran compañeros. A ejecutó un golpe en el bunker y falló la sacada. Seguidamente, golpeó la arena con el palo, sin que el golpe mejorara la posición o el asiento de la pelota en el bunker:

- ¿Cuál es el fallo si la pelota de B descansaba en el mismo bunker cuando A golpeó la arena con el palo?
- ¿Cuál es el fallo si la pelota de B estaba en otro lugar?

R. En uno u otro caso, A queda descalificado para el hoyo (Regla 13-4 y Decisión 13-4/35). La penalidad no es aplicable a B, salvo que la acción de A ayudara a B o afectara adversamente el juego de un contrario (Regla 30-3f).

30-3f/2.5

TOCANDO LA ARENA CON EL SWING DE PRACTICA DESPUES QUE EL COMPAÑERO HA SACADO LA PELOTA DESDE EL BUNKER; FOUR BALL MATCH

P. En un four ball match, A y B son compañeros. Las pelotas de A y B descansan en el mismo bunker. A juega un golpe y saca su pelota, pero la misma va a parar a otro bunker. Antes de ejecutar su golpe en el bunker, B hace un swing de práctica tocando la arena en el bunker. ¿Está B exento de penalidad en virtud de la Excepción 3 a la Regla 13-4?

R. No. En un four-ball match, la palabra "jugador" incluye a su compañero, donde el contexto así lo admite – ver Definición de "Compañero"-. Sin embargo, en el juego four ball, como cada compañero está jugando su propia pelota, la Excepción 3 a la Regla 13-4, se aplica solamente al jugador cuya pelota ha sido sacada del bunker. Por lo tanto, mientras A no incurre en penalidad, B es descalificado para el hoyo (Reglas 13-4 y 30-3f).

Decisiones relacionadas con 30-3f/2 y 30-3f/2.5:

- 13-4/35 Golpeando la arena con el palo en el bunker después de fallar la sacada
- 29/5 Golpeando la arena con el palo en el bunker después de fallar la sacada; match foursome

30-3f/3

PELOTA DEL JUGADOR QUE DESCANSA CONTRA ASTA-BANDERA ES LEVANTADA ANTES DE EMBOCARLA; LOS DEMAS JUGADORES DEL MATCH LEVANTAN SUS PELOTAS CREYENDO EQUIVOCADAMENTE QUE EL JUGADOR HA GANADO EL HOYO

P. En un match four-ball, la pelota de A descansaba contra el asta-bandera, pero no estaba embocada en los términos de la Definición de "Pelota Embocada". En lugar de proceder según la Regla 17-4, A levantó la pelota sin marcar su posición. Los otros tres jugadores, creyendo que A había ganado el hoyo, levantaron sus pelotas. Antes de que alguno jugara desde el próximo sitio de salida, un espectador señaló que la pelota de A no había sido embocada. Los jugadores solicitaron inmediatamente al Comité que se pronunciara sobre el asunto. ¿Cuál sería el fallo correcto?

R. A incurrió en la penalidad de un golpe cuando levantó su pelota sin marcar su posición. Como A no informó a sus contrarios acerca de la penalidad antes de que ellos levantaran sus pelotas, A quedó descalificado para el hoyo por dar información equivocada (Regla 9-2). Como la infracción de A afectó adversamente a los contrarios, es decir, causó que levantaran sus pelotas, el compañero de A también queda descalificado para el hoyo (Regla 30-3f). Por lo tanto, los contrarios ganan el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 2-5/3 Jugador levanta pelota antes de embocar; el contrario entonces levanta la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo
- 9-2/6 Jugador que declara score equivocado hace que su contrario, que tenía oportunidad de empatar el hoyo, levante su pelota
- 17-4/1 Pelota que descansa contra el asta-bandera es levantada antes de ser embocada
- 30/5 En match four-ball, jugador con putt para empatar levanta por error ante sugerencia del contrario basada en un malentendido

30-3f/4

INFORMACION EQUIVOCADA DADA POR JUGADOR FUERA DE JUEGO EN FOUR-BALL MATCH PLAY

P. A y B juegan contra C y D en un match four-ball, y la situación es la siguiente:

- La pelota de A descansa en el green; tiene 3 golpes.
- La pelota de B está en un bunker; tiene 5 golpes y es su turno.
- La pelota de C está en el green; tiene 4 golpes.
- D levantó su pelota.

B causa el movimiento de su pelota en el bunker e incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2b. B no informa a nadie que ha incurrido en la penalidad de un golpe. Repone la pelota y juega al green.

A emboca entonces para 5 y C hace lo mismo.

B queda descalificado para el hoyo según la Regla 9-2 por omitir informar a C o D, antes de que C ejecutara su próximo golpe, de que había incurrido en la penalidad de un golpe. ¿Queda A también descalificado para el hoyo, según la Regla 30-3f, teniendo en cuenta que la omisión de B de informar a C o D de su golpe de penalidad, afectó adversamente el juego de C?

R. No. B estaba evidentemente fuera de juego y el resultado del hoyo dependía exclusivamente de A y C. Por lo mismo, la omisión de B de informar a C o D acerca de la penalidad no podía haber afectado adversamente el juego de C.

30-3f/5

JUGADOR QUE ATIENDE ASTA-BANDERA PARA EL CONTRARIO ES GOLPEADO POR LA PELOTA DEL COMPAÑERO DEL CONTRARIO, QUIEN JUGO FUERA DE TURNO

P. A y B juegan contra C y D en un match four-ball. Le corresponde el turno a B y C atiende el asta-bandera a pedido de B. A, cuya pelota se encuentra en un bunker profundo en una posición tal que no puede ver a C, juega fuera de turno y su pelota golpea a C. ¿Cuál es el fallo?

R. B autorizó a C a que atendiera el asta-bandera, que es lo mismo que si A hubiera dado la autorización - ver Definición de "Compañero", en la que se establece que en un match four-ball, donde lo admite el contexto, la palabra jugador incluye al compañero.

Por lo tanto, A queda descalificado para el hoyo (Regla 17-3b), pero la penalidad no se aplica a B (Regla 30-3f).

30-3f/6

JUGADOR JUEGA ALEJÁNDOSE DEL HOYO PARA AYUDAR AL COMPAÑERO

P. En una competencia four-ball, un jugador jugó a propósito su putt lejos del hoyo, a una posición ligeramente más lejos del hoyo que el punto donde descansaba la pelota de su compañero, pero en la misma línea del putt. El jugador jugó entonces el putt hacia el hoyo y el rodar de su pelota ayuda al compañero a determinar cuánto iba a caer su putt, etc. ¿Está permitido tal procedimiento?

R. No. Tal procedimiento es contrario al espíritu del juego. En match play, en equidad (Regla 1-4), el jugador es descalificado para el hoyo y, como su acción ayudó el juego de su compañero, éste también incurre en la misma penalidad (Regla 30-3f).

En juego por golpes, en equidad (Regla 1-4) el jugador incurre en la penalidad de dos golpes y, según la Regla 31-8, el compañero incurre en la misma penalidad. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 2-4/6 Jugando el putt después de que se ha concedido el golpe
- 30-3c/1 Jugador juega la pelota del compañero

30-3f/7

JUGADOR, DESPUES DE LEVANTAR PELOTA, DROPEA UNA PELOTA DONDE DESCANSA LA PELOTA DEL COMPAÑERO Y EJECUTA UN GOLPE DE PRACTICA

P. En un juego four-ball, A y B son compañeros. A envía su golpe de salida fuera de límites y decide no completar el juego del hoyo. B estaba indeciso acerca de qué palo seleccionar para ejecutar su segundo golpe, por lo que A dropeó una pelota cerca de la pelota de B y ejecutó un golpe hacia el green. ¿En qué penalidades se incurrió?

R. Como el bando, es decir, tanto A como B, no había completado el juego del hoyo, A practicó durante el juego del hoyo y por lo tanto quebrantó la Regla 7-2.

Como debe presumirse que la infracción ayudó a B, también debe ser penalizado (Reglas 30-3f y 31-8).

30-3f/8

JUGADOR DESCALIFICADO PARA EL SIGUIENTE HOYO JUEGA DICHO HOYO

P. En un match four-ball, A practicó chips al green del hoyo 18 entre el juego de los hoyos 9 y 10. Por consiguiente, A quedó descalificado del hoyo 10, según la Regla 7-2. Si A juega el hoyo 10, ¿queda B, compañero de A, también descalificado del hoyo 10, si el juego de A ayuda a B, por ejemplo, en relación con la selección del palo?

R. Como A jugó el hoyo 10, los golpes ejecutados por él en ese hoyo constituyeron golpes de práctica. Por lo tanto, A quebrantó la Regla 7-2 cada vez que ejecutó un golpe en el hoyo 10 y, si B fue ayudado por alguno de esos golpes, B incurrió en la penalidad aplicable.

Decisión relacionada:

- 30-3a/1 Compañero ausente se une al match durante el juego de un hoyo

30-3f/9

PELOTA DEL JUGADOR MOVIDA POR SU COMPAÑERO AL JUGAR SU PROPIA PELOTA

P. En un four-ball match play, A y B son compañeros. Al jugar su pelota, B accidentalmente golpea con su palo la pelota de A, que estaba cerca, y la mueve. ¿Cuál es el procedimiento?

R. La respuesta depende de si la pelota de A era visible antes que B jugara.

Si la pelota de A era visible cuando B ejecutó su golpe, era razonable prever que el golpe de B a su propia pelota podía causar el movimiento de la pelota de A y, con un razonable cuidado, pudo hacer levantar la pelota de A según la Regla 22-2, y así haber evitado causar el movimiento de la pelota de A. En esas circunstancias, A incurre en un golpe de penalidad de acuerdo a la Regla 18-2a y debe reponer su pelota. Asumiendo que la infracción no ayudó a B, éste no incurre en penalidad (Regla 30-3f).

Si la pelota de A no era visible cuando B ejecutó su golpe, no era razonable prever que su golpe podría causar que la pelota de A se moviera y A no es penalizado siempre que reponga su pelota.

Si A omite reponer su pelota antes de ejecutar su próximo golpe, es descalificado para el hoyo por jugar desde lugar equivocado (Reglas 18 y 20-7).

Decisiones relacionadas:

- 18-2a/21 Pelota movida accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada
- 18-3b/1 Pelota movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia pelota

30-3f/10

PELOTA DEL JUGADOR LEVANTADA SIN AUTORIZACION POR CONTRARIO EN MATCH FOUR-BALL

P. En un match four-ball, un contrario levantó la pelota del jugador en el putting green luego de marcar su posición y sin la debida autorización de éste. ¿Está el contrario sujeto a penalidad?

R. Sí. La Regla 20-1 prohíbe tal proceder. Por lo tanto, el contrario incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-3b, pero la penalidad no se aplica a su compañero - ver Regla 30-3f. El jugador debe reponer su pelota.

Decisiones relacionadas:

- 20-1/2 Pelota del jugador levantada por el contrario sin autorización
- 20-1/3 Pelota marcada y levantada por contrario sin autorización del jugador; jugador levanta el marcador de pelota, reclama el hoyo y el contrario objeta el reclamo

30-3f/11

PEDIDO QUE SE LEVANTE PELOTA QUE PODRÍA AYUDAR AL COMPAÑERO ES IGNORADO

P. A y B están jugando contra C y D un match four-ball. La pelota de B se encuentra cerca del hoyo y en posición de servir como un freno a la pelota de A, o para ayudar a A a alinear su putt. C le pide a B que levante su pelota. B ignora el pedido y A juega su putt. ¿Cuál es el fallo?

R. B es descalificado para el hoyo por omitir cumplir con la Regla 22-1. Dado que debe asumirse que el quebrantamiento ayudó a A, éste también debería ser descalificado para el hoyo - ver Regla 30-3f. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 2/3 Negativa a cumplir con regla en match play
- 2-4/8 Jugador concede el próximo golpe a su contrario y juega antes de que el contrario tenga oportunidad de levantar su pelota
- 16-2/4 Pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve cuando el asta-bandera es quitada
- 22/6 Competidor solicita que pelota en posición de ayudarlo no sea levantada

30-3f/12

EN FOUR-BALL UN JUGADOR PRACTICA PUTTS EN GREEN ANTERIOR DESPUES QUE COMPAÑERO HA JUGADO EL GOLPE DE SALIDA EN EL PROXIMO HOYO

P. A y B son compañeros en una competencia four-ball. A estaba practicando putts en el green del 4 después que B jugara desde el sitio de salida del hoyo 5. ¿A quebrantó la Regla 7-2?

R. Sí.

En match play, A está descalificado en el hoyo 5. B no incurre en penalidad porque la infracción de A no lo ayudó (Regla 30-3f).

En juego por golpes, A incurre en la penalidad de dos golpes en el hoyo 5. B no incurre en penalidad porque la infracción de A no lo ayudó (Regla 31-8).

Decisión relacionada:

- 29/3 Jugador en match foursome práctica el putt en el green anterior después de que su compañero ha ejecutado su golpe de salida desde el próximo sitio de salida

30-3f/13

COMPAÑERO SE PARA EN EXTENSION DE LA LINEA DE JUEGO DEL JUGADOR, DETRAS DE LA PELOTA

P. A y B son compañeros en una competencia fourball. La pelota de A está en el green a 10 metros del hoyo y la pelota de B está a 6 metros del hoyo en una línea similar. Para ayudarse con su propio putt, B se para en una extensión de la línea del putt detrás de la pelota de A, mientras A juega el putt. ¿Cuál es el fallo?

R. A estaba en infracción a la Regla 14-2b por haber permitido que su compañero B tomara posición en o cerca de la extensión de la línea del putt detrás de la pelota, mientras él ejecutaba su golpe. Como A quebrantó la Regla ayudando a B, B también incurre en la misma penalidad (Reglas 30-3f y 31-8).

En match play, el bando A-B pierde el hoyo.

En juego por golpes, A incurre en penalidad de dos golpes y B incurre en la misma penalidad.

REGLA 31

Four-Ball Juego por Golpes

Definiciones

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

31-1. General

Las Reglas de Golf siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas son de aplicación al *four-ball* juego por golpes.

31-2. Representación del Bando

Un *bando* puede ser representado por cualquiera de los *compañeros* para toda o cualquier parte de una *vuelta estipulada*; no es necesario que ambos *compañeros* estén presentes. Un *competidor* ausente puede unirse a su *compañero* entre hoyos, pero no durante el juego de un hoyo.

31-3. Anotando Scores

Al *marcador* se le exige que anote para cada hoyo únicamente el score gross de cualquiera de los *compañeros* cuyo score ha de contar. Los scores gross que han de contar deben ser individualmente identificables; si así no fuere, **el bando es descalificado**. Solamente uno de los *compañeros* es responsable por el cumplimiento con la Regla 6-6b.

(Score equivocado – ver Regla 31-7a)

31-4. Orden del Juego

Las pelotas pertenecientes al mismo *bando* pueden ser jugadas en el orden que el *bando* considere más conveniente.

31-5. Pelota Equivocada

Si un *competidor* quebranta la Regla 15-3b por haber ejecutado un *golpe* a una *pelota equivocada*, **incurre en la penalidad de dos golpes** y debe corregir su error jugando la pelota correcta o procediendo según las *Reglas*. Su *compañero* no incurre en penalidad aunque la *pelota equivocada* sea la suya.

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

(Colocando y Reponiendo – Ver Regla 20-3)

31-6. Penalidad al Bando

Un **bando es penalizado** por cualquiera de las siguientes infracciones por cualquiera de los *compañeros*:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia por la que hay una máxima penalidad por vuelta.

31-7. Penalidades de Descalificación

a. Infracción por Un Compañero

Un **bando es descalificado de la competencia** si cualquiera de los *compañeros* incurre en una penalidad de descalificación por cualquiera de las siguientes Reglas:

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2b Handicap
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d Score Equivocado para el Hoyo
- Regla 6-7 Demora Indevida; Juego Lento
- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 10-2c Bandos Acuerdan Jugar Fuera de Turno
- Regla 11-1 Acomodando
- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 31-3 Scores Gross, que Deben Contar, No Identificables Individualmente
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

b. Infracción por Ambos Compañeros

Un *bando* es descalificado de la competencia:

- (i) si cada *compañero* incurre en la penalidad de descalificación por infracción a la Regla 6-3 (Hora de Salida y Grupos) o a la Regla 6-8 (Suspensión del Juego), o
- (ii) si, en el mismo hoyo, cada *compañero* quebranta una *Regla* cuya penalidad es descalificación de la competencia o del hoyo.

c. Únicamente para el Hoyo

En todos los demás casos donde una infracción a una *Regla* significaría la descalificación, *el competidor es descalificado únicamente para el hoyo en el que se cometió la infracción.*

31-8. Efecto de Otras Penalidades

Si la infracción a una *Regla* cometida por un *competidor* ayuda el juego de su *compañero*, *el compañero incurre en la penalidad aplicable además de cualquier penalidad incurrida por el competidor.*

En todos los demás casos en los que un *competidor* incurre en una penalidad por infracción a una *Regla*, la penalidad no se aplica a su *compañero*.

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES; GENERAL

31/1

EJEMPLOS DE FALLOS EN FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES JUGADO SIMULTANEAMENTE CON UNA COMPETENCIA INDIVIDUAL

Cuando los competidores están participando en competencias por golpes simultáneas, siempre que sea posible las Reglas son aplicadas solo a la competencia afectada. Cuando no es posible separar las competencias, el four-ball tiene preeminencia. La excepción a ello está dada por la Regla 8-1 (Consejo), ya que los compañeros no pueden intercambiar consejos si ambos están jugando la competencia individual; si solo uno de ellos está jugando la competencia individual, pueden intercambiar consejo.

A y B son compañeros en un four-ball juego por golpes, y al mismo tiempo participan en una competencia individual por golpes. Los siguientes son ejemplos de la aplicación de las Reglas en tal formato:

- (1) B mueve la pelota de A sin que lo autoricen las Reglas. En la competencia four-ball A incurre en un golpe de penalidad (Regla 18-2a), pero no tiene penalidad en la competencia individual. B no incurre en penalidad en ninguna de las dos.
- (2) En el hoyo 3 se descubre que B inició su vuelta con 15 palos. En la competencia four-ball, el bando A-B incurre en una penalidad total de cuatro golpes (dos golpes por cada uno de los dos primeros hoyos), pero A no tiene penalidad en la competencia individual. B incurre en una penalidad total de cuatro golpes en la competencia individual.
- (3) Durante la vuelta, B ejecuta un golpe a una pelota que no conforma con las Reglas. En la competencia four-ball, el Bando A-B está descalificado (Reglas 5-1 y 31-7a), pero A no tiene penalidad en la competencia individual. B debería ser descalificado de la competencia individual.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 31 – ver “Four Ball Juego por Golpes” en el Indice

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES: REPRESENTACIÓN DEL BANDO

31-2/1

JUGADOR AUSENTE SE UNE A SU COMPAÑERO DESPUÉS QUE CO-COMPETIDOR JUGÓ DESDE EL SITIO DE SALIDA PERO ANTES DE QUE JUEGUE SU COMPAÑERO

P. En four-ball por golpes A y B están jugando con C y D. El horario de salida es a las 09:00. D llega a las 09:01 después que A jugó pero antes que B y C jueguen. ¿Puede D jugar el primer hoyo?

R. D llegó tarde a su horario de salida, y por ello puede jugar el primer hoyo agregando la penalidad de dos golpes a su score para el hoyo, prescripta en la Regla 6-3a. La Regla 31-2 permite que un jugador ausente se una a su compañero antes que el compañero haya comenzado el juego de un hoyo. Como C aún no jugó desde el sitio de salida D puede unirse a él.

Si D llega más tarde durante la vuelta puede unirse a su compañero entre hoyos, sin penalidad, siempre que C no haya jugado desde el próximo sitio de salida sin importar que A y/o B hayan jugado.

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES: ANOTANDO SCORES

31-3/1

SCORE GROSS DEL COMPAÑERO CON MEJOR SCORE NETO SE OMITE EN LA TARJETA

P. En un four-ball juego por golpes con handicap, ambos compañeros A y B embocaron en 4 en el hoyo 8; A no recibía golpe de handicap en dicho hoyo, pero B sí. El marcador, un co-competidor, anotó un score gross de 4 para A, quien no recibía golpe, pero no anotó el score gross de B. Sin embargo, el marcador anotó un score neto de 3 en la columna correspondiente a la mejor pelota.

Al completar la vuelta, la tarjeta, correcta en todos los demás aspectos, se firmó y se entregó al Comité. Tanto los compañeros como el marcador fueron interrogados y se estableció que, en efecto, ambos compañeros habían hecho un score gross de 4 en el hoyo 8. ¿Cuál es el fallo?

R. De acuerdo con las Reglas 6-6b y 31-3, es responsabilidad de cualquiera de los compañeros verificar el mejor score gross del bando para cada hoyo, antes de firmar la tarjeta.

Al verificar la tarjeta, el compañero involucrado debería haberse dado cuenta de que no se había anotado el score gross de B para el hoyo 8 y debería haber corregido este error. Como no lo hizo, el score gross de 4 para A, fue el score del hoyo para el bando. Es responsabilidad del Comité - y no del competidor - anotar el mejor score neto en cada hoyo.

Decisión relacionada:

- 6-6d/1 Score no anotado en un hoyo pero cuyo total es correcto

FOUR BALL JUEGO POR GOLPES: ORDEN DE JUEGO

31-4/1

JUGADOR RENUNCIA A SU TURNO DE JUEGO; CIRCUNSTANCIAS SEGUN LAS CUALES SE LE PERMITE COMPLETAR EL HOYO

P. A y B son compañeros en un four-ball por golpes. El golpe de salida de A en un hoyo de par 3 sobre agua, cae en el hazard de agua. Dado que el golpe de salida de B se estaciona en el putting green, A opta por no jugar una pelota según la Regla 26-1 y va hacia el green. B hace cuatro putts y su score para el hoyo es 5. ¿Se le permite a A regresar al sitio de salida y poner otra pelota en juego según la Regla 26-1?

R. Sí. Sin embargo, puede quedar sujeto a penalidad según la Regla 6-7 por demora indebida.

Decisión relacionada:

- 30-3b/2 Renunciando al turno de ejecutar el putt en match four-ball

31-4/2

HASTA QUE PUNTO SE LE PERMITE A UN BANDO JUGAR EN EL ORDEN QUE CONSIDERE MAS CONVENIENTE

La Regla 31-4, que constituye una excepción a la Regla 10-2 (Orden de Juego), permite a un bando jugar en

el orden que considere más conveniente. Generalmente, un bando ejercerá su derecho según la Regla 31-4 por razones estratégicas. Sin embargo, al proceder así, el bando no debe incurrir en demora indebida (Regla 6-7).

Los siguientes son ejemplos de un bando (competidores A y B) jugando en un orden que no es el dispuesto en la Regla 10-2b y a quienes les correspondería que se le aplicara una penalidad según la Regla 6-7.

- (a) La pelota de A está en el putting green a 1.50 mts. del hoyo y juega antes que B cuya pelota está en el putting green a 6 metros del hoyo: sin penalidad.
- (b) La pelota de A descansa en un asiento difícil en un hazard a 30 yardas del hoyo y juega antes que B cuya pelota está en el fairway a 50 yardas del hoyo: sin penalidad.
- (c) La pelota de A está a 220 yardas del hoyo en un hoyo de par 5 y ejecuta su segundo golpe antes que B, cuya pelota está a 240 yardas del hoyo: sin penalidad.
- (d) En la situación (c) arriba descrita, la pelota de A se estaciona a 30 yardas del green. El bando entonces opta que A juegue su tercer golpe antes que B juegue su segundo golpe - B es penalizado con dos golpes por quebrantar la Regla 6-7.

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES: PENALIDADES AL BANDO

Decisiones relacionadas con la Regla 31-6:

- 4-4a/10 Infracción a la Regla de 14 palos en el juego por golpes se descubre en el hoyo 8. ¿Dónde se aplican los golpes de penalidad?
- 30-3/2 Efecto de las penalidades al estado del match en el juego four-ball

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES: PENALIDADES DE DESCALIFICACION

31-7a/1

JUGADOR ANOTA SCORE PARA UN HOYO NO COMPLETADO

P. A y B son compañeros en un four-ball por golpes. En el hoyo 10, A levanta su pelota y B hace cinco golpes. El marcador anota un score de seis para A y un score de cinco para B. La tarjeta es entregada con esos scores anotados. Preguntamos si se incurre en alguna penalidad, dado que A-B entregaron una tarjeta con un score para A en un hoyo que A no completó.

R. No. La Regla 31-7a dispone la descalificación de un bando según la Regla 6-6d únicamente cuando el score anotado del compañero cuyo score ha de computarse es menor que el realmente empleado. El score anotado para A no fue el score más bajo de A-B para el hoyo 10. Por consiguiente, ninguna penalidad es aplicable.

Decisión relacionada:

- 32-2a/1 Competencia four-ball stableford con handicap, scores del bando traspuestos en un hoyo pero el bando no se beneficia

31-7a/2

SCORE GROSS MAS BAJO ADJUDICADO AL COMPAÑERO EQUIVOCADO

P. A y B eran compañeros en un four-ball por golpes. En el hoyo 11, A levantó y B hizo 4. El marcador, inadvertidamente, anotó un 4 para A. Se entregó la tarjeta. ¿Cuál es el fallo?

R. El 4 de A constituía el score gross del bando a computar. En vista de que tal score era menor que el score que hizo A, el bando es descalificado según la Regla 31-7a.

Decisión relacionada:

- 32-2a/2 Competencia four-ball stableford con handicap, scores del bando traspuestos en un hoyo favoreciendo al bando

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES: EFECTO DE PENALIDAD EN EL COMPAÑERO

31-8/1

COMPETIDOR LEVANTA IMPEDIMENTO SUELTO EN BUNKER CUANDO SU PELOTA Y LA DEL COMPAÑERO ESTAN EN EL BUNKER

P. A y B son compañeros en una competencia four-ball por golpes. Las pelotas de ambos se encuentran en el mismo bunker. A levanta un impedimento suelto que descansa en el bunker. A es penalizado con dos golpes por quebrantar la Regla 13-4. ¿Incorre B en penalidad?

R. Si la infracción de A ayudó el juego de B, B también es penalizado con dos golpes (Regla 31-8). De lo contrario, B no incurre en penalidad.

Decisiones relacionadas:

- 13-4/17 Impedimento suelto quitado de hazard de agua; jugador decide luego no jugar desde el hazard
- 30-3f/1 Jugador levanta impedimento suelto en el bunker encontrándose su pelota y la de su compañero en el bunker

REGLA 32

Competencias Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Definiciones

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

32-1. Condiciones

Las competencias contra bogey, contra par o Stableford son modalidades de competencias por golpes en las cuales el juego se hace contra un score fijado para cada hoyo. Se aplican las *Reglas* del juego por golpes, siempre que no discrepen con las siguientes Reglas específicas.

En las competencias con handicap, contra bogey, contra par y Stableford, el *competidor* con el menor score en un hoyo, tiene el *honor* en el próximo *sitio de salida*.

a. Competencias Contra Bogey y Contra Par

La anotación en las competencias contra bogey y contra par se hace como en match play.

Cualquier hoyo que el *competidor* no registra se considera perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El *marcador* es responsable de anotar únicamente el score gross para cada hoyo en el que el *competidor* hace un score neto igual o menor al score fijado para ese hoyo.

Nota 1: El score del *competidor* se ajusta **deduciendo un hoyo u hoyos bajo la Regla aplicable** cuando ha incurrido en una penalidad que no sea la descalificación, según lo siguiente:

- Regla 4 Palos
- Regla 6-4 Caddie
- Cualquier Regla Local o Condición de la Competencia para la cual hay una penalidad máxima por vuelta.

El *competidor* es responsable de informar los hechos de tales infracciones al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score, de tal manera que el *Comité* pueda aplicar la penalidad. Si el *competidor* omite informar tal infracción al *Comité*, **está descalificado**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida o quebranta la Regla 6-7 (Demora Indevida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá un hoyo al score agregado**. Por una reiteración de la infracción a la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.

b. Competencias Stableford

La anotación en las competencias Stableford se hace por puntos adjudicados en relación a un score fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo Jugado en	Puntos
Más de un golpe por encima del score fijado o sin anotación.....	0
Un golpe más del score fijado.....	1
Igual que el score fijado.....	2
Un golpe menos que el score fijado.....	3
Dos golpes menos que el score fijado.....	4
Tres golpes menos que el score fijado.....	5
Cuatro golpes menos que el score fijado.....	6

El ganador es el *competidor* cuyo score suma el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar únicamente el score gross en cada hoyo en que el *competidor* obtenga un número neto de *golpes* que le adjudique uno o más puntos.

Nota 1: Si un *competidor* infringe una *Regla* para la cual hay una penalidad máxima por vuelta, debe informar los hechos al *Comité* antes de entregar su tarjeta de score; si omite hacerlo, **está descalificado**. El *Comité*, del total de puntos para la vuelta, **deducirá dos puntos por cada hoyo en el que ocurrió alguna infracción, con una deducción máxima por vuelta de cuatro puntos por cada *Regla* infringida**.

Nota 2: Si el *competidor* infringe la Regla 6-3a (Hora de Salida) pero se presenta donde debe iniciar el juego, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida o quebranta la Regla 6-7 (Demora Indebida; Juego Lento), el *Comité* **deducirá dos puntos del total de puntos para la vuelta**. Por una reiteración de la infracción a la Regla 6-7, ver Regla 32-2a.

Nota 3: Con el propósito de prevenir el juego lento, el *Comité* puede, en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), establecer una guía sobre el ritmo de juego, incluyendo tiempos máximos autorizados para completar la *vuelta estipulada*, un hoyo o un *golpe*.

El *Comité* puede, en tal condición, modificar la penalidad por infracción a ésta Regla de la siguiente manera:

Primera infracción – Deducción de un punto del total de puntos anotados para la vuelta;

Segunda infracción – Deducción de dos puntos adicionales del total de puntos anotados para la vuelta;

Siguiente infracción – Descalificación.

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competencia

Un *competidor* es **descalificado** de la competencia si quebranta cualquiera de las siguientes Reglas cuya penalidad es descalificación:

- Regla 1-3 Convenir en Dejar sin Efecto las Reglas
- Regla 3-4 Negativa a Cumplir con una Regla
- Regla 4 Palos
- Regla 5-1 ó 5-2 La Pelota
- Regla 6-2b Handicap
- Regla 6-3 Hora de Salida y Grupos
- Regla 6-4 Caddie
- Regla 6-6b Firmando y Entregando la Tarjeta de Score
- Regla 6-6d Score Equivocado para el Hoyo, p. ej. cuando el score anotado es menor al realmente empleado, excepto que no se incurre en penalidad cuando el quebrantamiento de esta Regla no afecta el resultado del hoyo.
- Regla 6-7 Demora Indebida; Juego Lento
- Regla 6-8 Interrupción del Juego
- Regla 7-1 Práctica Antes o Entre Vueltas
- Regla 11-1 Acomodando
- Regla 14-3 Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña
- Regla 22-1 Pelota que Ayuda el Juego
- Regla 33-7 Penalidad de Descalificación Impuesta por el Comité

b. Para un Hoyo

En todos los demás casos donde una infracción a una *Regla* significaría la descalificación, **el *competidor* es descalificado únicamente para el hoyo en el que se cometió la infracción**.

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: CONDICIONES

32-1/1

COMPITIENDO SIMULTANEAMENTE EN UNA COMPETENCIA CONTRA BOGEY, CONTRA PAR O STABLEFORD Y EN UNA COMPETENCIA JUEGO POR GOLPES

P. ¿Está permitido que un jugador compita simultáneamente en una competencia contra bogey, contra par o Stableford y en una competencia juego por golpes?

R. Sí, dado que las competencias contra bogey, contra par o Stableford son, cada una, modalidades de una competencia juego por golpes.

Decisión relacionada:

- 33-1/6 Jugadores en un match compiten simultáneamente en juego por golpes

32-1/2

OMITIENDO HOYOS EN UNA COMPETENCIA CONTRA BOGEY, CONTRA PAR O STABLEFORD

P. En una competencia contra bogey, contra par o Stableford, ¿se le permite a un jugador omitir, por ejemplo, dos hoyos de la vuelta y entregar un score para 16 hoyos?

R. Sí. Según la Regla 32-1a, cualquier hoyo en el cual el competidor no anota el score, en una competencia contra bogey o contra par, se considera como perdido. Según la Regla 32-1b, si no se anota el score en un hoyo en una competencia Stableford, el competidor no suma puntos para dicho hoyo.

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACION DE LA COMPETENCIA

32-2a/1

EN COMPETENCIA FOUR-BALL STABLEFORD CON HANDICAP, SCORES DEL BANDO TRASPUESTOS EN UN HOYO PERO EL BANDO NO SE BENEFICIA

P. A y B eran compañeros en una competencia four-ball Stableford con handicap. En un hoyo en que A recibía un golpe de handicap y B no, A hizo 4 (3 neto) y B hizo 5. El marcador inadvertidamente traspuso los scores, anotando 5 (4 neto) para A y 4 para B. La tarjeta incorrecta fue entregada. ¿Cuál es el fallo?

R. No hay penalidad. Aunque el score de 4, anotado a B, era más bajo que el logrado realmente, como no era menor que el 4 neto de A (que fue mayor que el score realmente logrado por A), no se quebrantó la Regla 31-7a. Tampoco hubo infracción a la Regla 32-2a, dado que el error no afectó el resultado del hoyo.

El mismo fallo se aplicaría en una competencia four-ball contra bogey o contra par con handicap.

Decisión relacionada:

- [31-7a/1 Jugador anota score para un hoyo no completado](#)

32-2a/2

COMPETENCIA STABLEFORD CON HANDICAP, SCORES DE UN BANDO TRASPUESTOS EN UN HOYO FAVORECIENDO AL BANDO

P. A y B eran compañeros en una competencia Stableford con handicap. En un hoyo, A hizo 4 (3 neto) y B hizo 5 (4 neto). El marcador inadvertidamente traspuso los scores, anotando 5 (4 neto) para A y 4 (3 neto) para B. La tarjeta fue entregada con tales scores anotados. ¿Cuál es el fallo?

R. El score de 4, ó sea 3 neto, para B fue el score menor anotado. Dado que este score fue menor que el score realmente hecho por B y también menor que el score anotado para A de 5, ó sea 4 neto, el resultado del hoyo se vio afectado y el bando queda descalificado según la Regla 32-2a, por infracción a la Regla 31-7a.

El mismo fallo se aplicaría en una competencia four-ball contra bogey o contra par con handicap.

Decisión relacionada:

- [31-7a/2 Score gross más bajo adjudicado al compañero equivocado](#)

32-2a/3

COMPETENCIA STABLEFORD CON HANDICAP; LA ANOTACION DEL SCORE GROSS MAS BAJO AFECTA EL RESULTADO DEL HOYO

P. En una competencia Stableford con handicap contra un score de par fijado, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta al Comité con un score de 6 en el hoyo 9 cuando su score para el hoyo fue realmente 7. El hoyo 9 es un par 4 donde el competidor recibe un golpe de handicap. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la anotación de un score más bajo afectó el resultado del hoyo, es decir, el competidor obtendría 1 punto para el hoyo cuando no le correspondía ninguno, el jugador es descalificado por la Regla 32-2a por infracción a la Regla 6-6d.

32-2a/4

COMPETENCIA STABLEFORD CON HANDICAP; LA ANOTACION DEL SCORE GROSS MAS BAJO NO AFECTA EL RESULTADO DEL HOYO

P. En una competencia Stableford con handicap contra un score de par fijado, un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta de score al Comité con un score de 6 en el hoyo 11 cuando su score para el hoyo fue realmente 7. El hoyo 11 es un par 4 en el que el competidor no recibe golpes de handicap. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la anotación de un score más bajo no afectó el resultado del hoyo, es decir el competidor no se habría adjudicado ningún punto para el hoyo a pesar de haber anotado un 6 en vez de un 7, no hay penalidad (Regla 32-2a).

32-2a/5

COMPETENCIA "CONTRA BOGEY" O "CONTRA PAR" CON HANDICAP; LA ANOTACION DEL SCORE GROSS MAS BAJO NO AFECTA EL RESULTADO DEL HOYO

P. En una competencia "Contra Bogey" o "Contra Par", un competidor inadvertidamente entrega su tarjeta de score al Comité con un score de 3 en el hoyo 10 cuando su score para el hoyo era realmente 4. El hoyo 10 es un par 4 en el que el competidor recibe un golpe de handicap. ¿Cuál es el fallo?

R. Dado que la anotación de un score más bajo no afectó el resultado del hoyo, es decir que el competidor obtendría el hoyo a pesar de haber anotado 3 en lugar de 4, no hay penalidad (Regla 32-2a).

COMPETENCIAS CONTRA BOGEY, CONTRA PAR Y STABLEFORD: DESCALIFICACION PARA EL HOYO

32-2b/1

INFRACCION A UNA REGLA POR AMBOS COMPAÑEROS EN EL MISMO HOYO EN UN FOUR-BALL STABLEFORD

P. A y B son compañeros en una competencia four-ball Stableford. Durante el juego de un hoyo, A y B se dan cuenta de que han intercambiado pelotas en el hoyo anterior. ¿Cuál es el fallo?

R. A y B no quedan descalificados de la competencia, pero si del hoyo en donde intercambiaron pelotas, para el cual no computan puntos.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 32 – ver "Contra Bogey (Competencia)", "Contra Par (Competencia)" y "Stableford (Competencia)" en el Indice

REGLA 33

El Comité

Definiciones

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

33-1. Condiciones; Dejando sin Efecto una Regla

El *Comité* debe establecer las condiciones que han de regir la competencia a jugarse.

El *Comité* carece de facultades para dejar sin efecto una Regla de Golf.

Ciertas *Reglas* específicas, que rigen el juego por golpes, son tan substancialmente diferentes de aquellas que rigen el match play, que la combinación de ambas modalidades de juego no es practicable y no está permitida. El resultado de un match jugado en estas circunstancias es nulo y sin un ganador, y en la competencia por golpes, los *competidores* son descalificados.

En el juego por golpes, el *Comité* puede limitar las funciones de un *árbitro*.

33-2. La Cancha

a. Definiendo Límites y Márgenes

El *Comité* debe definir con exactitud:

- (i) la *cancha* y los *fuera de límites*,
- (ii) los márgenes de *hazards de agua* y de *hazards de agua lateral*,
- (iii) *terreno en reparación*, y
- (iv) *obstrucciones* y partes integrantes de la *cancha*.

b. Nuevos Hoyos

Los nuevos *hoyos* deberían cortarse el día en que comienza una competencia por golpes y en cualquier otro momento en que el *Comité* lo considere necesario, siempre que todos los *competidores*, en una determinada vuelta, jueguen con los *hoyos* cortados en la misma posición.

Excepción: Cuando resulta imposible reparar un *hoyo* dañado para que cumpla con la Definición, el *Comité* puede cortar un nuevo *hoyo* en una posición similar cercana.

Nota: Cuando una sola vuelta debe jugarse en más de un día, el *Comité* puede disponer, en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), que los *hoyos* y *sitios de salida* pueden ser ubicados en distintos lugares en cada día de la competencia, siempre que, en cada uno de los días, todos los *competidores* jueguen con cada *hoyo* y cada *sitio de salida* en la misma posición.

c. Lugar de Práctica

Donde no haya disponible un lugar de práctica fuera del área de la *cancha* de la competencia, el *Comité* debería establecer, de ser posible, la zona donde los jugadores puedan practicar en cualquier día de una competencia. En cualquier día de una competencia por golpes, el *Comité* normalmente no debería permitir la práctica en o hacia un *green* o desde un *hazard* de la *cancha* de la competencia.

d. Cancha Injugable

Si el *Comité* o su representante autorizado considera, por cualquier motivo, que la *cancha* no está en condiciones de jugarse o que existen circunstancias que hacen imposible el normal desarrollo del juego, ya sea en match play o juego por golpes, puede disponer una suspensión temporaria del juego o, en juego por golpes, declarar el juego nulo y cancelar todos los scores de la vuelta en cuestión. Cuando una vuelta es cancelada, todas las penalidades en que se haya incurrido en esa vuelta quedan canceladas.

(Procedimiento al interrumpir y reanudar el juego – ver Regla 6-8)

33-3. Horario de Salidas y Grupos

El *Comité* debe establecer las horas de salidas y, en el juego por golpes, la formación de los grupos en los que deben jugar los *competidores*.

Cuando una competencia match play abarca un lapso prolongado, el *Comité* establecerá un tiempo límite dentro del cual cada vuelta debe completarse. Cuando a los jugadores se les permite fijar la fecha de su match dentro de estos límites, el *Comité* debería anunciar que el match debe jugarse a una determinada hora del último día de dicho lapso, salvo que los jugadores acuerden una fecha anterior.

33-4. Tabla de Golpes de Handicap

El *Comité* debe publicar una tabla que indique el orden de los hoyos donde han de darse o recibirse los golpes de handicap.

33-5. Tarjeta de Score

En el juego por golpes, el *Comité* debe proveer a cada *competidor* una tarjeta de score con la fecha y nombre del *competidor* o, en *foursome* o *four-ball* juego por golpes, los nombres de los *competidores*.

En el juego por golpes, el *Comité* es responsable de la suma de los scores y de la aplicación del handicap anotado en la tarjeta de score.

En el *four-ball* juego por golpes, el *Comité* es responsable de registrar el score de la mejor pelota para cada hoyo, y en ese proceso aplicar los handicaps anotados en la tarjeta de score, y sumar los scores de la mejor pelota.

En las competencias contra bogey, contra par y Stableford, el *Comité* es responsable de aplicar el handicap anotado en la tarjeta de score y determinar el resultado de cada hoyo y el resultado general o el puntaje total.

Nota: El *Comité* puede requerir que cada *competidor* anote la fecha y su nombre en su tarjeta de score.

33-6. Decisión sobre Empates

El *Comité* debe anunciar la forma, día y hora para resolver un match empatado o un empate en el juego por golpes, y si ha de jugarse con o sin handicap.

Un match empatado no debe ser decidido mediante el juego por golpes. Un empate en juego por golpes no debe ser decidido mediante un match.

33-7. Penalidad de Descalificación; Discrecionalidad del Comité

En casos individuales excepcionales, una penalidad de descalificación puede ser dejada sin efecto, modificada o impuesta si el *Comité* considera justificable tal medida.

Ninguna penalidad menor que la descalificación debe ser dejada sin efecto o modificada.

Si un *Comité* considera que un jugador ha cometido una seria infracción de etiqueta, puede imponer la penalidad de descalificación según esta Regla.

33-8. Reglas Locales

a. Política

El *Comité* puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en el Apéndice I.

b. Dejar sin Efecto o Modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe ser dejada sin efecto por una Regla Local. Sin embargo, si un *Comité* considera que hay condiciones locales anormales que interfieren con el desarrollo adecuado del juego y justifican la necesidad de una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, dicha Regla Local debe ser autorizada por la Entidad Rectora Nacional, quien las remitiría a R&A sólo en caso de duda.

EL COMITE; GENERAL

33/1

REMOCION DE AGUA OCASIONAL O IMPEDIMENTOS SUELTOS EN PUTTING GREEN POR EL COMITE

P. Si agua ocasional, hojas, arena u otros impedimentos sueltos se acumulan sobre un putting green durante una vuelta. ¿Sería apropiado que el Comité los quitara?

R. Sí. El Comité puede hacer lo que sea necesario para eliminar la condición, por ejemplo: usar un escurridor o un cepillo o soplar la superficie del putting green. No es necesario que el Comité suspenda el juego al tomar estas acciones.

En tales casos, el Comité puede, cuando sea necesario, solicitar la ayuda de los jugadores para eliminar la condición. Sin embargo, un jugador estaría en infracción a la Regla 13-2, si enjugara agua ocasional de su línea de juego o línea del putt sin la autorización del Comité.

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/4 Sacando el agua ocasional del hoyo
- 16-1d/4 Probando la superficie del putting green detrás de la pelota para determinar si esta mojada
- 33-2d/2 Hoyo rodeado por agua ocasional

33/2 (Reservada)

33/3

AMBOS FINALISTAS DE UN MATCH PLAY SON DESCALIFICADOS

Si los dos finalistas de una competencia match play son descalificados, el Comité puede decidir concluir la competencia sin un ganador. Alternativamente, el Comité puede elegir que los derrotados en la semifinal jueguen un match para determinar el ganador de la competencia.

33/4 (Reservada)

33/5 (Reservada)

33/6 (Reservada)

33/7

SI UN JUGADOR DESCALIFICADO EN UNA COMPETENCIA MATCH PLAY TIENE DERECHO A RECIBIR UN PREMIO GANADO CON ANTERIORIDAD A LA DESCALIFICACION

P. Si un jugador en una competencia match play es descalificado, ¿tendría derecho a recibir un premio ganado con anterioridad en la misma competencia?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 33-1/13 Competidor descalificado de competencia con handicap reclama el premio al gross

33/8

APLICANDO LA PENALIDAD DE DESCALIFICACION EN UNA COMPETENCIA DONDE NO SE UTILIZAN TODOS LOS SCORES PARA DETERMINAR EL GANADOR

P. En una competencia por equipos a 72 hoyos por golpes donde cada equipo está integrado por tres jugadores, el score del equipo para cada vuelta es la suma de los dos mejores scores. En la primera de las cuatro vueltas, un jugador es descalificado según la Regla 6-3a. ¿Puede jugar en las vueltas siguientes y ser computado su score?

R. Sí. La descalificación se aplica solamente a esa vuelta de la competencia. Esto se aplica a todas las competencias en las cuales no se utilizan todos los scores para determinar el ganador (p.ej. una competencia individual en la cual el jugador computa los tres mejores scores de sus cuatro vueltas).

Sin embargo, si el jugador había sido descalificado según la Regla 33-7 o por una seria infracción a la Regla 1-2, es facultad del Comité determinar si esta descalificación debería ser para la vuelta o para toda la competencia.

Decisión relacionada:

- 6-2b/5 Competencia en la que los dos mejores de cuatro scores se usan para determinar al ganador; competidor entrega tarjeta de score con handicap mayor

Otras Decisiones relacionadas con el Comité – ver “Comité” en el Indice

ESTABLECIENDO LAS CONDICIONES DE UNA COMPETENCIA

33-1/1

ALTERANDO CONDICIONES DESPUES DE INICIADA LA COMPETENCIA

P. Una condición de una competencia por golpes establecía que los scores debían ser entregados antes de las 19.30 hs. A las 17 hs., un miembro del Comité extendió el tiempo límite para acomodar a cuatro competidores que iban a llegar tarde. ¿Es correcto tal proceder?

R. No. Una vez iniciada la competencia, las condiciones sólo deberían alterarse por circunstancias muy excepcionales. En este caso, no existieron tales circunstancias.

33-1/2

NÚMERO DE HOYOS REDUCIDO DURANTE LA COMPETENCIA EN UNA COMPETENCIA JUEGO POR GOLFES.

P. Una competencia por golpes a 72 hoyos es programada para ser jugada en cuatro días consecutivos. Deben jugarse 18 hoyos diarios. El tercer día, todos los competidores terminan los primeros nueve hoyos pero un número de competidores se encuentran aún jugando los segundos nueve hoyos. En ese momento la cancha se torna injugable debido a una fuerte lluvia y el juego se suspende. La lluvia continúa y es imposible reanudar el juego ese día. ¿Cuáles son las opciones del Comité?

R. El Comité no tiene la autoridad para reducir el número de hoyos de una vuelta estipulada una vez que el juego de esa vuelta ha comenzado.

Según las Reglas 33-1 y 33-2d el Comité tiene las siguientes opciones:

- (a) reanudar el juego al día siguiente y terminar la tercera vuelta y luego jugar los últimos 18 hoyos ese mismo día o en algún día posterior,
- (b) cancelar la tercera vuelta, volver a jugarla algún día posterior y luego jugar los últimos 18 hoyos ese mismo día o un día posterior,
- (c) reducir a tres el número de vueltas de la competencia y terminar la tercera vuelta suspendida un día posterior o cancelar la tercera vuelta y jugarla nuevamente un día posterior, o
- (d) cancelar la tercera y cuarta vueltas y declarar como ganador a quien lidere la competencia después de los 36 hoyos.

La primer opción es la preferida y no es deseable cancelar una vuelta después que una gran parte de ella fue jugada (ver opción b más arriba) o reducir el número de vueltas de una competencia cuando la competencia se está desarrollando (ver opciones c y d más arriba). (Modificada)

Decisión relacionada:

[33-2d/1 Orientación sobre si debe cancelarse una vuelta](#)

33-1/3

DANDO SALIDA A LOS JUGADORES DESDE LOS SITIOS DE SALIDA 1 Y 10

P. ¿Está facultado el Comité para iniciar el juego de una competencia desde ambos sitios de salida, 1 y 10?

R. Sí - ver Definición de "Vuelta Estipulada", en la que se establece que los hoyos deben ser jugados en su secuencia correcta salvo que el Comité autorice otra cosa.

33-1/3.5

RESTRICCIÓN ACERCA DE CUAL COMPAÑERO EN UNA COMPETENCIA FOURSOME PUEDE JUGAR DESDE EL SITIO DE SALIDA DEL HOYO 1

P. La Regla 29-1 dispone que en un foursome "los compañeros jugarán en forma alternada desde los sitios de salida y alternadamente durante el juego de cada hoyo". Ello no obstante, es asunto de elección personal cuál compañero ejecuta el golpe de salida en el hoyo 1.

¿Puede el Comité, en las condiciones de una competencia foursome, disponer cuál compañero debe jugar desde el primer sitio de salida?

R. Sí.

33-1/4

MATCH DECIDIDO SEGUN MODALIDAD EQUIVOCADA DE JUEGO POR ACUERDO ENTRE LOS JUGADORES

P. Cuatro participantes en la primera vuelta de un match pensaron que se trataba de una competencia foursome, cuando en realidad era una competencia four-ball. Jugaron el primer hoyo según la modalidad del foursome y descubrieron luego su error. En lugar de regresar y comenzar nuevamente según la modalidad del four-ball, acordaron: (1) continuar jugando un foursome y (2) que en la competencia four-ball, el bando que perdiera el match foursome, abandonaría la competencia en favor del bando ganador.

El asunto llegó a conocimiento del Comité después de que el bando ganador llegara a las semifinales de la competencia four-ball. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. El bando debería ser descalificado según la Regla 1-3 por acordar decidir un match en forma distinta a la estipulada en las condiciones y el Comité debe decidir cómo concluir la competencia.

Decisiones relacionadas:

- 2-4/21 Modalidad de juego equivocada utilizada para decidir cual bando habría de conceder el match
- 6-1/1 Modalidad de juego equivocada utilizada en un match play

33-1/5

COMPETIDOR EN COMPETENCIA POR GOLPES JUEGA CON DOS JUGADORES QUE DISPUTAN UN MATCH

P. Un competidor en una competencia por golpes no tenía otro competidor con quien jugar. Por lo tanto se unió a dos jugadores que jugaban un match y uno de ellos le sirvió como marcador. ¿Se considera que tal procedimiento combina el juego por golpes y el match play, contrariando la Regla 33-1?

R. No. El competidor jugaba únicamente el juego por golpes y los otros dos jugadores jugaban únicamente el match play. El Comité debería retrospectivamente nombrar como marcador del competidor al jugador involucrado - ver Definición de Marcador.

Decisión relacionada:

- 6-6a/1 Competidor solo designa su marcador

33-1/6

JUGADORES EN UN MATCH COMPITEN SIMULTANEAMENTE EN JUEGO POR GOLPES

P. Al no conocer las Reglas, A y B jugaron un match y simultáneamente una competencia por golpes. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. Según la Regla 33-1, el resultado del match es nulo e inválido, y A y B están descalificados en la competencia por golpes.

Si el match debía jugarse en cualquier día dentro de un período determinado, A y B deben repetir el match dentro de tales fechas. Si resultaba muy tarde para que A y B repitieran el match dentro del lapso fijado, quedan descalificados, salvo que uno de ellos le conceda el match al otro.

Decisión relacionada:

- 32-1/1 Compitiendo simultáneamente en una competencia contra bogey, contra par o stableford y en una competencia juego por golpes

33-1/7

RESPONSABILIZANDO A LOS COMPETIDORES POR LA SUMA DE LOS SCORES

P. ¿Está facultado el Comité para establecer como condición de una competencia que los competidores son responsables por la suma de los scores?

R. No. Tal condición modificaría la Regla 33-5.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/6 Requerimiento de inicialar correcciones en la tarjeta
- 6-6b/8 Exigencia que el score sea ingresado en una computadora

33-1/8

UTILIZACION DE CARROS DE GOLF EN UNA COMPETENCIA

P. ¿Se le permite a un jugador utilizar un carro de golf durante una competencia?

R. Sí, salvo que dicho equipo esté prohibido en las condiciones de la competencia (Regla 33-1).

33-1/9 (Reservada)

33-1/9.5

INFRACCION A LA CONDICION DE TRANSPORTE POR EL CADDIE

P. El Comité ha adoptado la Condición de Transporte del Apéndice I como Condición de la Competencia. Durante la vuelta estipulada, el caddie de un jugador acepta ser trasladado en un carro de golf sin la autorización del Comité. ¿El jugador es penalizado por la infracción cometida por el caddie?

R. Sí. El jugador es responsable por cualquier infracción de una Regla cometida por su caddie durante una vuelta estipulada e incurre en la penalidad aplicable (Regla 6-1).

Decisiones relacionadas:

- 6-4/2.5 Condición del individuo que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en un carrito
- 33-8/4 Regla Local para competencias que permiten el uso de carros motorizados

33-1/10 (Reservada)

33-1/11 (Reservada)

33-1/11.5

CONDICION DEL CAPITAN DEL EQUIPO O ENTRENADOR

P. ¿Puede el Comité, en las condiciones de una competencia por equipos, especificar que, durante la vuelta estipulada, el Capitán del equipo o el Entrenador son parte del match o parte del bando del competidor, es decir que no constituyen una causa ajena?

R. Sí. Si tal condición fuera adoptada, él o los jugadores o en alguna circunstancia el equipo, sería responsable por cualquier infracción a las Reglas cometida por el Capitán o Entrenador.

Otras Decisiones relacionadas – ver “Competencia por Equipos” en el Indice

33-1/12

HANDICAP EQUIVOCADO UTILIZADO DEBIDO A MALA INFORMACION DEL COMITE

P. Los jugadores en un match four-ball no estaban seguros de cuál era el handicap a que tenían derecho según las condiciones de la competencia. Preguntaron a un miembro del Comité, quien les informó incorrectamente acerca de la condición relacionada con los handicaps. Como consecuencia, el jugador A recibió un golpe de handicap menos que el que realmente le correspondía. El bando del jugador A perdió el match, 4 y 3. El error del miembro del Comité se descubrió luego.¿Como debería proceder el Comité?

R. El Comité debería resolver el asunto de la manera que considere más equitativa. Puede mantener el resultado o disponer que el match sea jugado nuevamente.

Todos los jugadores, con excepción de A, recibieron el número de golpes de handicap correcto y sólo A recibió un golpe de menos. Teniendo en cuenta lo anterior y en vista del resultado se recomienda que la solución más equitativa sería mantener el resultado.

Decisiones relacionadas:

- 6-2a/5 Handicap equivocado utilizado en match por error; error se descubre después que el resultado se publica oficialmente
- 6-2a/6 Handicap equivocado acordado por error usado en un match
- 30-3a/3 Determinación del handicap a conceder en match four-ball si un jugador no puede competir

33-1/13

COMPETIDOR DESCALIFICADO DE COMPETENCIA CON HANDICAP RECLAMA EL PREMIO AL GROSS

P. En una competencia por golpes un competidor jugó con un handicap mayor al que tenía derecho. Aunque la competencia era principalmente con handicap, también había un premio al mejor gross y el competidor tenía el score gross más bajo.

El competidor fue descalificado de la competencia con handicap según la Regla 6-2b, pero reclamó el premio al gross. ¿Debería recibir dicho premio?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- 33/7 Si un jugador descalificado en una competencia match play tiene derecho a recibir un premio ganado con anterioridad a la descalificación

33-1/14

CONDICION SOBRE CALZADO

P. ¿Puede un Comité, en las Condiciones de la Competencia, prohibir la utilización de zapatos con clavos de metal o tradicionalmente diseñados?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-1 – ver “Condiciones de la Competencia” en el Índice

DEFINIENDO LIMITES, MARGENES, TERRENO EN REPARACION Y OBSTRUCCIONES

33-2a/1

CAÑERÍA DE AGUA A LA VISTA, ADYACENTE Y PARALELA A UN CERCO QUE DEFINE LOS LIMITES, CAUSA PROBLEMAS; PROCEDIMIENTO SUGERIDO

P. Una cañería de agua que se encuentra a la vista (obstrucción), paralela y como a quince centímetros dentro de un cerco que define los límites, está causando un problema. Si la pelota descansa cerca del cerco, la prohibición de alivio sin penalidad del cerco es efectivamente negada porque en la mayoría de los casos el jugador tendría derecho a dropear lejos del cerco al obtener alivio de la cañería según la Regla 24-2b. ¿Hay alguna solución a este dilema?

R. Se sugiere que la cañería de agua sea declarada parte integrante de la cancha y por consiguiente no una obstrucción - ver Definición de “Obstrucciones” - en cuyo caso el jugador tendría que jugar la pelota tal como se encuentre o declararla injugable.

33-2a/2

DECLARANDO UNA ZONA COMO TERRENO EN REPARACION DURANTE LA COMPETENCIA

P. La pelota de A se estaciona en un mal asiento en una zona que merecía ser marcada como terreno en reparación, pero que no ha sido marcada. El jugador declara la pelota injugable y procede según la Regla 28, incurriendo en un golfe de penalidad.

Posteriormente, durante la misma vuelta, la pelota de B cae en la misma zona. B solicita al Comité que declare dicha zona terreno en reparación. ¿Estaría justificado el Comité en declarar dicha zona terreno en reparación teniendo en cuenta tales circunstancias?

R. Sí. Esto se aplica tanto en match play como en el juego por golpes. Sin embargo, es preferible que todas las zonas que merecen ser marcadas como terreno en reparación se definan antes del inicio de una competencia.

Decisión relacionada:

- 34-2/1 Facultad del Árbitro para declarar terreno en reparación

33-2a/3

DAÑO EXTENSO DEBIDO A TRANSITO Y LLUVIA MUY FUERTE

Si lluvias muy fuertes causan daños de consideración en diversas zonas de la cancha (tales como huellas profundas hechas por vehículos o pisadas hechas por espectadores) y no es posible marcarlos con estacas o líneas, se sugiere informar a los jugadores con la siguiente nota:

“Terreno en reparación puede incluir zonas de daño inusual, incluyendo zonas donde los espectadores u otro tipo de tránsito se han combinado con condiciones de humedad para afectar materialmente la superficie del terreno, pero únicamente cuando así lo declare un miembro del Comité.”

Si no existe esta información, siempre que estén autorizados, los miembros del Comité están facultados para declarar los daños anormales de la cancha como terreno en reparación si están autorizados para ello. Sin embargo, la nota anterior tiene la ventaja de informar a los jugadores de que podrían obtener alivio por daños anormales del terreno.

33-2a/4

DONDE COLOCAR LINEAS O ESTACAS QUE DEFINEN MARGEN DE HAZARD DE AGUA

Las líneas y estacas que definen los márgenes de los hazards de agua deberían colocarse tan cerca como sea posible a lo largo de los límites naturales del hazard, es decir, donde el terreno se quiebra para formar la depresión que contiene el agua - ver también la Decisión 26-1/19.

Decisiones relacionadas:

- 26/2 Pelota dentro del margen natural de un hazard de agua pero fuera de las estacas que definen el margen
- 26-1/18 Imposible dropear no mas cerca del hoyo que el punto donde la pelota cruzo por ultima vez el margen del hazard de agua lateral
- 26-1/19 Lugar de dropeo permitido según regla de hazard de agua lateral es tan angosto que el jugador tiene dificultad para dropear dentro del mismo
- 33-2a/9 Parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo
- 33-8/37.5 Regla Local para Hazard de agua con bunker adyacente

33-2a/5 (Reservada)

33-2a/6

UNA LAGUNA ES UN HAZARD DE AGUA DESDE EL SITIO DE SALIDA DE ATRAS Y UN HAZARD DE AGUA LATERAL DESDE EL SITIO DE SALIDA DE ADELANTE

P. Una laguna, en un par 3, se define como hazard de agua lateral al jugar desde el sitio de salida de adelante, pero no desde el sitio de salida de atrás. ¿Cómo debería solucionar el Comité esta situación?

R. La laguna debería marcarse como hazard de agua con estacas amarillas o con una línea amarilla y debería publicarse una Regla Local que establezca que el hazard es un hazard de agua lateral desde el sitio de salida de adelante.

33-2a/7

CONSIDERANDO UNA EXTENSIÓN DE AGUA TANTO HAZARD DE AGUA COMO HAZARD DE AGUA LATERAL

Una extensión de agua (o una parte específica de ella) no debe ser definida como hazard de agua y como hazard de agua lateral en el juego de un hoyo en particular, salvo en las circunstancias descritas en la Decisión 33-2a/6.

Una extensión de agua (o una parte específica de ella) puede ser definida como hazard de agua en el juego de un hoyo y como hazard de agua lateral en el juego de otro hoyo.

Una parte de una extensión de agua puede ser definida como hazard de agua y otra parte de la misma extensión como hazard de agua lateral. (Modificada)

33-2a/8

CONSIDERANDO EL MAR Y LA PLAYA COMO A TRAVÉS DE LA CANCHA

No existe autorización en las Reglas para que un Comité pueda tratar el mar, la playa adyacente y las rocas como zona a través de la cancha.

Tal tratamiento implicaría en muchos casos una penalidad más severa que si se definieran como hazard de agua o hazard de agua lateral.

33-2a/9

PARTE DE UN HAZARD DE AGUA LATERAL DONDE ES IMPOSIBLE DROPEAR SIN ACERCARSE AL HOYO

Si parte de un hazard de agua lateral que se encuentra al lado de un putting green, está configurada de tal manera que es imposible dropear una pelota dentro del largo de dos palos del punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard, sin dropear más cerca del hoyo que dicho punto, se sugiere lo siguiente:

- (1) la parte del hazard donde existe la situación debe marcarse claramente;
- (2) se deben establecer una o más Zonas de Dropeo; y
- (3) se debe publicar una Regla Local que diga que si una pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua por la zona marcada, al jugador se le permite, bajo la penalidad de un golpe, dropear una pelota en la Zona de Dropeo o, si se ha establecido más de una, en la Zona de Dropeo más cercana.

Decisiones relacionadas:

- 26/2 Pelota dentro del margen natural de un hazard de agua pero fuera de las estacas que definen el margen
- 26-1/18 Imposible dropear no mas cerca del hoyo que el punto donde la pelota cruzo por ultima vez el margen del hazard de agua lateral
- 26-1/19 Lugar de dropeo permitido según regla de hazard de agua lateral es tan angosto que el jugador tiene dificultad para dropear dentro del mismo
- 33-2a/4 Donde colocar líneas o estacas que definen margen de hazard de agua

33-2a/10

COMO MARCAR UN GREEN CONSTRUIDO EN UNA ISLA

P. Un putting green se encuentra situado en una isla en un lago. El agua entre el sitio de salida y el green se define como hazard de agua. El agua a cada lado está marcada como hazard de agua lateral. ¿Cómo debe marcarse el agua que se encuentra detrás del green?

R. El Comité estaría justificado en marcarla como hazard de agua lateral.

Alternativamente, el Comité podría definir todo el lago como hazard de agua, colocando una Zona de Dropeo y publicando una Regla Local que le de al jugador, cuya pelota descansa en el hazard, la opción de dropear una pelota en la Zona de Dropeo, bajo la penalidad de un golpe.

33-2a/10.5

CONDICION DE LAS CAZUELAS DE LOS ARBOLES

P. Según las Reglas, ¿cuál es la condición de las cazuelas o pozos de los árboles?

R. Según las Reglas no se permite alivio de las cazuelas de los árboles que no sean hechas con materiales artificiales.

Si la cazuela de un árbol tiene una pared artificial, ésta es una obstrucción, salvo que la Comisión la considere parte integrante de la cancha según la Regla 33-2a.

33-2a/11

DEFINIENDO UNA EXTENSION DE AGUA ADYACENTE A LA CANCHA

P. Una extensión de agua (p.ej. un río, lago u océano) está adyacente a un hoyo y está fuera de la propiedad del club. La Definición de "Hazard de Agua" se refiere a una extensión de agua "en la cancha" ¿Cómo puede el Comité definir la extensión de agua?

R. El Comité puede definir la extensión de agua como hazard de agua (o hazard de agua lateral) aún cuando no sea propiedad del club. La expresión "en la cancha" en la Definición de "Hazard de Agua" no significa que el club sea el propietario; más bien, se refiere a cualquier área no definida por el Comité como fuera de límites.

Cuando es posible que una pelota termine sobre la tierra en el lado opuesto de la extensión de agua, pero es impracticable para el Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local estableciendo que, cuando solo está marcado un lado, un hazard de agua se considera extendido hasta el infinito. En consecuencia, toda tierra o agua más allá del margen definido del hazard, está en el hazard. Cuando no es posible para una pelota terminar en el lado opuesto de la extensión de agua (p.ej. un río ancho, un gran lago o un océano) tal Regla Local no es necesaria.

En algunas situaciones el Comité puede decidir definir tal extensión de agua como fuera de límites por razones de seguridad (p.ej. para evitar que los jugadores jueguen desde un borde inestable o un acantilado) o para asegurar que un hoyo se juegue como está diseñado (p.ej. no darle al jugador la posibilidad de jugar desde la playa).

33-2a/12

LIMITE INTERNO ENTRE HOYOS

P. Se ha propuesto instalar estacas que definan los límites entre dos hoyos como medida de seguridad. Esto evitaría que los jugadores al jugar un hoyo dogleg enviaran sus golpes de salida al fairway de otro hoyo para acortar el camino. ¿Está permitido instalar tal límite?

R. Sí - ver Decisión 24/5 para la recomendable condición aplicable a las estacas que marcan el límite.

33-2a/13

SITIO DE SALIDA CONSIDERADO DENTRO DE LOS LIMITES A EFECTOS DE EJECUTAR EL GOLPE DE SALIDA Y FUERA DE LIMITES DE AHI EN MAS

P. Un Comité ha declarado que el terreno que circunda un determinado sitio de salida se considera dentro de límites a efectos de ejecutar los golpes de salida pero fuera de límites de ahí en más. ¿Está esto permitido?

R. No. Durante el juego de un hoyo determinado, una zona no puede considerarse tanto dentro como fuera de límites.

33-2a/14

FUERA DE LIMITES INTERNO SE APLICA UNICAMENTE PARA EL GOLPE EJECUTADO DESDE EL SITIO DE SALIDA

Un Comité está facultado para redactar una Regla Local, según la Regla 33-2a, declarando fuera de límites parte de un hoyo adyacente al jugar determinado hoyo; pero no debe redactar una Regla Local que declare

una zona de la cancha fuera de límites, únicamente para un golpe ejecutado desde el sitio de salida.

Decisión relacionada:

- 33-8/20 Regla Local que permite alivio de camino sin superficie artificial únicamente para el golpe de salida

Decisiones relacionadas desde 33-2a/12 hasta 33-2a/14:

- 27/20 Camino publico definido como fuera de límites divide la cancha; condición de la pelota que cruza el camino
- 33-8/38 Regla Local que considere pelota fuera de límites cuando cruza los límites pero se estaciona dentro de la cancha

33-2a/15

ESTABLECIENDO LINEA DE LIMITES MAS ADENTRO DEL CERCO QUE LIMITA LA PROPIEDAD

P. A lo largo de un cerco sobre la línea de nuestra propiedad, es decir, el cerco es un cerco que define límites, hay canteros con flores. Para ahorrar tiempo y proteger las flores, se ha propuesto mover la línea limitrofe hacia adentro varios metros, instalando estacas blancas a lo largo del borde interno de la plantación de flores. ¿Está esto permitido?

R. Sí.

33-2a/16

CONSIDERANDO PELOTA DENTRO DE LIMITES MIENTRAS NO SOBREPASE PARED QUE DEFINE LIMITES

P. Debido a que la pared que define límites se encuentra en mal estado, y la cara interna es irregular, el Comité ha declarado mediante una Regla Local que una pelota no se considera fuera de límites mientras no haya traspasado la pared. ¿Está esto permitido, o debe considerarse que la cara interna de la pared es la línea que define los límites?

R. Tal procedimiento es permitido. No hay nada en las Reglas que disponga que, en el caso de una pared límite de la cancha, la cara interna de pared hace las veces de línea límite.

33-2a/17 (Reservada)

33-2a/18 (Reservada)

33-2a/19

LIMITE ALTERADO POR REMOCION NO AUTORIZADA DE ESTACA QUE DEFINE LIMITES

En el juego por golpes, una línea que define límites ha sido alterada debido a la remoción no autorizada de una estaca que marcaba los límites; por lo tanto, hay una zona (Zona X) que se encuentra dentro de los límites si la estaca no se repone, y fuera de límites si la estaca es repuesta.

P.1 La pelota de A se estaciona en la Zona X. A sabe que la línea que define los límites ha sido alterada y pregunta al Comité cómo debe proceder. ¿Cuál es el fallo?

R.1 El Comité debería reponer la estaca, es decir, reconstruir la línea limitrofe original y ordenar a A que procediera según la Regla 27-1, salvo que el Comité tuviera conocimiento de que uno o más de los jugadores que antecedieron habían jugado desde la Zona X, porque ignoraban el hecho de que la estaca había sido removida. En este caso el Comité debería permitir que la línea limitrofe alterada se mantuviera así el resto de la competencia y que A jugara su pelota tal como se encuentra.

P.2 ¿Cuál sería el fallo si el Comité determinara que uno o más competidores habían jugado desde la Zona X porque ignoraban el hecho de que la estaca había sido removida y uno o más competidores habían tratado la

Zona X como fuera de límites y procedido según la Regla 27-1?

R.2 Si la forma desordenada en que se trató la Zona X podría afectar significativamente el resultado de la competencia, la vuelta debería cancelarse y jugarse nuevamente. De lo contrario la vuelta debería mantenerse como fue jugada.

33-2a/20

ESTACA QUE MARCA LIMITES DESPLAZADA

P. Una estaca que marca límites se ha caído o ha sido removida sin autorización del Comité. La estaca descansa a varios metros del agujero donde se había colocado. Es evidente que la estaca fue desplazada.

La pelota de un jugador se estaciona dentro de límites, cerca del agujero donde la estaca había estado ubicada. La pelota se encuentra en una posición tal que si la estaca fuera repuesta, interferiría en el swing del jugador.

¿Debe el jugador reponer la estaca antes de ejecutar su próximo golpe?

R. No. Si un cerco que marca límites o una estaca se inclinan hacia la cancha e interfieren el swing de un jugador, al jugador no se le permite enderezar el cerco o la estaca - Ver Decisión 13-2/18. De lo anterior se desprende que, si el cerco que marca límites o la estaca se inclinan en dirección opuesta a la cancha, al jugador no se le permite enderezarla.

Una estaca desplazada es una obstrucción móvil. Por lo tanto, el jugador puede reponerla, pero no está obligado a hacerlo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-2 – ver “Márgenes de zonas de la cancha” y “Marcando o Definiendo la cancha” en el Índice

CORTANDO NUEVOS HOYOS

33-2b/1

HOYOS REUBICADOS Y/O MARCAS EN SITIOS DE SALIDA MOVIDAS DURANTE VUELTA JUEGO POR GOLPES

P. Durante una vuelta en una competencia juego por golpes, uno o más hoyos fueron reubicados y/o las marcas en los sitios de salida movidas. ¿Cuál es el procedimiento correcto?

R. Si ello fue autorizado por el Comité, la vuelta debiera ser declarada nula y sin valor. En el juego por golpes, al Comité le está prohibido reubicar un hoyo y mover las marcas salvo lo dispuesto en la Excepción y en la Nota a la Regla 33-2b ó en circunstancias tales como las descritas en las Decisiones 25-1b/4 ó 33-2b/1.5.

Si ello se llevó a cabo sin la autorización o confirmación del Comité, generalmente la vuelta debería declararse nula y sin valor. No obstante, si la cancha no ha sido significativamente modificada y ningún competidor ha recibido una ventaja o desventaja indebida, el Comité estaría justificado en declarar válida la vuelta.

33-2b/1.5

COMITE DESEA REUBICAR HOYO DURANTE UNA VUELTA DE JUEGO POR GOLPES DEBIDO A SU DIFICIL UBICACION

P. Durante una vuelta en una competencia por golpes, el Comité descubre que uno de los hoyos está colocado de tal manera que la pelota no se detiene cerca del hoyo, debido a la pronunciada pendiente en la zona del hoyo. Como resultado de ello, la mayoría de los jugadores que han jugado el hoyo se han tomado un excesivo número de putts para embocar. ¿Cuáles son las opciones del Comité en tales circunstancias?

R. No hay una buena solución en tal caso y el Comité, teniendo en cuenta todos los factores (p.ej. cuán difícil es la ubicación del hoyo; cuantos jugadores han completado el juego del hoyo y donde esta el hoyo en la vuelta) debería tomar el curso de acción, que considere más justo para todos los jugadores. En las circunstancias descritas, los siguientes son ejemplos de acciones que el Comité puede tomar:

(a) Hacer continuar el juego con la ubicación del hoyo sin cambios basándose que la condición es la misma para todos los jugadores en la cancha;

(b) Mantener el hoyo en la misma ubicación pero tomar algunas medidas, por ejemplo regando el putting green entre grupos, para hacer que la ubicación del hoyo sea menos difícil.

(c) Declarar anulada la vuelta y hacer que todos los jugadores comiencen la vuelta nuevamente;

(d) Suspender el juego, reubicar el hoyo y hacer que los jugadores que jugaron el hoyo retornen, a la conclusión de su vuelta, a jugar nuevamente ese hoyo. El score para ese hoyo para estos jugadores es el score registrado cuando el hoyo fue jugado nuevamente.

(e) Hacer que los jugadores ignoren su score para el hoyo en cuestión y jueguen otro hoyo (dentro de los hoyos de la cancha de la competencia o en otro lugar) para su score para el hoyo.

Las opciones (d) y (e) deberían tomarse sólo en circunstancias extremas porque ellas alteran la vuelta estipulada para alguno o todos los jugadores.

33-2b/2

REUBICACION DE UN HOYO LUEGO DE QUE UNA PELOTA SE ESTACIONO EN SU PROXIMIDAD DENTRO DEL GREEN

P. La pelota de A descansa en el putting green a 1,20 metros del hoyo. A continuación, la pelota de B golpea el hoyo dañándolo de manera muy severa y se estaciona fuera del putting green a unos 9 metros del hoyo. Los jugadores intentan reparar el daño causado por el impacto de la pelota en el hoyo, tal como lo autoriza la Regla 16-1c, pero no logran restablecer sus dimensiones correctas por lo que piden un fallo. ¿Que debería hacer el Comité?

R. El Comité debería intentar la reparación del hoyo de manera que vuelva a satisfacer la Definición de "Hoyo". Si eso no fuera posible, los jugadores podrán completar el hoyo en el estado en que se encuentra. Reubicar el hoyo, tal como lo permite la Excepción a la Regla 33-2b, antes que todos los jugadores del grupo lo hayan completado, no es lo deseable. No obstante, el Comité está facultado para reubicarlo en una posición cercana si ello fuera necesario para asegurar un juego correcto.

Si fuera necesario reubicarlo antes que A y B ejecuten sus próximos golpes, en equidad (Regla 1-4) y dado que la pelota de A descansaba en el putting green, el Comité debiera hacer que A reubique su pelota en una posición comparable a aquella que había logrado originalmente con su último golpe. Como la pelota de B se hallaba fuera del putting green, el Comité debiera hacer que B juegue su pelota tal como descansa. El mismo principio sería de aplicación en match play.

Decisiones relacionadas desde 33-2b/1 hasta 33-2b/2:

- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento a seguir por el jugador
- 25-1b/4 Agua ocasional cubre sitio de salida

SUSPENDIENDO EL JUEGO O CANCELANDO LA VUELTA

33-2d/1

ORIENTACION SOBRE SI DEBE CANCELARSE UNA VUELTA

P. En juego por golpes ¿en qué circunstancias debería un Comité cancelar una vuelta?

R. No existe una norma específica. La medida correcta a tomar depende en cada caso de las circunstancias y deberá dejarse a discreción del Comité.

Generalmente, una vuelta debería cancelarse únicamente en el caso de que fuera sumamente injusto no cancelarla. Por ejemplo, si algunos competidores comienzan una vuelta bajo condiciones climáticas sumamente desfavorables, dichas condiciones posteriormente empeoran y se hace imposible seguir jugando ese día, sería injusto para los competidores que comenzaron no cancelar la vuelta.

Decisión relacionada:

- 33-1/2 Número de hoyos reducido durante la competencia en una competencia por golpes

33-2d/2

HOYO RODEADO POR AGUA OCASIONAL

Si toda el área que rodea un hoyo se encuentra cubierta por agua ocasional, en el juego por golpes debería considerarse que la cancha está injugable, y el Comité debería suspender el juego según la Regla 33-2d. En match play, el Comité debería reubicar el hoyo.

Decisiones relacionadas:

- 16-1a/6 Hoyo dañado; procedimiento a seguir por el jugador
- 25-1b/4 Agua ocasional cubre sitio de salida

33-2d/3

COMPETIDOR SE NIEGA A INICIAR EL JUEGO O LEVANTA SU PELOTA DEBIDO A LAS CONDICIONES CLIMATICAS; LA VUELTA SE CANCELA POSTERIORMENTE

P. En el juego por golpes, A se niega a iniciar el juego a la hora establecida por el Comité debido al mal tiempo, y B levanta su pelota durante la vuelta por la misma razón. Posteriormente, la cancha se torna injugable y el Comité cancela la vuelta y la programa nuevamente para el próximo día. ¿Tienen A y B derecho a jugar al día siguiente?

R. Sí. Cuando una vuelta se cancela, se cancelan todas las penalidades incurridas durante la vuelta - ver Regla 33-2d.

Decisiones relacionadas:

- 6-8b/5 Jugador que reclama peligro por rayos se niega a reanudar el juego cuando el comité así lo ordena
- 6-8b/8 Jugador dropea una pelota después que el juego ha sido suspendido por situación peligrosa
- 30-3e/1 Compañeros no interrumpen inmediatamente el juego contrariando la condición de la competencia

33-2d/4

MATCH INICIADO DESCONOCIENDO QUE LA CANCHA ESTABA CERRADA

P. Dos jugadores iniciaron un match a las 10. Después de jugar dos hoyos se les acercó un miembro del Comité y les dijo que habían cerrado la cancha a las 9, pero que no se había colocado nota alguna al respecto en el sitio de salida del hoyo 1. ¿Debería jugarse todo el match nuevamente o reanudarse en el hoyo 3?

R. El match debería jugarse nuevamente. Estando la cancha cerrada, el juego debe considerarse anulado.

ESTABLECIENDO HORARIOS DE SALIDA Y ORGANIZANDO GRUPOS EN EL JUEGO POR GOLPES

33-3/1

VALIDEZ DE FECHA Y HORA DE JUEGO FIJADAS POR LOS JUGADORES

P. Era condición de una competencia match play que cada match fuera jugado el día y a la hora programados, salvo que los jugadores acordaran una fecha y hora anterior. A y B acordaron jugar su match a una hora determinada en otra fecha. Sin embargo, B llegó tarde. ¿Estaba B sujeto a descalificación según la Regla 6-3a?

R. Sí. La hora acordada por A y B tiene la misma validez que la hora fijada por el Comité.

33-3/2

JUGADOR NO SE ENCUENTRA PRESENTE A LA HORA DE COMENZAR; LA CANCHA SE CIERRA A DICHA HORA

P. A y B estaban programados para jugar un match a las 9, hora en la que la cancha se cerró debido al mal tiempo. A estaba presente a esa hora. B, suponiendo que la cancha estaría cerrada, no se encontraba presente. B llegó al mediodía y la cancha seguía cerrada. A reclamó el match alegando que B no se encontraba presente a las 9. ¿Era válido el reclamo?

R. No. Como la cancha estaba cerrada y era imposible comenzar el match a la hora programada o dentro de un tiempo razonable posterior, debe convenirse un nuevo horario para jugar el match.

Decisión relacionada:

- 6-3a/4 Hora de salida; el jugador llega tarde, pero su grupo no pudo comenzar debido a demoras

33-3/3

COMPETIDORES ORGANIZAN SUS PROPIOS GRUPOS Y HORAS DE SALIDA

P. ¿Está facultado un Comité para autorizar a los competidores en una competencia por golpes que determinen sus propios grupos y horarios de salida?

R. Sí. La Regla 33-3 no prohíbe tal arreglo.

33-3/4

GRUPOS PARA DESEMPATE EN JUEGO POR GOLPES

P. ¿Hay alguna Regla que limite el número de jugadores de un grupo en un desempate por golpes? Por ejemplo, si hay 11 competidores en un desempate, ¿deberían ser separados en un grupo de cinco y un grupo de seis? ¿O deberían separarse en dos grupos de cuatro y uno de tres?

R. No hay Regla al respecto. El asunto lo decide el Comité. Sin embargo se sugiere que no haya más de cinco competidores en un grupo.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-3 – ver “Grupos y formando grupos” y “Hora de Salida” en el Índice

PUBLICACION DE LA TABLA DE GOLPES DE HANDICAP

33-4/1

ALTERACION DE LA TABLA DE GOLPES DE HANDICAP

P. Como lo establece la Definición de Vuelta Estipulada, el Comité ha autorizado que ciertos matches comiencen en el hoyo 6. El jugador de handicap más alto está en desventaja en estos matches porque, según la Tabla de Golpes de Handicap, el primer golpe de handicap está asignado al hoyo 5 y, por lo mismo, no se utilizaría si el match concluye en menos de 18 hoyos. ¿Sería posible alterar la Tabla de Golpes de Handicap para estos matches?

R. Sí.

TARJETAS DE SCORE; RESPONSABILIDADES DEL COMITE

33-5/1

TARJETAS DE SCORE EN DESEMPATE HOYO POR HOYO

P. ¿Deben los competidores que juegan un desempate hoyo por hoyo en el juego por golpes, completar y entregar las tarjetas de score al Comité?

R. Sí, pero sólo si el Comité ha emitido una tarjeta de score para cada competidor de acuerdo con la Regla 33-5. De lo contrario, los competidores no deben ser penalizados si omiten entregar las tarjetas de score.

33-5/2

HANDICAP EQUIVOCADO APLICADO POR EL COMITE RESULTA EN QUE UN JUGADOR NO RECIBA PREMIO

P. En una competencia por golpes, A entrega una tarjeta con el handicap que le corresponde y el Comité aplica un handicap equivocado, o se equivoca al hacer el cálculo del score neto. Esto trae como consecuencia que otro jugador reciba el premio que correspondía a A. El error se descubre después de cerrar la competencia. ¿Cuál es el fallo?

R. El Comité debe corregir su error recuperando el premio y entregándolo a A. No hay límite de tiempo para corregir tal error. La Regla 34-1b no tiene aplicación, puesto que trata penalidades y no errores del Comité.

Decisiones relacionadas:

- 6-2b/3 Competidor gana competencia con handicap incorrecto debido a error del comité; error se descubre varios días después
- 34-1b/6 Score del ganador no es publicado por error del comité

33-5/3

APLICACION INCORRECTA DEL HANDICAP AFECTA EL DRAW PARA LOS MATCHES

P. La aplicación incorrecta por parte del Comité del handicap de un jugador en su tarjeta de score, en la vuelta clasificatoria de una competencia match play, resultó en un draw incorrecto. El error se descubrió durante la primera vuelta del match play. ¿Cómo debe proceder el Comité?

R. El Comité debe manejar el asunto de la manera más justa posible. Debe considerar la modificación del draw y cancelar los matches afectados, si es posible.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-5 – ver “Scores y Tarjetas de Score” en el Indice

ANUNCIANDO MANERA DE DECIDIR EMPATES

33-6/1 (Reservada)

33-6/2 (Reservada)

33-6/3

DETERMINANDO GANADOR Y DEMÁS POSICIONES EN DESEMPATE POR GOLPES

Si hay un desempate por golpes entre dos competidores y uno de ellos es descalificado o acepta su derrota, no es necesario que el otro complete el o los hoyos de desempate para que sea declarado ganador.

Si hay un desempate con más de dos competidores y no todos completan el o los hoyos de desempate, el orden en que los competidores son descalificados o en que deciden retirarse determinará el resultado del desempate. (Modificada)

33-6/4

JUGADORES DECIDEN METODO DE DESEMPATE CUANDO EL COMITE OMITE HACERLO

P. A y B juegan un match play de su club, donde el Comité no ha establecido la manera de decidir el empate, terminando la vuelta estipulada empatados. A sugiere que el desempate se juegue a 18 hoyos y B accede de mala gana. A gana el desempate. B protesta ante el Comité. Argumenta que el match debería haberse resuelto jugando un desempate hoyo por hoyo, puesto que ésa era la forma acostumbrada de decidir empates en competencias internas del club. ¿Qué debe hacer el Comité?

R. Como el Comité no había establecido la manera de resolver los empates, los jugadores estaban autorizados para decidir la forma de hacerlo. Como habían acordado jugar un desempate a 18 hoyos, el match debe mantenerse como fue jugado.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-6 – ver “Desempates y empates” en el Indice

DEJANDO SIN EFECTO, MODIFICANDO O IMPONIENDO PENALIDAD DE DESCALIFICACION

33-7/1

FACULTAD PARA DEJAR SIN EFECTO O MODIFICAR LA PENALIDAD DE DESCALIFICACION

Sólo el Comité, en su conjunto, tiene facultad para dejar sin efecto o modificar una penalidad de descalificación, según la Regla 33-7. Un árbitro o un miembro del Comité, en forma individual, no puede tomar tal medida.

33-7/2

MODIFICANDO LA PENALIDAD POR NO EMBOCAR EN EL JUEGO POR GOLPES

P. En el juego por golpes, un competidor falló un putt corto en el hoyo 16, golpeó su pelota fuera del green, la levantó y ejecutó el golpe de salida desde el próximo sitio de salida, sin haber embocado en el hoyo 16.

Después de que el competidor entregó su tarjeta de score, un co-competidor informó al Comité lo sucedido. El competidor admitió su error y expresó su opinión de que sus co-competidores habían actuado en forma antideportiva, al no hacerle caer en la cuenta de su error.

En tales circunstancias, ¿estaría el Comité justificado en imponer una penalidad de dos golpes en vez de descalificar al competidor, como lo dispone la Regla 3-2?

R. No. La Regla 33-7 no debe invocarse nunca en los casos de descalificación por omitir embocar en el juego por golpes. El competidor en este caso no jugó la cancha.

La omisión de los co-competidores de no avisar al competidor del error cometido no es razón suficiente para modificar la penalidad. Es responsabilidad del competidor conocer las Reglas.

33-7/3

COMPETIDOR OMITIÓ FIRMAR TARJETA Y CULPA AL COMITÉ POR NO DARLE EL TIEMPO SUFICIENTE PARA HACERLO

P. En una competencia por golpes a 36 hoyos, jugada en un solo día y en dos canchas diferentes, un competidor entregó la tarjeta correspondiente a la primera vuelta al Comité, pero omitió firmarla. Después de la segunda vuelta el Comité le comunicó que estaba descalificado. El competidor culpó al Comité por su error. Dijo que el Comité lo había apurado para que se fuera a la cancha en donde se iba a jugar la segunda vuelta, obligándolo a entregar la tarjeta correspondiente a la primera vuelta sin darle tiempo para revisarla y firmarla. El competidor solicitó al Comité que dejara sin efecto la penalidad, de acuerdo con la Regla 33-7. ¿Estaría justificado el Comité en hacerlo?

R. No. Si el competidor pensó que no le estaban dando suficiente tiempo para revisar y firmar su tarjeta, debió haber protestado antes de entregarla.

Decisiones relacionadas:

- 6-6b/3 Competidor omite firmar la tarjeta correspondiente a la primera vuelta; error se descubre al concluir la última vuelta
- 34-1b/2 Omisión del competidor de firmar la tarjeta de score se descubre después de cerrada la competencia

33-7/4

MODIFICANDO LA PENALIDAD POR ENTREGAR SCORE EQUIVOCADO

P. Un marcador sin darse cuenta le anotó un 4 a un competidor en un hoyo en que el competidor había hecho 5. El competidor omitió revisar su score para cada hoyo y, por lo tanto, no se dió cuenta del error. El competidor entregó así su tarjeta.

Más tarde, el competidor descubrió el error al mirar la pizarra. Informó al Comité inmediatamente del error. ¿Sería procedente en estas circunstancias, invocar la Regla 33-7 y dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación prevista en la Regla 6-6d?

R. No. La penalidad de descalificación podrá dejarse sin efecto o modificarse sólo en circunstancias excepcionales. Según la Regla 6-6d, el competidor es el responsable de que los scores de cada hoyo sean los correctos.

33-7/4.5

COMPETIDOR QUE DESCONOCE UNA PENALIDAD ENTREGA SCORE EQUIVOCADO; SI SE JUSTIFICA DEJAR SIN EFECTO O MODIFICAR LA PENALIDAD DE DESCALIFICACIÓN.

P. Un competidor entrega su tarjeta de score. Más tarde se descubre que el score de un hoyo es menor al que corresponde porque el jugador no incluyó un/unos golpe(s) de penalidad que él ignoraba haber incurrido. El error se descubre antes del cierre de la competencia.

¿Estaría el Comité justificado, según la Regla 33-7, para dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación que indica la Regla 6-6d?

R. En general, la descalificación que indica la Regla 6-6d no se debe modificar ni dejar sin efecto.

Sin embargo, si el Comité está convencido que el competidor no podría razonablemente haber conocido o descubierto los hechos que resultan en el quebrantamiento de las Reglas, estaría justificado, según la Regla 33-7, a dejar sin efecto la penalidad de descalificación indicada en la Regla 6-6d. El/los golpe(s) de penalidad aplicables por la infracción deberían, no obstante, aplicarse en el hoyo en donde ocurrió la infracción

Por ejemplo, en las situaciones siguientes el Comité estaría justificado para dejar sin efecto la penalidad de descalificación:

- Un competidor ejecuta un corto chip desde el rough al lado del green. En ese momento, ni él ni sus co-competidores tienen razones para sospechar que el competidor ha golpeado su pelota dos veces, quebrantando la Regla 14-4. Después que el competidor firmó y entregó su tarjeta de score, un video en cámara lenta y con zoom revela que el competidor ha golpeado la pelota dos veces durante el curso de ese golpe. Es este caso, sería apropiado que el Comité deje sin efecto la penalidad de descalificación y, para el hoyo en cuestión, aplique la penalidad de un golpe según la Regla 14-4.
- Después que un competidor ha firmado y entregado su tarjeta de score, a través de una repetición de un video de alta definición se toma conocimiento que el jugador, sin darse cuenta, en el tope del backswing ha tocado con su palo unos granos de arena de la pared de un bunker. El toque de la arena fue tan imperceptible que era razonable en ese momento que el jugador no se haya dado cuenta que quebrantó la Regla 13-4. Sería apropiado que el Comité dejara sin efecto la penalidad de descalificación y aplicar los dos golpes de penalidad al competidor en el hoyo en cuestión.

Un Comité no estaría justificado, según la Regla 33-7, para dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación establecida en la Regla 6-6d si el hecho de que el competidor no incluya el/los golpe(s) fuera el resultado de ignorar las Reglas o de hechos que el competidor podría haber razonablemente observado antes de firmar y entregar su tarjeta de score.

Por ejemplo, en las situaciones siguientes, el Comité no estaría justificado para dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación:

- Mientras la pelota de un competidor está en movimiento, el mueve varios impedimentos sueltos en la zona donde probablemente se detendrá la pelota. Sin saber que esta acción quebranta la Regla 23-1, el competidor no incluye en ese hoyo la penalidad de dos golpes. Dado que el jugador sabía los hechos que resultaron en quebrantar las Reglas, debería ser descalificado según la Regla 6-6d por no incluir la penalidad de dos golpes según la Regla 23-1.
- La pelota de un competidor está en un hazard de agua. Al realizar el backswing para el golpe, el competidor se da cuenta que el palo tocó una rama en el hazard. No advirtiendo en ese momento que la rama está suelta, el competidor no incluyó en su score para ese hoyo la penalidad de dos golpes por quebrantar la Regla 13-4. Dado que el competidor podría haber determinado razonablemente la condición de la rama antes de firmar y entregar su tarjeta, el competidor debería ser descalificado según la Regla 6-6d por no incluir la penalidad de dos golpes según la Regla 13-4. (Modificada)

Decisión relacionada:

[18/4 Evidencia Televisiva Muestra que una Pelota Estacionada Cambia de Posición pero una Distancia que No es Apreciable a Simple Vista](#)

33-7/5

GOLPE CON PELOTA EQUIVOCADA NO ES RECTIFICADO POR CONSEJO DE UN ARBITRO

P. Un competidor en juego por golpes, tras ejecutar dos golpes a lo largo del hoyo 14, luego jugó una pelota equivocada creyendo que había jugado su tercer golpe. Jugó un total de cuatro golpes con la pelota equivocada y la embocó. Entonces descubrió su error. Antes de ejecutar su golpe de salida del hoyo 15, consultó a un árbitro acerca de cómo proceder. El árbitro le dijo que continuara el juego y consultara al Comité al completar la vuelta, en lugar de instruirlo para que rectificara el error de acuerdo a la Regla 15-3b.

¿Debería descalificarse al competidor tal como lo dispone la Regla 15-3b?

R. No. En tales circunstancias el competidor incurriría en dos golpes de penalidad por quebrantar la Regla 15-3b. La penalidad de descalificación por infracción a la misma Regla debería ser omitida por el Comité en base a lo que prescribe la Regla 33-7, ya que la falta del competidor al no corregir su error, se debe a una equivocación del árbitro.

Por lo general, los golpes efectuados con pelota equivocada no cuentan en el score del jugador. Sin

embargo, en este caso esos golpes deben contar. De no ser así, el competidor no podría anotar un score para ese hoyo. En equidad (Regla 1-4) su score para el hoyo sería 8: los dos golpes efectuados con su pelota, los dos golpes de penalidad por jugar una pelota equivocada y los cuatro golpes ejecutados con la pelota equivocada.

Decisiones relacionadas:

- 34-3/3 En match play, un jugador juega desde lugar equivocado debido a un fallo incorrecto; procedimiento cuando el error es descubierto
- 34-3/3.3 Competidor, en juego por golpes, juega desde lugar equivocado debido a un fallo incorrecto; procedimiento cuando el error es descubierto

33-7/6

COMPETIDOR REPETIDAMENTE REPONE SU PELOTA MAS CERCA DEL HOYO EN EL GREEN

P. Después de completar una vuelta en el juego por golpes, el marcador de un competidor manifestó que el competidor, después de levantar su pelota en el putting green, la repuso repetidamente más cerca del hoyo que el lugar de donde la levantaba. El Comité, después de obtener todas las pruebas posibles, concluyó en que la información del marcador era correcta. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. El competidor debe ser descalificado, según la Regla 33-7.

33-7/7

COMPETIDOR SOLICITA AYUDA DE CO-COMPETIDOR PARA EVITAR PENALIDAD

P. La pelota de un competidor descansa a través de la cancha. Solicita a un co-competidor que quite un impedimento suelto que descansa cerca de su pelota, porque cree que la remoción del impedimento suelto podría ocasionar el movimiento de su pelota y sabe que si un impedimento suelto es quitado por una causa ajena, el competidor no incurre en penalidad. El co-competidor quita el impedimento suelto. ¿Cuál es el fallo?

R. Sin perjuicio de que la pelota se mueva o no como resultado de quitar el impedimento suelto, la actitud del competidor es tan contraria al espíritu del juego que el Comité debería descalificarlo según la Regla 33-7.

El co-competidor no incurre en penalidad por quitar el impedimento suelto, a menos que al Comité le conste que conocía la intención del competidor de burlar una Regla. En tal caso también debería ser descalificado según la Regla 33-7.

Decisiones relacionadas:

- 13-2/33 Causa ajena quita obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador
- 23-1/10 Remoción de impedimentos sueltos que afectan el juego del jugador

33-7/8

SIGNIFICADO DE "SERIA INFRACCION A LA ETIQUETA"

P. En la Regla 33-7 ¿Qué significa "seria infracción a la etiqueta"?

R. Una seria infracción a la etiqueta es el comportamiento de un jugador que muestra un significativo desapego por un aspecto de la Sección Etiqueta, tal como distraer intencionalmente a otro jugador u ofender intencionalmente a alguien.

Aunque un Comité puede descalificar a un jugador según la Regla 33-7 por una única acción que considere ser una seria infracción a la etiqueta, en la mayoría de los casos es recomendable que tal penalidad debería ser impuesta sólo en el caso de cometer una nueva seria infracción.

Finalmente, la aplicación de una penalidad por seria infracción a la etiqueta según la Regla 33-7 queda a discreción del Comité.

33-7/9

COMPETIDOR QUE SABE QUE JUGADOR HA QUEBRANTADO LAS REGLAS, NO LO INFORMA AL JUGADOR NI AL COMITE OPORTUNAMENTE

La responsabilidad por conocer las Reglas recae en todos los jugadores. En juego por golpes, el jugador y su marcador tienen una explícita responsabilidad sobre que la tarjeta de score sea correcta.

Puede ocurrir, sin embargo, que haya casos individuales y excepcionales donde, en orden a proteger los intereses de todos los otros jugadores en la competencia, sería razonable esperar que un competidor aclare un quebrantamiento de las Reglas por un jugador, notificando al mismo, a su marcador o al Comité.

En esas pocas circunstancias, sería apropiado que el Comité impusiera una penalidad de descalificación bajo la Regla 33-7 a un competidor, si resulta evidente que ha omitido avisar al jugador, su marcador o al Comité acerca de un quebrantamiento de las Reglas, con la clara intención de permitirle al jugador presente un score incorrecto.

Decisiones relacionadas:

- 1-3/6 Marcador certifica a sabiendas un score equivocado y competidor sabe que el score es erróneo
- 6-6a/5 Marcador certifica score equivocado a sabiendas pero el competidor ignora que el score es equivocado

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-7 – ver “Penalizaciones impuestas, modificadas o dejadas sin efecto por el Comité” en el Índice

FACULTAD DEL COMITE PARA REDACTAR REGLAS LOCALES

33-8/1

REGLA LOCAL PARA PUTTING GREEN PROVISIONAL DEJA SIN EFECTO REQUERIMIENTO DE EMBOCAR PELOTA

P. La cancha ha estado sometida a arreglos periódicos y ha sido necesario utilizar, de vez en cuando, putting greens provisionales.

Una Regla Local establece que un jugador cuya pelota descansa en algún green provisional, podrá levantar su pelota anotándose dos putts, o completar el hoyo.

¿Es válida tal Regla Local?

R. No. La Regla 1-1 establece: “El Juego de Golf consiste en jugar una pelota con un palo desde el sitio de salida hasta embocarla en el hoyo mediante un golpe o golpes sucesivos de acuerdo con las Reglas”. Cualquier Regla Local según la cual el jugador no está obligado a embocar la pelota dentro del hoyo, deja sin efecto esta Regla básica y no está autorizada.

33-8/2

REGLA LOCAL QUE PERMITE DROPEAR DEL LADO DEL GREEN DE UN HAZARD DE AGUA, CUANDO LA PELOTA NO PUEDE SUPERAR EL HAZARD

P. El diseño del hoyo hace que la pelota del jugador tenga que volar unas 100 yardas para superar un hazard de agua. Para asistir a los jugadores que no pueden sobrepasar el hazard con un golpe, se ha establecido una Regla local que los autoriza, bajo la penalidad de dos golpes, a dropear una pelota en una Zona de Dropeo ubicada del otro lado del hazard. ¿Es correcta esa Regla local?

R. No. Al permitir que el jugador dropee una pelota en un sector de la cancha (del lado del hazard más cercano al putting green) que las Reglas no le permitirían alcanzar, esa Regla local contradice substancialmente a la Regla 26-1b. Asimismo, la penalidad por obtener alivio según la Regla de hazard de agua (Regla 26) es de un golpe, y el Comité no la puede aumentar a dos golpes a través de una Regla Local - ver la Regla 33-8b.

33-8/3 (Reservada)

33-8/4

REGLA LOCAL PARA COMPETENCIAS QUE PERMITEN USO DE CARROS MOTORIZADOS

P. Una competencia que contempla clasificación juego por golpes seguida de match play está por celebrarse. Se permitirán los carros de golf motorizados, pero algunos pueden ser compartidos. Se jugará en grupos de dos. No habrá caddies disponibles. ¿Debería redactarse una Regla Local clarificando la condición de los carros?

R. Se recomienda que se adopte la siguiente Regla Local:

“Un carro motorizado es parte del equipo del jugador:

- (1) Un jugador o jugadores que utilizan un carro pueden designar a alguien que lo conduzca, en cuyo caso el conductor se considera que es el caddie del jugador o jugadores.
- (2) Queda prohibido el uso de un carro por cualquiera que no sea el jugador o jugadores que lo están usando o por el conductor designado. Cualquier jugador que permita el uso no autorizado de su carro queda sujeto a penalidad conforme lo siguiente:

Match play - Al completarse el hoyo en que se descubre la infracción el estado del match será reajustado, deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción. Máxima deducción por vuelta: dos hoyos.

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ocurrió la infracción. Penalidad máxima por vuelta: cuatro golpes. (dos golpes en cada uno de los dos primeros hoyos en los que cualquier infracción ocurra).

Match play o Juego por golpes - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta en el juego del próximo hoyo y la penalidad se aplicará en consecuencia.

En cualquier forma de juego - El uso de cualquier vehículo automotor no autorizado será suspendido inmediatamente después de descubrirse que ha ocurrido una infracción. De no ser así, el jugador será descalificado”.

Si hay algunos caddies disponibles, se sugiere que sean asignados en forma equitativa y que la Regla Local arriba recomendada sea adoptada con el ítem (1) modificado como sigue:

“Un jugador o jugadores que usen un carro podrán designar a alguien que lo maneje si no hay un caddie disponible, en cuyo caso se considera que el conductor es el caddie del jugador o jugadores”. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- 6-4/2.5 Condición del individuo que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en un carrito
- 19/2 Condición de una persona en un carro compartido
- 33-1/9.5 Infracción a la condición de transporte por el caddie

33-8/5

REGLA LOCAL QUE PERMITE A LOS COMPETIDORES SUSPENDER EL JUEGO POR MUTUO ACUERDO A CAUSA DE MAL TIEMPO

P. ¿Está facultado un Comité para redactar una Regla Local que permita a los jugadores en una competencia por golpes, suspender el juego por mutuo acuerdo a causa de mal tiempo?

R. No. Tal Regla Local modificaría la Regla 6-8a.

33-8/6

REGLA LOCAL POR QUEBRANTAMIENTO AL CODIGO DE COMPORTAMIENTO DEPORTIVO O NORMAS DE LA COMPETENCIA

P. ¿Puede un Comité dictar una Regla Local aplicando penalidad por quebrantamiento de un código de comportamiento (p.ej. por lenguaje ofensivo) o por una norma de la competencia (p.ej. por usar teléfono celular cuando dicho uso está prohibido)?

R. No. Una Regla Local imponiendo una penalidad por quebrantamiento de un código de comportamiento deportivo o normas de la competencia no está autorizado. Las penalidades por quebrantamientos de ese tipo, deberían tomar una forma mas general, por ejemplo censura, suspensión o revocar el derecho a jugar en eventos.

No obstante, el Comité puede descalificar a un jugador bajo la Regla 33-7 por un serio quebrantamiento a la etiqueta - ver Decisión 33-7/8.

33-8/7

REGLA LOCAL OBLIGA AL JUGADOR A JUGAR FUERA DE TURNO EN EL PUTTING GREEN

P. Se ha propuesto redactar una Regla Local que establezca que en el putting green un jugador debe continuar jugando hasta que haya embocado. ¿Es aceptable dicha Regla Local?

R. No. Tal Regla Local modificaría las Reglas 10-1b y 10-2b que establecen que la pelota que se encuentre más lejos del hoyo debe jugarse primero.

33-8/8

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO POR RAÍCES DE ÁRBOL

P. ¿Puede un Comité redactar una Regla Local que permita alivio sin penalidad si el golpe de un jugador es interferido por raíces expuestas de un árbol?

R. Una Regla Local está permitida únicamente si existen condiciones anormales. Generalmente, la existencia de raíces expuestas de árboles no es anormal. Sin embargo, si las raíces expuestas están invadiendo el fairway, el Comité estaría autorizado a dictar una Regla local otorgando alivio según la Regla 25-1 por interferencia de raíces expuestas de árboles cuando la pelota descansa en un área cortada baja. El Comité puede limitar el alivio a interferencia con el asiento de la pelota y el espacio del swing a intentar. (Modificada)

33-8/9

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO POR DAÑOS EN BUNKER CAUSADOS POR NIÑOS

P. Algunos hoyos son accesibles al público en general y los chicos juegan en los bunkers dejando pisadas, agujeros y castillos de arena. ¿Puede el Comité redactar una Regla Local que permita a un jugador, sin penalidad, ya sea dropear su pelota fuera de un bunker dañado por los niños, o levantar su pelota de tales daños, alisar la arena y reponer la pelota?

R. No. Ello modificaría la Regla 13-4. Sin embargo, el Comité podría declarar el daño inusual a un bunker como terreno en reparación. (Modificada)

33-8/10

REGLA LOCAL QUE PROHIBA QUITAR EL ASTA-BANDERA

P. ¿Está facultado un Comité para redactar una Regla Local en el invierno, que prohíba quitar el asta-bandera? El propósito sería reducir el tráfico alrededor del hoyo durante el invierno, cuando los putting greens están muy blandos.

R. No. Tal Regla Local modificaría las Reglas de Golf.

33-8/11

REGLA LOCAL QUE DEJE SIN EFECTO PENALIDAD CUANDO LA PELOTA GOLPEA EL ASTA-BANDERA QUE NO HA SIDO ATENDIDA

P. ¿Está facultado un Comité para redactar una Regla Local para el juego en el invierno que deje sin efecto una penalidad incurrida bajo la Regla 17-3c (Pelota que Golpea el Asta-bandera no Atendida) para reducir el daño que se causa alrededor del hoyo y acelerar el juego?

R. No.

33-8/12

REGLA LOCAL PARA PELOTA DESVIADA POR UNA BOCA DE RIEGO

P. ¿Está facultado un Comité para redactar una Regla Local que permita a un jugador repetir su golpe, sin penalidad, si su pelota ha sido desviada por una boca de riego?

R. La boca de riego es una causa ajena (ver Definición de "Causa Ajena"). La desviación de una pelota

producida por una boca de riego se considera una Interposición Accidental y la pelota debe jugarse tal como se encuentra - ver Regla 19-1.

33-8/13

REGLA LOCAL PARA PELOTA DESVIADA POR CABLE DE ALTA TENSION

P. Un cable elevado de alta tensión se encuentra situado de tal manera que interfiere con el juego del hoyo. ¿Sería apropiado que el Comité redactara una Regla Local permitiendo al jugador cuya pelota es desviada por el cable, la opción de repetir el golpe sin penalidad si así lo desea?

R. No. Sin embargo sería aceptable una Regla Local que exigiera al jugador que repitiera el golpe. Se sugiere el siguiente texto:

“Si una pelota golpea el cable de alta tensión en el hoyo... el golpe deberá cancelarse y el jugador deberá jugar una pelota tan cerca como le sea posible del lugar desde donde se jugó la pelota original, de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugando el Próximo Golpe desde donde se Jugó el Golpe Anterior)”

En algunos casos, el Comité puede incluir en la Regla Local las torres o postes que sostienen dichas líneas cuando las mismas están ubicados de tal forma que interfieren con el juego del hoyo.

33-8/14

REGLA LOCAL QUE CONSIDERE UN CERCO INTERNO QUE MARCA LOS LIMITES COMO UNA OBSTRUCCION

P. Hay un campo de práctica en la mitad de la cancha. El campo está rodeado por un cerco que define el campo como fuera de límites. ¿Puede una Regla Local disponer que este cerco en particular sea considerado como una obstrucción, teniendo en cuenta que se encuentra dentro de la cancha?

R. No. Tal Regla Local no está autorizada. Un cerco interno que marca los límites no es una condición anormal.

Decisión relacionada:

- [24/5 Estacas que definen límites no tienen significado en el hoyo que se esta jugando](#)

33-8/15

REGLA LOCAL OTORGANDO ALIVIO DE INTERFERENCIA POR ESTACA INAMOVIBLE EN HAZARD DE AGUA PARA PELOTAS ESTACIONADAS EN EL HAZARD DE AGUA

P. ¿Si las estacas que definen los márgenes de los hazards de agua son inamovibles puede el Comité redactar una Regla Local que otorgue alivio sin penalidad si la pelota de un jugador se estaciona en el hazard de agua y dicha estaca interfiere en su swing o su stance?

R. No. Tal Regla local sería una modificación a las Reglas, ya que las estacas son obstrucciones inamovibles - ver Nota 1 a la Regla 24-2. (Modificada)

33-8/16

REGLA LOCAL CONSIDERANDO TODAS LAS ESTACAS EN LA CANCHA COMO OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES

P. Se ha propuesto adoptar una Regla Local que establezca que todas las estacas en la cancha, es decir, las estacas que definen los márgenes de los hazards de agua, terreno en reparación, etc., se consideren obstrucciones inamovibles. La Regla Local no se aplicaría, claro está, a las estacas que definen los límites, ya que éstas no se encuentran en la cancha. ¿Está permitida tal Regla Local?

R. Sí. Sin embargo, no es recomendable porque puede resultar en que se penalice a jugadores por la Regla 13-2 por mover una estaca tal. (Modificada)

33-8/17

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO CUANDO EL CAMPO VISUAL ESTA INTERFERIDO POR CAJAS DE CONTROL DE RIEGO

P. Cerca de varios fairways han sido instaladas unas cajas para control del riego de unos 0,60 metros de ancho y 1,20 metros de alto. ¿Sería conveniente que el Comité adoptara una Regla Local que permitiera alivio de dichas cajas cuando interfieran la línea de juego, es decir, con el campo visual?

R. No. No está autorizado otorgar alivio cuando el campo visual está interferido por obstrucciones inamovibles permanentes, excepto por circunstancias muy inusuales. No es inusual instalar cajas de control de riego cerca de los fairways.

33-8/18

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO DE CERCO PROTECTOR INSTALADO CERCA DE LINEA DE JUEGO QUE INTERFIERE CAMPO VISUAL

Si se instala un cerco de alambre para proteger a los jugadores que juegan desde el sitio de salida de un hoyo, de los golpes desviados ejecutados desde otro hoyo, y dicho cerco se encuentra relativamente cerca de la línea de juego del otro hoyo, sería permitido redactar una Regla Local que permitiera a un jugador cuya pelota se encuentra en una posición tal que el cerco interfiere en su línea de juego, dropear la pelota, sin penalidad, no más cerca del hoyo, en una Zona de Dropeo determinada.

33-8/19

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO A UN COSTADO ESPECIFICO DE UN CAMINO PAVIMENTADO

P. Hay un camino pavimentado paralelo al costado izquierdo del hoyo 12. Si una pelota se estaciona en el camino y el punto de alivio más cercano según la Regla 24-2b es al costado izquierdo del camino, el jugador, en realidad, no obtiene alivio, dado que al costado izquierdo del camino el terreno se inclina abruptamente, cayendo unos 10 metros. ¿Sería conveniente redactar una Regla Local que otorgara alivio en todos los casos en el costado del camino donde hay fairway?

R. No. La Regla 33-8 dispone: "El Comité puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales." No es anormal que las zonas aledañas a caminos pavimentados tengan arbustos tupidos, árboles, pendientes muy inclinadas, etc., que no otorgan alivio práctico.

Adicionalmente, no sería apropiado, para aliviar el problema, establecer Zonas de Dropeo en el costado del camino que hay fairway.

33-8/20

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO DE CAMINO SIN SUPERFICIE ARTIFICIAL UNICAMENTE PARA EL GOLPE DE SALIDA

P. Un camino sin superficie artificial cruza un fairway a 225 yardas del sitio de salida. ¿Está facultado el Comité para adoptar una Regla Local que otorgue alivio como el otorgado por la Regla 24-2b(i) o la Regla 25-1b(i) para los golpes de salida, pero no para los golpes posteriores que se estacionen en dicho camino?

R. No. El Comité tiene autoridad para otorgar alivio por interferencia del camino, pero no para limitar su aplicación.

Decisión relacionada:

- [33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica únicamente para el golpe ejecutado desde el sitio de salida](#)

33-8/21

REGLA LOCAL POR DAÑOS HECHOS POR INSECTOS

P. Algunos tipos de insectos por ejemplo grillo topo, pueden causar daños a la cancha de golf que lleve a una condición de juego irrazonable. ¿Puede el Comité dictar una Regla Local tratando esos daños como terreno en reparación?

R. Sí. Sin embargo, en algunas instancias un Comité estaría justificado en disponer que la interferencia al stance del jugador por esta condición no debe considerarse, por si misma, interferencia según esta Regla Local - ver Nota a la Regla 25-1a.

33-8/22

REGLA LOCAL QUE CONSIDERA LOS HORMIGUEROS COMO TERRENO EN REPARACION

P. Un hormiguero es un impedimento suelto y puede ser quitado, pero no existe ningún otro alivio sin penalidad. Algunos hormigueros tienen forma cónica y son duros y no pueden ser removidos, pero el alivio que establece la Regla 25-1b no es aplicable, porque las hormigas no son animales de madriguera. Si dichos hormigueros interfieren en el juego, ¿podría redactarse una Regla Local que otorgue alivio?

R. Sí. Se justificaría adoptar una Regla Local que disponga que tales hormigueros sean considerados terreno en reparación.

Una Regla Local en este sentido también se justifica en canchas donde existen hormigas ponzoñosas. Los hormigueros de estas hormigas se pueden remover, pero esto causaría que las hormigas salieran en masa a la superficie. Cuando esto ocurre, cualquiera que se encuentre en los alrededores corre peligro de ser picado por las hormigas y la picadura de las hormigas ponzoñosas puede causar trastornos serios.

Si no se ha adoptado una Regla Local que otorgue alivio de hormigas ponzoñosas y una pelota se estaciona tan cerca del hormiguero que ponga al jugador en peligro, el jugador tiene derecho, en equidad, a obtener alivio como lo establece la Decisión 1-4/10.

33-8/23

REGLA LOCAL NEGANDO ALIVIO DE TERRENO EN REPARACION DURANTE EL JUEGO DE UN HOYO EN PARTICULAR

P. Una zona de terreno en reparación se encuentra ubicada en el fairway del hoyo 2, que está paralelo al hoyo 1. ¿Se permitiría adoptar una Regla Local que prohíba alivio del terreno en reparación durante el juego del hoyo 1?

R. No.

33-8/24

REGLA LOCAL QUE PERMITE OBTENER ALIVIO POR SURCOS QUE BORDEAN EL PUTTING GREEN

P. Se han cortado surcos en el perímetro de los putting greens, o justo mas allá de los collares de los greens, para prevenir el progresivo crecimiento de pastos (p.ej. bermuda) y su invasión hacia los greens. Si una pelota se estaciona en o sobre estos surcos es imposible jugar la pelota con algún grado de precisión. ¿Se permite redactar una Regla Local concediendo alivio?

R. Sí. Si un surco que bordea toca el putting green el Comité puede dictar una Regla Local dando alivio si una pelota descansa en o sobre tales surcos, o el surco interfiere el área del swing a intentar, pero no solamente porque el surco pudiera afectar el stance del jugador. La Regla Local debería establecer lo siguiente:

“Si una pelota se estaciona en o sobre un surco que bordea el putting green, o si el surco interfiere el área del swing a intentar por el jugador, la pelota puede, sin penalidad, ser levantada, limpiada y colocada en la posición mas cercana de donde descansaba que no esté mas cerca del hoyo y evite la interferencia de la condición, en o fuera del putting green”.

Si los surcos que rodean no tocan el putting green, el Comité los puede declarar como terreno en reparación y otorgar alivio de acuerdo a la Regla 25-1, estableciendo:

“Los surcos alrededor de los collares de los putting green son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia del surco con el stance del jugador no se considera, por sí misma, interferencia de acuerdo a la Regla 25-1. Si la pelota descansa en o toca el surco, o éste interfiere con el área del swing a intentar, se puede obtener alivio bajo la Regla 25-1.”

33-8/25

REGLA LOCAL PARA TERRENO EN REPARACION ADYACENTE A SENDERO PARA CARROS DE SUPERFICIE ARTIFICIAL

P. Cuando un terreno en reparación se encuentra adyacente a un sendero para carros de superficie artificial (una obstrucción), a veces un jugador, después de obtener alivio de unas de las condiciones, se encuentra interferido por la otra condición. Por lo tanto, se debe dropear otra vez, aplicando otra Regla.

Este procedimiento es engorroso, y puede dar lugar a complicaciones. ¿Sería conveniente eliminar el problema mediante una Regla Local que estableciera que el terreno en reparación adyacente a un sendero para carros de superficie artificial tuviera la misma condición que un sendero para carros?

R. Sí. Si se utilizan líneas blancas para marcar el terreno en reparación, se sugiere adoptar la siguiente Regla Local:

“Las zonas marcadas con líneas blancas que se encuentren unidas a caminos o senderos de superficie artificial tienen la misma condición que los caminos o senderos, es decir, son obstrucciones y no terreno en reparación. Se brinda alivio sin penalidad, como lo establece la Regla 24-2b(i)”.

33-8/26

REGLA LOCAL QUE ALTERA PROCEDIMIENTO DE ALIVIO DE TERRENO EN REPARACION

P. Se proyecta definir una zona que contiene árboles jóvenes como terreno en reparación. ¿Se permitiría adoptar una Regla Local que estableciera que si un jugador opta por obtener alivio de esta zona, debe dropear su pelota detrás de dicha zona, manteniendo los árboles entre él y el hoyo?

R. No. Sin embargo, si no es posible proceder de conformidad con la Regla de terreno en reparación, se autoriza el establecimiento de Zonas de Dropeo. La Regla Local que dispone tales Zonas de Dropeo puede establecerlas como de uso obligatorio o como una opción adicional de la Regla 25-1.

33-8/27

REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO SIN PENALIDAD EN BUNKER INUNDADO POR AGUA OCASIONAL.

P. ¿Puede un Comité redactar una Regla Local que permita a un jugador dropear sin penalidad fuera de cualquier bunker con agua ocasional, contrariamente a lo que indica la Regla 25-1b(ii)?

R. No. El Comité no puede redactar una Regla Local estableciendo en general que los bunkers inundados se consideren terrenos en reparación a través de la cancha ya que tal Regla Local deja sin efecto una penalidad impuesta por las Reglas de Golf, en contra de la Regla 33-8b.

Sin embargo, en circunstancias excepcionales, donde ciertos bunkers específicos se inundan completamente y no hay posibilidad razonable que los bunkers se sequen durante la vuelta, el Comité puede dictar una Regla Local que permite alivio sin penalidad de bunkers específicos. Antes de dictar tal Regla Local, el Comité debe estar convencido que tales circunstancias excepcionales son reales y que permitir alivio sin penalidad en bunkers específicos es más apropiado que la aplicación simple de la Regla 25-1b(ii). Si el Comité decide introducir una Regla Local, se sugiere el siguiente texto:

“El bunker inundado en [insertar ubicación del bunker; por ejemplo, a la izquierda del green del hoyo 5] es terreno en reparación. Si la pelota de un jugador se estaciona en ese bunker o si ese bunker interfiere con el stance o el espacio en que ha de intentar su swing y el jugador quiere obtener alivio, debe hacerlo fuera del bunker sin penalidad, de acuerdo a la Regla 25-1b(i). Todos los otros bunkers de la cancha, contengan agua o no, mantienen la condición de hazards aplicándose las Reglas en consecuencia”.

En una competencia que incluye más de una vuelta, se puede tal Regla Local puede dictarse o dejarse sin efecto entre vueltas.

Decisiones relacionadas:

- 25/13 Bunker totalmente en reparación.
- 25-1b/8 Opciones del jugador cuando el bunker está totalmente cubierto por agua ocasional.

33-8/28

REGLA LOCAL QUE PERMITE DROPEAR NUEVAMENTE O COLOCAR LA PELOTA, CUANDO UNA PELOTA DROPEADA SE ENTIERRA EN EL BUNKER

P. Los bunkers en una cancha tienen con frecuencia agua ocasional. La textura de la arena en los bunkers es tal que una pelota dropeada de acuerdo con la Regla 25-1b(ii)(a) se entierra en la arena mojada, a la profundidad de la pelota o más aún.

¿Sería apropiado que el Comité dicte una Regla Local permitiendo que una pelota que se entierre en el bunker después de haber sido dropeada por agua ocasional en el bunker, sea dropeada nuevamente o colocada?

R. No. No es anormal que una pelota que se ha dropeado en un bunker se entierre en la arena. (Modificada)

33-8/29

REGLA LOCAL QUE OBLIGUE A UN JUGADOR A OBTENER ALIVIO CON PENALIDAD DE VIVERO DE ARBOLES O PLANTACION

P. ¿Está facultado un Comité para adoptar una Regla Local que disponga que una pelota que descanse en un vivero de árboles o en una plantación, sea dropeada afuera, con un golpe de penalidad?

R. No. Si el Comité desea prohibir el juego en esta zona, puede declararla como terreno en reparación, donde el alivio sin penalidad es obligatorio. No está permitida una Regla Local que imponga una penalidad de un golpe.

33-8/30

REGLA LOCAL QUE PERMITE LA REPARACION DE TAPONES DE CESPED EN EL PUTTING GREEN QUE NO TENGAN 108 MILIMETROS DE DIAMETRO

P. En relación a los tapones de césped que han sido cortados en algún putting green para reparar zonas de césped, que no sean tapones de 108 mm. de diámetro, preguntamos si el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo la reparación de dichos arreglos.

R. Sí. Si tales zonas existen se recomienda la adopción de una Regla Local permitiendo la reparación de esos tapones según la Regla 16-1c. En ausencia de tal Regla Local, la reparación de dichos tapones de césped sería contraria a la regla 16-1c.

33-8/31

REGLA LOCAL QUE PERMITE OBTENER ALIVIO POR ACUMULACION DE HOJAS A TRAVES DE LA CANCHA

P. El Comité está facultado para redactar una Regla Local temporaria que establezca que la acumulación de hojas a través de la cancha, en determinados hoyos, se considere terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación") y se aplicará la Regla 25-1.

La Regla Local debe limitarse al hoyo/s en donde hay problemas por acumulación de hojas, y debe revocarse una vez que las condiciones lo permitan. Debe prestarse atención especial al primer párrafo de la Regla 25-1c; salvo que exista conocimiento o virtual certeza de que una pelota que no puede encontrarse se ha perdido entre las hojas, debe considerarse perdida en algún otro lugar, y se aplica la Regla 27.

En relación con las hojas que han caído en un bunker - ver Decisión 13-4/33.

33-8/32 (Reservada)

33-8/32.5

REGLA LOCAL QUE TRATA GRAVE DAÑO POR ANIMALES QUE NO SON DE MADRIGUERA COMO TERRENO EN REPARACION

P. ¿Puede un Comité redactar una Regla Local declarando zonas gravemente dañadas por animales que no son de madriguera como terreno en reparación sin marcarlas como tales?

R. Sí. Además, en algunas instancias un Comité estaría justificado en especificar que la interferencia con el stance del jugador no es, en sí misma, interferencia de la condición - ver la Nota en la Regla 25-1a.

33-8/33

REGLA LOCAL QUE PROHIBE DROPEAR EN EL ANTE-GREEN CUANDO UNA PELOTA SE ESTACIONA EN PUTTING GREEN EQUIVOCADO

P. Las pelotas jugadas desde el sitio de salida del hoyo 13, con frecuencia se estacionan en el green del

hoyo 15 y el punto de alivio más cercano según la Regla 25-3 es el ante-green cortado bajo. Se ha causado mucho daño a este ante-green. ¿Está facultado el Comité para redactar una Regla Local que establezca que la pelota debe ser dropeada fuera del putting green y del ante-green?

R. Sí. Se sugiere el siguiente texto de la Regla Local:

“Para la aplicación de la Regla 25-3, el putting green del hoyo 15 incluye el ante-green que lo rodea”.

33-8/34

ALIVIO DE AGUJEROS DE DIVOTS

P. ¿Puede un Comité hacer una Regla Local, proporcionando alivio sin penalidad de agujeros de divots o de agujeros de divots reparados (p.ej. agujeros que han sido rellenados con arena y/o con mezcla de semillas)?

R. No. Tal Regla Local modificaría la Regla 13-1 y no está autorizada.

33-8/35

REGLA LOCAL QUE TRATA EL ROUGH COMO HAZARD DE AGUA LATERAL

P. Las zonas adyacentes a los fairways contienen rocas grandes encajadas, matorrales muy densos y cactus espinosos. Un jugador, cuya pelota se estacione allí, no tiene oportunidad de ejecutar un golpe.

¿Sería conveniente redactar una Regla Local que estableciera que dichas zonas deben ser tratadas como hazards de agua laterales?

R. No. Hay muchas canchas en donde las zonas adyacentes a los fairways son de tal naturaleza que una pelota que se estaciona en ellas casi siempre se pierde o es injugable. Por lo tanto no es una situación anormal.

33-8/36

REGLA LOCAL OTORGANDO ALIVIO SIN PENALIDAD POR PELOTA EN HAZARD DE AGUA

P. Una zanja de drenaje cruza un hoyo a unas 190 yardas del sitio de salida. El Comité ha marcado esa parte de la zanja como dentro de los límites del fairway y una Regla Local permite que los jugadores obtengan alivio sin penalidad, si sus golpes de salida se estacionan en la zanja dentro de los límites del fairway.

¿Es ésta una Regla Local adecuada?

R. No. Una zanja de drenaje es un hazard de agua - ver Definición de “Hazard de Agua”. Según la Regla 26-1, la penalidad por obtener alivio de un hazard de agua es de un golpe. La Regla 33-8b prohíbe dejar sin efecto esta penalidad con una Regla Local.

33-8/37

REGLA LOCAL QUE PERMITE DROPEAR DENTRO DE UN HAZARD DE AGUA DETRAS DEL PUNTO DONDE LA PELOTA DESCANSA EN EL HAZARD

P. Un hazard de agua mide desde 100 yardas hasta 250 yardas de ancho, y tiene poco o nada de agua. En la mayoría de los casos la pelota se puede jugar desde el hazard. Sin embargo, a veces sucede que la pelota no logra sobrepasar el hazard por unas pocas yardas y se estaciona, injugable, dentro del hazard.

De acuerdo con la Regla 26-1, el jugador debe dropear o detrás del hazard o en el lugar desde donde jugó su último golpe. En cualquiera de estos casos, el punto de alivio queda como a 250 yardas. Teniendo en cuenta estas circunstancias, ¿está facultado el Comité para redactar una Regla Local que permita al jugador dropear la pelota dentro del hazard, bajo penalidad de un golpe, o fuera del hazard?

R. No.

Decisiones relacionadas:

- 26-1/20 Permitiendo dropear en el lado opuesto al punto donde descansa la pelota en un hazard de agua lateral
- 33-2a/9 Parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo

33-8/37.5

REGLA LOCAL PARA HAZARD DE AGUA CON BUNKER ADYACENTE.

P. Debido a la proximidad de un bunker al margen de un hazard de agua lateral, es probable que al dropear la pelota según la Regla 26-1c(i), un jugador deba hacerlo en el bunker.
¿Se podría permitir colocar la línea que define el hazard de agua lateral en el costado del bunker que da sobre el fairway (es decir, haciendo que el bunker forme parte del hazard de agua lateral), o alternativamente, redactar una Regla Local para que, al obtener alivio según la Regla del hazard de agua lateral, el jugador pueda dropear su pelota en el costado del bunker que da al fairway?

R. En todos los casos, el hazard se debería marcar a lo largo de sus límites naturales – ver Decisión 33-2a/4.
Si el Comité no desea requerir a un jugador que dropee una pelota en el bunker al proceder según la Regla del hazard de agua lateral, puede establecer una zona o serie de zonas de dropeo sobre el costado del bunker que da al fairway y redactar una Regla Local estableciendo que un jugador cuya pelota está en el hazard de agua lateral (habiendo cruzado por última vez el margen del hazard entre puntos definidos), puede dropear una pelota, con la penalidad de un golpe, en la zona de dropeo más cercana que no esté mas cerca del hoyo.

33-8/38

REGLA LOCAL QUE CONSIDERE PELOTA FUERA DE LIMITES CUANDO CRUZA LOS LIMITES PERO SE ESTACIONA DENTRO DE LA CANCHA

P. ¿Está permitido redactar una Regla Local que establezca que una pelota está fuera de límites si cruza los límites, aunque se estacione nuevamente en la misma parte de la cancha? El objeto de la Regla Local sería evitar que los jugadores acortaran camino en un hoyo “dog-leg”.

R. No. Una pelota se considera fuera de límites cuando toda ella descansa fuera de límites - Ver Definición de “Fuera de Límites”.

La Regla Local sugerida en la Decisión 27/20 trata una situación diferente, es decir, cuando una pelota cruza una zona considerada fuera de límites y se estaciona en un lugar distinto de la cancha.

Decisiones relacionadas:

- 33-2a/12 Límite interno entre hoyos
- 33-2a/13 Sitio de salida considerado dentro de los límites a efectos de ejecutar el golpe de salida y fuera de límites de ahí en más
- 33-2a/14 Fuera de límites interno se aplica únicamente para el golpe ejecutado desde el sitio de salida

33-8/39

REGLA LOCAL PARA PAREDES DE BUNKER HECHAS CON PANES DE PASTO

P. La pared de un bunker está hecha con panes de pasto, ya sea que estén cubiertos o no con pasto o tierra. ¿Puede el Comité redactar una Regla Local considerando que tales paredes no son “zonas cortadas bajas” (Regla 25-2).

R. Sí.

33-8/39.5

REGLA LOCAL CONSIDERANDO PARED DE UN BUNKER PARCIALMENTE CUBIERTA DE PASTO COMO PARTE DEL BUNKER.

P. Los bunkers de la cancha están diseñados para tener paredes de tierra (que no consisten en panes de pasto), que son por ende, parte del bunker. Sin embargo, partes de algunas paredes de los bunkers se han cubierto de pasto. Según la definición de “Bunker”, las zonas cubiertas de pasto son a través de la cancha. En tal situación ¿puede un Comité redactar una Regla Local que considere las paredes “mixtas” del bunker como parte del bunker?

R. Sí. A contrario, si los bunkers se hubieran diseñado para tener paredes cubiertas de pasto, pero algunas partes se desgastaran y quedaran sin pasto, el Comité podría considerar las secciones “mixtas” en la pared como a través de la cancha y no parte del bunker.

Decisiones relacionadas con las Reglas 33-8/39 y 33-8/39.5:

- 13/4 Pelota completamente enterrada en el borde de un bunker.
- 16/2 Pelota enterrada en la pared interna del hoyo; la totalidad de la pelota se encuentra por debajo del borde del hoyo.
- 25-2/5 Pelota enterrada en repecho de pasto o pared de bunker.

33-8/40

REGLA LOCAL ACLARANDO LA CONDICION DE MATERIAL SIMILAR A LA ARENA

P. En una cancha se ha colocado en sus bunkers un material distinto a la arena (p.ej. conchilla molida o lava en polvo). ¿Está facultado el Comité para establecer una Regla Local determinando que ese material tiene la misma condición que la arena o tierra suelta (es decir, impedimentos sueltos en el putting green pero no en cualquier otro lugar)?

R. Sí.

33-8/41

MARCANDO ZONAS AMBIENTALMENTE SENSIBLES

Si la correspondiente autoridad prohíbe la entrada en y/o el juego desde una zona, por motivos ambientales, es responsabilidad del Comité decidir si una zona ambientalmente sensible debería definirse como terreno en reparación, un hazard de agua o un fuera de límites.

El Comité, no obstante, no puede definir la zona como un hazard de agua o hazard de agua lateral salvo que sea, por Definición, un hazard de agua. El Comité debería tratar de preservar las características del hoyo.

Como ejemplos:

- (a) Una pequeña zona de plantas exóticas cercanas a un putting green ha sido declarada zona ambientalmente sensible. El Comité podrá definir la zona como terreno en reparación o fuera de límites, pero no podrá ser definida como un hazard de agua o hazard de agua lateral. En vista de la cercanía de la zona a un putting green, no deberá definirse como un fuera de límites debido a que una penalidad de golpe y distancia sería demasiado severa. Sería más apropiado definir la zona como terreno en reparación.
- (b) Una gran zona de dunas al costado de un hoyo ha sido declarada zona ambientalmente sensible. En contraste con (a) precedente, no debería ser definida como terreno en reparación ya que la ausencia de una penalidad, sería demasiado generosa. Sería más apropiado definir la zona como fuera de límites.
- (c) Una zona grande de terreno húmedo a lo largo de un hoyo ha sido declarada ambientalmente sensible. Como en (b) precedente, podría definírsela como fuera de límites, pero sería más apropiado definirla como un hazard de agua lateral.

Una zona ambientalmente sensible debería ser físicamente protegida para impedir el ingreso de los jugadores en ella (p. ej. mediante un cerco, carteles de precaución, etc.) y debería marcársela de acuerdo con las recomendaciones de las Reglas de Golf (es decir, con estacas amarillas, rojas o blancas, según el status de la zona). Se recomienda que estacas con la punta verde sean utilizadas para designar una zona ambientalmente sensible.

33-8/42

JUGADOR ENTRA EN UNA ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE PARA RECUPERAR PELOTA

P. Un jugador, equivocadamente, ingresa en una zona ambientalmente sensible para recuperar una pelota. ¿Cuál es el fallo?

R. No existe una penalidad según las Reglas de Golf, pero el jugador puede haber violado la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria. Una Regla Local que impone una penalidad por ingresar en una zona ambientalmente sensible no está autorizada.

33-8/43

GOLPE EJECUTADO DESDE ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE

P. Un jugador ejecuta un golpe a su pelota desde dentro de una zona ambientalmente sensible donde el juego está prohibido o tomó su stance en una zona tal al ejecutar un golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. La respuesta depende de cómo el Comité ha definido esa zona ambientalmente sensible.

Terreno en Reparación, Hazard de Agua o Hazard de Agua Lateral: Si la pelota estaba en la zona ambientalmente sensible, o si el jugador tomó su stance en la zona ambientalmente sensible para ejecutar un golpe a su pelota que estaba descansando fuera de la zona ambientalmente sensible, pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad de dos golpes en el juego por golpes por quebrantar la Regla Local. En el juego por golpes debe terminar el hoyo con esa pelota salvo que una sería infracción a la Regla Local haya ocurrido - ver Decisión 33-8/44.

Fuera de Límites: Si la pelota estaba en la zona ambientalmente sensible, el jugador jugó pelota equivocada - ver Decisión 15/6. Por consiguiente, en match play el jugador pierde el hoyo. En el juego por golpes, incurre en una penalidad de dos golpes y debe proseguir según la Regla 27-1, incurriendo en una penalidad adicional de un golpe dispuesto en dicha Regla.

Si el jugador tomó su stance en la zona ambientalmente sensible para jugar una pelota que estaba dentro de límites, el fallo sería el mismo que en el caso de Terreno en Reparación, Hazard de Agua o Hazard de Agua Lateral.

En todos los casos, el jugador podría haber violado la ley o estar sujeto a otra acción disciplinaria por haber ingresado en la zona ambientalmente sensible.

33-8/44

VENTAJA SIGNIFICATIVA OBTENIDA AL JUGAR DESDE UNA ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE DEFINIDA COMO HAZARD DE AGUA

P. Un jugador ejecuta un golpe a su pelota que descansa en una zona ambientalmente sensible desde donde el juego está prohibido y que ha sido definida como un hazard de agua.

El punto a través del cual su pelota cruzó por última vez el margen del hazard está situado 150 yardas detrás del lugar desde donde ejecutó el golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. En match play el jugador pierde el hoyo por quebrantar la Regla Local.

En el juego por golpes, ejecutar un golpe desde una zona ambientalmente sensible no constituye de por sí una seria infracción a la Regla Local. En éste caso, sin embargo, al hacerlo el jugador obtuvo una ventaja significativa y en consecuencia cometió una seria infracción a la Regla Local. El jugador debe corregir su error siguiendo el procedimiento delineado por la Regla 20-7c, jugando una pelota de acuerdo a lo que prescribe la Regla 26-1 e incurriendo en la penalidad de un golpe que establece esa Regla, más una penalidad adicional de dos golpes por la infracción a la Regla Local; de no hacerlo, el jugador está descalificado. El golpe ejecutado a la pelota original desde la zona ambientalmente sensible y todos los golpes subsiguientes con esa pelota, incluyendo golpes de penalidad, no cuentan en su score.

33-8/44.5

CONDICION DE LAS COSAS EN CRECIMIENTO CON SUS RAICES EN ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE

P. La pelota de un jugador va a descansar a través de la cancha cerca de una zona ambientalmente sensible que ha sido definida como hazard de agua lateral. El backswing del jugador está interferido por una rama de un árbol cuyas raíces están en la zona ambientalmente sensible pero que sobrepasa el terreno fuera del hazard. Con la Regla Local de Zona Ambientalmente Sensible en vigencia, ¿está el jugador obligado a tomar alivio de la rama sin penalidad?

R. No. El jugador debe jugar la pelota tal como descansa o declararla injugable (Regla 28). La parte del árbol que se extiende mas allá del margen del hazard de agua lateral no es parte del mismo y por lo tanto no forma parte de la zona ambientalmente sensible. En consecuencia, la Regla Local no se aplica a esa parte de la rama.

El mismo resultado se aplicaría si la zona ambientalmente sensible ha sido definida como fuera de límite, toda vez que la línea de fuera de límite como la de un Hazard de agua lateral, se extiende verticalmente hacia abajo y hacia arriba.

No obstante, si la zona ambientalmente sensible ha sido definida como terreno en reparación, el jugador estaría obligado a tomar alivio de la rama sin penalidad, ya que todo el árbol es parte del terreno en reparación (ver Definición de "Terreno en Reparación").

Para evitar tales situaciones, se recomienda que, donde sea posible, el Comité defina los márgenes de una zona ambientalmente sensible de tal manera que cualquier rama colgando quede dentro de la zona.

33-8/45

REGLA LOCAL TRATANDO OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORARIAS COMO OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES U OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES TEMPORARIAS

P. ¿Puede un Comité dictar una Regla Local estableciendo que un jugador puede tratar a una obstrucción inamovible temporaria como una obstrucción inamovible (en cuyo caso se aplica la Regla 24-2) o como una obstrucción inamovible temporaria (en cuyo caso se aplica la correspondiente Regla Local)?

R. Sí.

Otras Decisiones relacionadas con la Regla 33-8 – ver “Reglas Locales” en el Índice

REGLA 34

Definiciones

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

34-1. Reclamos y Penalidades

a. Match Play

Si un reclamo es planteado ante el *Comité* según la Regla 2-5, el fallo respectivo debería anunciarse lo antes posible a fin de que el estado del match pueda ser ajustado, si fuere necesario. Si un reclamo no es planteado de acuerdo con lo dispuesto por la Regla 2-5, no debe ser considerado por el *Comité*.

No hay límite de tiempo para aplicar la penalidad de descalificación por infracción a la Regla 1-3.

b. Juego por Golpes

En el juego por golpes, una penalidad no debe ser dejada sin efecto, modificada o impuesta luego de cerrada la competencia. Una competencia ha quedado cerrada cuando el resultado ha sido anunciado oficialmente o, en las clasificaciones juego por golpes seguidas por match play, cuando el jugador ha ejecutado el golpe de salida en su primer match.

Excepciones: Una penalidad de descalificación debe ser impuesta después de cerrada la competencia si un *competidor*:

- (i) quebrantó la Regla 1-3 (Convenir en Dejar Sin Efecto las Reglas); o
- (ii) entregó una tarjeta de score en la que anotó un handicap que, antes del cierre de la competencia, le constaba que era mayor que aquel al que tenía derecho, y ello afectó el número de golpes recibidos (Regla 6-2b); o
- (iii) entregó, un score menor para cualquier hoyo que el realmente empleado (Regla 6-6d), por cualquier motivo que no sea la omisión de incluir una penalidad que antes del cierre de la competencia, él desconocía haber incurrido; o
- (iv) conocía, antes de cerrarse la competencia, que había quebrantado cualquier otra *Regla* para la cual la penalidad es la descalificación.

34-2. Fallo del Árbitro

Si un *árbitro* ha sido designado por el *Comité*, su decisión es definitiva.

34-3. Decisión del Comité

En ausencia de un *árbitro*, cualquier controversia o duda acerca de las *Reglas* debe ser sometida al *Comité*, cuya decisión es definitiva.

Si el *Comité* no puede llegar a una decisión, puede someter la controversia o duda al Comité de Reglas de Golf de la Entidad Rectora Nacional, quien solo en caso de duda podría remitirla a R&A cuya decisión será definitiva.

Si la controversia o duda no ha sido sometida al Comité de Reglas de Golf, el jugador o los jugadores pueden pedir que una consulta, de común acuerdo, sea remitida por intermedio de un representante debidamente autorizado del *Comité*, al Comité de Reglas de Golf, solicitando su opinión acerca de si la decisión dada fue correcta. La respuesta será remitida a dicho representante autorizado.

Si el juego es conducido apartándose de las Reglas de Golf, el Comité de Reglas de Golf no tomará ninguna decisión al respecto.

RECLAMOS Y PENALIDADES EN MATCH PLAY

34-1a/1

JUGADOR QUE HA ALCANZADO LA TERCERA VUELTA DE UN MATCH PLAY ES DESCALIFICADO POR ACORDAR DEJAR SIN EFECTO LAS REGLAS EN EL MATCH DE LA PRIMERA VUELTA

P. La Regla 34-1a establece que no hay límite de tiempo para aplicar la penalidad de descalificación consagrada en la Regla 1-3 por acordar dejar sin efecto una Regla. Si A, quien acordó con su contrario dejar sin efecto una Regla en la primera vuelta del match play, logra llegar a la tercera vuelta antes de que el Comité se da cuenta de la infracción a la Regla 1-3, ¿cómo debe proceder el Comité?

R. Debido a que A queda descalificado, el Comité debe fallar de acuerdo con la equidad (Regla 1-4). Como orientación, ver Decisión 34-1b/8.

RECLAMOS Y PENALIDADES EN EL JUEGO POR GOLPES

34-1b/1

OMISION DE UN GOLPE DE PENALIDAD AL ENTREGAR SCORE

P. En el juego por golpes, un competidor entregó una tarjeta con un score incorrecto en un hoyo porque omitió incluir un golpe de penalidad. Después de que la competencia se cerró, se descubrió el error. ¿Permite la Regla 34-1b imponer la penalidad de descalificación por quebrantar la Regla 6-6d?

R. Como lo establece la Regla 34-1b, el Comité debería aplicar la penalidad de descalificación si el competidor sabía, antes del cierre de la competencia, que había incurrido en una penalidad y de manera intencional o no, omitió añadir la penalidad a su score, pero no si el competidor ignoraba que había incurrido en una penalidad.

Decisión relacionada:

- [34-3/1 Corrección de fallo incorrecto en juego por golpes](#)

34-1b/1.5

COMPETIDOR INFORMADO CORRECTAMENTE POR CO-COMPETIDOR DE QUE INCURRIÓ EN PENALIDAD, DISCREPA CON ÉSTE Y OMITIÓ INCLUIR PENALIDAD EN SU SCORE. COMITÉ INFORMADO ACERCA DEL INCIDENTE DESPUÉS DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. En juego por golpes, A, desconociendo las Reglas y con la colaboración de B, su marcador, quitó una piedra de un hazard de agua cuando su pelota descansaba en el hazard. Posteriormente, A fue informado por C, un co-competidor, de que él (A) había quebrantado la Regla 13-4. A discrepó, omitió aclarar la duda con el Comité al finalizar la vuelta, y devolvió su tarjeta de score sin aplicarse los dos golpes de penalidad por infracción a la Regla 13-4.

Después de cerrada la competencia, C denunció el hecho al Comité. ¿Debería A ser descalificado?

R. Sí. La Regla 34-1b dispone, efectivamente, que un competidor debe ser descalificado después de cerrada la competencia si entregó un score que no incluía una penalidad que él sabía había incurrido antes de cerrada la competencia. Como C le indicó a A que había procedido incorrectamente y A no hizo nada para verificar si es que había incurrido en penalidad antes de entregar su tarjeta, se considera que A supo que había incurrido en penalidad. (Modificada)

34-1b/2

OMISIÓN DEL COMPETIDOR DE FIRMAR LA TARJETA DE SCORE SE DESCUBRE DESPUÉS DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. Poco después de haberse cerrado una competencia juego por golpes, se descubrió que la tarjeta de score del ganador no había sido firmada por él ¿Debería el Comité tomar alguna medida?

R. El Comité debe decidir si el competidor sabía, antes de cerrarse la competencia, que estaba en infracción a las Reglas por omitir firmar su tarjeta de score (Regla 6-6b). Si él sabía, está descalificado tal como lo dispone la Excepción (iv) a la Regla 34-1b. De no ser así, ninguna penalidad puede ser impuesta y el resultado de la competencia debe mantenerse. (Modificada)

Decisiones relacionadas:

- [6-6b/3 Competidor omite firmar la tarjeta correspondiente a la primera vuelta; error se descubre al concluir la última vuelta](#)
- [33-7/3 Competidor omite firmar tarjeta y culpa al comité por no darle el tiempo suficiente para hacerlo](#)

34-1b/3

JUEGO DE PELOTA EQUIVOCADA NO SE RECTIFICA; ERROR SE DESCUBRE DESPUES DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. En un juego por golpes, A jugó pelota equivocada en el hoyo 5, pero no se dió cuenta de ello hasta que completó el hoyo. Antes de ejecutar el golpe desde el sitio de salida del hoyo 6, A y B, marcador de A, llegaron a la conclusión de que A había incurrido en dos golpes de penalidad. Según esto, B añadió dos golpes de penalidad al score de A en el hoyo 5 y A y B jugaron sus golpes de salida en el hoyo 6 sin que A corrigiera su error de acuerdo con la Regla 15-3b. A no sabía que debía haber rectificado su error.

Antes de entregar su tarjeta, A comunicó al Comité lo sucedido. El Comité confirmó que la penalidad era de dos golpes, pero no preguntó a A si había rectificado el error.

A ganó la competencia. Algunos días después el subcampeón reclamó que A debería ser descalificado según la Regla 15-3b. ¿Cuál es el fallo?

R. La competencia se mantiene como fue jugada, con A como ganador. De acuerdo con la Regla 34-1b, la penalidad de descalificación no puede imponerse después de cerrada la competencia si el competidor ignoraba que había incurrido en penalidad.

34-1b/4

COMPETIDOR CAMBIA PESO DEL PALO DURANTE LA VUELTA; INFRACCIÓN SE DESCUBRE DESPUÉS DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. Pocos días después de concluir una competencia juego por golpes, se informó que el ganador había cambiado el peso de su putter durante la vuelta estipulada. ¿Debería ser penalizado?

R. El Comité debe determinar si el competidor sabía, entre el momento en que quebrantó la Regla y el cierre de la competencia, que había incurrido en penalidad de acuerdo con las Reglas por cambiar el peso de su putter durante la vuelta estipulada (Regla 4-2). Si sabía que había incurrido en penalidad de acuerdo a las Reglas, está descalificado de acuerdo a la Excepción (iv) a la Regla 34-1b. De lo contrario no puede imponerse penalidad. (Modificada)

34-1b/5

PENALIDAD DE DESCALIFICACIÓN APLICADA ERRÓNEAMENTE A GANADOR DE LA COMPETENCIA; ERROR SE DESCUBRE DESPUÉS DE QUE OTROS DOS COMPETIDORES DESEMPATAN EL PRIMER PUESTO

P. En la vuelta final de una competencia juego por golpes, el Comité descalificó a A por anotar en su tarjeta de score un score total menor en un golpe a su verdadero score. Los scores de A hoyo por hoyo eran correctos. El Comité estaba equivocado. A habría ganado la competencia si no hubiera sido descalificado.

Como consecuencia de la descalificación de A, B y C desempatan por el primer puesto y B gana. Antes de que el resultado de la competencia se anuncie, el Comité descubre que A no debería haber sido penalizado.

¿Debe el Comité rectificar su error?

R. Sí. Como la competencia no había cerrado, la penalidad impuesta a A debe rescindirse y A debe ser declarado ganador - ver Regla 34-1b. (Modificada)

34-1b/6

SCORE DEL GANADOR NO ES PUBLICADO POR ERROR DEL COMITE

P. En una competencia por golpes, el premio del ganador se otorga a B. Al día siguiente, A comunica al Comité que había entregado un score menor que el de B. Al verificar se descubre que A tiene razón y que, por error, el Comité había omitido publicar el score de A. ¿Qué debería hacerse?

R. La Regla 34-1b no se aplica a errores del Comité de este tipo. El premio debe recuperarse y entregarse a A, el legítimo ganador.

Decisiones relacionadas:

- 6-2b/3 Competidor gana competencia con handicap incorrecto debido a error del comité; error se descubre varios días después
- 33-5/2 Handicap equivocado aplicado por el comité resulta en que un jugador no reciba premio

34-1b/7

SCORE EQUIVOCADO EN VUELTA DE CLASIFICACION SE DESCUBRE DURANTE EL MATCH PLAY

P. Al terminar la vuelta de clasificación por golpes, en una competencia match play, un jugador inadvertidamente omitió incluir en su score en un hoyo, una penalidad que sabía que había incurrido. Después de que el jugador había avanzado en la etapa match play, se descubrió el error. ¿Qué debería hacerse?

R. El jugador debería ser descalificado. Según la Regla 34-1b, la penalidad por quebrantar la Regla 6-6d era aplicable después de cerrada la competencia de clasificación.

34-1b/8

JUGADOR QUE HA AVANZADO EN MATCH PLAY, ES DESCALIFICADO POR SCORE EQUIVOCADO EN LA VUELTA DE CLASIFICACION

P. El Comité descubre que por error, A, quien ha avanzado a la cuarta vuelta en una competencia match play, había entregado un score más bajo que el realmente empleado en la vuelta de clasificación. A fue descalificado. ¿Cuál es el procedimiento adecuado respecto de los jugadores derrotados por A?

R. El Comité debe determinar el procedimiento a seguir, de acuerdo con la equidad (Regla 1-4). Las alternativas son:

- (a) cancelar la competencia.
- (b) considerar la penalidad de descalificación aplicable únicamente a partir del momento en que fue descubierta, otorgando el match al siguiente contrario, por abandono;
- (c) reintegrar al último jugador eliminado por A; o
- (d) exigir que todos los jugadores eliminados por A jueguen un desempate para ocupar su posición.

34-1b/9

INFRACCION A CONDICION ANTI-DOPING DESCUBIERTA DESPUES DE CERRADA LA COMPETENCIA

P. En juego por golpes un Comité descubre después de cerrada la competencia que un jugador quebrantó las condiciones de anti doping de la competencia, que trae aparejada una penalidad de descalificación. Si el jugador reclama que no tenía conocimiento previo de la infracción, ¿cómo debería interpretarse la Regla 34-1b (iv)?

R. Las condiciones de anti-doping adoptan una política por la cual un jugador es responsable de la infracción de la condición sin tener en cuenta cómo ésta ha sucedido. Por consiguiente desde la perspectiva de las Reglas de Golf, un jugador que comete una infracción a tal condición anti-doping, se considera que tenía conocimiento que estaba quebrantando una Regla, para la cual la penalidad es descalificación. En consecuencia, la Excepción (iv) a la Regla 34-1b se aplica y el jugador debe ser descalificado.

DECISION DEL ARBITRO

34-2/1

FACULTAD DEL ARBITRO PARA DECLARAR TERRENO EN REPARACION

P. ¿El árbitro de un match está facultado para declarar, durante el match, una zona como terreno en reparación ?

R. Sí.

Decisión relacionada:

- [33-2a/2 Declarando una zona como terreno en reparación durante la competencia](#)

34-2/2

ARBITRO AUTORIZA A JUGADOR A INFRINGIR UNA REGLA

P. Por error, un árbitro autorizó a un jugador a quebrantar una Regla de Golf. ¿Queda el jugador absuelto de penalidad en este caso?

R. Sí. Según la Regla 34-2, la decisión de un árbitro es definitiva, sea o no correcta la decisión.

34-2/3

ARBITRO ADVIERTE A JUGADOR A PUNTO DE INFRINGIR UNA REGLA

P. ¿Si el árbitro observa que un jugador está a punto de quebrantar una Regla, puede advertir al jugador y

así evitar la infracción?

R. Si. Si bien un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está a punto de quebrantar una Regla, es generalmente recomendable que un árbitro lo haga. Si voluntariamente da información sobre las Reglas, debería hacerlo por igual con todos los jugadores.

Sin embargo, en match play donde el árbitro no ha sido designado para acompañar a los jugadores a lo largo del match, el árbitro no tiene autoridad para intervenir y, por lo tanto, no debe advertir al jugador – ver definición de "Árbitro". (Modificada)

34-2/4

DESACUERDO CON DECISION DEL ARBITRO

P. En match play, si un jugador está en desacuerdo con la decisión de un árbitro, ¿le está permitido exigir que el asunto sea considerado por el Comité?

R. No. La decisión de un árbitro puede ser elevada al Comité sólo si el árbitro consiente en ello.

34-2/5

ARBITRO REVOCA FALLO HECHO EN EL ULTIMO HOYO DE UN MATCH DESPUES QUE LOS JUGADORES ABANDONAN EL GREEN

P. En un match A y B están empatados jugando el último hoyo. Ocurre un incidente en el green y el árbitro decide incorrectamente que A pierde el último hoyo y el match, cuando debía haber fallado que era B quien había perdido el último hoyo y el match. A y B abandonan el green sin discutir el fallo. Posteriormente, pero antes de que el resultado del match sea oficialmente anunciado, el árbitro reconoce su error, revoca su decisión y falla que B perdió el último hoyo y el match. ¿Procedió el árbitro correctamente al revocar su fallo?

R. Sí. Como el resultado del match no había sido anunciado oficialmente y ninguno de los jugadores había ejecutado golpes con posterioridad, el árbitro estuvo correcto al revocar su fallo (ver también Decisiones 2-5/14, 34-2/6, 34-3/3 y 34-3/3.3).

34-2/6

ARBITRO RECTIFICA FALLO DESPUES QUE EL JUGADOR JUGO UNA PELOTA

P. En un match, un incidente ocurre en el green del hoyo 17 y el árbitro falla incorrectamente que A perdió el hoyo. A y B abandonan el green sin discutir el fallo. Después que los jugadores jugaron desde el próximo sitio de salida, el árbitro reconoce su error, se rectifica y falla que B perdió el hoyo 17. ¿Actuó el árbitro correctamente al rectificar el fallo?

R. No. Después que el árbitro ha dado un fallo, si cualquier jugador ejecuta un golpe en el hoyo o, cuando no se ejecutan más golpes en el hoyo, si cualquier jugador ejecuta un golpe desde el próximo sitio de salida, el árbitro no puede revertir su fallo. En el caso del último hoyo del match, ver Decisión 34/2.5.

Si el árbitro se da cuenta de su error antes que un jugador ejecute un golpe o, si cuando no se ejecutan más golpes en el hoyo, antes que cualquier jugador ejecute un golpe desde el próximo sitio de salida, en equidad (Regla 1-4) debería corregir su error. Aunque que la Regla 34-2 establece que la Decisión del árbitro es definitiva, lo es en el sentido que el jugador no tiene derecho a apelar a menos que el árbitro lo permita.

34-2/7

CORRECCION DE UN FALLO INCORRECTO DADO POR UN ARBITRO EN MATCH PLAY

P. En un match play individual, los jugadores obtienen un fallo del árbitro y éste incorrectamente le informa a uno de los jugadores que ha incurrido en una penalidad de pérdida del hoyo. Ambos jugadores levantan sus pelotas y caminan hacia el próximo sitio de salida. El árbitro advierte luego que ha dado un fallo incorrecto. ¿Puede el árbitro corregir su error?

R. Si ninguno de los jugadores ejecutó un golpe desde el próximo sitio de salida o, en el caso del último hoyo del match si el resultado del match no ha sido oficialmente anunciado, en equidad (Regla 1-4) el árbitro debe corregir el error. Debe indicar a los jugadores que repongan sus pelotas y completen el hoyo, aplicando el fallo correcto. Caso contrario, es demasiado tarde para corregir el error y la penalidad de pérdida del hoyo debe mantenerse.

DECISION DEL COMITE

34-3/1

CORRECCION DE FALLO INCORRECTO EN JUEGO POR GOLPES

P. Durante la primera vuelta de una competencia por golpes a 36 hoyos, un competidor juega una pelota equivocada desde un bunker en el hoyo 6 y la pelota termina descansando en el green. El competidor advierte que ha jugado una pelota equivocada y corrige su error. Antes de devolver su tarjeta, reporta los hechos al Comité y es incorrectamente informado que no ha incurrido en penalidad, dado que la pelota equivocada se jugó desde un hazard.

Durante la segunda vuelta, el Comité se da cuenta de que cometió un error y aplica retroactivamente una penalidad de dos golpes a la primera vuelta del competidor en el hoyo 6, pero no lo descalifica según la Regla 6-6d.

El competidor plantea un reclamo debido a que el Comité arribó a una conclusión sobre el asunto el día anterior y que debido a que la Regla 34-3 dispone que la decisión del Comité es definitiva, no puede ahora imponer una penalidad.

¿Fue correcto el proceder del Comité?

R. Sí. Según la Regla 34-3, la decisión de un Comité es definitiva en el sentido de que el competidor no tiene derecho a apelar. Sin embargo, la Regla 34-3 no impide a un Comité corregir un fallo incorrecto e imponer o rescindir una penalidad, siempre que esa penalidad no sea impuesta o rescindida después de cerrada la competencia, salvo en las circunstancias referidas en la Regla 34-1b.

Decisión relacionada:

- [34-1b/1 Omisión de un golpe de penalidad al entregar score](#)

34-3/1.3

COMPETIDOR INCORRECTAMENTE INFORMADO QUE DEBE CANCELAR UN GOLPE.

P. En juego por golpes, el segundo golpe de un competidor golpea el equipo de un jugador de otro grupo. El competidor consulta a un árbitro antes de ejecutar el siguiente golpe y éste le dice equivocadamente que debe cancelar y repetir el golpe sin penalidad, lo que hace. Habiendo repetido el golpe, el competidor se toma dos golpes más para embocar. El competidor juega desde el siguiente sitio de salida, y antes de entregar su tarjeta de score, el error del árbitro sale a la luz. ¿Cuál es el fallo?

R. Se mantiene la decisión del árbitro de requerir al jugador que cancele y repita el golpe. En tales circunstancias, el score del competidor en el hoyo indicado sería 4

Decisiones Relacionadas

- [33-7/5 Golpe con pelota equivocada no rectificado por consejo de un miembro del comité](#)
- [34-3/3 En match play un jugador juega desde lugar equivocado debido a un fallo incorrecto; procedimiento para el jugador cuando el error es descubierto](#)
- [34-3/3.3 Competidor en juego por golpes juega desde lugar equivocado debido a un fallo incorrecto; procedimiento para el competidor cuando se descubre el error](#)

34-3/1.5

ERROR DEL COMITE Y SCORE VALIDO EN EL JUEGO POR GOLPES

Un jugador es responsable de conocer las Reglas (Regla 6-1), pero pueden existir situaciones, inmediatamente antes y durante una vuelta estipulada, en las que un representante oficial del Comité suministra al jugador información incorrecta sobre las Reglas. El jugador tiene derecho a actuar de acuerdo con esa información en su juego posterior. En consecuencia, el Comité puede estar obligado a emitir un juicio tanto sobre la duración del derecho del jugador como a su score correcto cuando, como resultado de proceder de acuerdo con la información incorrecta suministrada por el oficial, le corresponde una penalidad según las Reglas.

En estas situaciones, el Comité debería resolver el caso de la forma que considere más equitativa, a la luz de todos los hechos y con el objeto de asegurarse que ningún jugador obtenga una ventaja o desventaja indebida. En los casos en que la información incorrecta afecte significativamente el resultado de la competencia, el Comité puede no tener otra opción que cancelar la vuelta. Los siguientes principios, en equidad (Regla 1-4), son aplicables:

1. Orientación general sobre las Reglas

Cuando un miembro del Comité o un árbitro suministra información incorrecta con relación a la orientación general sobre las Reglas, el jugador no debería estar exento de penalidad.

2. Fallo específico

Cuando un árbitro dicta un fallo específico que es contrario a las Reglas en una determinada situación, el jugador debería estar exento de penalidad. El Comité tiene autoridad para ampliar esa exención para la duración de la vuelta en circunstancias donde el jugador procede por sí solo incorrectamente de la misma forma que fue aconsejado por el árbitro anteriormente. Sin embargo, esta exención cesaría si, en esa vuelta, el jugador se entera del procedimiento correcto o sus actos son cuestionados.

3. Orientación sobre Reglas Locales o Condiciones de la Competencia.

Cuando un miembro del Comité o un árbitro da información incorrecta sobre si una Regla Local o condición de la competencia está vigente, el jugador debería estar exento de penalidad por actuar sobre la base de esa información. Esta exención debería ser para la duración de la vuelta salvo que la información sea corregida antes, en cuyo caso, cesaría en ese momento.

4. Fallo sobre Equipo

Cuando un miembro del Comité o un árbitro da un fallo dando conformidad a un palo que no conforma con las Reglas, el jugador debería estar exento de penalidad por llevarlo o jugarlo. Esa exención sería para toda la competencia salvo que el fallo sea corregido antes, en cuyo caso, cesaría al completarse la vuelta durante la cual se hizo la corrección.

34-3/2

COMITÉ NO PENALIZA A UN JUGADOR POR INFRACCION A LA CONDICIÓN DE RITMO DE JUEGO, CREYENDO QUE ESE JUGADOR YA HABIA PERDIDO EL HOYO

P. En un match entre A y B, estaba vigente una condición acerca del ritmo de juego. Durante el juego del hoyo 10, un árbitro observó que el jugador B estaba quebrantando tal condición. El árbitro no avisó a ambos jugadores acerca de la penalidad de pérdida del hoyo, ya que erróneamente creyó que A había ganado el hoyo. Durante el juego del hoyo 14, otro árbitro comenzó a controlar el ritmo de juego del match, y le informó a B, que previamente había infringido la condición de ritmo de juego en el hoyo 10. Asimismo, les indicó que ninguno de los dos jugadores había sido advertido de la infracción y la consecuente penalidad de pérdida del hoyo, porque se pensó que A ya había ganado el hoyo. Los jugadores respondieron entonces que A no había ganado el hoyo sino que el mismo estaba empatado. ¿Cual es el fallo?

R. El resultado del hoyo 10 queda como fue jugado. El primer árbitro se equivocó al no imponer a B la penalidad de pérdida del hoyo por haber infringido la condición de ritmo de juego, y no lo puede hacer luego de que cualquiera de los dos jugadores ejecutara un golpe desde el sitio de salida del hoyo 11. Dado que A no recibió información equivocada de B, no puede hacer un reclamo tardío al momento en que se entera del error del árbitro (Regla 2-5).

34-3/3

EN MATCH PLAY, UN JUGADOR JUEGA DESDE LUGAR EQUIVOCADO DEBIDO A UN FALLO INCORRECTO; PROCEDIMIENTO CUANDO EL ERROR ES DESCUBIERTO

P. En un match, un jugador obtiene un fallo de un árbitro y procede sobre la base del mismo, que implica dropear y jugar una pelota de lugar equivocado. El Comité luego se entera del fallo incorrecto por el árbitro. ¿Debería el Comité exigir al jugador dejar sin efecto el golpe o golpes ejecutados con posterioridad al fallo equivocado y proceder correctamente?

R. A no ser que se hubiera producido una seria infracción, o el jugador se hubiera visto altamente perjudicado por jugar desde el lugar equivocado, el fallo no puede ser revocado o corregido después que el jugador haya jugado desde el lugar equivocado.

Si se ha producido una seria infracción o el jugador se ha visto seriamente perjudicado por tener que jugar desde lugar equivocado, en equidad (Regla 1-4) el error debe ser corregido por el Comité hasta el momento en que el contrario ejecute su próximo golpe en el hoyo en cuestión. Si un contrario no ha ejecutado un golpe en ese hoyo después que el fallo fue dado, el mismo puede ser corregido antes que cualquier jugador ejecute un golpe desde el próximo sitio de salida o, en el caso del último hoyo del match, antes que el resultado sea oficialmente anunciado. Por lo tanto, aún si, por ejemplo, el jugador ha concedido al contrario su próximo golpe y este levantó su pelota, el Comité podría indicar al jugador que proceda correctamente y al contrario que reponga su pelota, sin penalidad. Si es muy tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después del fallo incorrecto deben mantenerse, pero sin penalidad. .

34-3/3.3

COMPETIDOR EN JUEGO POR GOLPES JUEGA DESDE LUGAR EQUIVOCADO DEBIDO A UN FALLO INCORRECTO; PROCEDIMIENTO CUANDO EL ERROR ES DESCUBIERTO

P. En juego por golpes, un competidor obtiene un fallo de un árbitro y procede sobre la base del mismo, que implica dropear y jugar una pelota desde un lugar equivocado. El Comité luego se entera del fallo incorrecto por el árbitro. ¿Debería el Comité exigir al jugador que haga caso omiso del golpe o golpes ejecutados con posterioridad al fallo equivocado y proceder correctamente?

R. A no ser que se hubiera producido una seria infracción, o el jugador se hubiera visto altamente perjudicado por jugar desde un lugar equivocado, los golpes ejecutados después del fallo incorrecto deben mantenerse sin penalidad.

Si se ha producido una seria infracción o el competidor se ha visto seriamente perjudicado por tener que jugar desde el lugar equivocado, y no ha ejecutado un golpe desde el siguiente sitio de salida o, en el caso del último hoyo, no ha abandonado el green, en equidad (Regla 1-4) el Comité debe corregir el error. Debe indicar al competidor que cancele el golpe ejecutado desde lugar equivocado y cualquier golpe posterior y que proceda correctamente. El competidor no incurre en penalidad por jugar desde lugar equivocado. Si es demasiado tarde para corregir el error, los golpes ejecutados después del fallo incorrecto se mantienen sin penalidad.

Decisiones relacionadas con 34-3/3 y 34-3/3.3:

- 33-7/5 Golpe con pelota equivocada no es rectificado por consejo de un miembro del Comité
- 34-3/1.3 Competidor incorrectamente informado que cancele el golpe

34-3/3.5

JUGADOR LEVANTA PELOTA SIN AUTORIZACION POR HABER MALENTENDIDO INSTRUCCIONES DE UN ARBITRO

P. La pelota de un jugador se detiene contra una obstrucción movible y el jugador pide alivio. Un árbitro correctamente le informa que puede quitar la obstrucción según la Regla 24-1 y que debería marcar la posición de la pelota en caso de que se mueva durante la remoción de la obstrucción. El jugador marca la posición de la pelota y la levanta antes de que el árbitro pueda impedirlo. El jugador creía erróneamente que habiéndosele pedido que marcara la posición de la pelota, tenía derecho a levantarla antes de quitar la obstrucción. ¿Debería en estas circunstancias penalizarse al jugador según la Regla 18-2a?

R. No. Siempre que al árbitro le conste que el jugador interpretó mal la instrucción, la pelota debería reponerse sin penalidad.

Decisión relacionada:

- 18-2a/13 Pelota levantada sin autorización y limpiada

34-3/3.7

JUGADOR INCORRECTAMENTE INFORMADO QUE DEBE CONTINUAR CON LA PELOTA PROVISIONAL

P. En juego por golpes, el golpe de salida de un jugador se encamina a un área de árboles, arbustos y pasto alto. Creyendo que su pelota podría estar perdida fuera de un hazard de agua, anuncia su intención de jugar una pelota provisional y juega una pelota desde el sitio de salida. Cuando llega a la zona, ve que su pelota está en un hazard de agua lateral. Un árbitro incorrectamente le informa al jugador que una pelota provisional no puede jugarse en tales circunstancias y, por lo tanto, la segunda pelota se convirtió en la pelota en juego bajo penalidad de golpe y distancia. El jugador continuó con la segunda pelota y se tomó tres golpes mas para terminar el hoyo y jugó desde el siguiente sitio de salida. El Comité luego advierte lo incorrecto del fallo. ¿Qué score debería asignársele al jugador para el hoyo?

R. Como el jugador jugó la segunda pelota desde el sitio de salida en la creencia que su pelota original podía estar perdida fuera de un hazard de agua, esa era una pelota provisional, y el jugador debería haberla abandonado y continuar con la pelota original (Regla 27-2c).

Al indicarle al jugador que continúe el juego con la pelota provisional, el árbitro hizo que jugara una pelota equivocada. Sin embargo, no incurre en penalidad bajo la Regla 15-3b por jugar una pelota equivocada, ya que lo hizo por instrucción del árbitro.

El Comité debería determinar que el score del jugador para el hoyo es 4: su golpe de salida con la pelota original más los tres golpes ejecutados con la pelota equivocada luego del fallo incorrecto. Sin embargo, si hubiera resultado claramente irrazonable para el jugador jugar la pelota original tal como descansaba en el hazard de agua, el debe, en equidad (Regla 1-4) adicionar a su score un golpe de penalidad bajo la Regla 26-1.

34-3/3.9

COMITE DA UN FALLO INCORRECTO BAJO LA REGLA 3-3; SI EL FALLO PUEDE SER CORREGIDO

P. Un competidor juega dos pelotas (X e Y) bajo la Regla 3-3. Cuando informa los hechos al Comité antes de devolver la tarjeta de score, el Comité falla que debe anotar el score realizado con la pelota Y. Subsecuentemente, el Comité advierte que ha dado un fallo incorrecto y que el score con la pelota X debería ser el del jugador para el hoyo. ¿Puede el Comité corregir este error?

R. Un error de ese tipo es un fallo incorrecto y no un error administrativo. Luego, resulta de aplicación la Regla 34 y la respuesta depende de cuando el Comité advirtió lo incorrecto de su fallo.

Si el Comité advirtió lo incorrecto del fallo antes que la competencia se cerrara, debería corregir el fallo sin penalidad para el competidor, cambiando su score para el hoyo en cuestión a aquel que hizo con la pelota X (Decisión 34-3/1).

Si supo de lo incorrecto del fallo luego que la competencia se cerrara, el score con la pelota Y debe mantenerse como score del competidor para el hoyo en cuestión. Bajo la Regla 34-3, un fallo de esa naturaleza es definitivo una vez que la competencia se ha cerrado.

34-3/4

CONTROVERSIA SOBRE SI COMPETIDOR JUGO DESDE FUERA DEL SITIO DE SALIDA

P. En el juego por golpes, B, co-competidor y marcador de A, reclamó al finalizar la vuelta que A había jugado desde fuera del sitio de salida en el hoyo 15. A manifestó que había jugado desde dentro del sitio de salida.

El Comité falló que el reclamo no era válido, porque no había sido hecho en el sitio de salida del hoyo 15 y porque A había discutido el reclamo. ¿El fallo fue correcto?

R. Es una cuestión de hecho si A jugó desde fuera del sitio de salida. El asunto debería decidirse sobre la base del peso de la prueba. La oportunidad del reclamo no es necesariamente un factor determinante.

En este caso era la palabra de B contra la de A, y la prueba no favorecía a ninguno de los competidores. En tal caso debe otorgarse el beneficio de la duda a A, el ejecutor del golpe.

Decisiones relacionadas:

- 6-6a/4 Marcador se niega a firmar la tarjeta del competidor después de resolverse disputa a favor del competidor
- 6-6d/5 Marcador se niega a firmar la tarjeta del competidor después de resolverse disputa a favor del competidor

34-3/5

ESTADO REAL DEL MATCH NO ES DETERMINABLE

P. Al finalizar un match, A reclama que está 1 arriba y B reclama que el match está empatado. El asunto se denuncia al Comité. El Comité recoge todas las pruebas disponibles, pero le es imposible determinar el estado real del match. ¿Qué debería hacer el Comité?

R. Debe resolver el asunto de la manera más justa. Una solución equitativa sería que el match se jugara nuevamente.

34-3/6

JUGADOR PROCEDE SEGUN UNA REGLA INAPLICABLE; DECISION DEL COMITE

Cuando un jugador procede según una Regla no aplicable a su situación y entonces ejecuta un golpe, el Comité debe determinar la Regla a aplicar a fin de dar un fallo basado en las acciones del jugador.

Para ejemplos de Decisiones apropiadas en tales casos, ver Decisiones 18-2a/3, 20-7/2, 25-1b/13 y 25-1c/2 y la explicación siguiente:

En la Decisión 18-2a/3, el jugador ha procedido bajo una Regla inaplicable (Regla 24-2). Como la Regla 28 (Pelota Injugable) requiere que el jugador tenga la intención de proceder bajo la misma antes de levantar la pelota, el Comité no puede aplicar la Regla 28 a las acciones del jugador. Como no hay Regla que permita al jugador levantar su pelota en una situación tal, el Comité determinó que la Regla 18-2a debe aplicarse.

En la Decisión 20-7/2, el jugador consideró su pelota injugable en un hazard de agua, dropeo de acuerdo al procedimiento de la opción b ó c de la Regla 28 y jugó desde el hazard de agua. Como la Regla 26-1 es la única Regla que permite al jugador levantar su pelota por alivio en esa situación, el Comité determinó que se

aplica la Regla 26 y falló en consecuencia. Como resultado, se consideró que el jugador había jugado desde lugar equivocado (es decir, un lugar no permitido por la Regla 26-1).

En la Decisión 25-1b/13, la pelota del jugador descansa en agua ocasional que confundió con un hazard de agua. Dropeó y jugó una pelota de acuerdo con el procedimiento de la opción b según la Regla 26-1. Como la Regla 25-1 era la única Regla que permite al jugador levantar su pelota para alivio en esa situación, el Comité determinó que se aplica la Regla 25 y falló en consecuencia. Como resultado, se consideró que el jugador había jugado desde lugar equivocado (es decir un lugar no permitido por la Regla 25-1) y sustituido erróneamente una pelota quebrantando la Regla 25-1 (ver Regla 15-2).

En la Decisión 25-1c/2, el jugador no conocía la ubicación de su pelota original pero asumió, en ausencia de conocimiento o virtual certeza, que estaba perdida en terreno en reparación. Dropeó y jugó otra pelota según la Regla 25-1c. Como el jugador no conocía la ubicación de su pelota original, en estas circunstancias la Regla 27-1 era la única Regla según la cual el jugador podría haber procedido. Por lo tanto, el Comité determinó que se aplica la Regla 27-1 y falló en consecuencia. Como resultado, se consideró que el jugador había puesto una pelota en juego bajo la penalidad de golpe y distancia, y había jugado desde un lugar equivocado (es decir; un lugar no permitido por la Regla 27-1).

34-3/7

JUGADOR PROCEDE SOBRE LA BASE DE UN FALLO; HECHOS SUBSIGUIENTES PRUEBAN QUE EL FALLO ES INCORRECTO

P. Un jugador cree que su pelota en juego pudo haberse movido después que preparó el golpe y solicita un fallo de un árbitro. Basado en las evidencias disponibles en ese momento el árbitro determina que la pelota no se movió e instruye al jugador que juegue la pelota tal como se encuentra sin penalidad. Después de que el jugador juega, el árbitro toma conocimiento de evidencias que indican que en realidad la pelota se había movido. ¿Cuál es el fallo?

R. Como la pelota se movió después que el jugador preparó el golpe, estaba obligado a reponerla con la penalidad de un golpe según la Regla 18-2b. Cuando omitió hacerlo, jugó desde lugar equivocado. Como lo hizo siguiendo la instrucción de un árbitro, no incurre en la penalidad general de la Regla 18 por jugar desde un lugar equivocado. Sin embargo, incurre en la penalidad de un golpe según la Regla 18-2b dado que la pelota se había movido después de preparar el golpe antes del fallo del árbitro. El jugador debe continuar con la pelota jugada desde lugar equivocado.

34-3/8

JUGADOR PROCEDE SOBRE LA BASE DE UN FALLO; A CONTINUACION SE DESCUBRE QUE LA VERSION DE LOS HECHOS DEL JUGADOR ES INCORRECTA

P. La pelota en juego de un jugador se mueve, y el jugador solicita un fallo de un árbitro. Cuando lo solicita, informa al árbitro que no había preparado el golpe. Como no había hecho nada mas para ocasionar el movimiento de la pelota, el árbitro instruye al jugador que juegue la pelota desde su nueva ubicación sin penalidad. Después de que juega, el árbitro se entera de que realmente el jugador había preparado el golpe. ¿Cuál es el fallo?

R. Como la pelota se movió después que el jugador había preparado el golpe, estaba obligado a reponerla con un golpe de penalidad según la Regla 18-2b. Cuando omitió hacerlo, jugó desde un lugar equivocado y pierde el hoyo en match play o incurre en una penalidad de dos golpes en juego por golpes según la Regla 18.

El jugador debe continuar con la pelota jugada desde el lugar equivocado excepto que, en juego por golpes, si esto implica una seria infracción y el jugador no ha jugado aún desde el siguiente sitio de salida o, en el caso del último hoyo de la vuelta antes que el jugador salga del green, el árbitro debe exigir al jugador cancelar el golpe ejecutado con la pelota desde el lugar equivocado y todos los golpes siguientes y jugar desde la ubicación original de la pelota.

La imposición de la penalidad general en esta situación es diferente del fallo en la Decisión 34-3/7 porque en este caso, el jugador suministró la información incorrecta que llevó al fallo incorrecto. El jugador es responsable de informar correctamente los hechos al árbitro y está sujeto a penalidad según la Regla aplicable si su versión incorrecta de los hechos lo lleva a jugar desde un lugar equivocado.

34-3/9

RESOLUCION SOBRE CUESTIONES DE HECHO; RESPONSABILIDADES DEL ARBITRO Y DEL COMITE

Resolver cuestiones de hecho está entre las acciones más difíciles requeridas a un árbitro, o al Comité en su conjunto. Por ejemplo, estas situaciones incluyen un amplio formato de incidentes, tales como determinar si un jugador ocasionó que la pelota se moviera (Decisiones 18/10, 18-2a/30 y 18-2a/30.5), si un jugador jugó

desde fuera del sitio de salida (Decisión 34-3/4), si un golpe fue ejecutado (Decisión 14/1.5), el hoyo en el cual se jugó pelota equivocada (Decisión 15-1/3) y el estado de un match (Decisión 34-3/5).

En todas las situaciones que implican cuestiones de hecho, la resolución de la duda debe ser hecha a la luz de todas las circunstancias relevantes y evaluación del peso de la evidencia, incluyendo un análisis de probabilidades cuando resulte aplicable (Decisión 15-1/3). Cuando el Comité se encuentra impedido de determinar los hechos a su satisfacción, debe resolver la cuestión de la manera más justa (Decisión 34-3/5).

El testimonio de los jugadores involucrados es importante y se le debe dar la correspondiente consideración. En algunas situaciones donde los hechos no son decisivos, la duda debería resolverse a favor del jugador (Decisiones 15-1/2 y 19-1/4.1); en otras, la duda debería resolverse en contra del jugador (Decisión 13-4/35.5 y 21/3). No hay una regla precisa para evaluar el testimonio de los jugadores o para decidir el peso a dar a esos testimonios, y cada situación debe tratarse en base a sus propios méritos. La acción apropiada depende de las circunstancias en cada caso y debe ser librada al juicio del árbitro o al Comité en su conjunto.

El testimonio de aquellos que no son parte de la competencia, incluyendo a los espectadores, debe ser aceptado y evaluado (Decisión 27/12). También resulta apropiado utilizar las imágenes de televisión o similares, como ayuda para resolver la duda.

Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta en tiempo oportuno, de tal forma que la competencia pueda continuar de forma ordenada. Así, el árbitro puede estar limitado para la evaluación de la evidencia a su disposición en un tiempo oportuno. Cualquier fallo de este tipo está siempre sujeto a una posterior revisión por el árbitro o el Comité en su conjunto si se recibe evidencia adicional.

Si un juicio es emitido por un árbitro, el jugador está autorizado a proceder sobre la base de ese fallo, ya sea una interpretación de las Reglas de Golf (Decisión 34-3/1.5) o que resuelva una cuestión de hecho (Decisión 34-3/7). En situaciones que surjan en ambos casos, si se descubre que el fallo es incorrecto, el Comité puede tener la autoridad para hacer una corrección (Decisiones 34-3/1 y 34-3/7). No obstante, en todas las circunstancias, incluyendo tanto match play como juego por golpes, el árbitro o el Comité está limitado en su capacidad de hacer correcciones por los criterios contenidos en las Decisiones 34-2/5, 34-2/6, 34-2/7, 34-3/3 y 34-3/3.3.

MISCELANEAS

Misc./1

RECORD DE LA CANCHA

La expresión "record de la cancha" no está definida en las Reglas de Golf. Sin embargo, es generalmente aceptado que un score record debería reconocerse oficialmente como el "record de la cancha", únicamente si se ha logrado en una competencia individual por golpes (excluyendo competencias contra bogey, contra par o stableford), con los hoyos y marcas del sitio de salida en sus adecuadas posiciones de campeonato.

Se recomienda que un score record no debería ser reconocido oficialmente como "record de la cancha", si una Regla Local permitiendo asientos preferidos está en vigencia.

Misc./2

SI LOS RASTRILLOS DEBEN COLOCARSE DENTRO O FUERA DE LOS BUNKERS

P. ¿Los rastrillos deberían colocarse dentro o fuera de los bunkers?

R. No existe una respuesta perfecta sobre la posición de los rastrillos, pero se piensa que existe menos posibilidad de una ventaja favorable o desfavorable para el jugador si los rastrillos se colocan fuera de los bunkers.

Se podrá discutir que existe una mayor posibilidad de que una pelota sea desviada a un bunker o fuera de un bunker si el rastrillo es colocado fuera del bunker. También podría asegurarse que si el rastrillo está en el bunker es muy poco probable que la pelota sea desviada fuera del bunker.

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos en los bunkers frecuentemente los dejan en el costado que tiende a detener una pelota que rueda a la parte plana del bunker, resultando en un golpe mucho más difícil de lo que hubiera ocurrido de no ser así. Esto tiende a ocurrir mucho más en las canchas con bunkers pequeños. Cuando la pelota termina estacionándose en o contra un rastrillo en un bunker y el jugador debe proceder según la Regla 24-1, puede no resultar posible reponer la pelota en el mismo lugar o encontrar un punto en el bunker que no está más cerca del hoyo – ver Decisión 20-3d/2.

Si a los rastrillos se los deja en el medio del bunker la única forma de ubicarlos es tirarlos dentro del bunker lo que ocasiona daño a la superficie. Por otra parte, si un rastrillo está en el medio de un bunker grande o no se lo utiliza o el jugador se ve obligado a rastrillar una gran superficie del bunker lo que resulta una demora innecesaria.

Por consiguiente, luego de considerar todos estos aspectos, se recomienda que a los rastrillos se los ubique fuera de los bunkers en zonas o lugares donde no es probable que afecten el movimiento de la

pelota.

Finalmente, es un asunto del Comité decidir dónde desea que se coloquen los rastrillos.

APÉNDICE I

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

PARTE A

REGLAS LOCALES

DEFINICIONES

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

Según lo dispuesto en la Regla 33-8a, el *Comité* puede redactar y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre que se encuadren dentro de la política establecida en este Apéndice. Además, se proporciona información detallada sobre Reglas Locales aceptadas y prohibidas en las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” bajo la Regla 33-8 y en la “Guía para el Desarrollo de una Competencia”.

Si una condición anormal local interfiere con el correcto desarrollo del juego y el *Comité* considera necesario modificar una Regla de Golf, deberá obtenerse previamente una autorización de *R&A*.

1. DEFINIENDO LÍMITES Y MÁRGENES

Especificando los medios utilizados para definir *fuera de límites*, *hazards de agua*, *hazards de agua lateral*, *terreno en reparación*, *obstrucciones* y partes integrantes de la *cancha* (Regla 33-2a).

2. HAZARDS DE AGUA

a. Hazards de Agua Lateral

Aclarando la condición de *hazards de agua* que pueden ser *hazards de agua lateral* (Regla 26).

b. Pelota Provisional Bajo la Regla 26-1

Permitiendo jugar una pelota en forma provisional según la Regla 26-1, por una pelota que puede estar en un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*) de tal naturaleza que, si la pelota original no es encontrada, es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard de agua*, y sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard* o para hacerlo se demoraría indebidamente el juego.

3. ZONAS DE LA CANCHA QUE REQUIEREN PRESERVACIÓN; ZONAS AMBIENTALMENTE SENSIBLES

Preservando la *cancha* al definir zonas, incluyendo viveros de pasto, plantaciones jóvenes, y otras partes de la *cancha* en cultivo, como “*terreno en reparación*” desde donde el juego está prohibido.

Cuando al *Comité* se le exige prohibir el juego en zonas ambientalmente sensibles que están en o en las adyacencias de la *cancha*, debería establecerse una Regla Local que aclare el procedimiento de alivio.

4. CONDICIONES DE LA CANCHA – BARRO, HUMEDAD EXTREMA, MALAS CONDICIONES Y PROTECCION DE LA CANCHA

a. Levantando una Pelota Enterrada, Limpiando

Condiciones temporarias que podrían interferir con el correcto desarrollo del juego, incluyendo barro y humedad extrema, que justifiquen alivio para una pelota enterrada en cualquier parte a *través de la cancha* o permitiendo levantar, limpiar y reponer una pelota en cualquier parte a *través de la cancha* o en un área cortada baja a *través de la cancha*.

b. “Asientos Preferidos” y “Reglas de Invierno”

Condiciones adversas, incluyendo mal estado de la *cancha* o la existencia de barro, son a veces tan generales, particularmente en los meses de invierno, que el *Comité* puede decidir otorgar alivio mediante una Regla Local Temporal, ya sea para proteger la *cancha* o para promover un juego equitativo y agradable. Esta Regla Local debería ser sacada tan pronto como las condiciones lo justifiquen.

5. OBSTRUCCIONES

a. General

Aclarando las condiciones de los objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

Declarando cualquier construcción como parte integrante de la *cancha* y por lo tanto no una *obstrucción*, p. ej. construcciones al lado de *sitios de salida*, de *putting greens* o de *bunkers* (Regla 24 y 33-2a).

b. Piedras en los Bunkers

Permitiendo remover piedras en los *bunkers* al declararlas como “*obstrucciones móviles*” (Regla 24-1).

c. Caminos y Senderos

- (i) Declarando las superficies artificiales y costados de caminos y senderos como parte integrante de la *cancha*, o
- (ii) Otorgando el alivio establecido en la Regla 24-2b para los caminos y senderos que no tengan superficies artificiales y costados, si ellos pudieran afectar injustamente el juego.

d. Obstrucciones Inamovibles Cerca de un Green

Proporcionando alivio de la interposición de *obstrucciones* inamovibles, situadas en o dentro del largo de dos palos del *green*, cuando la pelota descansa dentro del largo de dos palos de la *obstrucción*.

e. Protección de Plantaciones Jóvenes

Proporcionando alivio para la protección de plantaciones jóvenes.

f. Obstrucciones Temporarias

Proporcionando alivio de interferencia por *obstrucciones* temporarias (p. ej. tribunas, cables y equipos de televisión, etc.).

6. ZONAS DE DROPEO

Estableciendo zonas especiales en las cuales la pelota puede o debe ser dropeada cuando no es posible o practicable proceder exactamente de conformidad con la Regla 24-2b ó 24-3 (Obstrucción Inamovible), Regla 25-1b ó 25-1c (Condiciones Anormales del Terreno), Regla 25-3 (Putting Green Equivocado), Regla 26-1 (Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral) o Regla 28 (Pelota Injugable).

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

PARTE B

EJEMPLOS DE REGLAS LOCALES

Dentro de la política establecida en la parte A de este Apéndice, el *Comité* puede adoptar, de los ejemplos que se dan a continuación, un tipo de Regla Local que será informada en la tarjeta de score o en cartelera. Sin embargo, las Reglas Locales de naturaleza Temporal no deberían estar impresas en la tarjeta de score.

1. HAZARDS DE AGUA; PELOTA PROVISIONAL JUGADA BAJO LA REGLA 26-1

Si un *hazard de agua* (incluyendo un *hazard de agua lateral*) es de un tamaño y forma tal que y/o está localizado en una posición que:

- (i) sería impracticable determinar si la pelota está en el *hazard*, o hacerlo demoraría indebidamente el juego, y
- (ii) si la pelota original no es encontrada, pero es sabido o hay virtual certeza que está en el *hazard de agua*,

el *Comité* puede introducir una Regla Local permitiendo jugar una pelota provisional bajo la Regla 26-1 ó cualquier Regla Local aplicable. En este caso, si se juega una pelota provisional y la pelota original está en el *hazard de agua* el jugador puede jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional, pero no puede proceder de acuerdo con la Regla 26-1 con respecto a la pelota original.

En estas circunstancias, **la siguiente Regla Local se recomienda:**

“Si hay duda sobre si una pelota está en o se ha perdido en un *hazard de agua* (especificar ubicación), el jugador puede jugar otra pelota en forma provisional bajo cualquier opción aplicable de la Regla 26-1.

Si la pelota original es encontrada fuera del *hazard de agua* el jugador debe continuar el juego con ella.

Si la pelota original es encontrada en el *hazard de agua* el jugador puede tanto jugar la pelota original como se encuentra o continuar con la pelota jugada en forma provisional de acuerdo con la Regla 26-1.

Si la pelota no es encontrada o identificada dentro de los 5 minutos del periodo de búsqueda el jugador debe continuar con la pelota jugada en forma provisional.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL

Match Play – Pérdida del hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.”

2. ZONAS DE LA CANCHA QUE REQUIEREN PRESERVACIÓN; ZONAS AMBIENTALMENTE SENSIBLES a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido

Si el *Comité* desea proteger cualquier zona de la *cancha*, la debería declarar *terreno en reparación* y prohibir el juego desde dentro de esa zona. **Se recomienda la siguiente Regla Local:**

“La/El..... (definida por.....) es *terreno en reparación* desde donde el juego está prohibido. Si la pelota de un jugador descansa en la zona, o si interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, el jugador debe obtener alivio según la Regla 25-1.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

b. Zonas Ambientalmente Sensibles

Si una autoridad competente (p. ej. una Repartición del Gobierno o semejante) prohíbe, por razones ambientales, el ingreso en y/o el juego desde una zona en o adyacente a la *cancha*, el *Comité* debería dictar una Regla Local que aclare el procedimiento de alivio.

Queda a juicio del *Comité* definir un área como *terreno en reparación, hazard de agua o fuera de límites*. Ello, no obstante, no puede simplemente definir tal zona como *hazard de agua* si no concuerda con la Definición de "*Hazard de Agua*" y se debería tratar de preservar las características del hoyo.

Se recomienda la siguiente Regla Local:

"I. Definición

Una zona ambientalmente sensible (ZAS) es un área así declarada por la autoridad competente, donde está prohibido, por razones ambientales, ingresar o jugar. Dichas zonas pueden ser definidas como *terreno en reparación, hazard de agua, hazard de agua lateral o fuera de límites*, a discreción del *Comité*, siempre que, en el caso de una ZAS que ha sido definida como un *hazard de agua o hazard de agua lateral*, la zona sea, por definición, un *hazard de agua*.

Nota: El *Comité* no puede declarar una zona como ambientalmente sensible.

II. Pelota en Zona Ambientalmente Sensible

a. Terreno en Reparación

Si una pelota está en una ZAS definida como *terreno en reparación*, la misma debe ser dropeada de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está perdida en una ZAS definida como *terreno en reparación*, el jugador puede obtener alivio sin penalidad según lo dispuesto en la Regla 25-1c.

b. Hazards de Agua y Hazards de Agua Lateral

Si la pelota es encontrada dentro o si es sabido o hay virtual certeza que una pelota que no ha sido encontrada está *perdida* en una ZAS definida como *hazard de agua o hazard de agua lateral*, el jugador debe, con la penalidad de un golpe, proceder según la Regla 26-1.

Nota: Si una pelota dropeada de acuerdo con la Regla 26, rueda a una posición donde la ZAS interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el *swing*, el jugador debe obtener alivio según lo dispuesto en el Inciso III de esta Regla Local.

c. Fuera de Límites

Si una pelota está en una ZAS definida como *fuera de límites*, el jugador debe jugar una pelota, con la penalidad de un golpe, lo más cerca posible del sitio desde donde jugó por última vez la pelota original (ver Regla 20-5).

III. INTERFERENCIA CON EL STANCE O EL ESPACIO EN QUE HA DE INTENTARSE EL SWING

La interferencia por una ZAS ocurre cuando tal condición interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el *swing*. Si la interferencia existe, el jugador debe obtener alivio según lo siguiente:

- (a) A través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia por la ZAS y (c) no esté en un *hazard* o en un *putting green*. El jugador debe levantar la pelota y la dropeará, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador debe levantar la pelota y la dropeará ya sea:
 - (i) Sin penalidad, en el *hazard* lo más cerca posible del sitio donde la pelota descansaba, pero no más cerca del *hoyo*, en una parte de la *cancha* que brinde alivio completo de la ZAS; o
 - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* manteniendo el punto donde la pelota descansaba directamente entre el *hoyo* y el sitio donde la pelota es dropeada, sin límite de distancia detrás del *hazard* donde la pelota puede ser dropeada. Además, si son aplicables, el jugador puede proceder según la Regla 26 ó 28.
- (c) En el Green: Si la pelota descansa en el *green*, el jugador debe levantarla y colocarla sin penalidad en la posición más cercana de donde descansaba, que brinde alivio completo de la ZAS, pero no más cerca del *hoyo* ni en un *hazard*.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III de esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio según el Inciso III de esta Regla Local, si (a) resulta claramente irrazonable que ejecute un *golpe* debido a la interferencia de otra condición distinta a la ZAS o (b) la interferencia por la ZAS ocurriría únicamente al intentar un golpe claramente irrazonable o adoptar un *stance*, *swing* o línea de juego innecesariamente anormal.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

Nota: En caso de una seria infracción a esta Regla Local, el *Comité* podrá imponer la penalidad de descalificación."

3. PROTECCIÓN DE PLANTACIONES JÓVENES

Cuando se desee prevenir daños a plantaciones jóvenes, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

"Protección de Plantaciones jóvenes definidas por..... Si una plantación tal interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el swing, la pelota debe ser levantada, sin penalidad, y dropeada de acuerdo con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador debe levantarla y dropearla según la Regla 24-2b(i), salvo que el punto más cercano de alivio debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según esta Regla Local.

Excepción: Un jugador no podrá obtener alivio por esta Regla Local si (a) resulta claramente irrazonable que ejecute un *golpe* debido a cualquier otra interferencia distinta a la planta o (b) la interferencia por la planta sólo ocurriría al adoptar un *stance*, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

4. CONDICIONES DE LA CANCHA – BARRO, HUMEDAD EXTREMA, MALAS CONDICIONES Y PROTECCIÓN DE LA CANCHA

a. Alivio por Pelota Enterrada

La Regla 25-2 brinda alivio, sin penalidad, para una pelota enterrada en su propio pique en cualquier zona cortada baja *a través de la cancha*. En el *putting green*, una pelota puede ser levantada y el daño ocasionado por el pique de una pelota puede ser reparado (Regla 16-1b y c). Cuando se autoriza a obtener alivio para una pelota enterrada en cualquier parte *a través de la cancha*, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

"*A través de la cancha*, una pelota enterrada en el suelo en su propio pique, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde descansaba, pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando es dropeada debe primeramente golpear una parte de la *cancha a través de la cancha*.

Excepciones:

1. Un jugador no puede obtener alivio por esta Regla Local si la pelota está enterrada en arena en un área que no está cortada baja.
2. Un jugador no puede obtener alivio según esta Regla Local, si resulta claramente irrazonable ejecutar un *golpe* debido a otra interferencia por cualquier cosa que no sea la condición cubierta por esta Regla Local.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

b. Limpiando la Pelota

Condiciones tales como humedad extrema que causen que cantidades significativas de barro se adhieran a la pelota, pueden ser de una magnitud tal que hicieran apropiado el permitir levantar, limpiar y reponer la pelota. En esas circunstancias, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

"(Especificar área) una pelota puede ser levantada, limpiada y repuesta, sin penalidad.

Nota: La posición de la pelota debe ser marcada antes de ser levantada según esta Regla Local - ver Regla 20-1.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

c. "Asientos Preferidos" y "Reglas de Invierno"

El *terreno en reparación* está considerado en la Regla 25 y las ocasionales condiciones anormales locales que podrían interferir con el normal desarrollo del juego y que no sean exageradas, deberían ser definidas como *terreno en reparación*.

No obstante ello, las condiciones adversas, tales como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o el calor extremo pueden dejar *fairways* insatisfactorios y a veces impedir el uso de cortadoras de césped pesadas. Cuando dichas condiciones están tan generalizadas por la *cancha* que el *Comité* estima que los "asientos preferidos" o "reglas de invierno" podrían favorecer un juego equitativo o ayudar a proteger la *cancha*, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

"Una pelota que descansa en un área cortada baja *a través de la cancha* (o especificar un área más restringida, p. ej. en el hoyo 6), puede ser levantada, sin penalidad, y limpiada. Antes de levantar la pelota, el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada debe colocarla en un sitio dentro de (especificar área, p. ej. 15 cms., largo de un palo, etc.) de donde originalmente descansaba que no esté más cerca del *hoyo*, ni esté en un *hazard* ni en un *green*.

Un jugador podrá colocar su pelota una única vez, y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la pelota no se detiene en el sitio donde ha sido colocada, es de aplicación la Regla 20-3d. Si la pelota una

vez colocada se estaciona en el sitio donde ha sido colocada y posteriormente se *mueve*, no hay penalidad y la pelota debe ser jugada tal como se encuentra, a menos que sean de aplicación las disposiciones de cualquier otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la pelota antes de levantarla o la *mueve* de cualquier otra forma, tal como arrastrarla con el palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: "Área cortada baja" significa cualquier área de la cancha, incluyendo senderos a través del rough, cortados a nivel de fairway o más bajo.

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

*Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a esta Regla Local, no es de aplicación una penalidad adicional bajo la Regla Local."

d. Agujeros de Aireación

Cuando una *cancha* ha sido aireada, se puede justificar una Regla Local que permita alivio sin penalidad, de un agujero de aireación. **Se recomienda la siguiente Regla Local:**

"A través de la *cancha*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropeada, lo más cerca posible del sitio de donde descansaba pero no más cerca del *hoyo*. La pelota cuando se dropea debe primeramente golpear una parte de la *cancha a través de la cancha*.

En el *green*, una pelota que se estaciona en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el sitio más cercano, no más cerca del *hoyo*, que evite tal situación.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes."

e. Juntas de Panes de Pasto

Si un Comité desea permitir el alivio de uniones entre panes de pasto pero no del pan en si mismo, **la siguiente Regla Local se recomienda:**

"A través de la *cancha* las uniones entre panes de pasto (no el pan en si mismo) son consideradas *terreno en reparación*. Sin embargo, la interferencia de la unión con el stance del jugador no se considera por si sola interferencia bajo la Regla 25-1. Si la pelota descansa en la unión o la toca o la unión interfiere con el área del swing a realizar se puede obtener alivio bajo la Regla 25-1. Todas las uniones dentro del área de panes de pasto son consideradas parte de una misma unión.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

Match play - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes."

5. PIEDRAS EN LOS BUNKERS

Las piedras son, por definición, *impedimentos sueltos* y, cuando la pelota del jugador está en un *hazard*, una piedra que descansa en o toca el *hazard* no podrá ser tocada o movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en un *bunker* pueden representar un peligro (un jugador podría ser herido por una piedra golpeada por el palo del jugador al tratar de jugar una pelota) y podrían interferir con el normal desarrollo del juego.

Cuando se permita levantar una piedra en un *bunker*, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

"Las piedras en los *bunkers* son *obstrucciones* movibles (la Regla 24-1 es de aplicación)."

6. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DE UN GREEN

La Regla 24-2 brinda alivio, sin penalidad, de la interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también dispone que, salvo en el *green*, la interposición en la *línea de juego* no es, de por sí, interferencia según esta Regla.

Sin embargo, en algunas canchas los collares son cortados tan bajos que los jugadores podrían preferir ejecutar el putt desde el borde del green. En tales condiciones, las obstrucciones inamovibles en los collares de los greens pueden interferir con el normal desarrollo del juego y se podría introducir la siguiente Regla Local que adicionalmente brinde alivio, sin penalidad, de la interposición por una *obstrucción* inamovible:

"Se puede obtener alivio de una interferencia por una *obstrucción* inamovible según la Regla 24-2.

Además, si la pelota descansa *a través de la cancha* y una *obstrucción* inamovible sobre o dentro del largo de dos palos del *green* y dentro del largo de dos palos de la pelota interviene en la *línea de juego*, entre la pelota y el *hoyo*, el jugador puede obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y dropeada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la intervención y (c) no esté en un *hazard* ni en un *green*.

Si la pelota del jugador descansa en el *green* y hay una *obstrucción* inamovible dentro del largo de dos palos del *green* que interviene en su *línea del putt*, el jugador podrá obtener alivio de la siguiente manera:

La pelota debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde la pelota descansaba que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la intervención y (c) no esté en un *hazard*. La pelota puede ser limpiada al ser levantada.

Excepción: Un jugador no puede obtener alivio bajo esta Regla Local si la interferencia por cualquier cosa que no sea una *obstrucción inamovible* hace el golpe claramente impracticable.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

Nota: El *Comité* puede restringir esta Regla Local a hoyos específicos, solo a pelotas que descansan en zonas cortadas bajas, a *obstrucciones* específicas, o, en el caso de obstrucciones que no están en el *green*, a obstrucciones en zonas cortadas bajas si así lo desea. “Zona cortada baja” significa cualquier área de la cancha, incluyendo senderos a través del *rough*, cortados a nivel del *fairway* o menos.

7. OBSTRUCCIONES TEMPORARIAS

Cuando *obstrucciones* temporarias están instaladas en o adyacentes a la *cancha*, el *Comité* debería definir la condición de tales *obstrucciones* como movibles, inamovibles u *obstrucciones* inamovibles temporarias.

a. Obstrucciones Inamovibles Temporarias

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* inamovibles temporarias, se recomienda la siguiente Regla Local:

“I. Definición

Una obstrucción inamovible temporaria (OIT) es un objeto artificial no permanente que generalmente es colocado para una competencia y que está fijo o no es fácilmente movible.

Ejemplos de OITs incluyen, pero no se limitan a: carpas, pizarras, tribunas, torres de televisión y sanitarios.

Los cables de soporte son parte de las OIT, salvo que el *Comité* declare que deben ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

II. Interferencia

La interferencia por una OIT ocurre cuando (a) la pelota descansa delante y tan cerca de la OIT que ésta interfiere con el *stance* del jugador o el espacio en que ha de intentar el *swing*, o (b) la pelota descansa en, sobre, debajo o detrás de la OIT en forma que alguna parte de la OIT se interpone directamente entre la pelota del jugador y el *hoyo* y está en su *línea de juego*; la interferencia también existe si la pelota descansa dentro del largo de un palo de un sitio equidistante del *hoyo* donde la interposición existiría.

Nota: Una pelota está debajo de una OIT cuando se encuentra debajo de los bordes más externos de la OIT, aunque estos bordes no se extiendan hacia abajo hasta el terreno.

III. Alivio

Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una OIT, incluyendo una OIT que está *fuera de límites*, según lo siguiente:

- (a) A Través de la Cancha: Si la pelota descansa *a través de la cancha*, el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado (a) que no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II, y (c) no esté en un *hazard* o en un *putting green*. El jugador debe levantar la pelota y dropearla, sin penalidad, dentro del largo de un palo del punto así determinado, en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.
- (b) En un Hazard: Si la pelota está en un *hazard*, el jugador levantará la pelota y la dropeará ya sea:
 - (i) Sin penalidad, de acuerdo con el Inciso III(a) precedente, excepto que la parte más cercana de la *cancha* que brinde un alivio completo, debe estar en el *hazard* y la pelota debe dropearse dentro del *hazard* o, si un alivio completo es imposible, en una parte de la cancha dentro del *hazard*, que brinde el máximo alivio disponible; o
 - (ii) Con la penalidad de un golpe, fuera del *hazard* de la siguiente manera: el punto en la *cancha* más cercano de donde descansa la pelota debe ser determinado que (a) no esté más cerca del *hoyo*, (b) evite la interferencia según lo definido en el Inciso II y (c) no esté en un *hazard*. El jugador debe dropear la pelota dentro del largo de un palo del punto así determinado en una parte de la *cancha* que cumpla con los requisitos (a), (b) y (c) arriba mencionados.

La pelota puede ser limpiada cuando es levantada según el Inciso III.

Nota 1: Si la pelota descansa en un *hazard*, nada en esta Regla Local impide al jugador proceder según la Regla 26 ó Regla 28, si son aplicables.

Nota 2: Si la pelota a dropear según esta Regla Local, no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra pelota.

Nota 3: Un *Comité* podrá dictar una Regla Local (a) permitiendo o exigiendo a un jugador que utilice una zona de dropeo cuando obtiene alivio de una OIT o (b) permitiendo al jugador, como opción de alivio

adicional, dropear la pelota en el costado opuesto de la OIT desde el punto establecido según el Inciso III, pero salvo esto de acuerdo con dicho inciso.

Excepciones: Si la pelota de un jugador descansa delante o detrás de la OIT (no dentro, sobre o debajo de la OIT) no puede obtener alivio según el Inciso III si:

1. Resulta claramente irrazonable que pueda ejecutar un *golpe* o, en el caso de interposición, ejecutar un *golpe* tal que la pelota pudiera terminar en línea directa al *hoyo*, debido a interferencia por otra cosa que no fuera la OIT;

2. La interferencia por la OIT ocurriría únicamente debido al uso de un *stance*, swing o dirección de juego anormal, o

3. En el caso de interposición, sería claramente irrazonable esperar que el jugador pudiera golpear la pelota hacia el *hoyo* tan lejos como para llegar a la OIT.

Un jugador sin derecho a alivio debido a estas excepciones puede, si la pelota descansa *a través de la cancha* o en un *bunker*, obtener alivio según la Regla 24-2b, si fuera de aplicación. Si la pelota descansa en un hazard de agua, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo a la Regla 24-2b(i), excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el hazard de agua y la pelota debe ser dropeada dentro del hazard de agua, o el jugador puede proceder según la Regla 26-1.

IV. Pelota en OIT No Encontrada

Si hay conocimiento o virtual certeza que una pelota no encontrada está en, sobre o debajo de una OIT, una pelota puede ser dropeada según las disposiciones del Inciso III o del Inciso V, si fuera de aplicación. Con el propósito de aplicar los Incisos III y V la pelota se considera que descansa en el sitio donde por última vez cruzó el límite más externo de la OIT (Regla 24-3).

V. Zonas de Dropeo

Si el jugador está interferido por una OIT, el *Comité* puede permitir o exigir el uso de una zona de dropeo. Si para obtener alivio el jugador usa una zona de dropeo, debe dropear la pelota en la zona de dropeo más cercana de donde su pelota originalmente descansaba o se considera que descansaba según el Inciso IV (aunque la zona de dropeo más cercana pueda estar más cerca del *hoyo*).

Nota: Un *Comité* puede dictar una Regla Local prohibiendo el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del *hoyo*.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

b. Líneas Eléctricas y Cables Temporarios

Cuando líneas eléctricas, cables o líneas telefónicas temporarias están instaladas en la *cancha*, **se recomienda la siguiente Regla Local:**

“Líneas de tensión eléctrica, cables o líneas telefónicas temporarias y elementos que las cubren o puntales que las soportan son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, la Regla 24-1 es de aplicación.

2. Si están fijas o no son fácilmente movibles y si la pelota descansa *a través de la cancha* o en un *bunker*, el jugador puede obtener alivio según lo dispuesto en la Regla 24-2b. Si la pelota descansa en un *hazard de agua*, el jugador puede levantar y dropear la pelota de acuerdo con la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto más cercano de alivio* debe estar en el *hazard de agua* y la pelota debe ser dropeada en el *hazard de agua* o el jugador puede proceder según la Regla 26.

3. Si la pelota golpea una línea de tensión eléctrica o cable elevados, el golpe se anula y el jugador debe jugar una pelota tan cerca como sea posible del lugar desde donde la pelota original fue jugada de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugando el Próximo Golpe desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Nota: Los soportes metálicos de una *obstrucción* inamovible temporaria son parte de la *obstrucción*, salvo que el *Comité* por Regla Local declare que han de ser tratados como líneas o cables eléctricos elevados.

Excepción: Un golpe que hace que la pelota golpee una junta elevada de cables que suben desde el terreno, no debe ser ejecutado nuevamente.

4. Un surco con cables cubiertos por césped es *terreno en reparación* aunque no esté marcado y la Regla 25-1b es de aplicación.”

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

8. ZONAS DE DROPEO

Si el *Comité* considera que no es posible o práctico proceder de acuerdo con una Regla que otorga alivio, se pueden establecer zonas de dropeo en las cuales las pelotas puedan o deban ser dropeadas al obtener alivio. Generalmente, tales zonas de dropeo deberían ser indicadas como opción adicional a las ya otorgadas por la Regla misma, en lugar de ser indicadas como obligatorias.

Utilizando el ejemplo de una zona de dropeo para un hazard de agua, cuando tal zona de dropeo es establecida, **la siguiente Regla Local se recomienda:**

“Si una pelota está dentro o es sabido o hay virtual certeza de que una pelota que no ha sido encontrada está dentro del *hazard de agua* (especificar ubicación) el jugador podrá:

- (i) proceder bajo la Regla 26; o
- (ii) como opción adicional, dropear una pelota, con la penalidad de un golpe, en la zona de dropeo.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA REGLA LOCAL:

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

Nota: Cuando se utiliza una zona de dropeo las siguientes condiciones se aplican referentes al dropeo y re-dropeo de la pelota:

- (a) El jugador no necesita pararse dentro de la zona de dropeo cuando dropea la pelota.
- (b) La pelota dropeada debe primeramente tocar una parte de la *cancha* dentro de la zona de dropeo.
- (c) Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.
- (d) La pelota dropeada no necesita estacionarse dentro de la zona de dropeo.
- (e) La pelota dropeada debe re-dropearse si rueda y se estaciona en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi).
- (f) La pelota dropeada puede rodar más cerca del *hoyo* del lugar donde primeramente tocó una parte de la *cancha*, siempre que se estacione dentro del largo de dos palos de ese lugar y en ninguna de las posiciones cubiertas por (e).
- (g) Sujeto a lo provisto por (e) y (f), la pelota dropeada puede rodar y estacionarse más cerca del hoyo que:
 - su posición original o posición estimada (ver Regla 20-2b);
 - el *punto más cercano de alivio* o máximo alivio disponible (Regla 24-2, 25-1 ó 25-3); o
 - el punto por el cual la pelota cruzó por última vez el margen del *hazard de agua* o *hazard de agua lateral* (Regla 26-1).

9. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA

Si el *Comité* desea actuar de acuerdo con la Nota bajo la Regla 14-3, **la siguiente redacción se recomienda:**

“(Especificar según lo apropiado, ej. En la competencia, o Para todo juego en esta cancha, etc), un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que sólo mida distancia. Si durante una *vuelta estipulada* un jugador utiliza un dispositivo medidor de distancia diseñado para calibrar o medir otras condiciones que puedan afectar su juego (p. ej. gradiente, velocidad del viento, temperatura, etc.), el jugador está quebrantando la Regla 14-3, para la cual la penalidad es la descalificación, independientemente de que cualquiera de esas otras funciones adicionales hayan sido utilizadas o no.”

REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

PARTE C

Condiciones de la Competencia

La Regla 33-1 dispone, "El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las que la competencia ha de jugarse". Las condiciones deberían incluir múltiples aspectos como ser la forma de inscripción, derecho a participar, número de vueltas a jugar, etc. que no corresponde sean tratados en las Reglas de Golf o en este Apéndice. Información detallada acerca de estas condiciones está proporcionada en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" según la Regla 33-1 y en la "Guía para el Desarrollo de una Competencia."

No obstante, hay un número de aspectos que deberían ser considerados en las Condiciones de la Competencia hacia los que específicamente debe dirigirse la atención del *Comité*. Estos son:

1. ESPECIFICACIONES DE PALOS Y PELOTA

Las siguientes condiciones son recomendadas únicamente para competencias de jugadores expertos:

a. Lista de Cabezas de Drivers Aprobados

En su sitio web (www.randa.org) R&A periódicamente emite un Listado denominado "Conforming Driver Heads" (Drivers Aprobados) donde se listan los Drivers que han sido examinados y que se determinó conforman con las Reglas de Golf. Si el *Comité* desea limitar a los jugadores a que sólo utilicen drivers que tengan una cabeza identificada por modelo y loft en ese Listado, el Listado debe estar disponible y **la siguiente condición de la competencia utilizada:**

"Cualquier driver llevado por el jugador debe tener una cabeza, identificada por modelo y loft, que figure en el Listado vigente denominado "Conforming Driver Heads" (Drivers Aprobados) emitido por R&A.

Excepción: Un driver cuya cabeza ha sido fabricada antes de 1999 está exento de cumplir con esta condición.

*PENALIDAD POR LLEVAR, NO HABIENDO EJECUTADO UN GOLPE CON EL, PALO O PALOS QUE NO CUMPLAN CON LA CONDICIÓN:

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos Golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ocurrió).

Match Play o Juego por Golpes - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

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

*Cualquier palo o palos llevados que no cumplan con la condición deben ser declarados fuera de juego por el jugador frente a su contrario en match play o a su *marcador* o *co-competidor* en juego por golpes inmediatamente luego de descubrir la infracción. Si el jugador deja de hacerlo está descalificado.

PENALIDAD POR EJECUTAR UN GOLPE CON UN PALO QUE NO CUMPLA CON LA CONDICIÓN:
Descalificación"

b. Listado de Pelotas Aprobadas

En su sitio web (www.randa.org) R&A periódicamente emite un Listado de Pelotas de Golf Aprobadas que lista pelotas han sido examinadas y se ha determinado que cumplen con las Reglas. Si el *Comité de Golf* desea exigir a los jugadores que jueguen un modelo de pelota que figure en el Listado, dicho Listado debe estar disponible y **la siguiente condición de la competencia utilizada:**

"La pelota que juegue el jugador debe figurar en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas emitido por R&A.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Descalificación.”

c. Condición de Pelota Única

Si se desea prohibir el cambio de marcas y modelos de pelotas durante una *vuelta estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

“Limitaciones de Pelotas a Usar Durante la Vuelta: (Nota a la Regla 5-1)

(i) Condición de “Pelota Única”

Durante una *vuelta estipulada*, las pelotas que el jugador juegue deben ser de la misma marca y modelo figurando en una única entrada en el Listado vigente de Pelotas de Golf Aprobadas.

Nota: Si una pelota de diferente marca y/o modelo es dropeada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe proceder entonces a dropear o colocar una pelota correcta (Regla 20-6).

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Match Play – Al terminar el hoyo en el cual se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos Golpes por cada hoyo en el que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ocurrió).

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

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

(ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una pelota que no cumple con esta condición, debe abandonar esa pelota antes de jugar desde el próximo *sitio de salida* y completará la vuelta utilizando una pelota correcta; de no ser así el jugador está descalificado. Si se descubre la infracción durante el juego de un hoyo y el jugador opta por *sustituir* por una pelota correcta antes de completar ese hoyo, el jugador debe colocar una pelota correcta en el sitio donde descansaba la pelota jugada en infracción a la condición.”

2. CADDIE (NOTA A LA REGLA 6-4)

La Regla 6-4 permite a un jugador hacer uso de un *caddie* siempre que utilice solamente un *caddie* a la vez. Sin embargo, puede haber circunstancias en las que el *Comité* desee prohibir los *caddies* o restringir al jugador en su elección de un *caddie*, p. ej. golfista profesional, hermanos, padres, otro jugador en la competencia, etc. En dichos casos, se recomienda la redacción siguiente:

Prohibición de Uso de Caddie

“Un jugador tiene prohibido el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

Restricciones Sobre Quien Puede Cumplir la Función de Caddie

“Un jugador tiene prohibido utilizar..... para que cumpla las funciones de *caddie* durante la *vuelta estipulada*.”

***PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:**

Match play – Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match es ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ha ocurrido).

Match play o juego por golpes – Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par – ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

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

*Un jugador que tiene un *caddie* en infracción a esta condición debe asegurarse, inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción, que cumplirá con esta condición durante el resto de la *vuelta estipulada*. De otro modo, el jugador está descalificado.”

3. RITMO DE JUEGO (NOTA A LA REGLA 6-7)

El *Comité* puede establecer una orientación sobre el ritmo de juego, para prevenir el juego lento, de acuerdo con la Nota 2 de la Regla 6-7.

4. SUSPENSIÓN DEL JUEGO DEBIDO A SITUACIONES PELIGROSAS (NOTA A LA REGLA 6-8B)

Como han ocurrido múltiples muertes y heridos por rayos en las canchas de golf, todos los clubes y sponsors de competencias deben tomar precauciones para la protección de las personas contra los rayos. Se

recomienda prestar atención sobre las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición de la Nota a la Regla 6-8b, **se recomienda la siguiente redacción:**

“Cuando el juego es suspendido por el *Comité* por una situación peligrosa, si los jugadores en un match o grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* así lo haya ordenado. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir de inmediato el juego y no lo reanudarán hasta que el *Comité* así lo haya ordenado. Si un jugador no suspende el juego inmediatamente, es descalificado salvo que las circunstancias justifiquen dejar sin efecto tal penalidad según lo dispuesto en la Regla 33-7.

La señal para suspender el juego debido a situaciones peligrosas será un toque prolongado de sirena.”

Las siguientes señales son generalmente utilizadas y es recomendable que la adopten todos los *Comités*:
Interrupción Inmediata del Juego: Un prolongado toque de sirena.
Interrupción del Juego: Tres toques consecutivos de sirena, repetidos.
Reanudación del Juego: Dos cortos toques de sirena, repetidos.

5. PRÁCTICA

a. General

El *Comité* puede dictar normas que rijan la práctica de acuerdo con la Nota a la Regla 7-1, Excepción (c) a la Regla 7-2, Nota 2 a la Regla 7 y Regla 33-2c.

b. Práctica Entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Si el *Comité* desea proceder en acuerdo con la Nota 2 de la Regla 7-2 **la siguiente redacción se recomienda:**
“Entre el juego de dos hoyos, el jugador no debe ejecutar ningún *golpe* de práctica en o cerca del *putting green* del último hoyo jugado y no debe probar la superficie del *putting green* del último hoyo jugado haciendo rodar una pelota.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICION:

Match play - Pérdida del próximo hoyo.

Juego por golpes - Dos golpes en el próximo hoyo.

Match play o juego por golpes - En el caso de una infracción en el último hoyo de la *vuelta estipulada* el jugador incurre la penalidad en ese hoyo.”

6. CONSEJO EN LAS COMPETENCIAS POR EQUIPOS (NOTA A LA REGLA 8)

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con la Nota a la Regla 8, **se recomienda la siguiente redacción:**
“De acuerdo con la Nota a la Regla 8 de las Reglas de Golf, cada equipo puede designar una persona (además de las personas a quienes se les puede pedir *consejo* según esa Regla), quién puede dar *consejo* a los integrantes de ese equipo. Tal persona (si se desea efectuar alguna restricción sobre quien puede ser designado colocar tal restricción aquí) debe ser identificada frente al *Comité* antes de dar *consejo*.”

7. HOYOS NUEVOS (NOTA A LA REGLA 33-2B)

El *Comité* puede disponer, de acuerdo con la Nota a la Regla 33-2b, que los *hoyos* y *sitios de salida* para una competencia de una sola vuelta, que se ha de jugar en más de un día, puedan ser ubicados en distintas posiciones cada día.

8. TRANSPORTE

Si en una competencia se desea exigir que los jugadores caminen, **se recomienda la siguiente condición:**
“Los jugadores no deben andar en ningún tipo de transporte durante la vuelta estipulada, salvo autorización del *Comité*.”

*PENALIDAD POR QUEBRANTAR LA CONDICIÓN:

Match play - Al terminar el hoyo en el que se descubre la infracción, el estado del match debe ser ajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos.

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo donde haya ocurrido la infracción; máxima penalidad por vuelta - Cuatro golpes (dos golpes en cada uno de los primeros dos hoyos en los cuales la infracción ha ocurrido).

Match play o juego por golpes - Si una infracción es descubierta entre el juego de dos hoyos, se considera que ha sido descubierta durante el juego del hoyo siguiente y la penalidad debe ser aplicada en consecuencia.

Competencias Contra Boggie y Contra Par - ver Nota 1 de la Regla 32-1a.

Competencias Stableford - ver Nota 1 de la Regla 32-1b.

*El uso de una forma no autorizada de transporte deberá discontinuarse inmediatamente después de descubrir que ha ocurrido una infracción. De otro modo, el jugador está descalificado.”

9. ANTI-DOPING

El *Comité* puede exigir, en las condiciones de la competencia, que los jugadores cumplan con una política anti-doping.

10. CÓMO DECIDIR EMPATES

Tanto en match play como en juego por golpes, un empate puede ser un resultado aceptable. Sin embargo, cuando se desea que haya un solo ganador el *Comité* tiene la autoridad, bajo la Regla 33-6, para determinar cómo y cuándo decidir un empate. La decisión debería ser publicada por anticipado.

R&A recomienda:

Match Play

Un match que termina empatado debería ser desempatado hoyo a hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo donde comenzó el match. En un match con handicap los golpes de ventaja se deberían otorgar igual que en la *vuelta estipulada*.

Juego por Golpes

(a) En el caso de un empate en una competencia juego por golpes scratch, se recomienda que haya un desempate. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Si esto no es factible o el empate aún subsiste, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

(b) En el caso de un empate en una competencia por golpes con handicap, se recomienda un desempate con los handicaps. El desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Se recomienda que tal desempate se efectúe como mínimo a tres hoyos.

En las competencias en que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, si el desempate es a menos de 18 hoyos, para determinar los handicaps para el desempate debería aplicarse el porcentaje de 18 hoyos a jugarse a los handicaps de los jugadores. Fracciones de golpes de handicaps de un medio golpe o más deberían computarse como golpe entero y cualquier fracción menor debería ser descartada.

En competencias en las que la tabla de golpes de handicap es relevante, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

(c) Si no resulta práctico realizar un desempate de algún tipo, se recomienda un desempate automático comparando las tarjetas de score. El método a utilizar en la comparación de tarjetas debería ser anunciado con anticipación y debería también indicarse lo que pasará si el procedimiento no produce un ganador. Un método aceptable en la comparación de tarjetas es determinar al ganador sobre la base del mejor score para los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados han hecho igual score para los últimos nueve hoyos, determinar el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, últimos tres hoyos y finalmente el hoyo 18. Si este método es utilizado en una competencia con salidas simultáneas, se recomienda que "los últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc." sean considerados como los hoyos 10-18, 13-18, etc.

Para competencias en las que la tabla de golpes de handicap no tiene relevancia, como juego individual por golpes, en caso de utilizar el sistema de los últimos 9, últimos 6, últimos tres hoyos, un-medio, un-tercio, un-sexto, etc. de los handicaps debería deducirse del score para esos hoyos. En la utilización de las fracciones para esas deducciones, el *Comité* debería actuar de acuerdo con la recomendación de las autoridades del sistema de handicap.

En competencias en las que la tabla de golpes de handicap tiene relevancia, como four-ball por golpes, y competencias contra bogey, contra par y Stableford, los golpes de handicap deberían tomarse tal como fueron asignados para la competencia, utilizando la respectiva tabla(s) de golpes de handicap para el jugador.

11. DRAW PARA MATCH PLAY

Si bien el draw para match play puede ser hecho por sorteo, o distribuyendo ciertos jugadores en distintos cuartos u octavos, se recomienda el Draw Numérico Genérico si los matches resultan de una vuelta de clasificación.

Draw Numérico Genérico

Con el propósito de determinar lugares en el draw, los empates en vueltas de clasificación que no sean para el último lugar de clasificación, se establecerán por el orden en que se entregaron los scores: el primer score entregado recibirá el número más bajo disponible, etc. Si resulta imposible determinar el orden en que los scores fueron entregados, los empates se decidirán por sorteo.

MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR

64 CLASIFICADOS

1 vs. 64 2 vs. 63
32 vs. 33 31 vs. 34

MITAD SUPERIOR MITAD INFERIOR

32 CLASIFICADOS

1 vs. 32 2 vs. 31
16 vs. 17 15 vs. 18

16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

APÉNDICES II, III Y IV

Definiciones

Todos los términos definidos están escritos en *itálicas* y listados alfabéticamente en la sección Definiciones – ver páginas xx-xx.

R&A se reserva el derecho, en cualquier momento, de cambiar las Reglas relativas a los palos, pelotas, dispositivos y otros equipos y hacer o cambiar las interpretaciones relativas a estas Reglas. Para información actualizada, favor contactar a *R&A* o dirigirse a www.randa.org/equipmentrules.

Cualquier diseño de un palo, pelota, dispositivo u otro equipo que no es contemplado en las *Reglas*, contrario al propósito e intención de las *Reglas* o que pueda cambiar significativamente la naturaleza del juego, será regulado por *R&A*.

Las medidas y límites contenidas en los Apéndices II y III están expresadas en las mismas unidades utilizadas para determinar la conformidad. También se hace referencia para información a un factor de conversión equivalente a imperiales/métricas calculado sobre la base de 1 pulgada = 25.4 mm.

APÉNDICE II

DISEÑO DE PALOS

Un jugador que tiene dudas acerca de la conformidad de un palo debería consultar a R&A.

Un fabricante debería enviar a R&A una muestra del palo que ha de ser fabricado para obtener un fallo acerca de si el mismo es conforme con las *Reglas*. La muestra pasa a ser propiedad de R&A a los propósitos de referencia. Si un fabricante omite enviar una muestra o habiendo enviado la muestra no espera una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, asume el riesgo de un fallo que indique que el palo no se ajusta a las *Reglas*.

Los siguientes párrafos detallan normas generales para el diseño de palos, juntamente con las especificaciones e interpretaciones. Se proporciona más información relacionada con estas reglamentaciones y su adecuada interpretación en "Una Guía de las Reglas Sobre Palos y Pelotas."

Donde se requiera que un palo, o una parte de un palo, cumpla con una especificación de las *Reglas*, debe ser diseñado y fabricado con la intención de cumplir con esa especificación.

1. PALOS

a. General

Un palo es un implemento diseñado para ser usado para golpear la pelota y generalmente viene en tres formas: maderas, hierros y putters distinguidos por sus formas y su intención de uso. El putter es un palo con un loft que no excede los diez grados diseñado primariamente para su uso en el *putting green*.

El palo no debe ser sustancialmente distinto de la tradicional y habitual forma y hechura. El palo debe estar compuesto de una vara y una cabeza y también puede tener material agregado a la vara para posibilitar al jugador obtener una sujeción firme (ver 3 abajo). Todas las partes del palo deben estar fijas de manera que el palo sea una unidad, y no debe tener agregados externos. Se podrán hacer excepciones para agregados que no afecten el desempeño del palo.

b. Ajustabilidad

Todos los palos pueden incorporar funciones para ajustar el peso. Otras formas de ajustabilidad pueden también permitirse luego de una evaluación por R&A. Los siguientes requisitos se aplican para todos los métodos de ajuste permitidos.

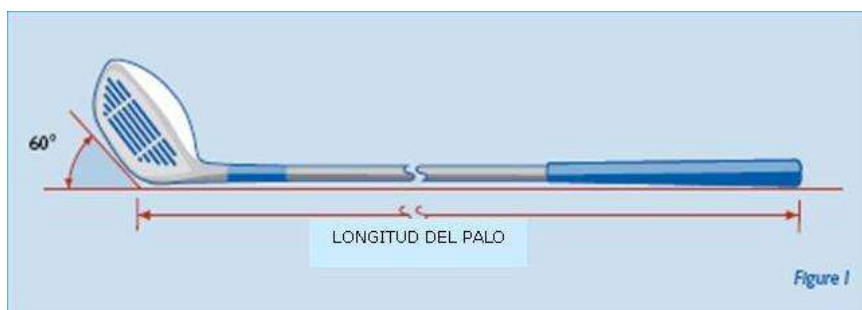
- (i) el ajuste no puede efectuarse fácilmente;
- (ii) todas las partes ajustables están fijas firmemente y no hay posibilidad razonable que se aflojen durante una vuelta; y
- (iii) todas las configuraciones de ajuste cumplen con las *Reglas*.

Durante una *vuelta estipulada*, las características no deben ser cambiadas a propósito por medio de ajustes o por cualquier otro medio (ver Regla 4-2a).

c. Longitud

el largo total del palo debe ser por lo menos de 18 pulgadas (0,457 mts.) y, excepto en los putters, no debe exceder las 48 pulgadas (1,219 mts.)

Para maderas y hierros la medida de la longitud se realiza con el palo acostado en un plano horizontal y la base se coloca contra un plano a 60 grados como se muestra en el fig. 1. La longitud se define como la distancia desde el punto de intersección entre los dos planos hasta el tope del grip.



10° MAX. 20° MAX.

Para putters, la medida del largo es tomada desde el extremo del grip a lo largo del eje de la vara o en una extensión en línea recta de él hasta la base del palo.

d. Alineación

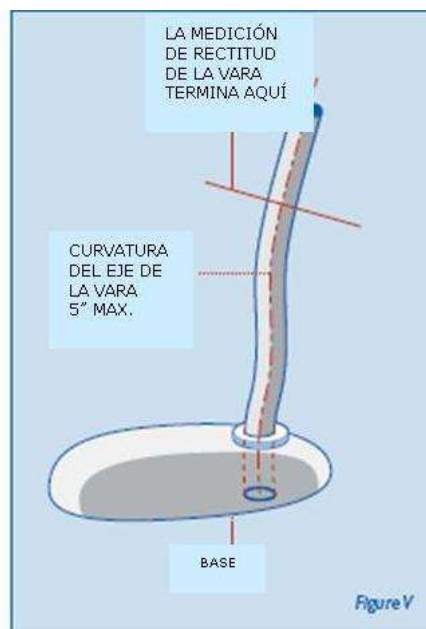
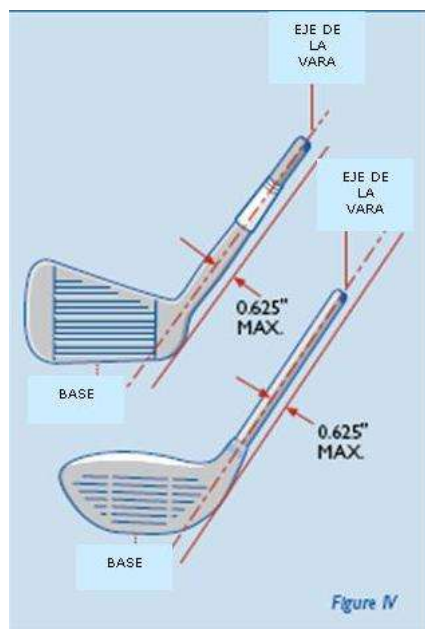
Cuando el palo está en su posición normal de apoyo, la alineación de la vara será tal que:

- (i) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical a través de la punta y el taco divergirá de la vertical por lo menos 10 grados (ver Fig. II). Si el diseño general del palo es tal que el jugador puede utilizarlo eficientemente en una posición vertical o cercana a la vertical, puede requerirse que la vara divergiera en este plano respecto de la vertical hasta en 25 grados;
- (ii) la proyección de la parte recta de la vara sobre el plano vertical, a lo largo de la pretendida *línea de juego*, no debe divergir de la vertical en más de 20 grados hacia delante o 10 grados hacia atrás (ver Fig. III).

Excepto para los putters, toda la porción del taco del palo debe estar comprendida dentro de 0,625 pulgadas (15,88 mm) del plano conteniendo el eje de la parte recta de la vara y la pretendida (horizontal) *línea de juego* (ver Fig. IV).

2. VARA

a. Rectitud



La vara debe ser recta desde el tope del grip hasta un punto no más allá de 5 pulgadas (127 mm) por encima de la base, medida tomada desde el punto donde la vara deja de ser recta a lo largo del eje de la curvatura de la vara y el cuello y/o boquilla (ver Fig. V)

b. Propiedades de Flexión y Torsión

En cualquier punto a lo largo, la vara debe:

- (i) flexionarse de tal forma que la deflexión sea la misma independientemente de como se haga girar la vara alrededor de su eje longitudinal; y
- (ii) torsionarse el mismo ángulo en ambos sentidos.

c. Fijación a la Cabeza del Palo

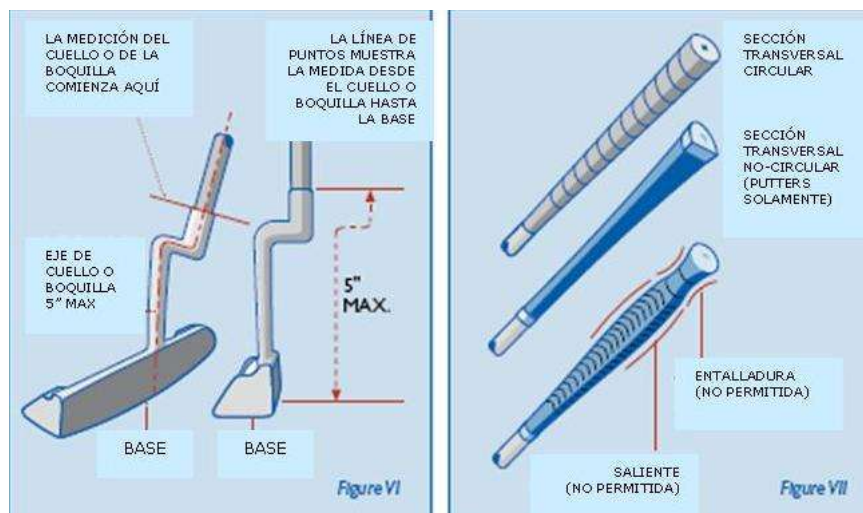
La vara debe estar unida a la cabeza del palo en el taco, ya sea directamente o a través de un solo y simple cuello y/o boquilla. La longitud desde el extremo del cuello y/o boquilla a la base del palo no debe exceder de 5 pulgadas (127 mm), medida a lo largo del eje y siguiendo cualquier curvatura del cuello y/o boquilla (ver Fig. VI).

Excepción para Putters: La vara o cuello o boquilla de un putter podrán fijarse en cualquier punto de la cabeza.

3. GRIP (ver Fig. VII)

El grip consiste en material agregado a la vara para permitirle al jugador obtener una sujeción firme. El grip debe estar fijo a la vara, debe ser derecho y sencillo en su forma, debe extenderse hasta el extremo de la vara y no debe ser moldeado para cualquier parte de las manos. Si no se agrega material, esa parte de la vara diseñada para que el jugador la sujete debe ser considerada grip.

- (i) Para los palos que no sean putters, el grip deberá ser circular en su corte transversal, excepto que se podrá incorporar a todo su largo una nervadura continua, recta y ligeramente sobresaliente, y una espiral ligeramente dentada es permitida sobre un grip arrollado o la réplica de uno.
- (ii) El grip de un putter podrá tener un corte transversal no circular siempre que el corte transversal carezca de concavidad, sea simétrico y se mantenga generalmente similar a lo largo de todo el grip (ver Inciso (v) a continuación).
- (iii) El grip puede tener una forma cónica pero no debe tener ningún saliente o entalladura. Las dimensiones del corte transversal en cualquier dirección no debe exceder de 1,75 pulgadas (44,45 mm).
- (iv) Para los palos que no sean putters, el eje del grip debe coincidir con el eje de la vara.
- (v) Un putter puede tener dos grips siempre que cada uno sea circular en su corte transversal y el eje de cada uno coincida con el eje de la vara, y tengan una separación no menor a de 1,5 pulgadas (38,1 mm).



4. LA CABEZA DEL PALO

a. Sencilla en su Forma

La cabeza del palo debe ser sencilla en su forma. Todas las partes deben ser rígidas, estructurales en su naturaleza y funcionales. La cabeza del palo o sus partes no deben ser diseñadas para parecerse a cualquier otro objeto. No resulta práctico el definir sencilla en su forma precisa y comprensiblemente. Sin embargo, aditamentos que se consideran que quebrantan esta exigencia, y por consiguiente no se permiten, incluyen pero no se limitan a:

(i) Todos los Palos

- agujeros a través de la cara;
- agujeros a través de la cabeza (algunas excepciones pueden darse para putters y hierros perimetrales);
- aditamentos que están con el propósito de cumplir con especificaciones de dimensión.
- aditamentos que se extienden dentro o adelante de la cara;
- aditamentos que se extienden significativamente por encima del tope de la cabeza;
- surcos dentro o guías sobre la cabeza que se extiendan hasta la cara (algunas excepciones se podrán hacer para putters); y
- dispositivos ópticos o electrónicos.

(ii) Maderas y Hierros

- todos los aditamentos listados en (i) arriba
- cavidades en el contorno del taco y/o punta de la cabeza que puedan ser vistas desde arriba;
- cavidades pronunciadas o múltiples en el contorno del dorso de la cabeza que puedan verse desde arriba;
- material transparente agregado a la cabeza con la intención de hacer conforme a un aditamento que de otra forma no estaría permitido; y
- aditamentos que se extienden más allá del contorno de la cabeza cuando se las ve desde arriba.

b. Dimensiones, Volumen y Momento de Inercia

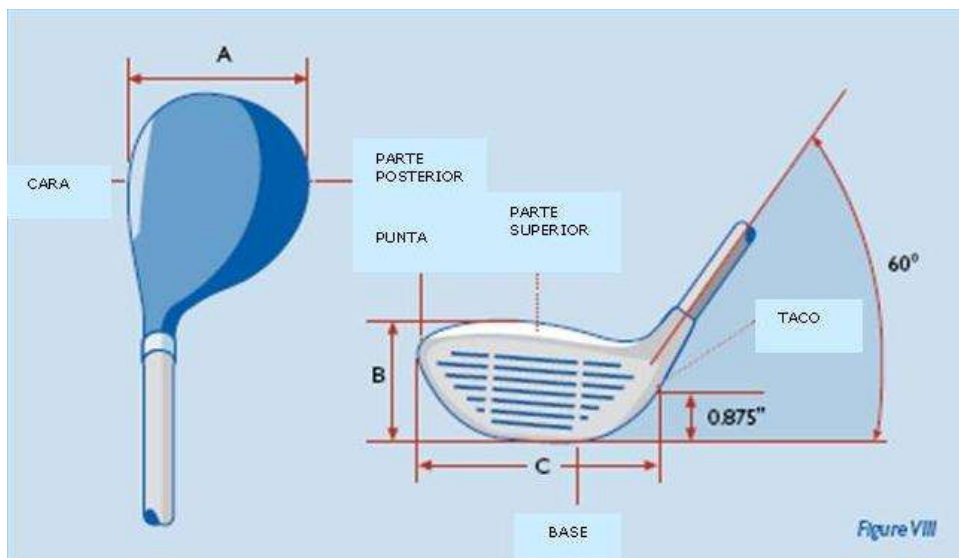
(i) Maderas

Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, las dimensiones de la cabeza del palo deben ser tales que:

- la distancia desde el taco hasta la punta de la cabeza del palo debe ser mayor que la distancia entre la cara y el dorso;
- la distancia entre el taco y la punta de la cabeza del palo no debe exceder las 5 pulgadas (127 mm); y
- la distancia entre la base y la corona de la cabeza del palo, incluyendo cualquier aditamento permitido, no debe exceder las 2,8 pulgadas (71,12 mm).

Estas dimensiones se miden sobre líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos más externos de:

- el taco y la punta; y
 - la cara y el dorso (ver Figura VIII, dimensión A);
- y sobre las líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y la corona (ver Fig. VIII, dimensión B). Si el punto extremo del taco no está claramente definido, se estima que debe tener 0,875 pulgadas (22,23 mm.) por encima del plano horizontal sobre el cual descansa el palo (ver Fig. VIII, dimensión C).



El volumen de la cabeza del palo no debe exceder los 460 centímetros cúbicos (28,06 pulgadas cúbicas), más una tolerancia de 10 centímetros cúbicos (0,61 pulgadas cúbicas).

Cuando el palo está apoyado con un ángulo de lie de 60 grados, el componente del momento de inercia respecto a un eje vertical que pasa por el centro de gravedad de la cabeza no debe exceder los 5900g cm² (32,259 oz in²), más una tolerancia de ensayo de 100 g cm² (0,547 oz in²).

(ii) Hierros

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso.

(iii) Putters (ver Fig. IX)

Cuando la cabeza del palo está apoyada en su posición normal, la dimensión de la cabeza debe ser tal que:

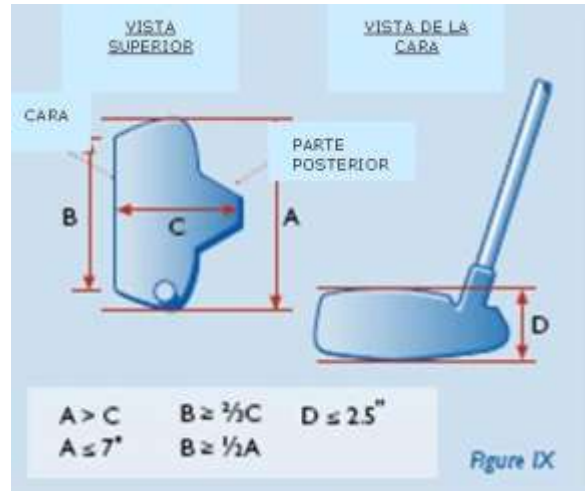
- la distancia desde el taco a la punta sea mayor que la distancia desde la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cabeza sea menor o igual a 7 pulgadas (177.8 mm.);
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a dos tercios de la distancia de la cara al dorso;
- la distancia desde el taco a la punta de la cara sea mayor o igual a la mitad de la distancia desde el taco a la punta de la cabeza; y
- la distancia desde la base al tope de la cabeza, incluyendo cualquier aditamento permitido, sea menor o igual a 2,5 pulgadas (63,5 mm.).

Para cabezas con forma tradicional, estas dimensiones serán medidas en líneas horizontales entre las proyecciones verticales de los puntos extremos de:

- el taco y la punta de la cabeza;
- el taco y la punta de la cara; y
- la cara y el dorso;

y en líneas verticales entre las proyecciones horizontales de los puntos extremos de la base y el tope de la cabeza.

Para cabezas de forma no usual, la dimensión entre la punta y el taco puede realizarse sobre la cara.



C. EFECTO RESORTE Y PROPIEDADES DINÁMICAS

El diseño, material y/o construcción de, o cualquier tratamiento a, la cabeza del palo (que incluye la cara del palo) no debe:

- tener el efecto de un resorte que exceda el límite fijado para ello en el Pendulum Test Protocol en archivo de R&A; o
- incorporar aditamentos o tecnología incluyendo, pero no limitadas a, resortes separados o aditamentos elásticos que tengan la intención de, o el efecto de, influenciar indebidamente el efecto resorte de la cabeza; o
- influenciar indebidamente el movimiento de la pelota.

Nota: (i) arriba no se aplica para los putters.

D. CARAS PARA GOLPEAR

La cabeza del palo deberá tener sólo una cara para golpear, salvo el putter que podrá tener dos caras si sus características son iguales, y están opuestas entre sí.

5. LA CARA DEL PALO

a. General

La cara del palo debe ser dura y rígida y no debe impartir significativamente más o menos efecto a la pelota que una cara estándar de acero (puede haber alguna excepción para los putters). Excepto para aquellas marcas listadas más abajo, la cara debe ser lisa y no debe tener ningún grado de concavidad.

b. Aspereza y Material de la Zona de Impacto

Excepto por marcas especificadas en los siguientes párrafos, la aspereza de la superficie dentro de la zona donde ha de intentarse el impacto ("zona de impacto"), no debe exceder aquella de una limpieza decorativa por chorro de arena o de fresado fino (ver Fig. X).

Toda la zona de impacto debe ser de un mismo material (se podrán hacer excepciones para los palos de madera).

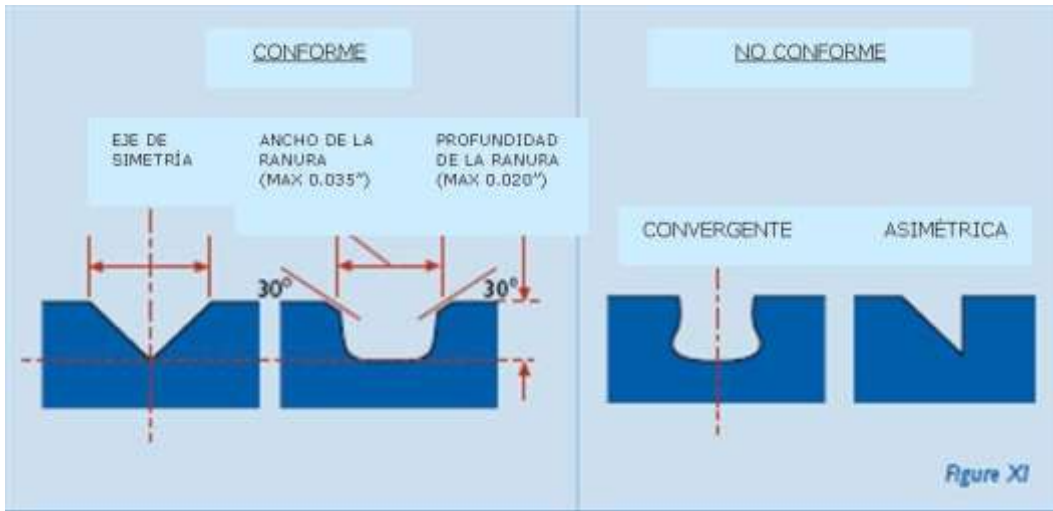
c. Marcas en la Zona de Impacto

Si un palo tiene ranuras o marcas de punzón en la zona de impacto, debe cumplir con las siguientes especificaciones:

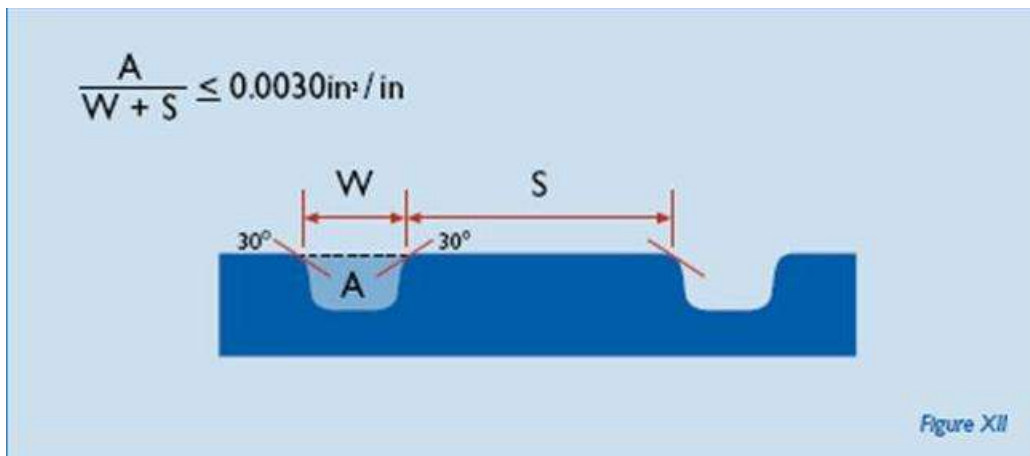


(i) Ranuras

- Las ranuras deben ser rectas y paralelas.
- Las ranuras deben tener una sección transversal simétrica y caras no convergentes (ver Fig. XI).



- "Para palos que tengan un ángulo de levante mayor o igual a 25 grados, las ranuras deben tener una sección transversal simple
- El ancho, espaciado y sección transversal de las ranuras debe ser uniforme a través del área de impacto (algunas excepciones pueden ser realizadas para maderas).
- En ancho (W) de cada ranura no debe exceder los 0,9 mm (0,035 pulgadas) usando el método de medición de 30 grados en archivo de R&A.
- La distancia entre bordes de ranuras adyacentes (S) no debe ser menor que tres veces el ancho de la ranura, y no debe ser menor que 1,905 mm (0,075 pulgadas).
- La profundidad de cada ranura no debe exceder de 0,508 mm (0,02 pulgadas).
- * Para palos que no sean drives, el área de la sección transversal (A) de una ranura dividida por el paso de la ranura (W+S) no debe exceder .os 0,0762 mm²/mm (0,0030 pulgadas cuadradas por pulgada) (ver Fig. XII)



- Las ranuras no deben tener bordes afilados o labios sobresalientes.
- * Para palos que tienen un ángulo de levante mayores o iguales a 25 grados, los bordes de las ranuras deben ser sutancialmente de forma redondeada teniendo un radio efectivo que no es menor que 0,254 mm (0,010 pulgadas) cuando es medido como se muestra en la Fig. XIII, y no mayor que 0,508 mm (0,020 pulgadas). Desviaciones dentro de los 0,0254 mm (0,001 pulgada) en el radio efectivo son permitidas.



(ii) Marcas de punzón

- La dimensión máxima de cualquier marca de punzón no debe exceder 1,905 mm (0.075 pulgadas).
- La distancia entre marcas de punzón adyacentes (o entre marcas de punzón y ranuras) no debe ser menor a 4,27 mm (0,168 pulgadas) medida desde centro a centro.
- La profundidad de cualquier marca de punzón no debe exceder de 1,02 mm (0,04 pulgadas).
- Las marcas de punzón no deben tener bordes filosos o labios sobresalientes.
- *Para palos que tienen un ángulo de levante mayores o iguales a 25 grados, los bordes de las ranuras deben ser substancialmente de forma redondeada teniendo un radio efectivo que no sea menor que 0,254 mm (0,010 pulgadas) cuando es medido como se muestra en la Fig. XIII, y no mayor que 0,508 mm (0,020 pulgadas). Desviaciones dentro de los 0,0254 mm (0,001 pulgada) en el radio efectivo son permitidas.

Nota 1: Las especificaciones para ranuras y marcas de punzón indicadas arriba con un asterisco (*) se aplican solamente a nuevos modelos de palos fabricados desde o después del 1 de Enero de 2010 y en cualquier palo donde las marcas en la cara han sido alteradas a propósito, por ejemplo, por re-ranurado. Para información futura sobre la condición de palos disponibles antes del 1 de Enero de 2010, referir a la sección "Búsqueda de Equipos" en el sitio www.randa.org.

Nota 2: El Comité puede disponer en las condiciones de la competencia, que los palos que el jugador tiene consigo deben conformar las especificaciones de ranuras y marcas de punzón arriba indicadas con un asterisco (*). Esta condición es recomendada solamente para competiciones que involucren jugadores expertos. Para información futura referir a la Decisión 4-1/1 en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf"

d. Marcas Decorativas

El centro de la zona de impacto puede ser indicado por un diseño dentro de los límites de un cuadrado cuyos lados sean de 0,375 pulgadas (9,53 mm.) de longitud. Tal diseño no debe influir indebidamente en el movimiento de la pelota. Marcas decorativas se permiten fuera de la zona de impacto.

e. Marcas en Palos No Metálicos

Las especificaciones anteriores se aplican a los palos hechos de madera en los cuales la zona de impacto de la cara es de un material de dureza menor a la del metal y cuyo ángulo de loft es de 24 grados o menos, pero las marcas que puedan influir indebidamente en el movimiento de la pelota están prohibidas.

f. Marcas en las Caras de los Putter

Cualquier marca en la cara de un putter no debe tener bordes filosos o labios sobresalientes. Las especificaciones anteriores con respecto a la aspereza, material y marcas en la zona de impacto no son de aplicación.

APÉNDICE III

LA PELOTA

1. GENERAL

La pelota no debe ser sustancialmente diferente de la tradicional y habitual forma y hechura. El material y construcción de la pelota no debe ser contrario al propósito e intención de las *Reglas*.

2. PESO

El peso de la pelota no debe ser superior a los 45,93 gramos (1,620 onzas).

3. TAMAÑO

El diámetro de la pelota no será menor a 1,680 pulgadas (42,67 mm).

4. SIMETRÍA ESFÉRICA

La pelota no ha de ser diseñada, fabricada o intencionalmente modificada para que posea propiedades que difieran de aquellas que posee una pelota esféricamente simétrica.

5. VELOCIDAD INICIAL

La velocidad inicial de la pelota no debe ser superior al límite especificado bajo la Condición establecida en la Norma de Velocidad Inicial para pelotas de golf en archivo de *R&A*.

6. NORMA DE DISTANCIA TOTAL

La combinación de vuelo y rodado de la pelota al probarse en aparato aprobado por *R&A*, no debe superar la distancia especificada bajo las condiciones establecidas por la Norma de Distancia Total para pelotas de golf en archivo de *R&A*.

DISPOSITIVOS Y OTROS EQUIPOS

Un jugador que tenga dudas sobre si el uso de un dispositivo u otro equipo constituiría una violación de las Reglas, debería consultar a R&A.

Un fabricante debería enviar a R&A una muestra del dispositivo u otro equipo a ser fabricado para un fallo sobre si su uso durante una vuelta estipulada ocasionaría a un jugador estar en infracción a la Regla 14-3. La muestra se convierte en propiedad de R&A para fines de referencia. Si el fabricante no presenta las muestras o, después de haberlas presentado, no espera un fallo antes de fabricar y/o comercializar el equipo o dispositivo, el fabricante asume el riesgo de un fallo sobre el uso del dispositivo o el otro equipo que sea contrario a las Reglas.

Los siguientes párrafos establecen regulaciones generales para el diseño de dispositivos y otros equipos, junto con especificaciones e interpretaciones. Ellas deberían ser leídas junto con la Regla 11-1 (Acomodando) y la Regla 14-3 (Dispositivos Artificiales, Equipos Extraños y Equipo Utilizado en Forma Extraña).

1. TEES (REGLA 11)

Un tee es un dispositivo diseñado para elevar la pelota con respecto al suelo. Un tee no debe:

- ser más largo que 101.6 mm (4 pulgadas);
- ser diseñado o fabricado de manera que podría indicar la línea de juego;
- influir indebidamente en el movimiento de la pelota; o
- de otra manera ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

2. GUANTES (REGLA 14-3)

Los guantes pueden ser usados para ayudar al jugador a tomar el palo, con la condición de que sean comunes,

Un guante "común" debe:

- consistir en una cobertura con la forma de la mano con fundas individuales o aperturas para cada dedo; y
- debe ser realizada de un material suave tanto la palma completa como la superficie de agarre de los dedos;

Un guante "común" no debe incorporar:

- material sobre la superficie de agarre o dentro del guante cuyo propósito primario sea proveer acolchado o tener ese efecto. Acolchado es definido como un área del material del guante el cual es 0.635 mm (0.025 pulgadas) más grueso que las áreas adyacentes del guante sin ese material adicionado;

Nota: Puede agregarse material para mayor durabilidad, absorción de la humedad u otros fines funcionales, siempre y cuando no se exceda la definición del acolchado (ver arriba).

- correas para ayudar a prevenir que el palo se resbale o para fijar la mano al palo;
- cualquier cosa que mantenga los dedos juntos;
- material sobre el guante que adhiera al material del grip;
- dispositivos, que no sean ayudas visuales, diseñadas para asistir al jugador en la colocación de sus manos en una posición consistente y/o específica sobre el grip;
- peso para asistir al jugador a realizar el golpe;
- cualquier dispositivo que pudiera restringir el movimiento de la articulación; o
- cualquier otro dispositivo que pudiera asistir al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

3. ZAPATOS (REGLA 14-3)

Pueden ser usados zapatos para asistir al jugador a obtener un stance firme. De acuerdo a las condiciones de la competencia, características como clavos en la suela son permitidos, pero los zapatos no deben incorporar dispositivos:

- diseñados para ayudar al jugador a tomar su stance y/o construir un stance;
- diseñados para asistir al jugador en su alineación; o
- que pudieran de otra forma ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

4. VESTIMENTA (REGLA 14-3)

Las prendas de vestir no deben incorporar elementos:

- diseñados para asistir al jugador en su alineación; o
- que pudieran de otra forma ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego.

5. DISPOSITIVOS MEDIDORES DE DISTANCIA (REGLA 14-3)

Durante una *vuelta estipulada*, el uso de cualquier dispositivo medidor de distancia no está permitido a menos que el Comité haya dictado una Regla Local para ese efecto (ver Nota de la Regla 14-3 y Apéndice I; Parte B; Sección 9).

Aún cuando la Regla Local este vigente, el dispositivo debe estar limitado a medir distancias solamente. Funciones que harían que el uso del dispositivo sea contrario a la Regla Local incluyen, pero no están limitadas a:

- la calibración o la medición de una pendiente;
- la calibración o la medición de otras condiciones que podrían afectar el juego (por ejemplo, velocidad o dirección del viento, o cualquier otra información basada en el clima tales como temperatura, humedad, etc.);
- recomendaciones que pueden ayudar al jugador a ejecutar un golpe o en su juego (ej. elección del palo, tipo de golpe a ser jugado, lectura de green o cualquier otro consejo relacionado con el tema); o
- el cálculo de la distancia efectiva entre dos puntos sobre la base de la pendiente u otras condiciones que afectan la distancia del tiro.

Tales funciones no conformes hacen el uso del dispositivo contrario a las Reglas, independientemente que:

- las funciones puedan ser conectadas o desconectadas; y
- las funciones estén conectadas o desconectadas.

Un dispositivo multifunción, como ser un smartphone o un PDA (Asistente Digital Personal), puede ser usado como un dispositivo de medición de distancia siempre que contenga una aplicación que cumpla con todas las limitaciones indicadas anteriormente (ej. debe medir distancia solamente). Además, cuando la aplicación de medición de distancia está siendo usada, no debe haber otras características o aplicaciones instaladas en el dispositivo que, si son utilizadas, sería una infracción a las Reglas, sean o no utilizadas en ese momento.

INDICE

INTRODUCCION

El índice consiste en más de 5000 entradas, cada una de las cuales hace referencia a una Decisión por su número. Las Decisiones relacionadas con un determinado tema se agrupan bajo un encabezamiento, que debería ser considerado como una palabra clave. Hay más de 250 encabezamientos distintos, de los que hay dos clases - aquellos que tienen datos (Decisiones) y aquellos que simplemente hacen referencia a otros encabezamientos más apropiados. Las Decisiones introducidas en encabezamientos que tienen un gran número de datos se agrupan a veces bajo sub-encabezamientos para una mayor eficiencia. La sección Contenidos que precede al Índice es un listado de todos los encabezamientos encontrados en el Índice. Es el punto de entrada al Índice y el familiarizarse con estos encabezamientos hará que sea más fácil usar el Índice. Cada una de las más de 1200 Decisiones en el libro está en el Índice. Casi cualquier Decisión aparece bajo varios encabezamientos distintos para aumentar la posibilidad de encontrar la Decisión apropiada relativa a una situación determinada.

El uso eficiente y en tiempo del libro de Decisiones sugiere que uno debería primero adquirir destreza en encontrar en el Índice la Decisión que más relación tiene con la situación planteada. Por ejemplo, supongamos una situación en Match Play donde un jugador levanta su pelota sin marcar su posición en la errónea creencia de que se le ha concedido el próximo golpe. Dentro de los Contenidos, identifique los encabezamientos (palabras clave) que pudieran ser examinados - Pelota Levantada, Concesión, Marcando la Posición de la Pelota o

Green. La decisión relevante (2-4/3) se encuentra bajo cada uno de estos encabezamientos. Si no se consultan los Contenidos antes, uno podría seleccionar una palabra clave que no está incluida como un encabezamiento, y se puede gastar mucho esfuerzo sin tener éxito. Por ejemplo, potenciales palabras clave como "Pelota agarrada" o "Pelota no marcada" no son encabezamientos del Índice; los términos apropiados que se encuentran en los Contenidos son "Pelota Levantada" o "Marcando la Posición de la Pelota". Usar como referencia los Contenidos llevara, al que consulta, al encabezamiento adecuado de una forma eficiente e incrementará la probabilidad de encontrar la Decisión apropiada.

INDICE

CONTENIDOS

[A TRAVÉS DE LA CANCHA](#) |

Ver también **Fairway y Áreas Cortadas Bajas; Rough**

[ABANDONAR](#) |

Ver también **Concesión; Hoyo Empatado**

[ABEJAS](#) |

Ver también **Insectos**

[ACEPTANDO AYUDA O PROTECCIÓN](#) Ver **Ayuda o Protección (Aceptar)**

[ACUERDO PARA DEJAR SIN EFECTO REGLAS](#) |

[AGUA OCASIONAL](#) |

Ver también **Condiciones Anormales del Terreno; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

[AGUJAS DE PINO](#) Ver **Árbol o Arbusto; Hojas**

[AGUJEROS Y TARUGOS DE AIREACIÓN](#) |

[ANIMAL](#) Ver **Abejas; Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Hormigas y Hormigueros; Insectos; Lombriz; Perro; Víbora**

[ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO \(Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS\)](#) |

Ver también **Agua Ocasional; Condición de Objeto; Condiciones Anormales del Terreno; Reptil; Terreno en Reparación; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

[ANOTANDO SCORES](#) Ver **Marcador; Scores y Tarjetas de Score**

[APOYANDO EL PALO](#) |

Ver también **Preparando el Golpe**

[ÁRBITRO](#) |

Ver también **Comité; Observador**

[ÁRBOL O ARBUSTO](#) |

Ver también **Agujas de Pino; Condición de Objeto; Hojas**

[ARENA](#) |

Ver también **Bunker**

[ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO](#) |

Ver también **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o de Putt**

[ASIENTO MÁS CERCANO Y PARECIDO](#) |

Ver también **Asiento de la Pelota Alterado**

[ASTA BANDERA](#) |

Ver también **Green**

[AUTO](#) Ver **Condición de Objeto**

[AYUDA O PROTECCIÓN \(ACEPTAR\)](#) |

Ver también **Condición o Ayuda Médica; Ejerciendo Influencia sobre la Pelota/Alterando Condiciones Físicas; Four-Ball Match Play; Four-Ball Juego por Golpes; Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego**

[BAR DEL HOYO 9](#) Ver **Club House o Bar del Hoyo 9**

[BUNKER](#) |

Ver también **Arena**

[BUSCANDO E IDENTIFICANDO LA PELOTA](#) |

Ver también **Pelota Perdida**

[CABLE DE ALTA TENSIÓN](#) |

[CADDIE](#) |

[CAMINO PARA CARROS](#) Ver **Caminos y Senderos**

[CAMINOS Y SENDEROS](#) |

Ver también **Condición de Objeto**

[CANCELANDO SCORES](#) Ver **Cancha Injugable o Cerrada; Interrupción y Reanudación del Juego**

[CANCHA](#) Ver **Cancha Injugable o Cerrada; Fuera de Límites; Marcando o Definiendo la Cancha**

[CANCHA INJUGABLE O CERRADA](#) |

Ver también **Interrupción y Reanudación del Juego**

[CANGREJO](#) Ver **Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Condición de Objeto**

[CAÑO DE DESAGÜE](#) |

[CARRO O CARRO DE GOLF](#) |

Ver también **Condición de Objeto; Equipo**

[CAUSA AJENA](#) |

Ver también **Condición de Objeto; Impedimentos Suelos; Pelota Desviada o Detenida**

CERCO O VALLA

Ver también **Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Pared o Muro**

CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS, O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES

Ver también **Condición de Objeto; Fuera de Límites; Marcando o Definiendo la Cancha**

CESPED Ver **Pasto o Césped**

CHIPPER Ver **Condición de Objeto; Palo(s)**

CIERRE DE LA COMPETENCIA

Ver también **Comité; Condiciones de la Competencia; Handicap (Competencia) y Golpes de Handicap; Penalidades Impuestas, Modificadas o Dejadas sin Efecto por el Comité; Scores y Tarjetas de Score**

CINTA

CLUB HOUSE O BAR DEL HOYO 9

CODIGO DE COMPORTAMIENTO DEPORTIVO Y/O NORMAS DE LA COMPETENCIA Ver **Etiqueta**

COMITÉ

Ver también **Árbitro; Cancha Injugable o Cerrada; Cierre de la Competencia; Condiciones de la Competencia; Dudas con Respecto a los Hechos; Interrupción y Reanudación del Juego; Marcando o Definiendo la Cancha; Observador; Penalidades Impuestas, Modificadas o Dejadas sin Efecto por el Comité; Reclamos y Controversias; Reglas Locales**

COMPETENCIA POR EQUIPOS

CONCESIÓN

Ver también **Abandonar; Four-Ball Match Play; Foursomes; Información Equivocada; Single Match**

CONDICIÓN DE OBJETO

CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA

Ver también **Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño o Equipo Utilizado en Forma Extraña; Problema Físico**

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Ver también **Agua Ocasional; Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Condición de Objeto; Encargado de la Cancha y Pozo Hecho por Encargado de la Cancha; Material Apilado para su Remoción; Pelota Enterrada; Pique de Pelota; Terreno en Reparación; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Ver también **Comité; Reglas Locales**

CONDICIONES METEOROLÓGICAS

Ver también **Cancha Injugable o Cerrada; Interrupción y Reanudación del Juego**

CONOCIMIENTO O VIRTUAL CERTEZA Ver **Virtual Certeza (o Conocimiento)**

CONSEJO

CONTRA BOGEY (COMPETENCIA)

Ver también **Stableford (Competencia)**

CONTRA PAR (COMPETENCIA)

Ver también **Contra Bogey (Competencia); Stableford (Competencia)**

CONTROVERSIAS Ver **Reclamos y Controversias**

CUERDA DE PLOMADA Ver **Condición de Objeto**

DAÑO

Ver también **Palo(s); Pelota Inservible para el Juego; Reparar; Terreno en Reparación**

DEJANDO SIN EFECTO LA APLICACIÓN DE UNA REGLA Ver **Acuerdo para Dejar sin Efecto Reglas**

DEJAR UN HOYO SIN EMBOCAR

Ver también **Embocada y Embocar**

DEMORA INDEBIDA

Ver también **Ritmo de Juego**

DESEMPATE A MUERTE SÚBITA Ver **Desempates y Empates**

DESEMPATES Y EMPATES

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO Y EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA

Ver también **Condición o Ayuda Médica; Condición de Objeto**

DISTANCIA, INFORMACIÓN DE DISTANCIA Y MARCADORES DE DISTANCIA

Ver también **Midiendo**

DIVOT Y AGUJERO DE DIVOT

[DEOPEANDO NUEVAMENTE LA PELOTA](#) Ver **Pelota Dropeada o Redropeada**

[DUDAS CON RESPECTO A LOS HECHOS](#)

Ver también **Comité; Dudas con Respecto al Procedimiento**

[DUDAS CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO](#)

Ver también **Dudas con Respecto a los Hechos; Pelota Provisional; Segunda Pelota; Seria Infracción a las Reglas**

[EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA/ALTERANDO CONDICIONES FÍSICAS](#)

Ver también **Seria Infracción de las Reglas**

[EMBOCADA Y EMBOCAR](#)

Ver también **Dejar un Hoyo sin Embocar; Golpe**

[EMPATES](#) Ver **Desempates y Empates**

[ENCARGADO DE LA CANCHA Y POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA](#)

[EQUIDAD](#)

[EQUIPO](#)

Ver también **Carro o Carro de Golf; Condición de Objeto; Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Equipo Usado en Forma Extraña ; Palo(s)**

[ESCALONES](#) Ver **Condición de Objeto; Obstrucciones**

[ESCARCHA](#)

[ESPACIO DEL SWING A INTENTAR](#)

Ver también **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o de Putt**

[ESPECTADOR](#)

Ver también **Causa Ajena**

[ESTACA, SOGA O LÍNEA DE CONTROL DEL PÚBLICO](#)

Ver también **Condición de Objeto; Obstrucciones**

[ESTACAS](#)

Ver también **Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Condición de Objeto**

[ETIQUETA](#)

[FAIRWAY Y ÁREAS CORTADAS BAJAS](#)

Ver también **A Través de la Cancha; Pelota Enterrada**

[FLORES](#) |

[FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES](#) |

Ver también **Four-Ball Match Play; Four-Ball Stableford**

[FOUR-BALL MATCH PLAY](#) |

Ver también **Abandonar; Four-Ball Juego por Golpes; Four-Ball Stableford; Información Equivocada**

[FOUR-BALL STABLEFORD](#) |

Ver también **Four-Ball Match Play; Four-Ball Juego por Golpes**

[FOURSOMES](#) |

[FRUTA](#) Ver **Condición de Objeto**

[FUERA DE LÍMITES](#) |

Ver también **Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Marcando o Definiendo la Cancha; Pelota Provisional**

[FUERA DE TURNO](#) Ver **Jugando Fuera de Turno; Orden de Juego**

[GOLPE](#) |

Ver también **Concesión; Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Equipo Utilizado en Forma Extraña; Golpe Cancelado o Revocado; Golpe y Distancia; Handicap (Competencia) y Golpes de Handicap; Pelota en Movimiento Golpeada con el Palo; Pelota Equivocada; Práctica; Swing de Práctica**

[GOLPE CANCELADO O REVOCADO](#) |

Ver también **Golpe y Distancia; Orden de Juego; Orden de Juego en Foursomes y Threesomes; Pelota Desviada o Detenida; Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida**

[GOLPE Y DISTANCIA](#) |

[GOLPEANDO LA PELOTA](#) Ver **Golpe**

[GOLPEANDO UNA PELOTA EN MOVIMIENTO](#) Ver **Pelota en Movimiento**

Golpeada con el Palo

[GREEN](#) |

Ver también **Asta-Bandera; Hoyo; Green Equivocado; Indicando la Línea Para el Putt; Línea de Putt; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt; Pelota que Sobrepasa el Borde del Hoyo; Tapón de Hoyo**

[GREEN EQUIVOCADO](#) |

[GRIP Y TOMANDO EL PALO](#) |

Ver también **Palo(s)**

[GRUPOS Y FORMANDO GRUPOS](#) |

Ver también **Hora de Salida**

[GUANTE](#)

Ver también **Cinta; Equipo**

[GUIA](#)

[HANDICAP \(COMPETENCIA\) Y GOLPES DE HANDICAP](#)

Ver también **Cierre de la Competencia; Reclamos y Controversias; Scores y Tarjetas de Score**

[HAZARD](#) Ver **Bunker; Hazards de Agua**

[HAZARDS DE AGUA](#)

Ver también **Marcando o Definiendo la Cancha; Pelota Provisional; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

[HAZARDS DE AGUA LATERAL](#) Ver **Hazards de Agua**

[HIELO](#) Ver **Agua Ocasional; Impedimentos Suelos; Obstrucciones**

[HOJAS](#)

Ver también **Agujas de Pino; Árbol o Arbusto; Condición de Objeto**

[HONGO](#) Ver **Condición de Objeto**

[HONOR](#)

Ver también **Jugando Fuera de Turno; Orden de Juego**

[HORA DE SALIDA](#)

Ver también **Cancha Injugable o Cerrada; Grupos y Formando Grupos**

[HORMIGAS Y HORMIGUEROS](#)

Ver también **Impedimentos Suelos; Insectos**

[HOYO](#)

Ver también **Asta Bandera; Concesión; Embocada y Embocar; Green; Pelota que Sobrepasa el Borde del Hoyo; Reclamos y Controversias**

[HOYO EMPATADO](#)

Ver también **Abandonar; Concesión**

[IDENTIFICANDO LA PELOTA](#) Ver **Buscando e Identificando la Pelota; Pelota Perdida**

[IMPEDIMENTOS SUELTOS](#)

Ver también **Condición de Objeto**

[INDICANDO LA LÍNEA DE JUEGO](#)

Ver también **Indicando la Línea Para el Putt; Línea de Juego; Línea de Putt**

[INDICANDO LA LÍNEA PARA EL PUTT](#)

Ver también **Green; Indicando la Línea de Juego; Línea de Juego; Línea de Putt; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o La Línea de Juego o Putt**

[INFORMACIÓN EQUIVOCADA](#)

Ver también **Información Incorrecta sobre las Reglas; Información sobre los Golpes Empleados; Reclamos y Controversias**

[INFORMACIÓN INCORRECTA](#) Ver **Información Equivocada; Información Incorrecta sobre las Reglas**

[INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS](#)

Ver también **Información Equivocada; Información sobre los Golpes Empleados**

[INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS](#)

Ver también **Información Equivocada**

[INSECTOS](#)

Ver también **Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Condición de Objeto; Impedimentos Suelos**

[INSTRUCCIÓN](#) Ver **Consejo**

[INTERCAMBIANDO PELOTAS](#)

Ver también **Pelota Sustituta**

[INTERFERENCIA](#) Ver **Ejerciendo Influencia sobre la Pelota/Alterando Condiciones Físicas; Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego**

[INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO](#)

[JUEGO LENTO](#) Ver **Demora Indebida**

[JUEGO POR GOLPES](#) Ver **Dejar un Hoyo sin Embocar; Dudas con Respecto al Procedimiento; Scores y Tarjetas de Score; Segunda Pelota**

[JUGANDO DESDE LUGAR EQUIVOCADO](#) Ver **Lugar Equivocado**

[JUGANDO FUERA DE TURNO](#)

Ver también **Honor; Orden de Juego; Orden de Juego en Foursomes y Threesomes**

[LESION](#) Ver **Problema Físico**

[LIMPIANDO LA PELOTA](#)

[LÍNEA DE JUEGO](#)

Ver también **Indicando la Línea de Juego; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar,**

Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o Putt

LÍNEA DE PUTT

Ver también **Green; Hoyo; Indicando la Línea para el Putt; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o Putt**

LOMBRIZ

LUGAR EQUIVOCADO

Ver también **Seria Infracción de las Reglas**

LLUVIA Ver **Condiciones Meteorológicas; Interrupción y Reanudación del Juego**

MADERA Y ASTILLAS DE MADERA

Ver también **Impedimentos Suelos; Obstrucciones**

MALEZA RODADORA

MARCA(S) DE CLAVOS

Ver también **Daño; Green; Línea de Putt; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o Putt**

MARCA DE FÁBRICA

MARCADOR

Ver también **Marcador de Pelota; Scores y Tarjetas de Score**

MARCADOR DE PELOTA

Ver también **Condición de Objeto; Marcando la Posición de la Pelota; Pique de Pelota**

MARCANDO LA POSICIÓN DE LA PELOTA

Ver también **Marcador de Pelota**

MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA

Ver también **Cerco o Valla; Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Comité; Condiciones Anormales del Terreno; Fuera de Límites; Hazards de Agua; Obstrucciones; Reglas Locales; Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida; Terreno en Reparación**

MARGENES DE ZONAS DE LA CANCHA

MATCH INDIVIDUAL Ver **Single Match**

MATCH PLAY Ver **Concesión; Hoyo Empatado; Información Equivocada; Información sobre los Golpes Empleados; Reclamos y Controversias**

MATCH Y JUEGO POR GOLPES JUGADOS SIMULTANEAMENTE Ver **SingleMatch**

MATCHES FOUR-BALL E INDIVIDUAL JUGADOS SIMULTANEAMENTE Ver

Single Match

[MATERIAL APILADO PARA SU REMOCIÓN](#)

Ver también **Condición de Objeto; Encargado de la Cancha y Pozo Hecho por Encargado de la Cancha; Terreno en Reparación**

[MATORRAL](#) Ver **Árbol o Arbusto; Condición de Objeto; Hojas**

[MÁXIMO ALIVIO DISPONIBLE](#)

Ver también **Punto Mas Cercano de Alivio**

[MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT](#)

Ver también **Espacio del Swing a Intentar; Asiento de la Pelota Alterado; Línea de Juego; Línea de Putt; Stance**

[MEJORANDO EL ESPACIO DEL SWING A INTENTAR](#) Ver **Espacio del Swing a Intentar; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt**

[MEJORANDO EL ASIENTO DE LA PELOTA](#) Ver **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt**

[MEJORANDO EL STANCE](#) Ver **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt; Stance**

[MEJORANDO LA LINEA DE JUEGO](#) Ver **Línea de Juego; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt**

[MEJORANDO LA LINEA DE PUTT](#) Ver **Línea de Putt; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt**

[MEJORANDO LA POSICIÓN DE LA PELOTA](#) Ver **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt**

[METODO PARA EJECUTAR UN GOLPE](#) Ver **Golpe**

[MIDIENDO](#)

Ver también **Distancia, Información de la Distancia y Marcadores de Distancia**

[MONTICULO DE TOPO](#) Ver **Condición de Objeto**

[MUSGO](#) Ver **Condición de Objeto**

[NEGATIVA A CUMPLIR CON UNA REGLA](#)

[OBJETOS ARTIFICIALES](#) Ver **Obstrucciones**

[OBJETOS NATURALES](#) Ver **Impedimentos Suelos**

OBSERVADOR

Ver también **Árbitro; Comité**

OBSTRUCCIONES

Ver también **Condición de Objeto; Impedimentos Suelos; Madera y Astillas de Madera; Parte Integrante de la Cancha; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

OBSTRUCCIONES TEMPORARIAS Ver **Reglas Locales**

OCÉANO

OFICIAL Ver **Arbitro; Comité**

ORDEN DE JUEGO

Ver también **Golpe Cancelado o Revocado; Jugando Fuera de Turno; Orden de Juego en Foursomes y Threesomes**

ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

PAJARO Ver **Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos)**

PALO(S)

Ver también **Apoyando el Palo; Condición de Objeto; Golpe; Grip y Tomando el Palo**

PARAGUAS

PARED O MURO

Ver también **Cerco o Valla; Cercos o Vallas, Líneas, Paredes o Muros o Estacas que Definen el Fuera de Límites; Condición de Objeto; Obstrucciones; Parte Integrante de la Cancha**

PARTE INTEGRANTE DE LA CANCHA

Ver también **Cerco o Valla; Marcando o Definiendo la Cancha; Obstrucciones; Pared o Muro; Portón, Puerta o Ventana**

PASTO O CÉSPED

Ver también **Fairway y Áreas Cortadas Bajas; Marca(s) de Clavos; Probando las Condiciones**

PEDREGULLO ver **Piedra(s), Roca(s) o Pedregullo**

PELOTA

Ver también **Asiento de la Pelota Alterado; Buscando e Identificando la Pelota; Condición de Objeto; Ejerciendo Influencia Sobre la Pelota/Alterando Condiciones Físicas; Embocada y Embocar; Fuera de Límites; Golpe; Intercambiando Pelotas; Limpiando la Pelota; Pelota Colocada o Repuesta; Pelota Desviada o Detenida; Pelota Dropeada o Redropeada; Pelota Enterrada; Pelota Estacionada Movida; Pelota Inservible para el Juego; Pelota Levantada; Pelota Perdida; Pelota Provisional; Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego;**

Pelota que Sobrepasa el Borde del Hoyo; Pelota Sustituta; Pelota Tocada; Pelotas X-Out; Pique de Pelota; Preparando el Golpe; Segunda Pelota

PELOTA COLOCADA O REPUESTA

PELOTA DESVIADA Ver **Pelota Desviada o Detenida**

PELOTA DESVIADA O DETENIDA

Ver también **Pelota en Movimiento Golpeada con el Palo; Pelota Estacionada Movida; Ejerciendo Influencia Sobre la Pelota/Alterando Condiciones Físicas**

PELOTA DETENIDA Ver **Pelota Desviada o Detenida**

PELOTA DROPEADA O DROPEADA NUEVAMENTE Ver **Pelota Dropeada o Redropeada**

PELOTA DROPEADA O REDROPEADA

Ver también **Pelota Colocada o Repuesta; Pelota Levantada; Reglas Locales**

PELOTA EN MOVIMIENTO DESVIADA O DETENIDA Ver **Pelota Desviada o Detenida**

PELOTA EN MOVIMIENTO GOLPEADA CON EL PALO

Ver también **Pelota Desviada o Detenida; Pelota Estacionada Movida**

PELOTA ENTERRADA

Ver también **Pique de Pelota**

PELOTA EQUIVOCADA

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA

Ver también **Pelota Desviada o Detenida; Pelota Tocada**

PELOTA INJUGABLE

Ver también **Pelota Inservible para el Juego**

PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

Ver también **Pelota Injugable**

PELOTA LEVANTADA

PELOTA MOVIDA Y MOVIENDO LA PELOTA Ver **Golpeando una Pelota en Movimiento; Pelota Desviada o Detenida; Pelota Estacionada Movida**

PELOTA PERDIDA

Ver también **Buscando e Identificando la Pelota; Pelota Provisional; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

PELOTA PROVISIONAL

Ver también **Fuera de Límites; Pelota Perdida; Segunda Pelota**

[PELOTA QUE AYUDA O INTERFIERE EL JUEGO](#) |

Ver también **Ayuda o Protección (Aceptar); Ejerciendo Influencia Sobre la Pelota/Alterando Condiciones Físicas**

[PELOTA QUE INTERFIERE O AYUDA EL JUEGO](#) Ver **Pelota que Ayuda o Interfiere el Juego**

[PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO](#) |

[PELOTA SUSTITUTA](#) |

Ver también **Intercambiando Pelotas**

[PELOTA TOCADA](#) |

Ver también **Pelota Estacionada Movida**

[PELOTA X-OUT](#) |

[PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS](#) |

[SIN EFECTO POR EL COMITÉ](#) |

Ver también **Cierre de la Competencia; Comité; Penalidades Múltiples (Situaciones)**

[PENALIDADES MÚLTIPLES \(SITUACIONES\)](#) |

[PERRO](#) |

[PIE, PIES Y CALZADO](#) |

[PIEDRA\(S\), ROCA\(S\) O PEDREGULLO](#) |

Ver también **Condición de Objeto; Impedimentos Suelos; Pared o Muro**

[PIQUE DE PELOTA](#) |

Ver también **Marcador de Pelota; Pelota Enterrada**

[PISADA\(S\)](#) |

Ver también **Bunker; Condiciones Anormales del Terreno; Daño; Marca de Clavos; Terreno en Reparación**

[PLANTAS](#) Ver **Árbol o Arbusto; Condición de Objeto; Flores; Hierba; Maleza Rodadora**

[PLAYA](#) |

[PORTÓN, PUERTA O VENTANA](#) |

[POSTE INDICADOR O GUIA](#) |

Ver también **Condición de Objeto**

[POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA](#) Ver **Encargado de la Cancha y Pozo Hecho por Encargado de la Cancha**

PRÁCTICA	
PREMIO	
PREPARANDO EL GOLPE	
PROBAR O PROBANDO LAS CONDICIONES	
PROBLEMA FISICO	
Ver también Condición o Ayuda Médica; Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño o Equipo Utilizado en Forma Extraña	
PROCEDIMIENTO INAPLICABLE	Ver Regla o Procedimiento Usado Inaplicables
PROTECCION	Ver Ayuda o Protección (Aceptar)
PUENTE	
PUERTA	Ver Portón, Puerta o Ventana
PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO	
Ver también Máximo Alivio Disponible	
RAÍCES	
Ver también Árbol o Arbusto	
RASTRILLO	
Ver también Bunker; Condición de Objeto; Línea de Juego; Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota, o la Línea de Juego o Putt; Obstrucciones	
RAYOS	
Ver también Condiciones Meteorológicas; Interrupción y Reanudación del Juego; Lluvia; Situaciones Peligrosas	
REANUDACION DEL JUEGO	Ver Interrupción y Reanudación del Juego
RECLAMOS Y CONTROVERSIAS	
Ver también Árbitro; Comité; Penalidades Impuestas, Modificadas o Dejadas sin Efecto por el Comité	
RECORD DE LA CANCHA	
REDROPEANDO LA PELOTA	Ver Pelota Dropeada o Redropeada
REGLA INAPLICABLE	Ver Regla o Procedimiento Usado Inaplicables
REGLA O PROCEDIMIENTO USADO INAPLICABLES	

REGLAS Ver Información Incorrecta sobre las Reglas	
REGLAS LOCALES	
Ver también Condiciones de la Competencia	
REPARAR	
Ver también Daño; Terreno en Reparación	
REPONIENDO LA PELOTA Ver Pelota Colocada o Repuesta	
REPTIL Ver Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos)	
RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR	
REVESTIMIENTO DEL HOYO Ver Hoyo	
RITMO DE JUEGO	
Ver también Demora Indevida	
ROCA Ver Piedra(s) Roca(s) o Pedregullo	
ROCÍO	
ROUGH	
Ver también A Través de la Cancha	
SALIVA	
Ver también Agua Ocasional; Impedimentos Suelos	
SCORES Y TARJETAS DE SCORE	
Ver también Información Sobre los Golpes Empleados; Marcador	
SEGUNDA PELOTA	
Ver también Dudas con Respecto al Procedimiento; Pelota Provisional; Seria Infracción a las Reglas	
SENDERO Ver Caminos y Senderos	
SERIA INFRACCIÓN DE LAS REGLAS	
Ver también Acuerdo Para Dejar sin Efecto las Reglas; Etiqueta	
SINGLE MATCH	
SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO	
Ver también Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida	
SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA	
Ver también Condición de Objeto; Golpe y Distancia; Marcando o Definiendo	

la Cancha; Tee

[SITUACIONES PELIGROSAS](#) |

[STABLEFORD \(COMPETENCIA\)](#) |

Ver también **Contra Bogey (Competencia); Four-Ball Stableford**

[STANCE](#) |

Ver también **Mejorando el Espacio del Stance o Swing a Intentar, Posición o Asiento de la Pelota o la Línea de Juego o Putt; Preparando el Golpe**

[STANCE, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES](#) |

[SUPERFICIES ARTIFICIALES](#) Ver **Obstrucciones**

[SUSPENSION DEL JUEGO](#) Ver **Interrupción y Reanudación del Juego**

[SWING DE PRÁCTICA](#) |

Ver también **Práctica**

[TAPÓN DE HOYO](#) |

[TEE](#) |

Ver también **Condición de Objeto; Sitio de Salida y Marcas del Sitio de Salida**

[TERMINOLOGÍA](#) |

[TERRENO EN REPARACIÓN](#) |

Ver también **Agua Ocasional; Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Árbol o Arbusto; Condiciones Anormales del Terreno; Marcando o Definiendo la Cancha; Virtual Certeza (o Conocimiento)**

[THREE BALL MATCH PLAY](#) |

[TOALLA](#) |

[TOCANDO LA PELOTA](#) Ver **Pelota Tocada**

[USO DE EQUIPO EN FORMA EXTRAÑA](#) Ver **Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Equipo Utilizado en Forma Extraña**

[VENDAJE](#) |

[VENTANA](#) Ver **Portón, Puerta o Ventana**

[VIBORA](#) |

Ver también **Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Condición de Objeto**

VIENTO Ver **Condiciones Meteorológicas**

VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO) |

Ver también **Agua Ocasional; Animal de Madriguera, Reptil o Pájaro (y Agujeros Hechos por Ellos); Causa Ajena; Condiciones Anormales del Terreno; Hazards de Agua; Obstrucciones; Pelota Perdida; Pelota Provisional; Terreno en Reparación**

VUELTA ESTIPULADA |

Ver también **Dispositivos Artificiales, Equipo Extraño y Equipo Utilizado en Forma Extraña**

ZAPATOS Ver **Pie, Pies y Calzado**

ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE |

ZONA DE DROPEO |

ZONA PARA CONTROL DE PÚBLICO Ver **Espectador**

INDICE

INDICE A LAS DECISIONES

A TRAVÉS DE LA CANCHA

Ver también **FAIRWAY Y ÁREAS CORTADAS BAJAS; ROUGH**

árbol cae sobre fairway durante desarrollo de una vuelta; opciones del Comité	25/9.5
arena o tierra suelta a través de la cancha	
-detrás de pelota presionada al preparar el golpe	13-2/12
-detrás de pelota removida con el backswing	13-2/9
-removida de zona de dropeo	13-2/11
cañería	
-pelota no encontrada pero es sabido o hay virtual certeza que descansa en una cañería a través de la cancha; entrada a la cañería fuera de límites	24-2b/12
-pelota no alcanzable o identificable en cañería subterránea	24-3b/1
condición de	
-objetos en crecimiento con raíces dentro de zona ambientalmente sensible que sobrepasan la zona y están a través de la cancha	33-8/44.5
-pelota tocando tanto hazard de agua como zona a través de la cancha	26/1.5
dropeando del rough al fairway al obtener alivio de una obstrucción	24-2b/8
espectador deliberadamente desvía o detiene pelota a través de la cancha	19-1/4.1
impedimentos sueltos	
-afectando asiento de pelota son removidos mientras la pelota está levantada	23-1/8
-competidor solicita al co-competidor que levante impedimentos sueltos cerca de la pelota, para evitar penalidad	33-7/7

-quitando insecto de la pelota	23-1/5
-quitando pasto adherido a la pelota	21/2
-removiendo impedimentos sueltos del área en que ha de dropearse la pelota	23-1/6
objeto natural que interfiere swing movido para determinar si está o no adherido o suelo	13-2/26
pelota considerada injugable a través de la cancha	
-dropeada en bunker o hazard de agua	28/4
-dropeada en hazard de agua; jugador elige no jugar y desea proceder según Regla de hazard de agua	28/4.5
pelota enterrada	
-en terraplén empinado es golpeada directamente dentro del suelo	25-2/6
-en terreno en reparación en área cortada baja	25-2/4
pelota entra en agujero de animal de madriguera	
-en bunker y termina descansando debajo del green	25-1b/25
-en la cancha y termina descansando fuera de límites	25-1b/24
-fuera de límites y termina descansado dentro de la cancha	25-1b/23
pelota jugada desde bunker va fuera de límites; al dropear la pelota según Regla 20-5 golpea la cancha a través de la cancha a unos centímetros, pero no más cerca del hoyo, del sitio en el bunker desde donde fue jugado el golpe previo	20-5/2
pelota tocada accidentalmente al removerse impedimento suelto	18-2a/31
pique de pelota a través de la cancha	
-hecho por pelota del compañero, contrario o co-competidor afecta asiento de la pelota o línea de juego del jugador	13-2/8
-pelota regresa al pique del golpe anterior	25-2/3
-reparado en zona de dropeo antes de dropear	13-2/10
Regla Local	
-considerando bunker cubierto con agua ocasional como a través de la cancha y autorizando alivio sin penalidad	33-8/27
-considerando paredes de bunker parcialmente cubiertas por pasto como a través de la cancha	33-8/39.5
si la pelota descansa a través de la cancha	
-pelota completamente enterrada en el borde de bunker	13/4
-pelota dentro de los márgenes naturales del hazard pero fuera de las estacas que definen el margen	26/2
sondeando cerca de la pelota por raíces o rocas	13-2/27
terreno en reparación o agua ocasional a través e la cancha	
-bunker totalmente en reparación; opciones del Comité	25/13
-dos puntos más cercanos de alivio equidistantes cumplen con el requisito de la Regla de terreno en reparación	25-1b/16
-jugador toma alivio de área de agua ocasional y la pelota termina en una posición donde otra área de agua ocasional interfiere; si se requiere redropeo	20-2c/7
-midiendo a través de terreno en reparación al obtener alivio	25-1b/15
-pelota dropeada de área de terreno en reparación rueda a una posición en que la condición interfiere el stance; si se requiere redropeo	20-2c/0.5
-pelota en un árbol en terreno en reparación	25/10.5
-pelota enterrada en terreno en reparación en área cortada baja	25-2/4
-Regla Local declarando acumulación de hojas (en un hoyo específico), a través de la cancha como terreno en reparación	33-8/31
tratando el océano y la playa como a través de la cancha	33-2a/8

ABANDONAR

Ver también [CONCESIÓN](#); [HOYO EMPATADO](#)

bandos acuerdan jugar match utilizando forma de juego equivocada y que el perdedor abandonará a favor del ganador	33-1/4
después de abandonar a favor del contrario jugador no puede jugar match en la fecha indicada; se posterga el match por estar la cancha injugable; jugador pide su readmisión	2-4/20
después de ganar	
- match, jugador quiere abandonar a favor del contrario que perdió; si está permitido	2-4/19
- varios matches, jugador es descalificado de competencia por score equivocado en clasificación por golpes; opciones del Comité respecto de quienes perdieron los matches y los matches restantes	34-1b/8

ABEJAS

Ver también [INSECTOS](#)

interfiriendo con el juego	1-4/10
interrupción del juego debido a picadura de abeja	
6-8a/3	
significado de situación peligrosa	
1-4/11	

ACUERDO PARA DEJAR SIN EFECTO REGLAS

acuerdo	
- entre jugador y contrario o co-competidor para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro	1-3/3
- para conceder putts cortos	1-3/2
- para concederse uno o mas hoyos mutuamente	2-4/22
- para considerar el hoyo empatado por no poder resolver un problema de reglas	2-1/1
- para considerar un hoyo empatado durante el juego del mismo	2-1/1.5
- para jugar fuera de turno hecha entre competidores pero no con el propósito de dar una ventaja a uno de ellos	10-2c/2
- para no jugar en el orden prescripto en el sitio de salida en match play, para ahorrar tiempo	10-1c/3
- para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 lo conceda	1-3/7
cuando un acuerdo hecho entre jugadores ocasiona quebrantar la Regla 1-3	1-3/0.5
dos hoyos deliberadamente omitidos en match	2-1/4
golpe de handicap dado por error en hoyo que no corresponde	6-2a/2
infracción de la Regla por el contrario	
- conocida por jugador y contrario; penalidad no aplicada	1-3/4
- ignorada por el jugador y el contrario; penalidad no aplicada	1-3/5
- procedimiento para un reclamo válido	2-5/2
jugador que ha alcanzado la tercera rueda de una competencia match play descalificado por ponerse de acuerdo en dejar sin efecto las Reglas en la primera rueda	34-1a/1
jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse un reclamo válido	

después del procedimiento seguido	2-5/8.5
jugadores ignoran que se ha Incurrido en penalidad	1-3/5
jugando nuevamente un partido suspendido en lugar de reanudarlo	2-1/6
marcador certifica score erróneo	
- a sabiendas	1-3/6
- a sabiendas; competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo	6-6a/5
modalidad de juego equivocada	
- en match descubierta después de jugar el hoyo 9	6-1/1
- para decidir que bando concederá el match	2-4/21
- en match; jugadores acuerdan que el perdedor concederá el partido a los ganadores	33-1/4

AGUA OCASIONAL

Ver también **CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO)**

aclaración del punto por donde la pelota “cruzó por última vez” en agua ocasional cuando la pelota se pierde en esa condición	25-1c/1.5
agua visible como resultado de esfuerzo desmedido al pisar	25/4
barriendo a un costado o enjugando agua ocasional de la línea de putt	16-1a/1
bunker completamente cubierto de agua ocasional	
- opciones del jugador	25-1b/8
- Regla Local proporcionando alivio sin penalidad de bunker inundado, afuera del bunker	33-8/27
cambiando la opción de alivio	
- jugador dropea pelota en el bunker de acuerdo a primera opción de la Regla 25-1b(ii); luego quiere cambiar a la segunda opción para dropear fuera del bunker	25-1b/9
- jugador levanta la pelota del bunker para dropearla bajo primera opción de la Regla 24-2b (ii); luego quiere cambiar a la segunda opción para dropear fuera del bunker	24-2b/5
- pelota dropeada golpea al jugador; si el jugador puede cambiar de opción de alivio cuando redropea	20-2a/6
- pelota dropeada rueda a una posición que requiere redropear; si el jugador puede cambiar la opción de alivio cuando vuelve dropear	20-2c/5
- pelota dropeada toca primero una parte de la cancha fuera de donde la Regla aplicable lo exige; si el jugador puede cambiar de opción de alivio cuando redropea	20-6/2
- pelota dropeada toca primero una parte de la cancha fuera de donde la Regla aplicable lo exige ; si el jugador puede reponer la pelota en su posición original	20-6/5
confundida con hazard de agua	
- pelota original jugada aplicando la Regla de hazard de agua	25-1b/12
- pelota sustituta jugada aplicando la Regla de hazard de agua	25-1b/13
cubriendo sitio de salida	25-1b/4
desborde de un hazard de agua	25/2
diagrama ilustrativo de un jugador incapaz de determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
en el green	
- interviene entre la pelota que está fuera de green y el hoyo	25-1a/2
- punto más cercano de alivio fuera del green	25-1b/10.5
- si el jugador puede aliviarse por intervención en la línea; pelota en green y punto más cercano de alivio fuera del green	25-1b/10.5

- visible cuando el jugador camina al lado de la línea de putt pero no en otro lugar	25/5
explicación de “máximo alivio disponible” de agua ocasional en bunker	25-1b/5
golpe a pelota impracticable por interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional	24-2b/19
hoyo rodeado por agua ocasional	33-2d/2
jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta la pelota; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
jugador imposibilitado físicamente de determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/3.5
jugador se alivia de zona de agua ocasional y pelota se estaciona donde hay otra zona de agua ocasional que interfiere; si debe volver a dropear 20-2c/7	
marcador de la pelota movido por viento o agua ocasional durante una vuelta estipulada	20-1/10.5
mejorando la línea de juego al aliviarse de agua ocasional	25-1b/3
pelota en agua ocasional	
- dentro de terreno en reparación	25-1b/11
- dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones en un solo procedimiento	25-1b/11.5
- difícil de recuperar	25-1/1
pelota jugada desde agua ocasional se pierde en la misma zona	25-1c/3
pelota no encontrada en hazard de agua o en agua ocasional que rebalsa el hazard	1-4/7
pique de pelota lleno de agua ocasional	25/3
punto más cercano de alivio	
- de un camino pavimentado está en agua ocasional; el punto más cercano de alivio del agua ocasional está otra vez en el camino pavimentado; no es factible dropear dentro de la zona de agua ocasional	1-4/8.5
- de un camino pavimentado está en agua ocasional; punto más cercano de alivio del agua ocasional está en el camino pavimentado	1-4/8
- determinando palo, posición, dirección de juego y swing a intentar para identificar punto más cercano de alivio	24-2b/1
- diagramas ilustrando el punto mas cercano de alivio	25-1b/2
- jugador determina punto más cercano de alivio pero físicamente imposibilitado de ejecutar el golpe que intenta 24-2b/3	
- jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/2
Regla Local	
- permitiendo colocar o redropear la pelota cuando se entierra en bunker; si está permitido	33-8/28
- otorgando alivio de bunker inundado, afuera del bunker y sin penalidad	33-8/27
remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en el green por el Comité 33/1	
sacando agua ocasional del hoyo	16-1a/4
tierra blanda o húmeda	25/1
tocando agua ocasional en bunker con un palo	13-4/7

virtual certeza (o conocimiento)	
- pelota perdida en agua ocasional o en rough alto; si el jugador puede tratar la pelota como en agua ocasional	25-1c/1
- pelota perdida está en agua ocasional; dropeo hecho bajo la Regla 25-1c; pelota original se encuentra dentro de los 5 minutos	25-1c/2.5

AGUJEROS Y TARUGOS DE AIREACIÓN

agujeros	25/15
tarugos	23/12
Regla Local permitiendo alivio de agujeros de aireación	Ap-I-B-4d

ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO (Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS)

Ver también AGUA OCASIONAL; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; CONDICIÓN DE OBJETO; REPTIL; TERRENO EN REPARACIÓN; VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO)

alivio tomado por agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro	
- jugador ignora que su pelota está en hazard de agua; error descubierto antes de jugar la pelota	25-1b/26
- línea de juego mejorada	25-1b/3
- pelota se estaciona en posición donde otro agujero igual interfiere	20-2c/7
aplicación de la excepción a la Regla 25-1b cuando pelota descansa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro	25-1b/25.5
bunker o hazard de agua	
-alivio tomado de interferencia por agujero de animal de madriguera reptil o pájaro por jugador que ignora que la pelota está en hazard de agua; error descubierto antes de jugar	25-1b/26
-pelota entra en agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro en bunker; se estaciona debajo del green	25-1b/25
- tocando montoncillo hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro, al hacer el backswing	13-4/5
condición de	
- huella de animal de madriguera, reptil o pájaro	25/19.5
- montículos hechos por topos	25/23
- serpiente	23/6.5
después de buscarla cinco minutos, pelota encontrada en agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro	27/7
diagrama ilustrando sobre jugador incapaz de determinar punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
huella de animal de madriguera, reptil o pájaro; si hay alivio	25/19.5
levantando la pelota	
- para determinar si descansa en agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro; actuación del Comité cuando no se dispone enseguida de un contrario, marcador o co-competidor	5-3/7
- con barro adherido a ella para determinar si está en agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro; la pelota se rota al reponerla	21/5
- para determinar si está en agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro	20-1/0.7
línea de juego mejorada al aliviarse de agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro	25-1b/3
montículo hecho por cangrejo interfiere con el stance o swing	25-1b/18

nido de pájaro interfiere con el golpe	1-4/9
pelota entra en agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro	
- dentro de la cancha y se estaciona fuera de límites	25-1b/24
- en bunker y va a descansar debajo del green	25-1b/25
- fuera de límites y va a estacionarse dentro de límites	25-1b/23
pelota interferida por agujero hecho por animal de madriguera, reptil o pájaro, cercano a árbol o arbusto	
- irrazonable ejecutar un golpe debido a un arbusto	25-1b/19
- golpe en dirección al green no es razonable por la posición de un árbol	25-1b/21
- irrazonable ejecutar un golpe debido a un árbol	25-1b/20
- para un razonable golpe hacia un costado	25-1b/22
punto más cercano de alivio	
- de un camino está en agujero de animal de madriguera; el punto más cercano de alivio del agujero de animal de madriguera está otra vez en el camino	1-4/8
- de un camino está en agujero de animal de madriguera; el punto más cercano de alivio del agujero de animal de madriguera está otra vez en el camino; no es factible dropear en el agujero	1-4/8.5
- determinando el palo, posición al preparar el golpe, dirección de juego y swing usados para identificar el punto más cercano de alivio	24-2b/1
- diagramas ilustrando el punto mas cercano de alivio	25-1b/2
- jugador con derecho a alivio sin penalidad de agujero de animal de madriguera levanta la pelota; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
- jugador determina el punto más cercano de alivio pero está físicamente incapacitado para ejecutar el golpe que intenta	24-2b/3
- jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/2
Regla Local	
- declarando daños graves hechos por un animal no de madriguera como terreno en reparación	33-8/32.5
- tratando los hormigueros duros y de forma cónica como terreno en reparación	33-8/22
serpiente	
- cuando es causa ajena y cuando es impedimento suelto	23/6.5
- serpiente peligrosa interfiere con el juego	1-4/10
tocando montoncillo hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro al hacer el backswing en un bunker	13-4/5
virtual certeza (o conocimiento) que pelota no encontrada está en agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro; dropeo hecho bajo la Regla 25-1c; luego la pelota original se encuentra dentro de los cinco minutos	25-1c/2.5

APOYANDO EL PALO

Ver también [PREPARANDO EL GOLPE](#)

apoyándose en un palo en hazard mientras se espera para jugar	13-4/2
golpeando arena en el bunker con un palo después de fallar en sacarla:	
- en four-ball match; la pelota del compañero en mismo bunker	30-3f/2
- en foursome match; el compañero debe jugar próximo golpe; posición de la pelota no fue mejorada	29/5
- en juego individual	13-4/35
palo apoyado fuera del hazard de agua mientras se prepara golpe en el hazard	13-4/29
palo toca	
- accidentalmente la pelota en bunker o hazard de agua; pelota no se mueve	13-4/12

- agua ocasional en bunker	13-4/7
- arena a través de la cancha cuando se prepara el golpe, presionándola hacia abajo	13-2/12
- arena a través de la cancha y detrás de la pelota durante el backswing	13-2/9
- arena en bunker durante backswing	13-4/31
- arena en bunker estando la pelota fuera de él	13-4/1
- hojas en hazard durante backswing	13-4/33
- montoncillos hechos por animal de madriguera en bunker durante backswing	13-4/5
- pared de tierra de bunker al hacer el backswing	13-4/34
- pasto en hazard durante swing de práctica	13-4/4
- piedra sólidamente enterrada en hazard al hacer backswing	13-4/6
- puente en hazard de agua al preparar el golpe	13-4/30
- suelo del hazard en swing de práctica; falla en sacar la pelota al ejecutar el golpe; antes del próximo golpe toca el suelo del hazard con otro swing de práctica	1-4/14
- suelo en hazard con swing de práctica moviendo impedimentos sueltos; el jugador también mejora área del swing a intentar doblando ramas	13-4/28
- suelo en hazard durante la búsqueda de pelota que se cree cubierta por impedimentos sueltos	12-1/4
- suelo en hazard en varios swings de práctica	13-4/3
- suelo en hazard en varios swings de práctica; jugador advertido de la infracción luego hace mas swings en infracción	1-4/13
pelota jugada desde bunker a repecho de pasto; el jugador golpea arena con el palo; luego la pelota rueda hacia atrás al bunker	13-4/35.5
pelota se mueve después de	
- que el palo está apoyado en el pasto inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/5
- que jugador ha apoyado el palo pero antes de completar stance	18-2b/4
- que jugador ha hecho varios swings de práctica cerca de la pelota y tocado pasto detrás de la misma	18-2a/30
- que jugador haya preparado el golpe y luego se haya retirado	18-2b/7
- tomado el stance pero antes de preparar el golpe	18-2b/1
preparando el golpe	
- cuándo ha preparado el golpe el jugador que juega el putt de costado	18-2b/5.7
- cabeza del palo colocada inmediatamente delante de la pelota; si se preparó el golpe	18-2b/5.5
significado de "apoyado"	
- cuando se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en hazard de agua	13-4/8
- cuándo se considera que el palo está apoyado en pasto	18-2b/5
ÁRBITRO	
<i>Ver también</i> COMITÉ; OBSERVADOR	
advierte al jugador que va a infringir una Regla	34-2/3
asta-bandera atendida por árbitro a pedido del jugador; si se permite o recomienda	17-1/3
autoridad para declarar terreno en reparación	34-2/1
autoriza al jugador a infringir una Regla	34-2/2
cuándo resultado del match es "oficialmente anunciado"	2-5/14
fallo incorrecto pone al jugador en juego por golpes en una seria desventaja; cuándo puede anularse el fallo	34-3/3.3
guía para un árbitro para resolver cuestiones de hecho	34-3/9

impone penalidad en el hoyo anterior después que comenzó el juego del hoyo siguiente	2-5/12
incorrectamente informa al jugador penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus pelotas; luego el árbitro descubre su error	34-2/7
jugador discrepa con decisión del árbitro; si la decisión puede ser presentada al Comité	34-2/4
pelota considerada inservible para el juego; intervención del árbitro cuando marcador, contrario o co-competidor no están disponibles	5-3/7
procedimiento para determinar qué pelota está más lejos del hoyo	10-1b/1
revocando fallo	
-dado en el hoyo anterior, después de comenzado el juego del hoyo siguiente	34-2/6
-dado en el último hoyo, después que los jugadores dejaron el green	34-2/5

ÁRBOL O ARBUSTO

Ver también **CONDICIÓN DE OBJETO; HOJAS**

árbol caído	
-condición	23/7
-en proceso de ser removido	25/7
-sobre el fairway después de iniciada la vuelta	25/9.5
-sobre el fairway, adherido al tocón	25/9
condición de	
-árbol en bunker	13/2
-cazuela de árbol	33-2a/10.5
-musgo o enredadera en árbol	13-2/37
-plantas no en crecimiento dentro de terreno en reparación	25/10.9
-tocón de árbol	25/8
desecho de animal de madriguera interfiere golpe hacia el green; árbol impide tal golpe	25-
1b/21	
estaca que sostiene árbol rota al intentar removerla	13-2/16
golpe del contrario sacude un arbusto y hace mover la pelota del jugador	18-3b/2
infringiendo dos Reglas con diferentes penalidades; si se aplican penalidades múltiples	1-4/15
pelota desalojada de árbol	
-circunstancias en las que el jugador es penalizado	18-2a/28
-circunstancias en las que el jugador no es penalizado	18-2a/27
-cuando el jugador trepa al árbol para ejecutar el golpe	18-2a/26
-reposición de la pelota no es posible	18-2a/29
-volteada por causa ajena	18-1/9
pelota dropeada	
-golpea rama de un árbol y luego el suelo; si se requiere redropear	20-
2c/1.3	
-nunca golpea el suelo	20-2b/1
pelota en árbol o arbusto	
-en la horqueta de una rama se mueve con relación al suelo pero no a la horqueta	18/3
-en terreno en reparación	25/10.5
-identificada pero no recuperada	27/14

-impracticable ejecutar golpe debido a un árbol	25-1b/20
-impracticable ejecutar golpe debido a un arbusto	25-1b/20
-injugable; el jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos	28/11
-más de un palo utilizado para ejecutar un golpe a la pelota en un arbusto	14-1/7
-no encontrada pero se sabe que está en un árbol dentro de terreno en reparación	25/10
-rama golpeada para mover la pelota alojada en una rama más alta	14/7
-visible pero no identificable	27/15
pelota interferida por condición anormal del terreno	
-árbol dentro de la condición, interfiere golpe a la pelota que está fuera del área	25-1a/1
-árbol impide golpe hacia el green	25-1b/21
-golpe hacia un costado, detrás de un árbol, es razonable	25-
1b/22	
pelota provisional considerada injugable, dropeada pero no jugada; pelota original encontrada luego	27-2b/6.5
piña cae de un árbol y se estaciona detrás de la pelota en bunker	13-4/18.5
raíces de un árbol que crece en terreno en reparación están fuera del mismo	25/10.7
rama	
-área del swing original a intentar mejorada al romper rama; área del swing finalmente usado no afectado por la rama	13-2/24
-jugador rompe rama que interfiere el backswing en sitio de salida	13-2/14
-movida por el competidor, mejora o empeora la línea de juego del co-competidor, mientras éste discute con un miembro del Comité si le corresponde alivio sin penalidad	1-2/1.5
-rompiendo parte de rama grande caída de un árbol	23-1/4
-rota en el backswing; swing interrumpido	13-2/14.5
-rota por el jugador pensando que la pelota ha dropear rodará cerca de un árbol o arbusto	1-2/3
-sostenida por el caddie para evitar que desvíe la pelota al ser dropeada	20-2a/5
Regla Local	
-ejemplo de Regla Local requiriendo alivio de plantación joven para prevenir daño	Ap I-B-3
-otorgando alivio de raíces expuestas; si se autoriza	33-8/8
-requiriendo al jugador tomar alivio con penalidad de viveros de árboles (o plantación) desde donde el juego está prohibido; si se autoriza	33-8/29
sacudiendo agua de rama de un árbol que interfiere el backswing	13-2/23
sondeando cerca de la pelota por raíces o rocas	13-2/27
tomando el stance bajo un árbol	13-2/1
tomar normalmente el stance	
-diagrama ilustrando jugador imposibilitado de determinar punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
-explicación de "tomar normalmente el stance"	13-2/1
-jugador bajo un árbol, cambia la dirección de juego intentada y toma normalmente el stance por segunda vez	13-2/1.7
-jugador determina punto más cercano de alivio pero está físicamente imposibilitado para ejecutar el golpe pensado	24-2b/3
-jugador habilitado para jugar en cualquier dirección al "tomar normalmente el stance"	13-2/1.5
-jugador intenta tomar normalmente el stance pero mejora su línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere	13-2/1.1
ARENA	
Ver también BUNKER	
alisando arena después de sacar pelota del bunker; luego pelota vuelve a zona alisada	13-4/38

asiento de la pelota, a través de la cancha, mejorado al quitarse arena detrás de la pelota en el backswing	13-2/9
asiento en collar del green afectado por arena sacada del bunker por el golpe del contrario, co-competidor o compañero	13-2/8.5
desparramada fuera del margen del bunker; si se considera parte del bunker	13/1
en el bunker, el palo toca	
-agua ocasional sin tocar arena	13-4/7
-arena cuando la pelota está fuera del bunker	13-4/1
-arena en el backswing	13-4/31
golpeando la arena en el bunker con el palo después de fallar la sacada	
-en infracción a la Regla 13-4	13-4/35
-en match foursome	29/5
-pelota del compañero en mismo bunker	30-3f/2
golpeando la arena en el bunker con palo, frustrado, después del golpe ejecutado desde el bunker al repecho de pasto pero antes que la pelota rodara nuevamente al bunker	13-4/35.5
pelota contra rastrillo en bunker se mueve al sacarlo; si la pelota puede presionarse contra la arena si no se puede colocar y que quede estacionada en ningún lugar del bunker no mas cerca del hoyo	20-3d/2
pelota enterrada en borde del bunker	13/4
pelota sobrepasando borde del bunker	13/3
pelotas de los compañeros en four-ball match en el mismo bunker; después que uno juega desde el bunker el otro hace swing de práctica tocando la arena	30-3f/2.5
presionada detrás de la pelota a través de la cancha, al preparar el golpe	13-2/12
Regla Local	
-otorgando alivio por arena cubriendo agujero de divot; si se autoriza	33-8/34
-permitiendo redropear o colocar la pelota, que al ser dropeada se entierra en bunker; si se autoriza	33-8/28
removiendo arena o tierra suelta de la zona de dropeo	13-2/11

ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO

Ver también **MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT**

acto de marcar posición de la pelota altera el asiento	20-1/15.5
antes de reanudarse el juego, por causas naturales	6-8d/1
arena del bunker desalojada por compañero, contrario o co-competidor, afecta asiento de la pelota del jugador en el collar cerca del green	13-2/8.5
asiento de la pelota que debe reponerse alterado; procedimiento para el jugador cuando	
-asiento original conocido pero lugar donde la pelota descansaba originalmente a través de la cancha indeterminable	20-3b/4
-asiento original conocido pero lugar donde la pelota descansaba originalmente en bunker indeterminable	20-3b/6

-asiento original no conocido y lugar donde la pelota descansaba originalmente no determinable	20-3b/5
asiento empeorado cuando el jugador remueve obstrucción; jugador recoloca la obstrucción restaurando el asiento original ; si se permite	13-2/15.5
divot hecho por golpe del compañero, contrario o co-competidor viene a descansar cerca de la pelota del jugador en bunker; si el jugador tiene derecho a alivio	13-4/18
en bunker	
-antes de reanudación del juego por causas naturales	6-8d/1
-antes de reanudación del juego por personal de la cancha	6-8d/2
-por golpe hecho por otro jugador mientras la pelota está levantada en el bunker	20-3b/1
-por personal de la cancha cuando pelota del jugador está en bunker	13-2/4
-por stance tomado por otro jugador	20-3b/2
en sitio de salida después que el jugador falla golpe de salida y presiona irregularidades	13-2/2
estaca para control del público removida con o sin aprobación del jugador; asiento de la pelota empeorado; procedimiento para el jugador	20-3b/3
impedimentos sueltos afectando el asiento	
-movidos cuando jugador levanta la pelota a través de la cancha según una Regla	23-1/7
-movidos mientras pelota estaba levantada cuando otro jugador ejecutó un golpe muy cerca; si se considera que se alteró asiento y/o si los impedimentos sueltos deben ser repuestos	20-3b/8
obstrucción removida por el jugador empeora el asiento de la pelota; el jugador recoloca la obstrucción restaurando el asiento original ; si se permite	13-2/15.5
pelota enterrada en hazard levantada para ver si está inservible para el juego; procedimiento si el asiento original está alterado	5-3/5
pelota pisada accidentalmente por el jugador; asiento original alterado; jugador coloca la pelota en lugar equivocado y juega	18-2a/21.3
piña cae de árbol y termina detrás de la pelota que está en bunker; si el jugador tiene derecho a alivio	13-4/18.5
pique de pelota del compañero, contrario o co-competidor, afecta el asiento de pelota del jugador	13-2/8
si el asiento original puede ser el “asiento similar mas cercano”	20-3b/7
viento hace oscilar pelota en el green; jugador presiona la pelota contra la superficie del green para detener la oscilación	1-2/9

ASIENTO MÁS CERCANO Y PARECIDO

Ver también **ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO**

asiento de pelota cambiado al quitar estaca de control de público	20-3b/3
asiento de pelota enterrada en hazard alterado cuando se la levanta para ver si está inservible para el juego	5-3/5
pelota accidentalmente pisada y asiento original alterado; jugador coloca la pelota en lugar equivocado y juega	18-2a/21.3
si el asiento original puede ser el “asiento más cercano y similar”	20-3b/7

ASTA BANDERA

Ver también [Green](#)

ajuste del asta-bandera; derechos del jugador	17/4
atendida o quitada por	
- árbitro, observador o marcador a pedido del jugador	17-1/3
- compañero sin autorización expresa del jugador; la pelota golpea asta bandera o al compañero	17-3/4
- contrario o co-competidor sin autorización antes del golpe; cesa atención a pedido del jugador luego del golpe	17-2/1
- contrario o co-competidor sin autorización mientras pelota del jugador está en movimiento	17-2/2
caddie atendiendo asta bandera indica al jugador que apunte a su pie; si se infringe alguna Regla	8-2b/2
clavada en el green lejos del hoyo por un gracioso	1-4/3
dimensiones y accesorios	
- accesorio indica posición del hoyo en el green; si se permite	17/1
- angostada o con diámetros distintos; si se permite	17/3
- banderas de distinto color para indicar posición del hoyo en el green; si se permite	17/2
- reflectores no circulares en asta bandera ayudan al uso de dispositivos medidores de distancia; si se permite	17/3.5
embocar sin que la pelota toque asta bandera en el hoyo; si es posible	17-3/1
jugador atendiendo asta bandera a contrario es golpeado por pelota del compañero del contrario que juega fuera de turno	30-3f/5
palo usado como asta bandera para marcar posición del hoyo	17-3/6
pedido de atención del asta bandera; contrario o co-competidor se niegan	17-1/2
pelota	
- alojada en la bandera sujeta al asta bandera	17/6
- movida por asta bandera al medir o cuando cae accidentalmente sobre la pelota	18-6/2
- que sobrepasa el borde del hoyo se mueve cuando se quita asta bandera	16-2/4
pelota descansando contra asta bandera pero no embocada	
- levantada por contrario luego de conceder próximo golpe	17-4/2
- levantada por el jugador	17-4/1
- levantada por el jugador; contrario levanta la suya reclamando que jugador perdió el hoyo	2-5/3
- levantada por el jugador; otros levantan las suyas creyendo por error que el jugador ganó el hoyo	30-3f/3
- movida cuando contrario o co-competidor quita el asta bandera	17-4/3
- movida cuando el jugador quita asta bandera; no se coloca la pelota en el borde del hoyo	17-4/4
pelota golpea asta bandera	
- bandera es tocada por la pelota cuando asta bandera es atendida	17-3/5
- contrario o co-competidor atendiendo asta bandera para el jugador no la quita; la pelota del jugador golpea asta bandera	17-3/2
- cuando la pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve mientras se quita asta bandera	16-2/5
- fallo equivocado dado por alguien que no es del Comité aceptado por los jugadores; match continúa hasta finalización basado en el fallo; si Comité puede considerar reclamo tardío	2-5/8
- o al compañero que la atiende sin autorización expresa del jugador	17-3/4
- que descansa sobre el suelo	17-3/3
quien atiende el asta bandera se para detrás del hoyo	17-1/4
quitada por quien la atiende	
- y mantenida vertical detrás del hoyo con su extremo tocando el green; si se quebranta la Regla 8-2b	17-1/4.5
- y tapón cae del extremo del asta bandera y desvía la pelota	17/9

Regla Local	
- prohibiendo quitar asta bandera; si se permite	33-8/10
- suprimiendo penalidad por pegar con la pelota al asta bandera no atendida; si se autoriza	33-8/11
revestimiento del hoyo sale del hoyo con el asta bandera	
- pelota cae dentro del hoyo sin revestimiento	17/7
- pelota golpea revestimiento del hoyo	17/8
significado de "pararse cerca del hoyo"	17-1/1
sosteniendo asta bandera con una mano y jugando el putt con la otra; si se permite	17-1/5

AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR)

Ver también **CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA; FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES; FOUR-BALL MATCH PLAY; PELOTA QUE AYUDA O INTERFIERE EL JUEGO**

bolsa de palos colocada con el propósito de dar sombra sobre la pelota	14-2/2.5
caddie	
- contrata a un chico para que lleve la mayoría de los palos del jugador pero no ayuda al jugador de ninguna otra forma	6-4/4
- lleva el guante al jugador al sitio de salida mientras otro caddie o amigo lleva los palos hacia adelante; si el jugador tiene dos caddies	6-4/4.5
- protege del sol al jugador durante el golpe	14-2/3
infracción de las reglas por el jugador ayuda al compañero	
- golpe ejecutado por jugador descalificado para el hoyo, ayuda al compañero	30-3f/8
- golpe de práctica ejecutado cerca de la pelota del compañero después que el jugador levantó la pelota	30-3f/7
- impedimento suelto en bunker levantado cuando la pelota del jugador y su compañero descansan en el bunker; infracción ayuda juego del compañero (juego por golpes)	31-8/1
- impedimento suelto en bunker levantado cuando la pelota del jugador y su compañero descansan en el bunker; infracción ayuda juego del compañero (match play)	30-3f/1
- jugador ausente se une al match durante juego de un hoyo; golpe ejecutado por él ayuda al compañero	30-3a/1
- jugador emboca después de la concesión del golpe; ese acto ayuda al compañero	2-4/6
- jugador juega alejándose del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6
- jugador juega por error pelota de su compañero; contrario reclama que el compañero también está descalificado para el hoyo porque dicho acto lo ayudó	30-3c/1
- jugador permite al compañero permanecer en una extensión de la línea de juego o de putt detrás de la pelota; ayuda al compañero que tiene un golpe similar	30-3f/13
jugador	
- alinea palo de su compañero antes de que éste ejecute el golpe	14-2/1
- alisa irregularidades en bunker después de jugar el golpe pero antes de sacar la pelota; contrario o co-competidor reclaman que el alisado ayuda al jugador en el subsecuente juego del hoyo	13-4/36
- pide ayuda para quitar impedimentos sueltos grandes	23-1/3
- alisa irregularidades en bunker después de jugar fuera de turno en match play; contrario exige que repita el golpe; si el jugador infringió la Regla 13-4	13-4/39
- coloca palo en el suelo para alinear sus pies para el golpe	8-2a/1
- coloca toalla en un cactus y se apoya en ella durante el golpe	1-2/10
- con brazo artificial usa palo con agregado al grip o vara para ayudarlo a tomar el palo; si está permitido	14-3/15
- indica a su caddie que no busque su pelota hasta que otros puedan ayudarlo	27/1
- llega tarde al sitio de salida por haber prestado asistencia médica en un accidente; si ello	

justifica dejar sin efecto la penalidad de descalificación por la Regla 6-3a	6-3a/1.5
- repara marcas de clavos cerca del hoyo que podrían ayudarlo en el subsecuente juego del hoyo	16-1c/4
- se envuelve en una toalla y se apoya en un cactus durante el golpe	1-2/10
- sostiene un paraguas sobre su cabeza mientras ejecuta el golpe	14-2/2
- sostiene una pelota en la mano contra el grip al jugar el putt	14-3/6
marcador de pelota del jugador en posición de ayudar a contrario o co-competidor; si el jugador puede moverlo aunque el contrario o co-competidor se opongan	20-1/11
paraguas	
- persona (además del caddie) empleado por el jugador para protegerlo del sol o lluvia	6-4/5
- sostenido con una mano por el jugador sobre su cabeza mientras emboca un corto putt con la otra	14-2/2
pique de pelota ayuda al jugador; si el jugador puede impedir que el contrario lo arregle	16-1c/2
significado de “elementos” en la Regla 14-2a	14-2/0.5
sombra de un espectador bloquea luz del sol sobre la pelota durante ejecución del golpe	14-2/2.5

BUNKER

Ver también ARENA

agua ocasional	
- explicación de “máximo alivio disponible” de agua ocasional en bunker	25-1b/5
- opciones del jugador cuando bunker está completamente cubierto de agua ocasional	25-1b/8
- pelota dropeada en bunker bajo la primera opción de la Regla 25-1b(ii); jugador luego quiere proceder de acuerdo a la segunda opción para dropear fuera del bunker	25-1b/9
- pelota dropeada por agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio disponible rueda a otro lugar	25-1b/6
- pelota levantada del bunker por jugador para dropear bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii); luego desea proceder bajo la segunda opción dropeando fuera del bunker	24-2b/5
- pelota que debe ser dropeada en bunker, dropeada afuera así rueda al bunker y se evita que se entierre	25-1b/7
- Regla Local dando alivio de bunker inundado sin penalidad	33-8/27
- tocando con el palo agua ocasional en bunker	13-4/7
alisando pisadas y/u otras irregularidades de la superficie en bunker	
- creadas durante búsqueda de pelota en bunker y pelota encontrada en bunker; si está permitido	13-4/11
- creadas por un árbitro que entró al bunker a dar un fallo	13-4/10
- después de fallar en sacar la pelota del bunker	13-4/36
- después de jugar fuera de turno en match play; contrario hace repetir el golpe y el jugador tiene que dropear en la zona alisada	13-4/39
- después de jugar fuera del bunker hacia atrás; área alisada en la nueva línea de juego del jugador	13-4/37.5
- después de jugar la pelota desde el bunker fuera de límites y antes de dropear una pelota en bunker bajo penalidad de golpe y distancia	13-4/37
- después de levantar la pelota del búnker anunciando su intención de proceder bajo la Regla 28a fuera de búnker; si está permitido	13-4/35.8
- después de sacar la pelota del bunker; la pelota vuelve al área alisada en golpe subsiguiente	13-4/38
- después que el jugador debió entrar al bunker para recuperar la pelota	13-2/29.3
- en la línea de juego antes de ejecutar golpe desde fuera del bunker; si se aplican múltiples penalidades	1-4/12
- en la línea de juego antes de golpe ejecutado desde fuera del bunker	13-2/28
- qué se considera probar las condiciones del hazard	13-4/0.5
- rastrillado por empleado de cancha mejora asiento de la pelota o línea de juego del jugador	13-2/4
- regresando hacia la pelota después de caminar por el bunker para ver la distancia al hoyo o remover rastrillo en la línea de juego	13-2/29

apoyando el palo

- apoyándose en el palo en bunker mientras se espera para jugar	13-4/2
- arena en bunker tocada durante el backswing	13-4/31
- arena en bunker tocada estando pelota fuera del bunker	13-4/1
- bastón o palo usado para entrar o salir de bunker cuando la pelota reposa en el bunker	13-4/3.5
- montoncillo hecho por animal de madriguera tocado durante el backswing en bunker	13-4/5
- mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing a intentar en hazard; si se aplican múltiples penalidades	13-4/28
- pared de tierra de un bunker tocada durante el backswing	13-4/34
- piedra sólidamente enterrada en hazard tocada con el palo durante el backswing	13-4/6
- suelo de bunker o hazard de agua tocado con el palo durante búsqueda de la pelota creyendo que está cubierta por impedimentos sueltos	12-1/4
- varios swings de práctica tocan el suelo en bunker	13-4/3
- varios swings de práctica tocan el suelo en el bunker; jugador advertido de la infracción hace luego mas swing de práctica tocando la arena	1-4/13
- varios swings de práctica tocan el suelo en el bunker; luego jugador ejecuta un golpe y pelota queda en el bunker; jugador hace varios swings de práctica similares antes del próximo golpe	1-4/14
asiento de la pelota del jugador a través de la cancha afectado por arena de un golpe desde el bunker del compañero, contrario o co-competidor	13-2/8.5
asiento de la pelota en bunker alterado	
- antes de la reanudación del juego	6-8d/2
- empleado de la cancha rastrilla un bunker mientras pelota del jugador está en él, mejorando el asiento de la pelota o la línea de juego	13-2/4
- por golpe de otro jugador	20-3b/1
- por golpe de otro jugador; asiento original conocido pero sitio donde la pelota descansaba originalmente no conocido	20-3b/6
- por otro jugador al tomar el stance	20-3b/2
bunker totalmente en reparación; opciones del Comité	25/13
colocando pelota en lugar de dropearla cuando es obvio que rodará a bunker que obligará a redropear	20-2c/3
condición de	
- árbol en bunker	13/2
- arena desparramada fuera del margen del bunker	13/1
- insecto sobre la pelota en bunker	23-1/5.5
- pelota en el borde de bunker sobrepasando la arena	13/3
- pelota que toca tanto un hazard de agua como un bunker	26/1.5
- pera a medio comer en bunker	23/3
- piedra utilizada como parte del drenaje de bunker	24/7
cuándo se ha preparado el golpe en un hazard	18-2b/2
golpeando la arena en bunker después de no sacar la pelota	
- en four-ball match play; la pelota del compañero está en el mismo bunker	30-3f/2
- en foursome match play	29/5
- en juego individual	13-4/35
- jugador golpea pelota en bunker a una pared de pasto; luego golpea la arena con el palo y luego la pelota rueda hasta el bunker	13-4/35.5
impedimento suelto	
- bunker cubierto de hojas; el jugador toca las hojas durante el backswing	13-4/33
- competidor levanta impedimento suelto del bunker cuando su pelota y la de su compañero están en el bunker	31-8/1
- divot del compañero, contrario o co-competidor va a parar cerca de la pelota del jugador en un bunker	13-4/18
- jugador levanta impedimento suelto en bunker cuando su pelota y la de su compañero están en él	30-3f/1
- jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la pelota en hazard	13-4/13.5

- jugador, accidentalmente patea una piña que entra al bunker y luego la quita	13-4/14
- movido cuando el jugador alisa arena con el único propósito de cuidar la cancha	13-4/9.5
- movidos accidentalmente en un bunker	13-4/13
- parte superior de pelota en bunker tapada por hojas pero otra parte de la misma visible desde otro ángulo	12-1/3
- pelota fuera del bunker; piedra en bunker en la línea de juego aplastada o quitada	13-2/31
- piña cae de un árbol y va a parar detrás de una pelota que está en el bunker	13-4/18.5
- que afectan el asiento de la pelota del jugador movido por otro jugador que ejecuta un golpe cerca mientras la pelota del jugador estaba levantada; si el asiento se considera alterado	20-3b/8
- remoción de una obstrucción en bunker movería un impedimento suelto	1-4/5
- suelo del bunker o hazard de agua tocado con un palo durante la búsqueda de la pelota que se creía cubierta por impedimentos sueltos	12-1/4
jugador procediendo bajo la Regla de hazard de agua dropea la pelota en un bunker u otro hazard de agua	26-1/2
obstrucción	
- impedimento suelto en el bunker se moverá cuando se quite obstrucción ubicada contra la pelota	1-4/5
- pelota dropeada en bunker según la primera opción de la Regla 24-2b(ii); luego se quiere proceder de acuerdo a la segunda opción para dropear fuera del bunker	25-1b/9
- pelota estacionada sobre obstrucción en un bunker	13/5
- pelota levantada del bunker por el jugador queriendo dropear bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii); después desea proceder bajo la segunda opción para dropear afuera del bunker	24-2b/5
- remoción de rastrillo causa que la pelota en bunker se mueva; si el jugador puede presionar pelota en la arena o aliviarse afuera del bunker si no puede reponerla o colocarla en el bunker no mas cerca del hoyo	20-3d/2
palo toca accidentalmente la pelota en un bunker; la pelota no se mueve	13-4/12
pelota considerada injugable	
- a través de la cancha dropeada en un hazard	28/4
- dropeada en bunker y jugada; entonces se descubre que es pelota equivocada	15/14
- dropeada fuera del bunker bajo opción de pelota injugable que obliga a dropear en bunker	28/10
- en el bunker; jugador levanta su pelota y después quita un impedimento suelto del bunker	13-4/35.7
- pelota que se encuentra en una zona cubierta de pasto dentro de bunker considerada injugable	28/9
pelota enterrada	
- en el borde de un bunker	13/4
- en el bunker levantada para determinar si está inservible para el juego	5-3/5
- en el repecho de pasto o pared de un bunker	25-2/5
- Regla Local permitiendo colocar o redropear la pelota cuando se entierra en el bunker; si se permite	33-8/28
pelota entra en agujero de animal de madriguera en bunker y se estaciona debajo del green	25-1b/25
pelota equivocada	
- al jugar pelota equivocada en un bunker, accidentalmente el jugador mueve su pelota	18-2a/21
- pelota considerada injugable en bunker, dropeada en bunker y jugada; entonces se descubre que es pelota equivocada	15/14
pelota estacionada movida	
- accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada en un bunker	18-2a/21
- cuando se quita impedimento suelto	13-4/15
- después de tomar el stance en bunker	18-2b/3
- pelota cae dentro de bunker cuando una persona camina cerca de ella	18/10
- pelota del competidor jugada por el co-competidorm en bunker no repuesta	20-7c/6
- pelota del competidor sacada de bunker por co-competidor al dar un golpe a su propia pelota	18-4/2
pelota golpeada fuera de límites desde bunker; el dropeo del jugador bajo la Regla 20-5 toca el suelo a través de la cancha a pocos centímetros y no mas cerca del hoyo que el sitio en el bunker de donde se jugó el golpe anterior	20-5/2

pelota jugada desde bunker al lado del green cae en hazard de agua que está delante del green	26-1/6
pelota se cree perdida en bunker; competidor dropea y juega pelota sustituta en bunker; pelota original es encontrada luego fuera del bunker	20-7c/3
pelota sobrepasa el borde de un bunker; si se considera que está en el bunker	13/3
pisadas	
- hechas al ir a buscar el rastrillo, son alisadas por el jugador antes del golpe	13-4/9
- hechas en bunker por un árbitro dando un fallo; si se permite alisarlas antes de que el jugador juegue	13-4/10
probando la condición de un bunker	
- antes de decidir si jugar desde afuera del bunker, a través del mismo	13-2/30
- jugador en bunker toma firmemente stance; luego alisa pisadas al decidir jugar diferente tipo de golpe	13-4/0.5
- jugador usa bastón o un palo para entrar o salir del bunker cuando su pelota está en el bunker	13-4/3.5
- las pelotas de los compañeros en four-ball match descansan en el mismo bunker;	
después que uno de ellos juega desde el bunker el otro hace swing de práctica tocando la arena	30-3f/2.5
- pelota fuera del bunker; piedra en bunker en la línea de juego aplastada o quitada	13-2/31
- pelota jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; el jugador prueba las condiciones del bunker o alisa pisadas antes de dropear otra pelota en el bunker	13-4/37
- rastrillo arrojado a un bunker antes del golpe	13-4/21
- rastrillo colocado o clavado en bunker antes del golpe	13-4/0.5
- significado de "probar las condiciones del hazard" en la Regla 13-4a	13-4/0.5
- stance en bunker tomado sin un palo	13-4/24
- tomando stance en bunker y luego cambiando de palo	13-4/26
- tomando firme stance en bunker a cierta distancia de la pelota en el mismo bunker, simulando el golpe	13-4/0.5
rastrillo	
- arrojado a un bunker antes del golpe	13-4/21
- colocado o clavado en bunker antes del golpe	13-4/0.5
- pelota en bunker se mueve cuando se quita rastrillo; si el jugador puede presionar la pelota en la arena o aliviarse fuera del bunker si no puede reponerla o colocarla en el bunker no mas cerca del hoyo	20-3d/2
- si los rastrillos deben colocarse dentro o fuera de los bunkers	Misc./2
Regla Local	
- considerando paredes de bunker parcialmente cubiertas por pasto como a través de la cancha	33-8/39.5
- considerando que material similar a la arena tiene la misma condición que la arena	33-8/40
- considerando que los panes de pasto (estén cubiertos o no por pasto o tierra) en pared de bunker no son zona cortada baja	33-8/39
- otorgando alivio sin penalidad fuera del bunker o alisar la arena en bunker por daños causados por niños; si está permitido	33-8/9
- permitiendo volver a dropear o colocar la pelota cuando se entierra en bunker; si está permitido	33-8/28
- proporcionando alivio sin penalidad de bunker inundado	33-8/27
si jugador en match puede jugar su próximo golpe desde bunker después de decidido el resultado del hoyo	7-2/1.5
stance	
- asiento en bunker alterado por otro jugador al tomar el stance	20-3b/2
- golpeando con el pie hacia abajo el lado de un bunker para tomar stance a nivel	13-3/3
- pelota se mueve después que el jugador tomó el stance en el bunker	18-2b/3
- tomado en bunker sin palo	13-4/24
- tomado en bunker; luego el jugador cambia de palo y toma un segundo stance	13-4/26

BUSCANDO E IDENTIFICANDO LA PELOTA

Ver también PELOTA PERDIDA

asiento de pelota alterado cuando se la levanta en hazard de agua para identificarla; si el asiento original puede ser “el asiento mas cercano y mas parecido”	20-3b/7
caddie	
-instruido por jugador de no iniciar búsqueda de pelota hasta que otros puedan ayudarlo	27/1
-por propia iniciativa levanta pelota para identificarla	18-2a/14
caddie del contrario levanta pelota del jugador	
-después que el jugador reclama por otra pelota	18-3b/4
-que puede haber estado o no fuera de límites	18-3b/5
continuando el juego con pelota provisional sin buscar la original	27-2b/1
cuando es necesario encontrar e identificar pelota considerada injugable	28/1
identificando la pelota	
-jugador levanta pelota con barro para identificarla y la rota al reponerla	21/5
-por marca y número únicamente	12-2/1
-por testimonio de espectador	27/12
impedimento suelto que cubre parcialmente la pelota en hazard de agua removido para identificar la pelota	13-4/16
impedimentos sueltos afectan el asiento	
-movidos cuando se levanta pelota para identificarla	23-1/7
-removidos cuando pelota está levantada para identificarla	23-1/8
jugador buscando su pelota la confunde con la del contrario; descubre error después de los cinco minutos del periodo de búsqueda	27/5
jugador infringe dos Reglas con distintas penalidades; se aplica la penalidad mayor	1-4/15
jugador no puede distinguir su pelota de otra	27/10
negativa a identificar la pelota	27/13
parte superior de la pelota en bunker cubierta por hojas pero visible desde otro ángulo	12-1/3
pelota accidentalmente pateada por caddie del contrario durante búsqueda	18-3b/3
pelota cambiada durante juego de un hoyo para facilitar identificación	15/6.5
pelota considerada en hazard de agua es encontrada fuera del mismo después de jugar otra pelota según procedimiento de golpe y distancia	26/6
pelota declarada perdida encontrada dentro de los 5 minutos y antes de poner otra pelota en juego	27/16
pelota desalojada de un árbol	
-circunstancias en las que el jugador es penalizado	18-2a/28
-circunstancias en las que el jugador no es penalizado	18-2a/27
pelota en agua ocasional difícil de identificar o recuperar sin esfuerzo considerable	25-1/1
pelota en árbol	
-identificada pero no recuperada	27/14
-visible pero no identificable	27/15
pelota original encontrada dentro del lapso de cinco minutos pero no identificada hasta después de transcurrido ese periodo	27/5.5

pelota original encontrada; jugador desea ignorarla y continuar con provisional	27-2c/2
pelota accidentalmente pateada en pasto largo mientras se la busca en el agua en hazard de agua	12-1/5
pelota provisional	
-jugada solamente creyendo que la pelota original podría estar en hazard de agua	27-2a/2
-no distinguible de la original	27/11
posición de la pelota levantada para identificarla no marcada, no anunciada intención de hacerlo y limpiada más allá de lo necesario para identificación	21/4
significado de “adelantarse a buscar”	27-2a/1.5
suelo del bunker o hazard de agua tocado con el palo al sondear por pelota que se cree está cubierta por impedimentos sueltos	12-1/4
tiempo permitido para la búsqueda	
-de la pelota original y la provisional	27/4
-después de jugar pelota equivocada	27/2
-si la pelota encontrada a los dos minutos se vuelve a perder	27/3
-si se suspende el juego durante búsqueda	27/1.5
tocando y rotando pelota medio enterrada en el rough, para identificarla	12-2/2
virtual certeza (o conocimiento)	
-pelota perdida en condición anormal del terreno u obstrucción; dropeo hecho según Regla aplicable; luego se encuentra la original dentro de los cinco minutos	25-1c/2.5
-pelota perdida en hazard de agua; dropeo hecho según Regla de hazard de agua; luego se encuentra la original dentro de los cinco minutos	26-1/3.5
-si la virtual certeza de que la pelota está en un hazard de agua puede establecerse sin ir hacia adelante para ver las condiciones alrededor del hazard	26-1/1.3

CABLE DE ALTA TENSIÓN

alivio de líneas eléctricas, cables, líneas telefónicas y elementos que los cubren, temporarios; modelo de Regla Local	Ap I-B-7b
Regla Local requiriendo cancelación y repetición del golpe sin penalidad, cuando la pelota es desviada por cable o línea de alta tensión, torre o poste	33-8/13

CADDIE

acciones que puede realizar un caddie	6-4/10
alisando pisadas en bunker hechas durante la búsqueda de pelota y antes del golpe	13-4/11
aplicación de penalidad cuando el jugador tiene varios caddies	6-4/5.5
caddie compartido o doble caddie	
- caddie compartido informa a uno de sus jugadores del palo usado por el otro	8-1/12
- pelota golpea carro del contrario o co-competidor tirado por caddie compartido	6-4/6
- pelota golpea la bolsa del contrario o del co-competidor, dejada adelante por caddie compartido	19-2/8
- pelota movida por caddie compartido por el bando contrario en four ball match	30/2
- pelota movida por caddie compartido por miembros de bandos contrarios en four ball match	30/1

cambiando brevemente de caddie para recibir consejo del nuevo caddie	8-1/26
competidor abandona durante vuelta y lleva palos de co-competidor el resto de la vuelta	6-4/9
concede próximo golpe al contrario; pelota luego levantada	2-4/3.5
condición de	
- carros tirados por caddie compartido	6-4/6
- palos adicionales llevados para el jugador durante vuelta; si la persona que los lleva es considerada caddie	4-4a/16
- pelota en green colocada por caddie detrás del marcador de pelota para que el jugador determine la línea de putt	20-4/2
- persona que transporta los palos del jugador en un carro motorizado o en carro	6-4/2.5
condición sobre transporte quebrantada por el caddie	33-1/9.5
condiciones y restricciones	
- acciones que puede realizar un caddie	6-4/10
- prohibiendo el uso de caddie; restricción de quien puede actuar como caddie	App I-C-3
consejo	
- caddie hace swing con un palo para mostrar al jugador cómo ejecutar golpe	8-1/15
- pedido de consejo al caddie del contrario hecha por error anulada antes de recibirlo	8-1/17
durante la vuelta el caddie trae putter del club house y se lo da al jugador; si el jugador puede decirle que lo devuelva y que traiga otro palo	4-4a/1
efecto de penalidades en el estado del match cuando un compañero tiene mas de un caddie en juego four ball	30-3/2
green	
- caddie atendiendo la bandera indica al jugador que apunte a su pie; si se quebranta alguna Regla	8-2b/2
- caddie practica o prueba la superficie de los greens antes de una vuelta de juego por golpes	7-1b/5
- línea de putt dañada accidentalmente por el caddie del contrario o co-competidor	16-1a/13
- marcador de pelota movido accidentalmente por el caddie del contrario	20-1/7
- pelota arrojada al caddie para que la limpie va a parar a un lago	15-2/1
- sombra proyectada en el green por el caddie para indicar la línea de putt	8-2b/1
- superficie raspada por el caddie pero el jugador no se beneficia	16-1d/6
- tocado por el caddie o compañero para indicar la línea de juego antes de que el jugador juegue desde fuera del green	8-2b/3
información incorrecta dada por el caddie	9-2/2
jugador en competencia hace de caddie de otro jugador en el mismo evento	6-4/8
jugador indica a su caddie que no comience la búsqueda de su pelota antes de que otros pueda ayudarlo	27/1
pelota arrojada dentro de límites por causa ajena y jugada	
- caddie conocía la acción de la causa ajena	15/9
- ni el jugador ni su caddie conocían la acción de la causa ajena	15/10
pelota desviada o detenida por el caddie	
- pelota del competidor golpea a su bolsa y después a su caddie	19-2/7
- pelota dropeada desviada accidentalmente por caddie del contrario	19-3/2
- pelota dropeada rueda hacia o dentro de posición donde se requiere dropear nuevamente; caddie la detiene antes de quedar estacionada	20-2c/4
- pelota golpea a caddie del jugador que está fuera de límites y se estaciona en la cancha	19-2/3

- pelota golpea a caddie del jugador que está fuera de límites y se estaciona fuera de límites	19-2/4
- pelota golpea a caddie del jugador y queda se estaciona fuera de límites	19-2/2
- pelota golpea bolsa del contrario o co-competidor, dejada mas adelante por caddie compartido	19-2/8
pelota levantada por el caddie	
- caddie del co-competidor levanta pelota del competidor sin autorización; al reponerla el caddie la sustituye por otra pelota y el jugador la juega	20-1/5
- caddie del contrario levanta pelota del jugador después que el jugador dice que su pelota es otra	18-3b/4
- caddie del contrario levanta pelota del jugador que podía estar fuera de límites o no	18-3b/5
- considerándola injugable sin autorización del jugador	18-2a/15
- de un hazard de agua sin autorización del jugador	26-1/9
- para identificarla sin autorización del jugador	18-2a/14
pelota movida por el caddie	
- compartido por el bando contrario en four ball match mueve la pelota del jugador	30/2
- compartido por miembros de bandos contrarios en four ball match	30/1
- del contrario quien accidentalmente la pisó	18-3b/3
protege del sol al jugador durante el golpe	14-2/3
rama de un árbol corrida hacia atrás por caddie para evitar que ésta desvíe la pelota al dropearla	20-2a/5
rastrillo sostenido por caddie del jugador accidentalmente desvía o detiene la pelota del jugador	19-2/10
si la pelota se considera limpiada cuando el caddie se la arroja al jugador	21/3
si se considera que un jugador tiene más de un caddie	
- cambiando de caddie durante una vuelta	6-4/7
- competidor abandona durante vuelta y lleva los palos de co-competidor por el resto de la vuelta	6-4/9
- jugador contrata a un muchacho para que lleve todos sus palos del jugador excepto el putter	6-4/4
- jugador cuyos palos son llevados en coche motorizado contrata otra persona para que realice todas las demás funciones de un caddie	6-4/3
- otras personas llevan elementos, que no son los palos, para el jugador	6-4/5.3
- otro caddie o un amigo lleva palos del jugador mientras su caddie vuelve al sitio de salida con el guante del jugador	6-4/4.5
- portador de paraguas empleado además del caddie	6-4/5
significado de “directivas específicas” en la definición de caddie	6-4/1

CAMINOS Y SENDEROS

Ver también **CONDICION DE OBJETO**

camino público definido como fuera de límites divide la cancha; condición de pelota que cruza el camino	27/20
condición de piedra, pedregullo, caracoles molidos, pedacitos de madera o similares usados para cubrir superficie de camino	23/14
pelota se rompe en pedazos al golpear un sendero para carros pavimentado	5-3/4
punto más cercano de alivio	
-de sendero para carros está en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno está de nuevo en sendero para carros	1-4/8
-de sendero para carros está en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno está de nuevo en sendero para carros; impracticable dropear en condición anormal del terreno	1-4/8.5

Regla Local	
-considerando terreno en reparación zona adyacente a camino para carros artificialmente cubierto, en igual condición que el camino	33-8/25
-ejemplo de Regla Local estableciendo zona de dropeo como opción adicional a Reglas 24-2b y 24-3	Ap I-B-8
-otorgando alivio de camino sin superficie artificial para golpe de salida solamente; si se autoriza	33-8/20
-otorgando alivio, en todos los casos, del lado del fairway del sendero pavimentado, o zona de dropeo, cuando punto más cercano de alivio no da efectivamente alivio; si se autoriza	33-8/19
significado de "superficie artificial"	24/9

CANCHA INJUGABLE O CERRADA

Ver también [INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO](#)

cancelando o suspendiendo el juego	
- agua ocasional cubre totalmente sitio de salida	25-1b/4
- guía sobre cuando cancelar una vuelta	33-2d/1
- hoyo rodeado por agua ocasional	33-2d/2
competidor se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; vuelta es cancelada más tarde	33-2d/3
jugador no está presente a la hora de salida; en ese momento la cancha está cerrada	33-3/2
jugador que no puede jugar su match en la fecha indicada, abandona; el día del match la cancha está injugable; el jugador pide su readmisión	2-4/20
match iniciado ignorando que la cancha estaba cerrada	33-2d/4
match interrumpido por acuerdo; posteriormente un jugador desea reanudar	
- contrario no accede por considerar la cancha injugable	6-8a/6
- contrario se opone aunque la cancha está jugable	6-8a/5

CAÑO DE DESAGÜE

condición de parte móvil de manguera de drenaje	24-2b/15.3
pelota en cañería de drenaje debajo de la cancha; entrada de cañería está fuera de límites	24-2b/12
pelota en cañería de drenaje subterránea no alcanzable o identificable	24-3b/1

CARRO O CARRO DE GOLF

Ver también [CONDICIÓN DE OBJETO; EQUIPO](#)

caddie	
- infracción a condición de transporte	33-1/9.5
- jugador cuyos palos son transportados en carro de golf motorizado emplea una persona para que realice todas las demás funciones de un caddie	6-4/3
- Regla Local clarificando sobre la condición de persona(s) empleada(s) por jugador(es) para manejar carros de golf motorizados	33-8/4
carro de golf motorizado deja de funcionar y jugadores interrumpen el juego; si se permite	6-8a/4
condición de	
- carros empujados por caddie compartido	6-4/6
- persona en un carro de golf compartido	19/2
- persona que transporta palos del jugador en un carro de golf	6-4/2.5

jugador construye stance poniendo carro de golf debajo de un árbol pero corrige el error antes de ejecutar un golpe	13-3/5
medidor de distancia instalado en carro de golf; si es dispositivo artificial	14-3/1
palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y colocado en el suelo del carro de golf 4-4c/1	
palo insertable para el juego al ser golpeado por carro de golf del contrario, co-competidor u otra causa ajena	4-3/9.5
pelota desviada o detenida por	
- carro de golf compartido por dos jugadores	19/1
- carro de golf del jugador empujado por contrario o co-competidor	19-2/6
pelota del jugador golpea carro del contrario o co-competidor y luego a su propio carro	19-3/3
pelota movida por carro de golf compartido por dos jugadores	18/8
Regla Loca o condición de la competencia	
- clarificando condición de carro de golf motorizado y las personas que los conducen	33-8/4
- ejemplo de condición prohibiendo a jugadores subirse a ningún tipo de transporte durante vuelta estipulada	Ap I-C-9
usado en competencia; si se permite	33-1/8
 CAUSA AJENA	
<i>Ver también</i> CONDICION DE OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; PELOTA DESVIADA O DETENIDA	
al quitar el asta-bandera cae tapón y desvía pelota en movimiento	17/9
boca de riego desvía la pelota; Regla Local permitiendo repetir el golpe sin penalidad; si se autoriza	33-8/12
capitán o entrenador del equipo; su condición	33-1/11.5
causa ajena pisa la pelota en pasto alto; asiento original alterado y lugar donde la pelota originalmente descansaba indeterminable; procedimiento que debe usar el jugador	20-3b/5
competidor busca ayuda de co-competidor para evitar penalidad	33-7/7
espectador dice que la pelota fue movida por causa ajena pero el jugador no está seguro; procedimiento a seguir si la decisión del Comité no está disponible en un tiempo razonable	18-1/4
golpe no repetido como exige la Regla 19-1 por pelota jugada desde el green y desviada por causa ajena en movimiento	19-1/3
impedimento suelto desalojado por	
-golpe del compañero o contrario y mueve la pelota del jugador	18-1/8
-swing de práctica y hace que la pelota se mueva	18-2a/20.5
información de distancia obtenida con un dispositivo medidor de distancia utilizado por una causa ajena que unilateralmente se lo informa al jugador	14-3/0.7
jugador juega pelota movida o levantada por causa ajena desde la nueva posición	
-caddie sabiendo que la pelota fue movida de fuera de límites a la cancha, no informa al jugador	15/9
-ni el jugador ni el caddie saben que la pelota fue movida de fuera de límites a la cancha	15/10
-ni el jugador ni el caddie saben que la pelota fue movida hasta después de comenzado el hoyo	

siguiente	18-1/3
-sin el conocimiento del competidor, co-competidor levanta la pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde donde fue dejada	15-3b/3
marcador de pelota levantado por causa ajena	20-1/9
obstrucción inamovible en línea de juego del jugador es quitada por causa ajena	13-2/33
obstrucción movible removida por causa ajena; la posición de la pelota empeoró; el jugador repone la obstrucción	13-2/15.5
palo dañado por causa ajena se torna inservible para el juego	4-3/9.5
paraguas llevada por un empleado además del caddie; si es un segundo caddie o una causa ajena	6-4/5
pelota	
-dejada caer accidentalmente por contrario o co-competidor, sobre la pelota del jugador en movimiento sobre el green	19-5/1.7
-desalojada de árbol por causa ajena	18-1/9
-en bolsa de plástico se mueve cuando la bolsa es movida a una nueva posición por el viento	18-1/7
-movida por aire propalado por aventadora o ventilador	18-1/2
-no encontrada tratada como movida por causa ajena en ausencia de conocimiento o virtual certeza a tal efecto	27-1/2.5
-robada por causa ajena de lugar desconocido	18-1/5
-visible desde el sitio de salida desaparece o es movida por causa ajena mientras juego está suspendido	6-8d/4
pelota del jugador desviada por el golpe de un jugador de otro grupo	19-1/2
pelota estacionada	
-movida durante suspensión del juego por causa ajena; jugador no estima suficientemente bien la posición al reponer la pelota	6-8d/5
-movida por maleza arrastrada por el viento	18-1/6
perro levanta o desvía la pelota sobre el green después de un golpe	
-desde afuera del green	19-1/6
-desde el green	19-1/7
persona(s) caminando con el grupo distintas del caddie lleva	
-objetos, no los palos, para el jugador; condición de esos objetos y persona(s)	6-4/5.3
-palos adicionales para el jugador; condición de esos palos y persona(s)	4-4a/16
pidiendo prestado pelotas o toallas a otro jugador o a una causa ajena	5-1/5
pisadas hechas por un árbitro en bunker al dar un fallo; si se pueden alisar antes de que el jugador juegue	13-4/10
rastrillo sostenido por caddie del bando (o compañero) accidentalmente desvía o detiene la pelota del jugador	19-2/10
revestimiento del hoyo sacado junto con el asta-bandera desvía la pelota en movimiento después de un golpe	17/8
significado de "buena razón para levantar" cuando el juego está suspendido, tal como la posibilidad de que causa ajena pueda levantar la pelota	6-8c/1
vehículo de mantenimiento desvía la pelota al fuera de limites; jugador dropea pelota sustituta cerca del lugar en que fue desviada la original y juega	20-7/1
víbora; cuando es causa ajena	23/6.5

CERCO O VALLA

Ver también CERCOS O VALLAS, LINEAS, PAREDES O MUROS O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES;
; PARED O MURO

cerco o valla que define límites	
- alivio de obstrucción inamovible resulta casualmente en alivio de cerco o valla de límites	24-2b/6
- caño de desagüe paralelo a límites otorga en realidad alivio sin penalidad de cerco que define límites; solución sugerida para el Comité	33-2a/1
- cerco que define límites doblado dentro de la línea que define límites interfiere asiento de pelota; si el jugador tiene derecho a alivio	24/4
- cerco que define límites está cerca de pelota del jugador que necesita ejecutar un golpe anormal; obstrucción interfiere el golpe anormal; si el jugador tiene derecho a alivio	24-2b/17
- palo golpea el otro lado del cerco o valla que define límites para mover pelota que descansa contra él	14-1/5
- pelota entra en agujero de animal de madriguera dentro de la cancha cerca de cerco que define límites y se estaciona subterráneamente fuera de límites; condición de la pelota y procedimiento para el jugador	25-1b/24
- puerta en cerco que define límites; si es movable o se considera fijo	27/18
- Regla Local considerando un cerco o valla que define límites internos como obstrucción inamovible; si se permite	33-8/14
- si la línea que define límites puede estar dentro del cerco que limita la propiedad	33-2a/15
- si un cerco o valla que define límites fue desplazado fuera de la cancha debe ser enderezado	33-2a/20
- si un cerco que define límites inclinado hacia o dentro de la cancha puede ser enderezado mejorando la posición de la pelota	13-2/18
- si una pelota descansando en un cerco que define límites se considera que está fuera de límites	27/19
- swing usando un centímetro de backswing para golpear la pelota que descansa cerca de un cerco que define límites	14-1/4
condición de	
- bases de concreto de postes de cerco que marca límites	24/3
- escalera unida a cerco que marca límites	24/1
- soportes angulares o cables sosteniendo cerco que marca límites	24/2
midiendo la distancia de uno o dos palos a través de un cerco o valla ; si se permite	20-2b/2
parte de un cerco o valla situada fuera de la cancha se inclina sobre límites e interfiere el swing del jugador; si tiene derecho a alivio	13-2/20
punto más cercano de alivio	
- de una valla determinado con hierro 4; cuando se dropea, pelota rueda a posición donde sigue interferida para ejecutar golpe con hierro 4 pero no para hacerlo con otro palo que el jugador quiere usar; si la pelota debe ser dropeada nuevamente	20-2c/0.7
- imposible de determinar cumpliendo requisito de simular preparar el golpe porque un cerco o valla imposibilita físicamente al jugador para tomar stance; procedimiento a seguir recomendado	24-2b/3.5
recomendaciones para Comité; como prevenir ingreso a zona ambientalmente sensible con marcas de fuera de límites o carteles de prevención	33-8/41
Regla Local	
- considerando cerco o valla de fuera de límites interno como obstrucción inamovible; si se autoriza	33-8/14
- otorgando alivio sin penalidad por campo visual interferido por cerco o valla de protección cerca de la línea de juego	33-8/18

CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS, O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES

Ver también CONDICIÓN DE OBJETOS; FUERA DE LÍMITES; MARCANDO Y DEFINIENDO LA CANCHA

alivio de obstrucción inamovible paralelo a valla o cerco que marca límites en la mayoría de los casos

resultaría en alivio del cerco que marca límites; recomendación para el Comité	33-2a/1
alivio de obstrucción inamovible produce alivio de un cerco de límites	24-2b/6
camino público definido como fuera de límites divide la cancha; condición de pelota que cruza el camino	27/20
cañería descubierta próxima y paralela a cerco de límites causa problemas; procedimiento sugerido	33-2a/1
condición de	
- bases de concreto de postes de valla o cerco que marca límites	24/3
- escalera unida a valla o cerco que marca límites	24/1
- estaca de fuera de límites desplazada	33-2a/20
- estacas que marcan límites no relacionadas con el juego del hoyo que se está jugando	
24/5	
- puerta en valla o cerco que marca límites	27/18
- soportes angulares o cables que sostienen cerco o valla que marca límites	
24/2	
corriente de agua arrastra la pelota	
- dentro de límites en hazard de agua lateral	26-1/8
- fuera de límites en hazard de agua	26-1/7
cuando una pelota situada dentro de una valla o cerco que marca límites se considera fuera de límites	27/19
estableciendo la línea que marca límites mas adentro de la valla o cerco que limita la propiedad	33-2a/15
fuera de límites interno entre hoyos; si está permitido	33-2a/12
golpeando la pelota interferida por cerco o valle que marca límites con un centímetro de backswing	14-1/4
límites alterados al quitar sin autorización una estaca que marca límites	33-2a/19
marcando zonas ambientalmente sensibles; recomendaciones para el Comité	33-8/41
mejorando la posición de la pelota doblando cerco o valla que define límites	13-2/18
moviendo la pelota estacionada contra un cerco que marca límites, golpeando el otro lado del cerco	14-1/5
obstrucción interfiere con un golpe anormal; por cercanía con un cerco que marca límites el golpe anormal es razonable en las circunstancias	24-2b/17
parte de la valla o cerco que marca límites dentro de la línea que define límites	24/4
parte de una valla o cerco situado fuera de la cancha se inclina sobre los límites e interfiere con el swing	13-2/20
pelota dropeada se estaciona y a continuación rueda fuera de límites	20-2c/3.5
pelota en cañería de desagüe subterráneo	
- debajo de la cancha; entrada de la cañería está fuera de límites	24-2b/12
- no recuperable o identificable; entrada a la cañería fuera de límites	24-3b/1
pelota en zanja sin marcar dentro de la cancha; margen opuesto fuera de límites; opciones de alivio	26/3
pelota entra en agujero de animal de madriguera:	
- que está dentro de límites y se estaciona fuera de límites	25-1b/24
- que está fuera de límites y se estaciona dentro de límites	25-1b/23
pelota levantada y dropeada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites	18-2a/3

pelota provisional jugada desde un punto más cercano al hoyo que la pelota original; jugador creía por error que su pelota original, que era visible, estaba fuera de límites	27-2c/3
quitar estacas o postes que marcan límites	
- en la línea de juego; lo repone antes de jugar	13-2/25
- que interfiere en el swing	13-2/17
Regla Local	
- considerando la pelota dentro de límites mientras no esté al otro lado de la pared que los define	33-2a/16
- considerando obstrucción una valla o cerco de fuera de límites interno; si está permitido	33-8/14
- para prevenir acortar camino sobre un “dog-leg” considerando a la pelota fuera límites si cruza los mismo aunque vuelva a cruzarlos y quede estacionada dentro de la cancha	33-8/38
regresión de acuerdo con la Regla de pelota injugable; pelota cerca de cerco que marca límites	28/5
rio u otra extensión de agua adyacente a un hoyo pero fuera de la propiedad del club	33-2a/11

CIERRE DE LA COMPETENCIA

Ver también **COMITÉ; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; HANDICAP (COMPETENCIA) Y GOLPES DE HANDICAP; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS SIN EFECTO POR EL COMITÉ; SCORES Y TARJETAS DE SCORE**

errores del Comité

- el Comité determina score del jugador para el hoyo con pelota incorrectamente jugada según la Regla 3-3; si el error puede ser corregido si se descubre después de cerrada la competencia	34-3/3.9
- handicap equivocado anotado por error en la tarjeta de score	6-2b/3.5
- handicap equivocado aplicado resulta en que otro jugador reciba el premio	33-5/2
- handicap erróneo aplicado por el Comité para clasificación; incorrecto draw para matches publicado	33-5/3
- handicap incorrectamente calculado y publicado por el Comité; competidor con handicap incorrecto gana la competencia	6-2b/3
- jugadores erróneamente informados sobre el handicap a que tienen derecho	33-1/12
- mal cálculo del score neto o aplicación de handicap equivocado hace que el premio sea recibido por otro jugador	33-5/2
- penalidad de descalificación aplicada por error del Comité al ganador de competencia; error descubierto después de que dos competidores desempataron para el primer puesto	34-1b/5
- score del ganador no publicado	34-1b/6

errores del jugador se descubren después del cierre de la competencia

- competidor correctamente advertido por co-competidor que incurrió en penalidad; no está de acuerdo y no incluye la penalidad al entregar la tarjeta de score	34-1b/1.5
- competidor omitió firmar la tarjeta de score	34-1b/2
- golpe de penalidad omitido al entregar la tarjeta de score	34-1b/1
- handicap equivocado usado por error en juego por golpes	6-2b/1
- handicap equivocado usado por error en match play	6-2a/5
- handicap incorrecto en juego por golpes anotado por el compañero en competencia foursome	6-2b/2.5
- handicap incorrecto usado a sabiendas en juego por golpes	6-2b/2
- juego de pelota equivocada en juego por golpes no es rectificado	34-1b/3
- jugador descalificado por score equivocado en vuelta de clasificación descubierto durante la etapa de match play	34-1b/7
- marcador no designado por Comité firmó la tarjeta de score	6-6b/5
- peso de un palo cambiado durante una vuelta	34-1b/4

procedimiento para el Comité cuando jugador en match play es descalificado por score incorrecto en la vuelta de clasificación	34-1b/8
---	---------

CINTA

cinta adhesiva	
-aplicada a la mano o al guante	14-3/8
-aplicada durante la vuelta a cabeza del palo para reducir los reflejos	4-1/5
cinta de plomo	
-aplicada a cabeza del palo o a vara antes de iniciar la vuelta	4-1/4
-aplicada a cabeza del palo o a vara durante la vuelta	4-2/0.5
-peso del palo cambiado durante vuelta; infracción descubierta después de cerrada la competencia	33-1b/4

CLUB HOUSE O BAR DEL HOYO 9

debido a una avería en carro de golf motorizado jugadores interrumpen juego y regresan al club house; si la razón de la interrupción es satisfactoria	6-8a/4
entrando al club house o al bar del hoyo 9 para tomar un refresco durante la vuelta	6-8a/2.7
mirando televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos	6-8a/1
ventana del club house abierta y pelota jugada a través de la ventana	24-2b/14

COMITÉ

Ver también **ÁRBITRO; CANCHA INJUGABLE O CERRADA; CIERRE DE LA COMPETENCIA; CONDICIONES DE LA COMPETENCIA; DUDAS CON RESPECTO A LOS HECHOS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; OBSERVADOR; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS SIN EFECTO POR EL COMITÉ; RECLAMOS Y CONTROVERSIAS; REGLAS LOCALES**

asta-bandera; si se permite en forma cónica o con diámetros distintos	17/3
cancelando una vuelta en el juego por golpes	
- pautas sobre cuándo cancelar una vuelta	33-2d/1
- información incorrecta sobre Reglas dada por el Comité a competidor/es afecta sustancialmente el resultado de competencia	34-3/1.5
competidor juega segunda pelota sin anunciar intención de invocar Regla 3-3 y no informa hechos al Comité	3-3/6.5
condición de	
- capitán de equipo o entrenador	33-1/11.5
- cazuelas de árboles	33-2a/10.5
- dos hoyos en cada green en cancha de 9 hoyos	16/7
- fallo equivocado dado por personas que no son del Comité aceptado por los jugadores	2-5/8
- horario de salida fijado por jugadores	33-3/1
- mitad de green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando	25-3/1
condiciones de la competencia	
- carros de golf usados en competencia; si está permitido	33-1/8
- condición sobre el calzado	33-1/14
- condición sobre transporte quebrantada por el caddie	
33-1/9.5	
- modificando las condiciones una vez iniciada la competencia	33-1/1
- número de hoyos en competencia por golpes reducidos durante la competencia	33-1/2
- prohibiendo a los jugadores usar persona(s), además del caddie, para llevar cosas que no sean los palos	6-4/5.3
- responsabilizando a los competidores por suma de scores	33-1/7
- restricción acerca de que compañero juega en el primer sitio de salida en competencia foursome	33-1/3.5

contrario discute reclamo del jugador de que su pelota está inservible para el juego	5-3/8
cuando un match está "oficialmente anunciado"	
2-5/14	
decisiones del Comité pedidas cuando existen dudas en cuestiones de hecho	
- caddie levanta pelota del contrario que podría haber estado fuera de límites	18-3b/5
- discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del sitio de salida	34-3/4
- espectador declara que el score del competidor es incorrecto	6-6d/5
- guía para resolver cuestiones de hecho	34-3/9
- hoyo en el que se jugó pelota equivocada desconocido	
15-1/3	
- jugador actúa según fallo del árbitro que se basó en hechos informados; luego hechos demuestran que el fallo es incorrecto	34-3/7
- jugador altera recorrido de cabeza del palo para evitar golpear la pelota; si intentó ejecutar un golpe	14/1.5
- jugador hace backswing de un centímetro; si la pelota fue empujada o golpeada netamente	14-1/4
- jugador procede según fallo del Comité basado en hechos informados por el jugador; luego se descubre que la versión de hechos dada por el jugador es incorrecta	34-3/8
- limpiando cabeza del palo en hazard de agua estando la pelota en el mismo	13-4/40
- pelota cae a bunker cuando alguien camina cerca	18/10
- pelota deliberadamente desviada o detenida a través de la cancha por espectador	19-1/4.1
- pelota golpea el revestimiento del hoyo que se sale al levantar el asta bandera	17/8
- pelota golpeada alejándola del hoyo sobre la línea de putt luego que el jugador concede a contrario próximo golpe	16-1d/2
- pelota jugada desde el green toca, pero no mueve, otra pelota en el green	
19-5/4	
- pelota jugada y sacada del bunker; jugador apoya el palo y la pelota rueda de nuevo al bunker	13-4/35.5
- pelota limpiada por el acto del caddie arrojándosela al jugador	21/3
- pelota movida después de que el jugador ha hecho varios swings de práctica tocando pasto detrás de la misma	18-2a/30
- pelota provisional no distinguible de original	
27/11	
- pelota se mueve después de quitar impedimento suelto cercano	18-2a/30.5
- pelota se mueve en el agua de hazard de agua después de preparar el golpe	14-6/1
- pelota visible desde sitio de salida desaparece o es movida por causa ajena durante suspensión del juego	6-8d/4
- pelotas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en lugar desconocido	15-1/2
- significado de "conocimiento o virtual certeza" en las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1	26-1/1
- verdadero estado de un match no es determinable	34-3/5
definiendo límites, márgenes y marcando la cancha	
- cañería descubierta cercana y paralela a valla de límites causa problemas; procedimiento sugerido	33-2a/1
- considerando una extensión de agua tanto hazard de agua como hazard de agua lateral	33-2a/7
- considerando zona cercana a un hoyo como fuera de límites para el juego de un hoyo particular pero no para los restantes	33-2a/14
- considerando zona cercana a un hoyo fuera de límites solo para el golpe de salida; si está permitido	33-2a/14
- considerando, por Regla Local, hazard de agua como hazard de agua lateral cuando se juega desde el sitio de salida ubicado mas adelante	33-2a/6
- declarando daños debidos a lluvia fuerte y tráfico como terreno en reparación durante la vuelta	33-2a/3
- declarando zona como terreno en reparación durante una vuelta	33-2a/2
- diferente color de banderas usados para señalar posición del hoyo en el green	17/2
- dónde colocar stacas o líneas que definen márgenes de los hazards de agua	33-2a/4
- estaca de fuera de límites desplazada	33-2a/20
- indicador de posición del hoyo en el green puesto en el asta bandera	17/1
- límites alterados al quitar sin autorización una estaca de límites	
33-2a/19	
- marcando un green isla	33-2a/10
- mitad de un green doble corresponde al hoyo que no se está jugando	25-3/1
- parte de hazard de agua lateral en la que es imposible dropear no más cerca del hoyo	33-2a/9
- río u otra extensión de agua cerca del hoyo pero fuera del club	33-2a/11

- tratando al mar y la playa como a través de la cancha	33-2a/8
desacuerdo con un fallo	
-jugador advertido de infracción a una Regla no está de acuerdo con el fallo y quebranta otra vez la misma regla antes del golpe	1-4/13
-marcador se niega a firmar tarjeta de score luego de una controversia resuelta a favor del competidor	6-6a/4
-segunda pelota jugada a pesar de un fallo adverso	3-3/2
-si el jugador puede pedir al Comité considerar la cuestión si está en desacuerdo con el fallo del árbitro	34-2/4
desempates y empates	
- determinación del ganador y los puestos siguientes en un desempate en juego por golpes cuando un jugador es descalificado o concede el desempate	33-6/3
- efecto de la penalidad de descalificación en desempate	3/1
- grupos para desempate en juego por golpes	33-3/4
- jugadores deciden forma de desempatar al no hacerlo el Comité	33-6/4
- tarjetas de score para desempates hoyo por hoyo	33-5/1
discusión sobre si un jugador ha jugado desde fuera del sitio de salida	34-3/4
dispositivo agregado al grip del palo del jugador con brazo artificial; Comité estima que el dispositivo da al jugador una ventaja indebida	14-3/15
dispositivos de ayuda para el swing; si el Comité puede autorizar su uso por razones médicas durante la vuelta estipulada	14-3/15.5
error del Comité	
- aplicación errónea de handicap por el Comité afecta el draw para matches; error descubierto durante la primer ronda de matches	33-5/3
- árbitro autoriza a un jugador a infringir una Regla	34-2/2
- árbitro cambia el fallo dado en último hoyo de un match después de abandonar los jugadores el green	34-2/5
- árbitro cambia un fallo dado en el hoyo anterior después de comenzar el juego del hoyo siguiente	34-2/6
- árbitro incorrectamente informa a un jugador de una penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus pelotas; luego el árbitro advierte el error	34-2/7
-árbitro incorrectamente informa a un jugador que cancele y repita el golpe	34-3/1.3
- Comité determina score del jugador para el hoyo con pelota jugada incorrectamente según la Regla 3-3; error se descubre luego de presentada la tarjeta; si puede ser corregido	34-3/3.9
- competidor gana competencia con handicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto varios días después	6-2b/3
- condición de ritmo de juego quebrantada; el Comité no penaliza a jugador creyendo que perdió el hoyo	34-3/2
- fallo incorrecto perjudica seriamente al jugador en juego por golpes	34-3/3.3
- fallo incorrecto; corrección	34-3/1
- fallo incorrecto; si el jugador debería ser eximido de penalidad y por cuanto tiempo tiene derecho a ello	34-3/1.5
- forma de juego equivocada (four ball en lugar de foursome) usada en match por error del Comité	6-1/1
- ganador descalificado erróneamente; error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron para el primer puesto	34-1b/5
- handicap equivocado anotado en tarjeta de score por Comité; error descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
- handicap equivocado aplicado por Comité hace que el jugador no recibe premio	33-5/2
- handicap equivocado usado por mala información del Comité	33-1/12
- juego de pelota equivocada no es rectificado en juego por golpes; Comité no pregunta si se rectificó el error; se descubre el error después de cerrada la competencia	34-1b/3
- juego de pelota equivocada no rectificado por consejo de miembro del Comité	33-7/5
- jugador en match play juega basado en un fallo incorrecto; procedimiento para el jugador	

cuando es descubierto el error	34-3/3
- jugador incorrectamente aconsejado que continúe con pelota provisional por miembro del Comité	34-3/3.7
- score del ganador no publicado debido a error del Comité	34-1b/6
espectador alega que el score del competidor es incorrecto	6-6d/5
finalistas de match play; ambos descalificados	33/3
forma de juego equivocada usada en match play 6-1/1	
handicap	
- alteración de tabla de golpes de handicap para matches que no empiezan en el hoyo 1	33-4/1
- aplicación equivocada del handicap afecta el draw de matches	33-5/3
- competidor descalificado de competencia con handicap reclama el premio gross	33-1/13
- handicap equivocado aplicado por Comité hace que el jugador no recibe premio	33-5/2
- handicap equivocado usado por mala información del Comité	33-1/12
- handicap mal aplicado acordado en match	6-2a/6
- significado de "handicap" cuando no se utiliza el handicap completo	6-2b/0.5
- significado de "handicap" para los propósitos de la Regla 6-2	6-2/1
handicap equivocado	
- anotado en tarjeta de score por Comité; error descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
- usado por error en juego por golpes; error se descubre después de cerrada la competencia	6-2b/1
hongos creciendo en la línea de putt	16-1a/15
hora de salida	
- circunstancias que justifican dejar sin efecto la penalidad de descalificación por la Regla 6- 3a 6-3a/1.5	
- competidores determinan sus propios grupos y hora de salida	33-3/3
- condición del horario de salida fijado por los jugadores 33-3/1	
- cuando deben estar presentes los jugadores para reanudar el juego	6-8b/9
- jugador no presente a la hora de salida; en ese momento la cancha está cerrada	33-3/2
-jugadores salen mas temprano	6-3a/5
- saliendo los jugadores por los sitios de salida del 1 y del 10	33-1/3
- significado de "hora de salida"	6-3a/2.5
- todos los competidores deben estar presentes	6-3a/2
hoyo en el que se jugó pelota equivocada desconocido	15-1/3
intervención del Comité	
- árbitro advierte a un jugador que va a infringir una Regla	34-2/3
- competidor correctamente advertido por su co-competidor que había incurrido en penalidad; competidor no está de acuerdo y no incluye la penalidad al devolver la tarjeta de score; Comité se entera del incidente después de cerrada la competencia	34-1b/1.5
- designación retroactiva de marcador por el Comité	33-1/5
- hoyo dañado; la intervención del Comité se requiere si un miembro está disponible 16-1a/6	
- miembro del Comité encuentra la pelota original; jugador prefiere continuar con la provisional 27-2/2	
- pelota que ayuda a co-competidor en el green; proceder de un miembro del Comité si ve que el competidor no levanta la pelota	22/7
- pelota que se cree inservible para el juego; actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o co-competidor	5-3/7
jugador levanta pelota sin derecho debido a mal entendido sobre las instrucciones de miembro del Comité	34-3/3.5

jugador procede bajo una Regla inaplicable; pautas para el Comité para determinar la Regla a aplicar	34-3/6
jugador que alcanzó cuarta ronda en match play descalificado por score equivocado en vuelta de clasificación	34-1b/8
jugador que alcanzó tercera ronda de match play descalificado por ponerse de acuerdo para dejar sin efecto las Reglas en el primer match	34-1a/1
jugador que no se presentó juega un match informal con su contrario y lo gana	2-4/18
jugando simultáneamente match play y juego por golpes	
- competidor sin marcador en competencia por golpes se une a dos jugadores que jugaban un match; si ello quebranta la prohibición de combinar juego por golpes con match play	33-1/5
- jugadores en match individual compiten simultáneamente en una competencia juego por golpes	33-1/6
jugando simultáneamente matches four ball e individuales	
30-3/1	
línea de juego mejorada o empeorada por co-competidor mientras discuten con miembro del Comité si el competidor tiene o no derecho a alivio gratuito	1-2/1.5
match comenzado ignorando que la cancha estaba cerrada	33-2d/4
opciones del Comité	
- agua ocasional cubriendo totalmente sitio de salida	25-1b/4
- recolocando hoyos y/o marcas de sitio de salida durante vuelta en juego por golpes	
33-2b/1	
- bunker totalmente en reparación	25/13
- cambiando hoyo de lugar durante vuelta en juego por golpes debido a lo difícil de su posición	33-2b/1.5
- recolocando hoyo dañado después que una pelota descansa cerca de él en el green	33-2b/2
- agua ocasional rodeando hoyo	33-2d/2
- árbol cae en el fairway durante vuelta estipulada	25/9.5
pelota movida fuera de límites por corriente de agua en un hazard de agua; medidas preventivas sugeridas	26-1/7
penalidad de descalificación dejada sin efecto modificada o impuesta	
- aplicación de la penalidad de descalificación en una competencia por equipos en la cual no todos los scores del equipo cuentan para cada vuelta	33/8
- circunstancias que justifican dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde	6-3a/1.5
- competidor busca ayuda del co-competidor para evitar penalidad	33-7/7
- competidor desconociendo penalidad, entrega score equivocado; si se justifica dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación	33-7/4.5
- competidor reiteradamente repone la pelota más cerca del hoyo en el green	33-7/6
- competidor, que no es el marcador, no informa en tiempo y forma infracción del jugador al propio jugador, al marcador o al Comité	33-7/9
- evidencia televisiva muestra que la pelota se movió cuando el jugador determinó que no	18/4
- facultad para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación	33-7/1
- infracción de la condición antidoping descubierta después de cerrarse la competencia	34-1b/9
- jugador intencionalmente da información incorrecta sobre Reglas	9/1
- modalidad de juego equivocada usada en match; jugadores acuerdan que el bando que pierde abandonará el match a favor del ganador	33-1/4
- modificando penalidad por dejar un hoyo sin embocar en juego por golpes	
33-7/2	
- modificando penalidad por entregar score equivocado	
33-7/4	
pisadas en bunker hechas por miembro del Comité al dar fallo; si se pueden alisar antes que el jugador juegue	13-4/10

postergación del match final por lesión de un jugador	6-3a/1
procedimiento incorrecto acordado por error entre jugador y contrario; si puede hacerse un reclamo válido después del procedimiento seguido	2-5/8.5
remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en el green por un árbitro	33/1
segunda pelota jugada a pesar de un fallo en contra de un miembro del Comité	3-3/2
seria infracción a las Reglas	
- pautas para determinar si se produjo una seria infracción a la Regla 1-2	1-2/0.5
- significado de "seria infracción de etiqueta"	33-7/8
si un jugador descalificado en match play tiene derecho a un premio ganado antes de la descalificación	33/7
sitio de salida	
- competidores determinan lugar desde donde jugar desde el sitio de salida cuando faltan ambas marcas	11-4b/3
- competidores estiman área del sitio de salida cuando falta una marca	11-4b/2
- juego desde un sitio de salida equivocado atribuido a que Comité no indicó el número de los hoyos en los sitios de salida	11-5/2
suspensión y reanudación del juego	
- competidor que se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde	33-2d/3
- competidores jugando un hoyo cuando se suspende el juego, lo interrumpen inmediatamente, pero luego lo completan antes de que Comité ordene su reanudación	6-8b/1
- cuando los jugadores deben estar presentes para reanudar el juego	6-8b/9
- dropeo por una obstrucción hecho inmediatamente después de reanudado el juego; si jugador puede levantar y limpiar o sustituir y luego colocar la pelota según la Regla 6-8d (ii)	6-8d/3
- explicación de "buena razón para levantarla" cuando el juego se suspende	6-8c/1
- pautas sobre cuándo cancelar una vuelta	33-2d/1
- juego suspendido por Comité; competidor no reanuda juego en el momento ordenado por el Comité	6-8b/6
- jugador dropea una pelota después de suspendido el juego por situación peligrosa	6-8b/8
- jugador interrumpe el juego debido a problema físico	6-8a/3
- jugador juega fuera de turno en match play después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpe el juego	6-8b/3.5
- jugador reclama que hay peligro de rayos se niega a reanudar el juego cuando lo ordena el Comité	6-8b/5
- jugadores interrumpen el juego debido a una avería en un carro motorizado	6-8a/4
- jugadores interrumpen el juego para refrescarse	6-8a/2.5
tarjetas de score	
- competidor no firma tarjeta y culpa al Comité de haberle dado poco tiempo	33-7/3
- cuándo se considera devuelta la tarjeta de score	6-6c/1
- marcador desaparece con tarjeta de score del competidor	6-6b/6
- tarjeta de score devuelta por competidor no tiene nombre o tiene uno equivocado	6-6d/4
- la suma del score anotada por el competidor es incorrecta	6-6d/2
- obligación de que el score sea cargado en computadora	6-6b/8
- marcador no designado por Comité firma tarjeta de score	6-6b/5
- en desempates hoyo por hoyo	33-5/1
- no devueltas a tiempo debido a que el Comité no avisó a los jugadores donde entregarlas	6-6b/4
verdadero estado del match no determinable	34-3/5

COMPETENCIA POR EQUIPOS

aplicación de penalidad de descalificación en competencia en la que no todos los scores del los miembros del equipo cuentan en cada vuelta	33/8
--	------

condición del capitán del equipo o entrenador	33-1/11.5
condiciones de competencia por equipos	
-requiere que persona designada para dar consejo debe ser el capitán del equipo o un aficionado	8/1
-ejemplo de condición permitiendo designar persona que pueda dar consejo	Ap I-C-7
consejo	
-capitán del equipo da consejo mientras está jugando	8/2
-compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejos	8-1/22
-dado por compañero de equipo en otro grupo, en juego por golpes	8-1/21
-dado por capitán o entrenador no autorizado	8-1/24
-si al capitán autorizado a dar consejo puede requerirse no ingresar al green	8-2b/4

CONCESIÓN

Ver también [ABANDONAR](#); [FOUR-BALL MATCH PLAY](#); [FOURSOMES](#); [INFORMACIÓN EQUIVOCADA](#); [MATCH INDIVIDUAL](#)

acuerdo	
- para concesión de putts cortos	1-3/2
- para considerar hoyo empatado durante el juego del mismo	2-1/1.5
- para concederse uno o mas hoyos	2-4/22
acuerdo para que bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda match	1-3/7
caddie concede próximo golpe al contrario; pelota luego levantada	2-4/3.5
co-competidor levanta pelota del competidor concediéndole el siguiente golpe en juego por golpes	18-4/3
competidor concede corto putt al co-competidor y aleja la pelota golpeándola	
3-2/1	
concesión de golpe rechazada por jugador y retirada por contrario; jugador juega el putt y falla	2-4/7
concesión implícita del hoyo retirada	2-4/13
determinando el ganador y las posiciones en desempate en juego por golpes cuando el jugador es descalificado o abandona	33-6/3
errando putt después de concesión del golpe	2-4/6
ganador de un partido quiere abandonar y concedérselo a su contrario que perdió	2-4/19
información incorrecta dada por jugador rectificadas antes de que contrario juegue su siguiente golpe, pero después de que este le concedió el putt	
9-2/7	
jugador concede hoyo	
- después de lo cual contrario juega pelota equivocada	2-4/10
- después de lo cual se descubre que contrario había jugado pelota equivocada	2-4/9
- en base a reclamo inválido	2-4/12
- golpe de handicap reclamado después de concedido el hoyo	6-2a/4
jugador concede el match	
- debido a equivocación suya sobre score del contrario en el último hoyo	2-4/14
- después de ganarlo cuando contrario hace reclamo inválido respecto al número de golpes	2-4/15

jugador concede el próximo golpe del contrario	
- y golpea pelota de su contrario adentro del hoyo	2-4/1
- y hace rodar o golpea pelota hacia el contrario	16-1d/1
- y juega antes de que contrario pueda levantar la pelota	2-4/8
- y quita pelota del contrario golpeándola a lo largo de su propia línea de putt	16-1d/2
jugador levanta la pelota o el marcador de pelota	
- al creer por error que había ganado el hoyo	20-1/8
- del contrario y le estrecha la mano creyendo por error que el match había terminado	
2-4/17	
- por error creyendo le habían concedido el siguiente golpe	2-4/3
- si levantar el marcador de pelota del contrario supone concesión del siguiente golpe	
2-4/5	
- si levantar la pelota del contrario supone la concesión siguiente golpe	2-4/4
jugador omite penalidad al indicar a contrario el score del hoyo; error se descubre después de que contrario concede el partido	9-2/10
jugador que no encuentra la pelota concede el hoyo; luego la pelota se encuentra dentro del hoyo	2-4/11
jugador que no puede jugar match en la fecha indicada lo concede; se cambia la fecha y jugador pide su readmisión	2-4/20
lectura errónea por el contrario del número de pelota del jugador da como resultado el acuerdo de que jugador pierde el hoyo por jugar pelota equivocada	9-2/11
match foursome concedido por jugar un match individual	2-4/21
matches four ball e individuales simultáneos; si concesiones hechas en distintas circunstancias se aplican solo al four ball o al individual, o a ambos	30-3/1
no corregir conscientemente error del contrario sobre el estado del match; que constituye información equivocada	9-2/12
pelota cae dentro del hoyo después de la concesión del siguiente golpe	2-4/2
pelota del contrario alejada por golpe del jugador, después de concesión del golpe, mueve pelota del jugador	18-2a/18
pelota descansando contra asta bandera; se concede putt y se levanta pelota antes de que el jugador pueda quitar la bandera	
17-4/2	
reclamo válido hecho a tiempo después de la concesión del match	2-4/16
resultado del match cuando el jugador está dormie y el contrario concede	2-3/2
tres hoyos jugados en orden incorrecto en match	2-1/5

CONDICIÓN DE OBJETO

agujeros de aireación	25/15
aire propalado por causa ajena o ventilador	18-1/2
anteojos	14-3/3

anteojos comunes y prismáticos	14-3/3
arañas y telas de araña	23/5.5
árbol	
-caído	23/7
-caído adherido al tocón	25/9
-caído, en proceso de remoción	25/7
-cazuela	33-2a/10.5
-en bunker	13/2
-raíces fuera del terreno en reparación corresponden a árbol que crece dentro del mismo	25/10.7
-tocón	25/8
arena derramada sobre el margen del bunker	13/1
asiento cambiado al removerse estaca del control del público	20-3b/3
astillas de madera usados para cubrir superficie de camino o sendero	23/14
automóvil estacionado	24/8
bases de concreto de postes del cerco de límites	24/3
bellota enterrada en el suelo	23/9
botella de bebida usada como nivel	14-3/12.5
brújula usada durante la vuelta	14-3/4
bunker totalmente en reparación	25/13
cables que sostienen cerco de límites	24/2
calculadora	14-3/16
calentador de manos	14-3/13
calentador de pelotas de golf	14-3/13.5
capitán del equipo o entrenador	33-1/11.5
carro de golf motorizado	33-8/4
carros tirados por caddie compartido	6-4/6
cerco que está fuera de límite se inclina sobre la cancha	13-2/20
césped levantado por cañería de desagüe	24/14
computador manual	14-3/16
conchilla molida	33-8/40
conchilla usada para cubrir superficie de camino o sendero	23/14
cosas en crecimiento con raíces en zona ambientalmente sensible sobrepasan el área	33-8/44.5
criaturas similares a insecto	23/5.5

dispositivo calibrador de distancias	14-3/0.5
dispositivo de ayuda para el swing usado durante vuelta estipulada; jugador alega que debe usarlo por razones médicas	14-3/15.5
dispositivo de elongación	14-3/10.5
dispositivo electrónico	14-3/5.5
-conteniendo distancias medidas entre varios puntos	14-3/16
-usado durante vuelta estipulada	
dispositivo medidor de distancias	14-3/0.5
divot no suelto	13-2/5
dos hoyos en cada green de cancha de nueve hoyos	16/7
enredadera o musgo en árbol o en el suelo	13-2/37
escalera unida a cerco de límites	24/1
escalones de madera o tierra	24/12
estaca de límites desplazada	33-2a/20
estacas de límites no tienen significado en el hoyo que se esa jugando	24/5
fruta	
-cáscara	23/4
-en la que se encaja la pelota	23/10
funda pesada o argolla en un palo	14-3/10
guante usado como marca indicativa; si es equipo	20-2a/7
gusanos	
-montículos	23-1/1
-parcialmente bajo tierra	23/8
hongo que crece en línea de putt	16-1a/15
horario de salida fijado por los jugadores	33-3/1
hormigas y hormigueros	23/5
insecto	
-sobre la pelota en bunker	23-2/5.5
-sobre la pelota	23-1/5
-volando en hazard de agua	13-4/16.5
lava en polvo	33-8/40
línea o marca de cal o pintura para control del público	24-2b/20
logo impreso en la pelota	5-1/4
marcas del sitio de salida después del primer golpe	11-2/1
material similar a arena	33-8/40

medidor de distancias adosado al carro de golf	14-3/1
medidor del viento	14-3/0.5
mitad de un green doble correspondiente al hoyo que no se está jugando	25-3/1
objeto artificial inamovible situado fuera de límites	24-2b/21
objeto artificial movible situado fuera de límites	24-1/3
palos(s)	
-componentes de palos (cabezas y varas) ensamblados y/o llevados durante la vuelta estipulada	4-4a/15
-chipper	4-1/3
-declarado fuera de juego antes de la vuelta pero llevados durante la vuelta	4-4c/1
-llevados para el jugador durante la vuelta por una persona que camina con el grupo	4-4a/16
-pedazos de palo roto llevados durante la vuelta	4-4a/14
-usado como plomada	14-3/12
parte de cerco de límites dentro de la línea de límites	24/4
parte movible de manguera de drenaje	24-2b/15.3
pasto adherido a la pelota	21/2
pasto cortado	25/11
pasto cubre el suelo dentro de bunker	13/2
peldaños de madera o de tierra	24/12
pelota	
-a ser sacada de la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas	5-1/1.5
-abandonada	24-1/2
-adentro pero tocando el cerco de límites; cuándo está fuera de límites	27/19
-calentada artificialmente	14-3/13.5
-calentador	14-3/13.5
-colocada detrás del marcador por el caddie para que el jugador pueda ver línea del putt	20-4/2
-completamente enterrada en borde de bunker	13/4
-conteniendo transmisor electrónico	14-3/14
-declarada perdida antes de poner otra pelota en juego	27/16
-enterrada en el suelo (criterio para que esté enterrada)	25-2/0.5
-movida accidentalmente por el jugador durante suspensión del juego	18-2a/25
-pedazo de pelota rota en pasto alto, golpeada por el jugador al confundirla con su pelota en juego	15/3
-que cruza camino público que divide la cancha, definido como fuera de límites y se estaciona en otra parte de la cancha	27/20
-que no está en la Lista de Pelotas de Golf Aprobadas	5-1/1.7
-que quiere ser provisional pero no hay nadie presente para escuchar anuncio	27-2a/1.3
-si está embocada; enterrada en un costado del hoyo y no toda por debajo del borde del hoyo	16/3
-si está embocada; enterrada en un costado del hoyo y toda por debajo del borde del hoyo	16/2
-si está en el green	16/1
-sobre el borde del bunker sin tocar la arena	13/3
-sobre obstrucción en bunker	13/5
-tocando tanto hazard de agua como otra parte de la cancha	26/1.5
pelota provisional jugada desde punto más cercano al hoyo que la pelota original que está visible; jugador creía por error que original estaba fuera de límites	27-2c/3
pelota "restaurada"	5-1/4

pelota "x.out"	5-1/4
pera a medio comer	23/3
persona	
-contratada, además del caddie, para llevar el paraguas del jugador	6-4/5
-en carro de golf compartido	19/2
-o persona(s), no caddies, llevan elementos que no son palos, para el jugador	6-4/5.3
-que camina con el grupo llevand palos adicionales para el jugador	4-4a/16
-transportan palos del jugador en carro de golf motorizado o no	6-4/2.5
pedra	
-desprendida de pared de contención en hazard de agua	24/6
-sirviendo como parte del desagüe en bunker	24/7
-usada para cubrir superficie de camino o sendero	23/14
planta no en crecimiento dentro de terreno en reparación	25/10.9
plomada	
-palo usado como plomada durante la vuelta	14-3/12
-usada durante la vuelta	14-3/11
portón en cerco o pared de límites	27/18
"practice" impreso en la pelota	5-1/4
prismáticos	14-3/3
punte en hazard de agua	13-4/30
radio	14-3/16
rastrillo cuando está sostenido por caddie (o cualquier jugador)	19-2/10
rocío o escarcha en línea de putt	16-1a/3
rocío o escarcha en otro lugar que línea del putt	13-2/35
saliva	25/6
soportes angulares que sostienen cerco de límites	24/2
tarugos de aireación	23/12
teléfono móvil; si es dispositivo artificial	14-3/16
televisión	14-3/16
terrón	23/13
tierra suelta de montículo hecho por pájaro, reptil o animal de madriguera	23/11
tiza aplicada a cara del palo	4-2/3
topera	
-condición de	25/23
-tierra suelta o desechos hechos por topo	23/11

víbora 23/6.5

CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA

Ver también DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO O EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA; PROBLEMA FÍSICO

dispositivos de ayuda para el swing; si Comité puede autorizar su uso por razones médicas durante vuelta estipulada	14-3/15.5
interrupción del juego debido a problema físico	6-8a/3
jugador proveyendo asistencia médica en el lugar del accidente llega tarde al horario de salida	6-3a/1.5
miembros artificiales; si se permiten	14-3/15
tela adhesiva aplicada a la mano o al guante	14-3/8
vendaje usado alrededor de la muñeca debido a problema físico	14-3/7

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO

Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO (Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS); CONDICIÓN DE OBJETO; ENCARGADO DE LA CANCHA Y POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA; MATERIAL APILADO PARA SU REMOCIÓN; PELOTA ENTERRADA EN SU PROPIO PIQUE; PIQUE DE PELOTA; TERRENO EN REPARACIÓN; VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO)

aclaración del punto por donde la pelota “cruza por última vez los límites más externos” en una condición anormal del terreno cuando la pelota está en la condición pero no es encontrada	25-1c/1.5
agujeros de aireación	25/15
aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando pelota descansa bajo tierra en un agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro	25-1b/25.5
grietas en la tierra	25/12
huella de tractor	25/16
juntas de panes de pasto; ejemplo de Regla Local permitiendo alivio I-B-4e	Ap
mejorando la línea de juego al aliviarse de condiciones anormales del terreno 25-1b/3	
montículo de cangrejo	25-1b/18
montículo hecho por topo	25/23
punto más cercano de alivio	
- determinando el palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing usado para identificar el punto más cercano de alivio	24-2b/1
- diagrama ilustrativo de un jugador imposibilitado de determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
- diagrama ilustrando el punto más cercano de alivio	25-1b/2
- jugador determina el punto más cercano de alivio pero físicamente imposibilitado de ejecutar el golpe que intenta	24-2b/3
- jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/2

surcos que rodean el green; Regla local permitiendo alivio 33-8/24	
tierra blanda o fangosa	25/1
tapón de hoyo hundido	25/17
virtual certeza (o conocimiento)	
-pelota perdida en condición anormal del terreno; dropeo hecho bajo Regla 25-1c; pelota original luego encontrada dentro de los cinco minutos	25-1c/2.5
- si un jugador puede tratar a su pelota como en una condición anormal del terreno	25-1c/1
- significado de "conocimiento o virtual certeza" en la Regla 25-1c	26-1/1
zonas de dropeo; Regla Local estableciendo opción adicional bajo las Reglas 25-1b, 25-1c y 25-3	Ap I-B-8

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

Ver también [COMITÉ](#); [REGLAS LOCALES](#)

acuerdo para que bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match	1-3/7
caddies; prohibiendo uso de caddie o restringiendo quien puede actuar como tal	Ap I-C-3
cambiando compañero en competencia foursome después que el jugador jugó desde primer sitio de salida	29/1
competencia por equipos	
- capitán del equipo da consejo mientras juega	8/2
- condición estipula que la persona autorizada a dar consejo debe ser el capitán y/o un aficionado	8/1
- ejemplo de condición permitiendo designar persona que pueda dar consejo	Ap I-C-7
- ninguna acción se toma para detener al capitán del equipo que da consejo sin autorización	8-1/24
- si el capitán de un equipo autorizado para dar consejo puede ser obligado a mantenerse fuera del green	8-2b/4
competidores juegan dos hoyos no incluidos en vuelta estipulada	3/2
condición	
- en competencia por equipos requiere que solo puede dar consejo el capitán o un aficionado	8/1
- exigiendo inicialar correcciones en tarjeta de score; si está permitido	6-6a/6
- prohibiendo a jugadores tener otras personas, además del caddie, llevándole cosas que no sean los palos	6-4/5.3
-prohibiendo el uso de dispositivos electrónicos (teléfonos móviles, reproductor de música, etc.)	14-3/16
- referida al calzado	33-1/14
- requiriendo inmediata interrupción del juego; pautas para suprimir o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego	6-8b/7
- requiriendo que scores sean cargados en computadora por el jugador; si está permitido	6-6b/8
- responsabilizando a jugadores de la suma del score en tarjeta de score; si está permitido	33-1/7
- restringiendo que compañero, en competencia foursome, puede jugar en primer sitio de salida	33-1/3.5
condición de	
- capitán de equipo o entrenador	33-1/11.5
- horario de salida fijado por los jugadores	33-3/1
condición de ritmo de juego quebrantada; Comité no penaliza al jugador creyendo que había perdido el hoyo 34-3/2	
forma de juego equivocada	
- en match play por error; error descubierto después de 9 hoyos	6-1/1

- jugadores acuerdan que bando que perdió abandonará la competencia en favor del ganador	33-1/4
- para decidir que bando concederá el match	2-4/21
grupo que juega de sitio de salida equivocado; si Comité puede dejar sin efecto penalidades porque omitió indicar el número de hoyo en los sitios de salida	
11-5/2	
hándicap equivocado	
- usado a sabiendas en juego por golpes; error se descubre después de cerrada la competencia	6-2b/2
- usado debido a mala información del Comité	
33-1/12	
- usado por error con acuerdo de los jugadores en match play	6-2a/6
información incorrecta de las condiciones	
- dada por un jugador	9/1
- dada por árbitro; si el jugador debe ser eximido de penalidad y cuanto tiempo hay para ello	34-3/1.5
infracción de la condición antidoping descubierta después de cerrarse la competencia	34-1b/9
iniciando el juego por los sitios de salida de los hoyos 1 y 10	33-1/3
interrupción del juego	
- compañeros no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo la condición de la competencia	30-3e/1
- ejemplo de condición requiriendo inmediata suspensión del juego debido a situación peligrosa	Ap-I-C-5
- pautas para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego cuando dicha condición está vigente	6-8b/7
- para refrescarse	6-8a/2.5
match decidido por forma de juego equivocada y por acuerdo de los jugadores	33-1/4
modificando las condiciones después de iniciada la competencia; si está permitido	33-1/1
número de hoyos en juego por golpes reducido durante la competencia; opciones disponibles para el Comité	
33-1/2	
palos; condición requiriendo el uso de	
- cabezas de driver que figuran en la Lista de Cabezas de Driver Conformes vigente	Ap I-C-1a
- palos conformes con especificaciones de ranuras y marcas de punzón en vigor al 1 de Enero de 2010	4-1/1
persona empleada, además del caddie, para llevar el paraguas	6-4/5
pidiendo pelotas prestadas a otro jugador cuando la condición de "Pelota Única" está vigente	5-1/5
práctica; ejemplo de condición prohibiendo práctica o hacer rodar pelota en o cerca del green del último hoyo jugado entre el juego de hoyos	
I-C-6b	Ap
restricciones sobre la pelota a ser usada	
- condición de "Pelota Única" prohibiendo cambiar marca y modelo de pelota durante vuelta estipulada; ejemplo de la condición	Ap-I-C-1c
- efecto en el estado de match four ball de la penalidad por infracción a la condición de "Pelota Única"	30-3/2
- requiriendo el uso de pelota que esté en la Lista de Pelotas que Conforman; penalidad por infracción	5-1/2
- requiriendo el uso de pelota que esté en la Lista de Pelotas que Conforman; pelota provisional jugada no está en la lista	5-1/3
- requiriendo uso de pelota que figure en Lista de Pelotas que Conforman; ejemplo de condición aconsejada	Ap-I-C-1b
score y tarjetas de score	

- cuándo se considera entregada tarjeta de score	6-6c/1
- exigir inicialar las correcciones en tarjeta de score; si está permitido	6-6a/6
- exigir que score sea cargado en computadora por el jugador; si está permitido	6-6b/8
- responsabilizando a competidores de la suma del score en la tarjeta; si está permitido	33-1/7
transporte	
- ejemplo de condición prohibiendo a jugadores cualquier forma de transporte durante vuelta estipulada	Ap I-C-9
- caddie quebranta condición sobre transporte	33-1/9.5
- carro de golf usado en competencia; si está permitido	33-1/8
CONDICIONES METEOROLÓGICAS	
<i>Ver también</i> CANCHA INJUGABLE O CERRADA; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	
competidor se niega a iniciar o levanta pelota debido a condiciones meteorológicas; posteriormente la vuelta es cancelada	33-2d/3
dispositivo multifunción utilizado para acceder a información meteorológica	14-3/18
guia para el Comité para suspender el juego por mal tiempo	33-2d/1
jugador no presente en el horario de salida; cancha cerrada a esa hora	33-3/2
lluvia	
-daño extensivo debido a fuertes lluvias y al tránsito	33-2a/3
-jugador sostiene paraguas sobre su cabeza mientras ejecuta el golpe	14-2/2
-match suspendido de mutuo acuerdo; un jugador, seguidamente, desea reanudarlo; su contrario se niega a pesar de que la cancha está jugable	6-8a/5
-match suspendido de mutuo acuerdo; un jugador seguidamente desea reanudarlo; su contrario se niega porque la cancha está injugable	6-8a/6
-número de hoyos reducidos después de iniciada la competencia debido a lluvia	33-1/2
-reanudando el juego desde donde fue suspendido; asiento alterado por lluvia caída	6-8d/1
-resguardándose mientras se espera para jugar	6-8a/2
pelota visible desde el sitio de salida antes de la suspensión del juego. desaparece o es movida por causa ajena durante la suspensión	6-8d/4
rayos	
-condición requiere la suspensión inmediata del juego; guía para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no suspender el juego inmediatamente	6-8b/7
-jugador que alega peligro por rayos se niega a reanudar el juego cuando fue ordenado por Comité	6-8b/5
Regla Local o condición de la competencia	
-ejemplo de condición requiriendo la inmediata suspensión del juego debido a situación peligrosa	Ap I-C-5
-permitiendo a los competidores acordar suspender el juego por mal tiempo; si se autoriza	33-8/5
-permitiendo el uso de aparato medidor del viento; si se permite	14-3/0.5
significado de "elementos" en la Regla 14-2a	14-2/0.5
viento	
-marcador de pelota movido por viento o agua ocasional durante vuelta estipulada	20-1/10.5
-pelota en bolsa de plástico se mueve al ser la bolsa llevada por el viento a una nueva posición	18-1/7
-pelota estacionada movida por maleza rodadora	18-1/6
-pelota movida por viento repuesta en lugar de jugarse desde su nueva posición	18-2a/7
-pelota que oscila por el viento; si se considera movida	14-5/2
-pelota que oscila por el viento es presionada hacia abajo en el green	1-2/9
-pelota repuesta en el green se mueve antes de quitarse el marcador	20-4/1

-pelota repuesta se estaciona y luego es movida por el viento	18-1/12
-protegiendo la línea de putt del viento	1-2/2
-reanudando el juego desde donde fue suspendido; asiento alterado por viento	6-8d/1
-toalla dejada caer por el jugador, llevada por el viento mueve la pelota	18-2a/17

CONSEJO

compañero ausente da consejo antes de unirse al match	30-3a/2
competencia por equipos	
- capitán de equipo da consejo mientras juega	8/2
- compañero de equipo que estaba con el público, golpea una pelota al green para mostrar a su compañero como recibe	8-1/23
- compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejo	8-1/22
- condición permitiendo designar una persona que puede dar consejo en competencias por equipos	Ap I-C-7
- condiciones de una competencia por equipos estipulan quién está autorizado a dar consejo	8/1
- consejo dado por entrenador o capitán no autorizado a darlo	8-1/24
- consejo dado por un compañero de equipo jugando en otro grupo en juego por golpes	8-1/21
- si el capitán de un equipo autorizado para dar consejo puede ser obligado a mantenerse fuera del green	8-2b/4
consejo dado al solicitarse; penalidades en las diversas modalidades de juego	
8-1/25	
dispositivos electrónicos usado para recibir o dar consejo durante la vuelta estipulada	14-3/16
instrucción:	
- caddie hace un swing para enseñar al jugador cómo ejecutar el golpe	8-1/15
- competidor después de terminar el hoyo demuestra al co-competidor como ejecutar el golpe	8-1/14
- jugador hace indicaciones a su contrario o a su co-competidor durante una vuelta	8-1/13
juego de pelota equivocada no rectificado por consejo de un miembro del Comité	33-7/5
jugador cambia brevemente de caddie para recibir consejo	8-1/26
jugador que aún no ha jugado pide consejo a un jugador que ha terminado la vuelta	8-1/18
jugador que tiene un putt para empatar el hoyo recibe consejo de su contrario	2-2/1
jugando simultáneamente	
- juego por golpes individual y four ball; si los compañeros pueden intercambiar consejos	31/1
- matches individual y four ball; si los compañeros pueden intercambiar consejos en el match individual luego que el resultado del hoyo en el match four ball se ha decidido	30-3/1
pedido de consejo hecho por error al caddie del contrario retirado antes de recibirlo	8-1/17
preguntando o pidiendo	
- consejo cuando el juego está suspendido	8-1/20
- consejo entre vueltas en un match a 36 hoyos	8-1/19
- información sobre la situación de la pelota de otro jugador	8-1/5
- distancia entre objetos	8-1/2
- sobre la exactitud de una marca de distancia	
8-1/3	
Reglas; si es consejo	9/1
selección de palo	
- caddie compartido Informa a uno de sus jugadores el palo usado por el otro	8-1/12

- comentario intencionalmente engañoso sobre la elección del palo	8-1/9
- comentario sobre el palo utilizado hecho después del golpe	8-1/8
- después de haber jugado al green un jugador pregunta a su contrario o co-competidor qué palo utilizó para un golpe similar	8-1/7
- mirar en la bolsa de otro jugador para averiguar el palo usado	8-1/10
- mover la toalla que tapa los palos de otro jugador para ver qué palo ha usado	8-1/11
- preguntar al contrario o co-competidor qué palo utilizó en un hoyo anterior	8-1/6
sugerir a un co-competidor que declare su pelota injugable	8-1/16

CONTRA BOGEY (COMPETENCIA)

Ver también [STABLEFORD \(COMPETENCIA\)](#)

anotación de score gross inferior no afecta resultado del hoyo	32-2a/5
compitiendo simultáneamente en competencias contra par y juego por golpes	32-1/1
cuándo está permitido practicar entre hoyos	7-2/1
omitiendo hoyos en competencia contra bogey	32-1/2

CONTRA PAR (COMPETENCIA)

Ver también [CONTRA BOGEY \(Competencia\)](#); [STABLEFORD \(COMPETENCIA\)](#)

anotación de score inferior no afecta el resultado del hoyo	32-2a/5
compitiendo simultáneamente en competencias juego por golpes y contra par	32-1/1
cuando la práctica entre hoyos está permitida	7-2/1
omitiendo hoyos en competencia contra par	32-1/2

DAÑO

Ver también [PALO\(S\)](#); [PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO](#); [REPARAR](#); [TERRENO EN REPARACIÓN](#)

hoyo	
- dañado; procedimiento para jugador	16-1a/6
- pelota daña borde del hoyo	16/3
- reparado por jugador después de embocar pero antes que su contrario, co-competidor o compañero emboque	1-2/3.5
- reubicando hoyo dañado después que una pelota descansa cerca de él en el green	33-2b/2
- tocando el interior del hoyo para reparar daño; si está permitido	16-1a/5
línea de putt	
- dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
- intencionadamente alterada al ser pisada por contrario o co-competidor	1-2/1
palos	
- cambiando palos debido a grips mojados	4-3/5
- características de juego de palo cambiadas mientras juego estaba suspendido; error se descubre antes de reanudar el juego	4-2/2
- cinta de plomo aplicada a cabeza del palo o a la vara durante una vuelta	4-2/0.5
- dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo	4-3/3
- jugador que comienza con 13 palos rompe putter por enojo y lo reemplaza	4-3/8
- material dentro de la cabeza de una madera metálica se rompe y queda fuera	4-1/2

- palo en exceso declarado fuera de juego durante vuelta; si puede reemplazar un palo dañado mas tarde durante la vuelta 4-4c/2
- putt corto embocado con palo cuyas características de juego han cambiado no debido al curso normal del juego; si Comité puede dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación 4-3/4
- queda inservible para el juego por causa ajena o por bando del contrario 4-3/9.5
- roto al ser usado como bastón 4-3/7
- roto debido al hábito de golpear cabeza del palo contra el suelo 4-3/9
- roto en pedazos antes de la vuelta descubierto en bolsa del jugador durante la vuelta 4-4a/14
- significado de daños producidos en el “curso normal del juego” 4-3/1
- significado de “reparar” 4-3/2

pelota

- considerada inservible para el juego, jugada en hoyo posterior 5-3/2
- dañada interiormente 5-3/1
- no inservible para el juego, considerada inservible 5-3/3

Regla Local

- permitiendo alivio debido a daño extenso a la cancha por lluvia fuerte y tráfico 33-2a/3
- permitiendo, sin penalidad, alisar la arena o dropear fuera de bunker dañado por niños jugando 33-8/9
- otorgando alivio gratuito por daños hechos por insectos 33-8/21
- permitiendo reparar taponos de césped en el green que no miden 108 mm de diámetro 33-8/30
- considerando que green equivocado incluye collar del green para prevenir daños 33-8/33
- declarando daños graves por animal no de madriguera como terreno en reparación 33-8/32.5

reparar daños de marca de clavos

- alrededor del hoyo 16-1c/4
- en línea de putt del competidor por co-competidor pedido o tácitamente aprobado por competidor 13-2/36

DEJAR UN HOYO SIN EMBOCAR

Ver también **EMBOCADA Y EMBOCAR**

- co-competidor golpea y aleja del hoyo pelota del competidor “concediendo” el próximo golpe; pelota no es embocada por el competidor 3-2/1

desempate en juego por golpes

- competidores no completan hoyo u hoyos de desempate porque un competidor fue descalificado o abandonó 33-6/3
- siguiente golpe del competidor “concedido” y pelota levantada por co-competidor 18-4/3

- dos pelotas en juego simultáneamente en diferentes hoyos 1-1/1

intención de jugar dos pelotas (bajo la Regla 3-3) anunciado por competidor

- después de jugar pelota original el competidor decide no jugar segunda pelota 3-3/7.5
- segunda pelota no embocada 3-3/8

- jugador deja de embocar; marcador anota a sabiendas un score equivocado 1-3/6

- jugando el putt con una mano y agarrando la pelota dentro del hoyo con la otra 1-2/5

- modificando penalidad de descalificación por no embocar en juego por golpes; si se permite 33-7/2

pelota que descansa contra asta bandera

- levantada antes de embocarla 17-4/1
- se concede el próximo golpe y contrario levanta pelota antes de que el jugador pueda quitar el asta bandera 17-4/2

- pelota soplada dentro del hoyo por competidor no repuesta y embocada 3-2/2

Regla Local para green provisional suprime el requisito de embocar; si está autorizado 33-8/1

DEMORA INDEBIDA

Ver también RITMO DE JUEGO

árbitro no sanciona al jugador por infracción a la condición de ritmo de juego, por creer que ya había perdido el hoyo	34-3/2
caddie hace swings para mostrar al jugador como ejecutar el golpe	8-1/15
competidor practica putt en el hoyo 3 después de completarlo en la primera vuelta de una competencia por golpes a 36 hoyos	7-1b/7
four-ball juego por golpes	
-hasta que punto se permite que el bando pueda jugar en el orden que considere mejor	31-4/2
-jugador renuncia a su turno de juego; circunstancias en las que podría completar el hoyo	31-5/1
interrumpiendo el juego para un refrigerio	6-8a/2.5
jugador abandona green en la creencia equivocada de que su compañero empató el hoyo, regresa y juega su putt para empatar	30/4
mirando televisión por 45 minutos después de 9 hoyos	6-8a/1
si la Regla 6-7, prohibiendo demora indebida es infringida si	
-jugador averigua la ubicación de la pelota del contrario antes de jugar	9-2/16
-jugador busca pelota perdida después de poner otra en juego	27/9
-jugador busca pelota perdida durante 10 minutos	6-7/2
-jugador entra al clubhouse o bar del hoyo 9 para un refrigerio durante la vuelta	6-8a/2.7
-jugador regresa al sitio de salida para recuperar un palo olvidado	6-7/1
-jugador requiere que otro jugador levante pelota en ausencia de posibilidad razonable de que interfiera o ayude al juego	22/3
-remoción de impedimento suelto grande demora el juego	23-1/2
-segunda pelota jugada a pesar de fallo en contrario	3-3/2
ventana del clubhouse abierta y la pelota jugada a través de ella	24-2b/14

DESEMPATES Y EMPATES

juego por golpes	
-co-competidor levanta pelota del competidor concediendo próximo golpe en desempate de juego por golpes	18-4/3
-competencia a 36 hoyos en dos canchas; jugador completa la primera vuelta y practica en la misma cancha; posteriormente debe jugar desempate en esa cancha	7-1b/4
-competidor practica la cancha después de jugar vuelta de clasificación; debe jugar desempate el mismo día	7-1b/3
-determinación del ganador y las posiciones en desempate en juego por golpes cuando un jugador es descalificado o se retira	33-6/3
-grupos para desempates en juego por golpes	33-3/4
-información equivocada dada por el competidor en desempate a muerte súbita, hace que el co-competidor levante su pelota e incurra en penalidad	9-3/1
-penalidad de descalificación incurrida por el jugador en el desempate; si se aplica a toda la competencia	3/1
-reemplazo, antes del desempate, de un palo roto por ira durante la vuelta	4-3/12
-tarjeta de score en desempate a muerte súbita	33-5/1

match play	
-creyendo por error que match está empatado después de jugar 18 hoyos, jugadores juegan hoyos extra y determinan ganador; luego se descubre el error	2-5/6
-jugadores deciden método de desempate cuando Comité omite hacerlo	33-6/4
-legítimo ganador del match no reclama y accede a jugar hoyos extras	2-5/7

DIRECTAMENTE ATRIBUIBLE

marcador de pelota movido accidentalmente	
- por jugador después de haber movido impedimentos sueltos en el green	20-1/12
- por jugador en proceso de marcar la posición de pelota	20-1/6
- por putter del jugador al caérsele cuando se acerca a la pelota para levantarla	20-1/14

pelota movida accidentalmente	
- cuando fue pateada mientras descansaba en paso alto dentro de hazard de agua mientras el jugador la busca en el agua	12-1/5
- cuando se quita asta bandera y la pelota sobrepasa borde del hoyo	16-2/4
- mientras se quita obstrucción movable	24-1/4
- por el asta bandera al medir	18-6/2
- por pie del jugador al que se pidió que la levante debido a interferencia	20-1/13
- por pié del jugador mientras quita impedimento suelto en el green	23-1/11

significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a 20-1/15

sujetando la pelota donde está mientras se quitan obstrucciones movibles; si está permitido 24-1/4

DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO Y EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA

Ver también **CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; CONDICIÓN DE OBJETO**

anteojos	14-3/3
auriculares usados para escuchar radio o música durante la vuelta estipulada	14-3/17
binoculares	14-3/3
botella de bebida usada como nivel	14-3/12.5
brújula usada durante una vuelta	14-3/4
calentador de manos	14-3/13
cuerda de plomada	
- palo usado como cuerda de plomada	14-3/12
- usada durante la vuelta	14-3/11
de ayuda para el swing; si el Comité puede autorizarlo por razones médicas durante la vuelta estipulada	14-3/15.5
dispositivos de elongación	14-3/10.5
dispositivos o instrumentos electrónicos	
- proporcionando distancias entre diversos puntos	14-3/5.5
- transmisor implantado en pelota	14-3/14
- usado para acceder a información meteorológica	14-3/18
- usado para encontrar la pelota	14-3/14
- uso de dispositivos electrónicos	14-3/16
dispositivos para entrenamiento a ayuda para el swing, tales como palo con funda con sobrepeso o	

argolla pesada usados para ejecutar un golpe o swing de práctica 14-3/10	
folleto proporcionando distancias entre diversos puntos	14-3/5
jugador con la muñeca derecha vendada por lesión introduce dedo pulgar izquierdo en la venda de la mano derecha	14-3/7
jugador juega el putt con una mano y se apoya en otro palo sostenido con la otra	14-3/9
jugador utiliza dispositivo medidor de distancia o recibe información sobre distancia de una causa ajena que usa un dispositivo tal; esos dispositivos no están permitidos en la competencia	14-3/0.7
lápiz utilizado para calcular distancia	14-3/2
medidor de distancia	14-3/0.5
medidor de distancia adherido al carro de golf	14-3/1
medidor de pendientes	14-3/0.5
miembros artificiales	14-3/15
música escuchada durante la vuelta estipulada	14-3/17
palo de entrenamiento con sobrepeso 4-4a/7	
pelota calentada artificialmente con calentador de pelotas o manos 14-3/13.5	
prismáticos	14-3/3
radio escuchada durante la vuelta estipulada	14-3/17
reflectores (no circulares) sobre el asta-bandera para ayudar al uso de dispositivos medidores de distancia; si están permitidos	17/3.5
Regla Local	
- modelo de Regla Local permitiendo el uso de dispositivos solo para medir distancias	Ap
I-B-9	
- permitiendo el uso de dispositivos medidores de distancia	14-3/0.5
sostener una pelota entre la mano y el grip	
- al jugar el putt	14-3/6
- para swings o golpes de prácticas	14-3/6.5
tarjeta de score usada para calcular distancia	14-3/2
tela adhesiva aplicada a la mano o al guante	14-3/8
vendaje elástico usado	14-3/7
varilla usada para controlar alineación o plano del swing	14-3/10.3
viento; dispositivo que calcula velocidad	14-3/0.5

DISTANCIA, INFORMACIÓN DE DISTANCIA, MARCADORES DE DISTANCIA

Ver también **MIDIENDO**

dispositivos usados para medir o determinar distancia:	
- dispositivo electrónico proporcionando distancias entre varios puntos	14-3/5.5
- información de distancia obtenida usando un dispositivo electrónico	14-3/0.7
- lápiz o tarjeta de score usado para calcular distancias	14-3/2
- medidor de distancia adherido al carro de golf	14-3/1
- reflectores (no circulares) en el asta bandera ayuda el uso de dispositivos medidores de distancia; si está permitido	17/3.5
distancia vertical	
- pelota injugable en base de un acantilado; jugador desea dropear dentro del largo de dos palos encima de donde descansa la pelota	28/12
- pelota injugable en árbol; jugador opta por dropear dentro de la distancia de dos palos	28/11
- pelota movida verticalmente hacia abajo; si por definición la pelota se ha movido	18/1
- pelota se mueve verticalmente hacia abajo al preparar el golpe; no permanecerá estacionada al reponerse	20-3d/3
- punto mas cercano de alivio; pelota descansando en tubería debajo de la cancha	24-2b/12
- punto mas cercano de alivio; pelota estacionada en agujero de animal de madriguera debajo de la cancha	25-1b/23
- punto mas cercano de alivio; pelota estacionada en obstrucción elevada o subterránea	24-2b/11
folletos de los hoyos con indicación de la distancia entre varios puntos	
- contenidos de equipo electrónico	14-3/5.5
- contenidos de folleto	14-3/5
marca colocada por jugador para indicar la distancia para un golpe de pitch	8-2a/3
preguntando	
- distancia entre objetos; si es consejo	8-1/2
- sobre exactitud de un marcador de distancia; si es consejo	8-1/3
Regla Local	
- ejemplo de Regla Local permitiendo uso de dispositivos solo para medir distancias	Ap I-B-9
- permitiendo uso de dispositivos medidores de distancia	14-3/0.5

DIVOT Y AGUJERO DE DIVOT

asiento de pelota que debe reponerse alterado por agujero de divot	
- asiento original no es conocido y lugar donde la pelota descansaba originalmente no determinable	20-3b/5
- asiento original de pelota conocido pero lugar donde descansaba a través de la cancha no determinable	20-3b/4
cuándo se considera repuesto un divot	
13-2/7	
divot de otro jugador viene a quedar cerca de pelota del jugador en bunker	13-4/18
divor doblado y no totalmente suelto está cerca de pelota del jugador; si se permite reponerlo quitarlo	13-2/5
divot en la línea de juego; si se permite reponerlo	13-2/6
divot repuesto en área en la que tiene que dropearse una pelota	13-2/4.5
divot repuesto o alisado con el único propósito de cuidar la cancha	1-2/0.7
jugador hace agujero de divot que afecta el área del stance del compañero, contrario o co-competidor	13-2/8.7

pelota en movimiento desviada o detenida por divot sacado por el jugador luego de ejecutar el golpe	19-2/9
pelota rueda hacia el hoyo al ser dropeada detrás del agujero de divot del sitio donde se jugó golpe anterior	20-2c/1.5
Regla Local permitiendo alivio o reparación de agujeros de divots; si está autorizado	33-8/34

DUDAS CON RESPECTO A LOS HECHOS

Ver también COMITÉ; DUDAS CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO

bolsa de palos da sombra sobre la pelota; si la bolsa fue colocada con ese propósito	14-2/2.5
cabeza del palo limpiada con agua en hazard de agua luego de golpearla desde el hazard y fallar en sacarla; golpe desde nueva posición claramente irrazonable	13-4/40
caddie levanta pelota del jugador de hazard de agua; cuando es razonable asumir por acciones o declaraciones del jugador que iba a jugar próximo golpe desde afuera del hazard 26-1/9	
condición de pelota que no está en la Lista de Pelotas Aprobadas	5-1/1.5
durante el downswing jugador trata de detener el palo intencionalmente; palo se detiene mas allá de la pelota; si se ejecutó un golpe	14/1.5
espectador dice que score para el hoyo fue mas alto que el registrado en tarjeta entregada por el jugador	6-6d/5
estado del match al concluir la vuelta estipulada controvertido; Comité no puede determinar verdadero estado del match	34-3/5
guia para Comité para resolver cuestiones de hecho	34-3/9
jugador hace backswing de un centímetro; si la pelota fue empujada o golpeada netamente	14-1/4
jugador procede en base a fallo de árbitro - basado en versión de los hechos dada por el jugador; luego se supo que versión era incorrecta 34-3/8	
- basado en hechos disponibles; luego hechos demuestran que el fallo es incorrecto	34-3/7
jugadores que no saben resolver problema de reglas acuerdan considerar hoyo empatado	2-1/1
lugar desconocido - co-competidor afirma, al terminar la vuelta estipulada, que jugador jugó desde fuera del sitio de salida en el hoyo 15; competidor afirma que jugó desde adentro	34-3/4
- pelota del jugador levantada por caddie del contrario diciendo que estaba fuera de límites; no se puede determinar si posición de la pelota era dentro o fuera de límites	18-3b/5
- pelota que se pasa del green deliberadamente desviada o detenida por un espectador; pelota hubiera ido a estacionarse apenas corta o dentro de hazard de agua	19-1/4.1
- pelota robada por causa ajena de lugar desconocido	18-1/5
- pelotas intercambiadas inadvertidamente por los competidores o durante el juego del hoyo anterior o entre el juego de dos hoyos	15-1/2
momento de los hechos desconocido - hoyo en el que se jugó pelota equivocada desconocido 15-1/3	
- jugador puede haber fallado en interrumpir el juego inmediatamente como lo requiere la Condición del Apéndice I.C.5	6-8b/7
- pelota jugada desde bunker a pared de pasto rueda nuevamente al bunker; el jugador, frustrado, golpea arena con el palo; no se puede determinar si la pelota volvió al bunker	

antes o después que la arena fue golpeada	13-4/35.5
pelota considerada inservible para el juego es controvertida; la condición de la pelota no se preserva hasta que el Comité pueda examinarla	5-3/8
pelota equivocada	
- competidor juega pelota equivocada y no puede ser encontrada; podía ser la pelota del co-competidor	15-3b/1
- hoyo en el que se jugó pelota equivocada desconocido	15-1/3
- jugador no puede distinguir su pelota de otra	27/10
- pelota provisional no puede distinguirse de la original	27/11
- pelotas intercambiadas inadvertidamente por los competidores o durante el juego de un hoyo anterior o entre el juego de dos hoyos	15-1/2
pelota estacionada	
- cae a bunker cuando alguien camina cerca de ella	18/10
- después que jugador ha hecho varios swings de práctica tocando pasto detrás de la pelota	18-2a/30
- se mueve después de preparar el golpe en agua en hazard de agua; presumiblemente debido a la corriente o causa incierta	14-6/1
- se mueve después de quitar impedimento suelto cercano	18-2a/30.5
pelota levantada del green mientras otra pelota está en movimiento, cuando la pelota levantada podría haber influenciado el movimiento de la otra pelota	16-1b/4
pelota no encontrada	
- está en hazard de agua o en agua ocasional que rebalsa el hazard	1-4/7
- está en agua ocasional o en rough alto en una depresión no visible desde sitio de salida	25-1c/1
- significado de "conocimiento o virtual certeza" en las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1	26-1/1
- tratada como movida por causa ajena sin conocimiento o virtual certeza a tal efecto	27-1/2.5
- visible desde el sitio de salida; desaparece o es movida durante suspensión del juego	6-8d/4
pelota(s) no identificable(s):	
- jugador no puede distinguir su pelota de otra	27/10
- pelota equivocada jugada por competidor no se encuentra; podía ser pelota del co-competidor	15-3b/1
- pelota provisional no puede distinguirse de la original	27/11
pelota sobrepasando el borde del hoyo se mueve cuando se quita asta bandera; si no se puede determinar que sea directamente atribuible a la remoción	16-2/4
pisadas en bunker hechas por árbitro al dar fallo; mientras alisa las pisadas antes de jugar, jugador duda si todas las pisadas fueron hechas por miembro del Comité	13-4/10
revestimiento del hoyo sacado junto con asta bandera desvía la pelota; no se sabe si revestimiento estaba estacionado o en movimiento	17/8
si una acción causa la infracción de una Regla	
- arrojar pelota al caddie puede limpiar la misma; pelota levantada bajo Regla que prohíbe limpiarla	21/3
- asta bandera sacada por contrario o co-competidor sin autorización mientras pelota del jugador está en movimiento luego de un golpe; jugadores no están seguros si la pelota podría haber alcanzado el hoyo cuando el asta bandera fue sacada	17-2/2
- jugador concede a contrario próximo golpe y quita pelota golpeándola a lo largo de su propia línea de putt	16-1d/2
- jugador no está seguro si piedra parcialmente enterrada se considera fija o impedimento suelto	23/2
- jugador trata de tomar normalmente el stance y mueve objeto fijos o en crecimiento (arbusto o estaca de límites); jugador sale del stance y el objeto probablemente vuelva a su	

posición original; luego el jugador toma el stance sin mover el objeto	13-2/1.1
- pelota del competidor jugada desde el green se estaciona tocando pelota del co-competidor en el green	19-5/4
si puede tenerse virtual certeza de que una pelota está en un hazard de agua sin ir hacia adelante para ver las condiciones alrededor del hazard	26-1/1.3
sombra de espectador cubre la pelota; si fue posicionado a tal fin	14-2/2.5

DUDAS CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO

Ver también DUDAS CON RESPECTO A LOS HECHOS; PELOTA PROVISIONAL; SEGUNDA PELOTA; SERIA INFRACCIÓN A LAS REGLAS

determinando que pelota cuenta cuando se jugaron dos bajo la Regla 3-3	
- Comité determina score del jugador para el hoyo con la pelota incorrecta; error se descubre luego de entregada tarjeta de score; si puede ser corregido	34-3/3.9
- guía para determinar qué pelota cuenta cuando el jugador procede conforme Regla 3-3	3-3/0.5
- si score con segunda pelota cuenta si fue dropeada en lugar equivocado y jugada	3-3/5
espectador dice que la pelota ha sido movida por causa ajena; jugador no está seguro; procedimiento para el jugador si fallo del Comité no es posible en tiempo razonable	18-1/4
explicación de "cualquier pelota que haya jugado"	18/7
jugador invoca la Regla 3-3 (dudas con respecto al procedimiento)	
- después de jugar pelota original	3-3/6
- en match play; si está permitido	3-3/9
- pautas para determinar qué pelota cuenta cuando el jugador procede bajo Regla 3-3	3-3/0.5
- intención de jugar dos pelotas anunciada; jugador juega pelota original antes de dropear segunda pelota; consecuencias de no jugar la segunda pelota	3-3/7.5
- juega primero la segunda pelota y luego la original; si está permitido ese orden de juego	3-3/14
- pelota dropeada de acuerdo con dos Reglas diferentes en lugar de jugar segunda pelota	3-3/11
- pelota dropeada de acuerdo con dos Reglas diferentes en lugar de jugar segunda pelota; pelota dropeada rueda a la condición de la que se ha aliviado	3-3/12
- pelota dropeada en lugar equivocado no jugada; segunda pelota dropeada en lugar correcto; se termina con ambas pelotas	3-3/4
- pelota dropeada en lugar equivocado y jugada; segunda pelota dropeada en lugar correcto; se termina con ambas pelotas	3-3/3
- pelota elegida por jugador para que cuente en el score levantada y no embocada; jugador emboca con otra pelota; juega desde siguiente sitio de salida	3-3/8
- pelota jugada bajo la Regla de hazard de agua; pelota original encontrada luego en el hazard y se emboca como segunda pelota	26-1/5
- pelota original levantada y dropeada y luego competidor coloca segunda pelota en donde descansaba la original y la juega	3-3/13
- pelota provisional utilizada como segunda pelota cuando no se puede determinar si la original está fuera de límites	3-3/1
- segunda pelota jugada a pesar de fallo en contra de miembro del Comité	3-3/2
- segunda pelota jugada sin anunciar intención de invocar la Regla 3-3 y competidor no informa al Comité de los hechos	3-3/6.5
- tres pelotas jugadas por el competidor que tiene dudas sobre sus derechos; si está permitido	3-3/10
match play	
- procedimiento para una reclamo válido	2-5/2
- Regla Local permitiendo jugar segunda pelota en match play; si está permitido	33-8/3
- jugador invoca la Regla 3-3 en match play; si se permite	3-3/9

pelota equivocada jugada al creer que es pelota provisional o segunda pelota

pelota original golpea a la segunda pelota o viceversa

3-3/7

EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA/ALTERANDO CONDICIONES FÍSICAS

Ver también SERIA INFRACCIÓN DE LAS REGLAS

alterando condiciones físicas

- acomodando el asta-bandera; derechos del jugador 17/4
- acto de etiqueta alteran condiciones físicas afectando el juego 1-2/0.7
- borde despereado del hoyo arreglado después que el jugador embocó, pero antes de que lo hagan el contrario, co-competidor o compañero 1-2/3.5
- césped presionado por el jugador mientras la pelota rueda a esa zona 1-2/8
- línea de juego alterada por el co-competidor 1-2/1.5
- línea de putt dañana accidentalmente por el contrario, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
- pisadas hechas al agarrar un rastrillo en bunker, alisadas antes del golpe del jugador 13-4/9
- presionando la pelota en la superficie del green para evitar que el viento o la gravedad la muevan 1-2/9
- rama de árbol rota en zona a la cual puede rodar la pelota al dropearla 1-2/3
- toalla colocada sobre un cactus por el jugador antes de tomar el stance 1-2/10

asta bandera

- acomodándola a posición mas favorable 17/4
- atendida sin autorización o conocimiento del jugador antes del golpe; cesa la atención a petición del jugador luego del golpe 17-2/1
- contrario o co-competidor atiende bandera para el jugador; deliberadamente no la quita 17-3/2
- contrario o co-competidor sacan asta bandera sin autorización mientras pelota del jugador está en movimiento 17-2/2

césped presionado luego de un golpe mientras la pelota rueda retornando a dicha zona
2/8

1-

green

- daño de marcas de clavos reparado en la línea de putt del jugador por co-competidor; jugador autoriza o aprueba tácitamente la acción 13-2/36
- hoyo reparado por el jugador después de embocar pero antes de que su contrario, co-competidor o compañero emboque 1-2/3.5
- jugador golpea la pelota del compañero que jugó el putt, devolviéndosela, estando aun en movimiento después de pasarse del hoyo 1-2/7
- línea de putt dañana accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
- línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por contrario o co-competidor 1-2/1
- línea de putt protegida del viento al dejar bolsa de golf cerca 1-2/2
- marca de pique de pelota en posición de ayudar al contrario arreglado por el jugador 16-1c/2
- pelota golpeada con el putt con una mano; agarrada en el hoyo con la otra 1-2/5
- pelota repuesta en green mientras otra pelota está en movimiento; jugador la levanta de nuevo pensando que la pelota en movimiento podría golpearla 16-1b/2
- pelota repuesta en el green mientras otra pelota está en movimiento y desvía la pelota en movimiento 16-1b/3
- saltando cerca del hoyo cuando pelota sobrepasa el borde del mismo; pelota cae en el hoyo 1-2/4

haciendo girar la pelota al dropearla

20-2a/2

impedimentos sueltos

- barridos a lo largo de la linea de putt en lugar de hacerlo hacia un lado 16-1a/10
- que ayudan al juego del jugador quitados por contrario o co-competidor; penalidades, si las hay,

y si el jugador puede reponer impedimentos sueltos
23-1/10

pelota en el green que podría influenciar en el movimiento de otra pelota, es levantada 1b/4	16-
pelota intencionadamente desviada o detenida	
- a través de la cancha por espectador	19-1/4.1
- agarrando la pelota en el hoyo con una mano después de jugar el putt con la otra	1-2/5
- caddie detiene pelota antes de que se estacione luego que el jugador la dropeó y rueda hacia adelante o a una posición que requiere redropear	20-2c/4
- por co-competidor	19-1/5
- por el jugador; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe	1-2/5.5
rama de árbol movida por competidor mejorando o empeorando la línea de juego del co-competidor mientras discutía con un árbitro; si tiene derecho a alivio sin penalidad	1-2/1.5
sería infracción de ejercer influencia	
- aplicación de Regla 1-2, penalidad de descalificación, en competencia por equipos en la cual no todos los scores de miembros del equipo cuentan en cada vuelta	33/8
- contrario o co-competidor que atiende asta bandera para el jugador deliberadamente no la quita; pelota golpea el asta bandera	17-3/2
- guía para determinarla	1-2/0.5
- pelota deliberadamente desviada o detenida en el green por co-competidor	19-1/5
significado de "con el solo propósito de cuidar la cancha"	1-2/0.7

EMBOCADA Y EMBOCAR

Ver también [DEJAR UN HOYO SIN EMBOCAR](#); [GOLPE](#)

asta-bandera	
- jugador juega putt con una mano y emboca mientras sostiene asta bandera con la otra	17-1/5
-pelota descansa contra el asta-bandera; putt concedido por contrario, quien levanta la pelota antes de que el jugador pueda quitar asta-bandera	17-4/2
-pelota jugada desde el green, embocada mientras el asta-bandera está en el hoyo; jugador manifiesta que la pelota no tocó el asta-bandera	17-3/1
-pelota que descansa contra el asta-bandera levantada antes de ser embocada	17-4/1
competidor practica putt en el green del hoyo 18 inmediatamente después de embocar, en la primera vuelta de una competencia a jugarse en días consecutivos; si practicó entre vueltas	7-2/8
consejo dado por el jugador, después de embocar, al contrario que tiene putt para empatar,	2-2/1
cuando la pelota provisional embocada se convierte en la pelota en juego	27-2b/2
four-ball match; jugador con putt para empatar levanta la pelota por error debido a sugerencia del contrario basada en mal entendido	30/5
hoyo dañado reparado después que el jugador embocó pero antes de que lo haga el contrario, co-competidor o compañero	1-2/3.5
jugador juega putt con una mano y recoge la pelota dentro del hoyo con la otra	1-2/5
jugador levanta su pelota antes de embocar; contrario levanta la suya reclamando que jugador perdió el hoyo	2-5/3
modificando penalidad por no embocar en juego por golpes	33-7/2

pelota aún en movimiento en el fondo del hoyo es sacada; si la pelota está embocada	16/5.5	
pelota enterrada en la pared del hoyo		
-toda la pelota debajo del borde del hoyo	16/2	
-no toda la pelota debajo del borde del hoyo	16/3	
pelota jugada según Regla de hazard de agua; pelota original luego encontrada en el hazard y embocada como segunda pelota	26-1/5	
pelota original encontrada dentro del hoyo después de		
-cinco minutos de búsqueda y de la continuación del juego con pelota provisional	1-1/3	
-jugador concede el hoyo pensando que su pelota está perdida	2-4/11	
-jugador pone otra pelota en juego	1-1/2	
-pelota equivocada jugada	1-1/4	
pelota repuesta jugada en el green desde lugar equivocado, y		
-embocada	20-7c/1	
-levantada y luego jugada desde el lugar correcto	20-7c/2	
pelota sobrepasando el borde del hoyo, cae dentro del mismo		
-al sacar asta-bandera del hoyo	16-2/4	
-después de preparado el golpe	18-2b/10	
-golpea asta-bandera mientras es sacada del hoyo	16-2/5	
putt de práctica ejecutado por jugador después que él y su compañero embocaron pero antes que lo hagan sus contrarios	30/6	
Regla Local para green provisorio anula obligación de embocar; si se autoriza	33-8/1	
si se considera embocada una pelota		
-pelota levantada y repuesta en el green; luego la pelota rueda y se emboca	20-3d/1	
-pelota sacada del hoyo mientras está en movimiento en el fondo del revestimiento del hoyo	16/5.5	
-pelota soplada dentro del hoyo por el competidor, no repuesta y embocada		3-2/2
-revestimiento del hoyo sacado junto con asta-bandera; la pelota cae en el hoyo sin revestimiento	17/7	
ENCARGADO DE LA CANCHA Y POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA		
agujeros de aireación; condición de los mismos	25/15	
árbol caído en proceso de ser retirado por encargado de la cancha; si es terreno en reparación	25/7	
asiento de pelota del jugador en el bunker alterado antes de la reanudación del juego por		
- causas naturales	6-8d/1	
- encargado de la cancha preparando la misma	6-8d/2	
bunker rastreado por encargado de la cancha mientras la pelota descansa en él; asiento de pelota o línea de juego mejorada	13-2/4	
dos hoyos en cada green en cancha de 9 hoyos; si se permite; condición del hoyo que no se está jugando	16/7	
huellas hechas por un tractor		
- condición de la misma	25/16	
- creyendo que Comité podría declarar la huella como terreno en reparación, competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la original antes de dropear la segunda; decide no jugar la segunda	3-3/7.5	
palo queda inservible para el juego luego de ser golpeado por vehículo del encargado de la cancha	4-3/9.5	

pozo hecho por encargado de la cancha	
- agujeros de aireación	25/15
- dos hoyos en cada green en cancha de 9 hoyos; condición del hoyo que no se está jugando	16/7
- explicación de "pozo hecho por encargado de la cancha" en la definición de terreno en reparación	25/14
- pozo de estaca quitada que define hazard de agua	25/18
- tapón de hoyo hundido	25/17
tapón de hoyo hundido	25/17
vehículo de mantenimiento desvía pelota fuera de límites; pelota sustituta jugada desde donde la original fue desviada	20-7/1
EQUIDAD	
agujero de divot recién hecho afecta área de stance a intentar de otro jugador	13-2/8.7
árbol cae sobre la fairway durante vuelta estipulada	25/9.5
asta bandera	
- clavada en el green lejos del hoyo por un gracioso	1-4/3
- pelota del jugador golpea asta bandera deliberadamente dejada en el hoyo por contrario o co-competidor que la está atendiendo	17-3/2
- pelota sobrepasando el borde del hoyo se mueve cuando se quita asta bandera	16-2/4
- pelota sobrepasando el borde del hoyo se mueve y golpea asta bandera mientras se la quita	16-2/5
bunker	
- alisado después que el jugador levanta pelota y anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a	13-4/35.8
- jugador alisa bunker luego de jugar fuera de turno; contrario le hace repetir golpe; tiene que dropear en zona alisada; si quebrantó la Regla 13-4	13-4/39
- jugador desea arreglar bunker a su condición original luego que otro jugador jugó previamente del mismo bunker	13-4/19
- pisadas hechas por miembro del Comité al dar fallo; si se permite alisar antes de que el jugador juegue	13-4/10
cactus; jugador coloca toalla sobre el mismo o se enrolla en ella antes de tomar el stance	1-2/10
caddies cambiados brevemente por el jugador para recibir consejo del nuevo caddie	8-1/26
concesión	
- caddie concede próximo golpe al contrario; luego se levanta la pelota	2-4/3.5
- jugador emboca después de concesión del golpe; ello ayuda al compañero	2-4/6
- jugador levanta pelota creyendo por error que le han concedido siguiente golpe	2-4/3
- pelota del contrario en posición de ayudar al jugador; jugador concede próximo golpe y juega antes de dar al contrario oportunidad de levantar la pelota	2-4/8
- si levantar el marcador de pelota del contrario supone concesión del siguiente golpe	2-4/5
consejo en competencia por equipos	
- integrante de equipo que está con el público, golpea pelota al green para mostrar al jugador si recibe	8-1/23
- ninguna acción tomada para detener al capitán de equipo por dar consejo sin autorización	8-1/24
determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en discusión	10-1a/2
divots repuestos en zona en la que tiene que dropearse una pelota	13-2/4.5
dropeo de prueba hecho por jugador para determinar dónde puede rodar la original si se alivia de acuerdo a una Regla	20-2a/8

error del Comité	
- árbitro incorrectamente informa al jugador sobre penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus pelotas; luego el árbitro advierte el error	34-2/7
- competidor en juego por golpes puesto en seria desventaja por fallo del Comité; si el fallo puede ser cambiado	34-3/3.3 33-7/5
- juego de pelota equivocada sin rectificación en base a lo dicho por miembro del Comité	33-7/5
- miembro del Comité falla que un palo que no conforma con las Reglas es conforme a las mismas; jugador usa el palo	34-3/1.5
- si jugador debería ser eximido de penalidad por un fallo incorrecto del Comité y cuanto tiempo hay para ello	34-3/1.5
fallo incorrecto; si jugador debería ser eximido de penalidad y cuanto tiempo hay para ello	
34-3/1.5	
green	
- jugador emboca después de concesión del golpe; el acto ayuda al compañero	2-4/6
- jugador juega alejándose del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6
- jugador levanta marcador de pelota del contrario creyendo por error que ganó el hoyo	2-4/5
- jugador levanta pelota creyendo por error que le han concedido el golpe	2-4/3
- marcador de pelota movido accidentalmente por caddie del contrario	20-1/7
- pelota del contrario en posición de ayudar al jugador; éste concede al contrario el próximo golpe y juega antes que el contrario pueda levantar la pelota	2-4/8
- recolocación del hoyo cuando está dañado después que una pelota descansa cerca de él en el green	33-2b/2
hazard	
- asiento en bunker alterado por otro jugador al tomar stance	20-3b/2
- divot de compañero, contrario o co-competidor cae cerca de la pelota del jugador en bunker	13-4/18
- insecto volando en hazard de agua es espantado	13-4/16.5
- pelota dropeada por agua ocasional en bunker en punto de máximo alivio disponible rueda a otro lugar	25-1b/6
- pelota en bunker se mueve cuando se quita obstrucción; si el jugador puede presionar la pelota en la arena o aliviarse fuera del bunker si no es posible reponerla o colocarla en el bunker no más cerca del hoyo	20-3d/2
- pelota perdida en hazard de agua o en agua ocasional que rebalsa hazard de agua	1-4/7
horario de salida; en match ambos jugadores llegan tarde	
6-3a/3	
impedimentos sueltos	
- afectan asiento de la pelota; remoción de obstrucción en hazard movería impedimento suelto	1-4/5
- que afectan asiento de la pelota quitados mientras la pelota está levantada a través de la cancha	23-1/8
- que afectan asiento de la pelota se mueven cuando se levanta la pelota a través de la cancha	23-1/7
- que ayuda al juego del jugador quitado por contrario o co-competidor; si el jugador puede reponerlo	23-1/10
jugador coloca marca para indicar la distancia en golpe de pitch	
8-2a/3	
jugador con derecho al asiento de la pelota, línea de juego y stance después de su golpe	
- agujero de divot recién hecho por otro jugador afecta zona del stance a intentar	13-2/8.7
- asiento alterado al quitar estaca de control de público	20-3b/3
- asiento de pelota del jugador afectado por arena sacada del bunker por golpe del compañero, contrario o co-competidor	13-2/8.5
- asiento de pelota empeorado por el jugador y luego arreglado	13-2/29
- asiento de pelota en hazard empeorada luego que una piña cae de un árbol y queda detrás de la pelota	13-4/18.5
- asiento de pelota levantada en bunker alterado por el golpe de otro jugador	20-3b/1
- asiento de pelota o línea de juego afectados por pique hecho por pelota de otro jugador después que la pelota del jugador estaba estacionada	13-2/8
- asiento en bunker alterado por otro jugador al tomar el stance	20-3b/2
- divot de compañero, contrario o co-competidor se estaciona cerca de pelota del jugador en bunker	13-4/18

- impedimentos sueltos que ayudan al juego del jugador quitados por contrario o co-competidor; si el jugador tiene derecho a reponerlos	23-1/10
- línea de putt dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
- línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por contrario o co-competidor	1-2/1
- pisadas hechas en bunker por contrario o co-competidor en extensión de la línea de juego del jugador	13-2/29.5
- posición de pelota empeorada al quitar obstrucción; jugador repone la obstrucción	13-2/15.5
- segundo jugador desea arreglar bunker a condición que tenía antes del golpe del primer jugador	13-4/19
jugador enojado golpea pelota jugada por el grupo que le sigue	1-4/4
jugador infringe Regla o Reglas más de una vez o con penalidades diferentes	
- advertido de la infracción a una Regla; el jugador infringe la misma Regla antes del golpe	1-4/13
- infringe la misma Regla antes y después del golpe	1-4/14
- quebranta dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica penalidad más severa	1-4/15
- quebranta Reglas más de una vez antes del golpe; cuando se aplica penalidad múltiple	1-4/12
jugador que avanza en competencia match play es descalificado por	
- ponerse de acuerdo en dejar sin efecto las Reglas en match anterior; opciones del Comité	34-1a/1
- score equivocado en la vuelta de clasificación	34-1b/8
jugador que se distrae por pelota dejada caer accidentalmente por otro jugador falla el golpe	1-4/1
match interrumpido por acuerdo	
- en sitio de salida del hoyo 13 no puede reanudarse hasta el día siguiente; jugadores quieren jugar los 12 primeros hoyos antes de reanudar el match	7-2/11
- no puede reanudarse hasta tres días después; un jugador quiere jugar la cancha de la competencia antes de la reanudación	7-2/10
negarse a cumplir una Regla en match play	2/3
nido de pájaro interfiere con el golpe	1-4/9
palo	
- características de juego de un palo cambiadas mientras juego estaba suspendido; error se descubre antes de reanudar el juego	4-2/2
- miembro del Comité falla que palo que no conforma con las Reglas es conforme a las mismas; jugador usa el palo	34-3/1.5
- pelota se adhiere a cara del palo después de un golpe	1-4/2
- queda inservible para el juego por causa ajena o por bando del contrario	4-3/9.5
- roto en pedazos antes de la vuelta descubierto en bolsa del jugador durante la vuelta	4-4a/14
pelota dropeada se entierra; procedimiento si la pelota se entierra de nuevo al redropearla	25-2/2.5
pelota equivocada jugada pero se desconoce en que hoyo	
15-1/3	
pelota o marcador de pelota desviado, levantado o movido	
- árbitro incorrectamente informa al jugador sobre penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus pelotas; luego el árbitro advierte su error	34-2/7
- caddie compartido por bando contrario en un four ball match mueve la pelota del jugador	30/2
- caddie del contrario levanta pelota del jugador después que el jugador dice que su pelota es otra	18-3b/4
- carro del jugador arrastrado por contrario o co-competidor sin conocimiento del jugador desvía su pelota	19-2/6
- jugador levanta su pelota creyendo erróneamente que le han concedido siguiente golpe	2-4/3
- levantando la pelota para determinar si está enterrada en su propio pique o en un agujero hecho por reptil, pájaro o animal de madriguera	20-1/0.7
- marcador de pelota aplastado por el contrario; si contrario está sujeto a penalidad	20-1/6.5
- marcador de pelota movido accidentalmente por caddie del contrario	20-1/7
- pelota desalojada de árbol por causa ajena	18-1/9

- pelota desalojada de árbol por el jugador; imposible reponerla	18-2a/29
- pelota en bunker se mueve cuando se quita obstrucción; si jugador puede presionar la pelota en la arena o aliviarse fuera del bunker si no es posible reponerla o colocarla no más cerca del hoyo	20-3d/2
- pelota levantada y dropeada aliviándose de obstrucción movable 18-2a/4	
- pelota movida accidentalmente al medir para determinar si tiene que redropearse	18-6/1
- pelota movida accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada en bunker 18-2a/21	
-pelota movida antes de preparar el golpe; accidentalmente detenida por el palo del jugador; jugador saca el palo y la pelota rueda hacia adelante	19-2/1.5
- pelota robada de lugar desconocido por causa ajena	18-1/5
- pelota tirada dentro de límites por causa ajena y jugada; ni el jugador ni su caddie advirtieron acción de la causa ajena	15/10
- si levantar marcador de pelota del contrario supone concesión del siguiente golpe	2-4/5
pelota provisional	
- cuándo la pelota provisional embocada pasa a ser pelota en juego	27-2b/2
- golpeada por la original	19-5/5
- jugador deseando no buscar pelota original que puede estar perdida, juega golpe siguiente fuera de turno con la pelota provisional	27-2b/1
- no distinguible de la pelota original 27/11	
pelota sobrepasando el borde del hoyo	
- quitada por contrario antes de que el jugador determine su situación	16-2/2
- se mueve cuando se quita asta bandera	16-2/4
- se mueve y golpea asta bandera mientras se la quita	16-2/5
puerta en cerco que marca límites	27/18
punto más cercano de alivio	
- de camino está en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno vuelve a estar en el camino	1-4/8
- de camino está en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno vuelve a estar en el camino; no es factible dropear la pelota dentro de la condición anormal del terreno	1-4/8.5
sitio de salida	
- competidores determinan lugar desde donde jugar cuando faltan ambas marcas de salida	11-4b/3
- competidores estiman zona del sitio de salida cuando falta una marca de salida	11-4b/2
- determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en discusión	10-1a/2
- pelota enterrada en su propio pique en sitio de salida	25-2/8
- pelota estacionada en o sobre obstrucción movable en sitio de salida	25-2/8
situación peligrosa	
- peligro por hormigas ponzoñosas	33-8/22
- serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego 1-4/10	
- significado de "situación peligrosa" 1-4/11	

EQUIPO

Ver también CARRO O CARRO DE GOLF; CONDICIÓN DE OBJETO; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO Y EQUIPO USADO EN FORMA EXTRAÑA ; PALO(S)

condición de	
- carros de golf arrastrados por caddie compartido	6-4/6
- guante usado para marcar	20-2a/7

- persona en un carro compartido	19/2
condición prohibiendo a jugadores tener otras personas que no sean el caddie para llevar cosas para ellos, que no sean los palos	6-4/5.3
explicación de “cualquier pelota que haya jugado”	18/7
gorra usada para quitar impedimento suelto de línea de putt	16-1a/8
palo no conforme declarado que conforma por miembro del Comité; jugador usa el palo	34-3/1.5
palo puesto en bolsa de otro jugador, por error, durante la suspensión del juego	4-4a/5.5
pelota dejada a un lado luego de ser levantada es golpeada por otra pelota jugada desde el green por el contrario o co-competidor	19-5/1
pelota desviada, detenida o movida por	
- bolsa del competidor y después su caddie	19-2/7
- bolsa del contrario o co-competidor, dejada adelante por caddie compartido	19-2/8
- carro compartido por dos jugadores; pelota en movimiento desviada	19/1
- carro compartido por dos jugadores; pelota estacionada movida	18/8
- carro del contrario o co-competidor y después por su propio carro o el de su compañero	19-3/3
- carro empujado por contrario o co-competidor	19-2/6
- palos pertenecientes a diferentes bandos llevados en la misma bolsa	19-2/5
- por otra pelota que se le cae accidentalmente al contrario o co-competidor	18/7.5
- tee que marca la posición de la pelota del jugador	20-1/17
- toalla dejada caer por el jugador, y llevada por el viento	18-2a/17
persona(s) además del caddie	
- empleada para llevar el paraguas para el jugador	6-4/5
- lleva cosas para el jugador, que no son los palos, durante vuelta estipulada	6-4/5.3
pidiendo prestado equipo a otro jugador (como pelotas, toallas, guantes, tees, etc.); si está permitido	5-1/5
Regla Local clarificando condición de carros motorizados y las personas que los manejan	33-8/4
toalla	
- colocada debajo o envolviendo las rodillas para ejecutar golpe	13-3/2
- cubriendo los palos de otro jugador sacada por el jugador para ver qué palo ha usado	8-1/11
- dejada caer por el jugador, la lleva el viento y mueve la pelota	18-2a/17
- para ayudar a espantar insecto del bunker	23-1/5.5
- pedida prestada a otro jugador; si está permitido	5-1/5
- puesta alrededor del propio jugador o colocada en un cactus para protegerse mientras ejecuta el golpe	1-2/10
- usada para enjugar agua ocasional	16-1a/1
- usada por jugador para barrer a un costado impedimentos sueltos en línea de putt	16-1a/8
- usada por miembro del Comité para quitar agua ocasional o impedimentos sueltos en el green	33/1

ESCARCHA

quitar rocío o escarcha	
- cerca de la pelota o en línea de juego	13-2/35
- de línea del putt	16-1a/3

ESPACIO DEL SWING A INTENTAR

Ver también MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR. POSICIÓN A ASIENTO DE LA PELOTA, O LÍNEA DE JUEGO O DE PUTT

árbol en terreno en reparación interfiere espacio del swing a intentar a pelota fuera del mismo	25-1a/1
diagrama ilustrando un jugador imposibilitado de determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
estaca que sujeta árbol se rompe al intentar quitarla	13-2/16
jugador determina punto más cercano de alivio pero físicamente imposibilitado de ejecutar golpe que intenta	24-2b/3
jugador quebranta dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa	1-4/15
mejorada por	
- doblar cerco que define fuera de límites	13-2/18
- doblar pasto al quitar impedimento suelto	13-2/13
- doblar una mata con la mano; además apoyar palo y quitar impedimentos sueltos en un hazard; si se aplican múltiples penalidades	13-4/28
- empujar parte de cerco situado fuera de la cancha que se inclina sobre los límites e interfiere con el swing	13-2/20
- mover objeto fijo o en crecimiento situado fuera de límites	13-2/19
- quitar obstrucción inamovible	13-2/15
- quitar una estaca de fuera de límites que interfiere el swing	13-2/17
- reparar pique hecho por la pelota en el golpe anterior	13-2/21
- reponer o quitar divot que no está suelto del todo	13-2/5
- sacudir agua de rama que interfiere con el backswing	13-2/23
- tomar normalmente el stance y cambiar luego la dirección de juego	13-2/1.7
objeto natural que interfiere con swing movido para determinar si está suelto; si se quebranta la Regla 13-2	13-2/26
obstrucción	
- en terreno en reparación interfiere con el swing del jugador	24-2b/10
- golpeada por el palo del jugador durante el golpe después de tomar alivio bajo la Regla 24-2; si el jugador está sujeto a penalidad	20-2c/6
parte movible de una obstrucción inamovible	
- parte movible de manguera de drenaje interfiere el swing; opciones de alivio	24-2b/15.3
- puerta de edificio interfiere el swing; opciones de alivio	24-2b/15.5
posición de la pelota empeora al quitar obstrucción; jugador repone obstrucción; si el área del swing a intentar fue mejorada	13-2/15.5
quitar rocío o escarcha; si está permitido	13-2/35
romper rama	
- con swing de práctica; área del swing finalmente utilizado no estaba afectado por la rama	13-2/24
- en el backswing y swing se interrumpe	13-2/14.5
- que interfieren el backswing en el sitio de salida	13-2/14
sondeando raíces o rocas cerca de la pelota; si está permitido	13-2/27
tomar normalmente el stance	
- explicación de "tomar normalmente el stance"	13-2/1
- jugador autorizado para jugar en cualquier dirección al "tomar normalmente el stance"	13-2/1.5
- jugador debajo de árbol cambia la pretendida dirección de juego y toma normalmente su stance por segunda vez	13-2/1.7
- jugador intenta tomar normalmente el stance pero mejora línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere	13-2/1.1

ESPECTADOR

Ver también CAUSA AJENA

alega que score del jugador es incorrecto	6-6d/5
ayuda para mover impedimento suelto grande	23-1/3
desvia o detiene pelota a través de la cancha	19-1/4.1
espectador dice que la pelota fue movida por causa ajena pero el jugador duda; procedimiento para el jugador si decisión del Comité no está disponible en tiempo razonable	18-1/4
identificando la pelota	27/12
información equivocada dada por error después del juego del último hoyo; reclamo efectuado después de anunciado el resultado	2-5/11
información sobre la distancia obtenida por un espectador con un dispositivo medidor de distancia, dada al jugador sin que éste lo pida	14-3/0.7
jugador concede match; luego espectador le informa que el contrario infringió una Regla; el jugador presenta un reclamo	2-4/15
marcador no designado por Comité firma tarjeta	6-6b/5
pelota alojada en árbol volteada por causa ajena	18-1/9
pelota cae en bunker cuando una persona camina cerca	18/10
pidiendo información a un espectador acerca de posición de pelota de otro jugador	8-1/5
Regla Local declarando terreno en reparación área con daño extenso debido a fuerte lluvia y tránsito de espectadores	33-2a/3
sombra de espectador bloquea el sol sobre la pelota	14-2/2.5

ESTACA, SOGA O LÍNEA DE CONTROL DEL PÚBLICO

Ver también CONDICIÓN DE OBJETO; OBSTRUCCIONES

interferencia de línea usada para control del público	24-2b/20
pintura usada para pintar líneas para control del público se adhiere a la pelota 21/1	
quitar una	
- estaca de control de público por marshall empeora asiento de la pelota del jugador	20-3b/3
- sogas de control de público por el jugador, empeora posición de la pelota; jugador repone la sogas	13-2/15.5
Regla Local considerando las líneas usadas para control del público como terreno en reparación	24-2b/20

ESTACAS

Ver también CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES; CONDICIÓN DE OBJETO

agujero de estaca removida que define hazard de agua	25/18
asiento de pelota cambiado por remoción de estaca de control del público	20-3b/3

causa ajena remueve obstrucción inamovible en línea de juego del jugador	13-2/33
competidor interferido por estaca de hazard de agua juega pelota original y luego invoca Regla 3-3 y juega segunda pelota	3-3/6
condición de la mitad de un green doble que corresponde al hoyo que no se está jugando	25-3/1
donde colocar líneas o estacas que definen márgenes de hazards de agua	33-2a/4
estaca de límites desplazada	33-2a/20
estaca de límites no tiene significado en el hoyo que se está jugando	24/5
jugador remueve poste de límites en su línea de juego; lo repone antes de jugar	13-2/25
límite alterado por remoción sin autorización de estaca de límites	33-2a/19
pelota dentro del margen natural del hazard de agua pero fuera de estacas que lo definen	26/2
pelota dropeada se estaciona y luego rueda al fuera de límites	20-2c/3.5
pelota levantada y dropeada según Regla de obstrucciones por interferencia de estaca de límites	18-2a/3
pelota provisional jugada desde punto más cercano al hoyo que la pelota original que está visible; jugador creía por error que la original estaba fuera de límites	27-2c/3
Regla Local	
-considerando obstrucciones inamovibles todas las estacas en la cancha (salvo las que marcan límites)	33-8/16
-otorgando alivio sin penalidad de estaca inamovible de hazard de agua, para pelota que descansa en el hazard; si se autoriza	33-8/15
remoción de estaca de límites que interfiere el swing	13-2/17
soporte de árbol roto al intentar removerlo	13-2/16
ETIQUETA	
competidor pide ayuda al co-competidor para evitar penalidad	33-7/7
competidor, que no es el marcador, no notifica en tiempo oportuno al jugador, marcador o Comité de una infracción a las Reglas por parte del jugador	33-7/9
“con el único propósito de cuidar la cancha”	
-impedimentos sueltos movidos en el bunker mientras el jugador alisa pisadas mientras camina hacia la pelota	13-4/9.5
-pisadas hechas al agarrar un rastrillo en bunker, alisadas antes del golpe del jugador	13-4/9
-pisadas hechas durante la búsqueda de la pelota; si el jugador puede alisarlas antes del próximo golpe	13-4/11
- pisadas hechas por un árbitro en bunker al dar un fallo; si se pueden alisar antes de que el jugador juegue	13-4/10
-significado	1-2/0.7
jugador se niega a decir a contrario cuantos golpes ha ejecutado	9-2/3.5
no corregir deliberadamente error del contrario sobre la situación del partido	9-2/12

palo tirado, arrojado o golpeado contra el suelo o un árbol 4-3/1	
pedido de atención del asta bandera rechazado por contrario o co-competidor	17-1/2
putt de práctica jugado por el jugador antes que el contrario emboque	30/6
Regla Local para infracciones al código de deportividad o de la normativa de la competencia; si se permite	33-8/6
significado de "seria infracción a la etiqueta"	33-7/8
FAIRWAY Y ÁREAS CORTADAS BAJAS	
<i>Ver también A TRAVÉS DE LA CANCHA; PELOTA ENTERRADA</i>	
alivio tomado por obstrucción para golpe hacia el green; la misma obstrucción interfiere luego con stance para un golpe necesario hacia el costado al fairway	24-2b/9.5
árbol cae sobre fairway	25/9.5
condición de	
- árbol caído adherido al tocón	25/9
- tarugos de aireación	23/12
dropeando en el fairway pelota que estaba en el rough al aliviarse de obstrucción inamovible o condición anormal del terreno; si se permite	24-2b/8
jugador encuentra una pelota y la golpea hacia el jugador que la perdió	7-2/5.5
jugando el putt en el fairway mientras se espera para jugar al green 7-2/2	
levantando pelota para determinar si está enterrada en su propio pique	20-1/0.7
límite interno entre hoyos; si se permite	33-2a/12
pelota del jugador desviada por golpe de jugador de otro grupo	19-1/2
pelota dropeada se entierra	
- en el fairway al hacer impacto	25-2/2
- en el fairway al hacer impacto; procedimiento si la pelota se entierra de nuevo al redropearla	25-2/2.5
pelota en terraplén empinado golpeada directamente dentro del suelo	25-2/6
pelota enterrada	
- en repecho de pasto o pared de bunker	25-2/5
- en terreno en reparación en área cortada baja	25-2/4
pelota robada de lugar desconocido por causa ajena	18-1/5
pelotas de contrarios en lados opuestos del fairway; procedimiento para que el árbitro determine qué pelota está más lejos del hoyo	10-1b/1
pique de pelota en zona de dropeo en el fairway arreglado antes de dropear	13-2/10
Regla Local	
- considerando panes de pasto en pared de bunker (cubiertos o no con pasto o tierra) no como área cortada baja	33-8/39
- considerando parte del bunker zona de la pared del mismo parcialmente cubierta con pasto	33-8/39.5

- estableciendo procedimiento para "asiento preferido" o "reglas de Invierno"; ejemplo de Regla Local	Ap I-B-4c 33-8/33
- green equivocado; considerando incluir el collar prohibiendo dropear y jugar del mismo	33-8/23
- negando alivio de terreno en reparación en fairway del hoyo 1 solo durante el juego de ese hoyo; si se permite	33-8/20
- otorgando alivio de superficie de camino no pavimentado que cruza el fairway solo para el golpe de salida; si se autoriza	33-8/19
- otorgando alivio en todos los casos en el fairway y a un lado específico de un camino pavimentado o en zona de dropeo, cuando punto mas cercano de alivio no alivia efectivamente; si es permitido	33-8/17
- otorgando alivio por campo visual interferido por cajas de control de riego cerca del fairway; si se permite	Ap I-B-6 33-8/36
- otorgando alivio por intervención de obstrucciones inamovibles en área cortada baja próximas al green	
- otorgando alivio sin penalidad de hazard de agua dentro de los límites del fairway; si se permite	

FLORES

colocando línea que define límites mas adentro de cerco que limita propiedad para proteger cantero de flores	33-2a/15
considerando zona pequeña de plantas exóticas cercanas al green como zona ambientalmente sensible	33-8/41
Regla Local obligando a aliviarse con penalidad de una plantación o vivero; si está permitido	33-8/29

FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES

Ver también [FOUR-BALL MATCH PLAY](#); [FOUR-BALL STABLEFORD](#)

asta bandera atendida por compañero sin autorización expresa del jugador; pelota golpea asta bandera o compañero	17-3/4
borde del hoyo levantado arreglado por jugador después de embocar pero antes de que lo haga contrario(s) o compañero	1-2/3.5
competencias individuales y four ball juego por goles jugadas simultáneamente; ejemplos de fallos	31/1
cuando comienza y termina vuelta estipulada	3/3
efecto de penalidades que ajustan estado del match en four ball juego por golpes	30-3/2
hándicap equivocado usado por mala información del Comité	33-1/12
impedimento suelto en bunker levantado por competidor cuando su pelota y la del compañero están en el mismo bunker	31-8/1
infracción de la Regla de 14 palos por compañero en juego por golpes descubierta en el hoyo 8; donde se aplican los golpes de penalidad	4-4a/10
jugador ausente se une al compañero después que co-competidor juega desde sitio de salida pero antes de que lo haga su compañero	31-2/1
jugador permite al compañero pararse en extensión de línea de juego o putt detrás de la pelota; ayuda al compañero que tiene un golpe similar	30-3f/13
jugando lejos del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6
orden de juego entre compañeros	
- compañero renuncia a su turno de juego; circunstancias bajo las que puede completar el hoyo	31-4/1

- hasta qué punto puede un bando jugar en el orden que consideren mejor	31-4/2
práctica	
- competidor practica putt en el green del último hoyo jugado después que su compañero jugó desde el siguiente sitio de salida	30-3f/12
- cuándo está permitido practicar entre hoyos	7-2/1
- después de haber levantado su pelota en un hoyo, competidor dropea pelota cerca de la del compañero y juega un golpe de práctica	30-3f/7
score neto negativo o cero; si se permite	2-1/2
significado de hándicap	
- cuando no se utiliza el hándicap completo	6-2b/0.5
- para los propósitos de la Regla 6-2	6-2/1
tarjeta de score	
- diferente tarjeta de score entregada cuando se pierde o daña la original	6-6a/7
- score anotado para competidor en un hoyo que no ha terminado; score mas bajo del compañero también anotado	31-7a/1
- score del compañero traspuesto en un hoyo sin ventaja para el bando en competencia con handicap	32-2a/1
- score gross del compañero con mejor neto, omitido en la tarjeta de score	31-3/1
- score gross más bajo atribuido al compañero equivocado en la tarjeta de score	31-7a/2

FOUR-BALL MATCH PLAY

Ver también [ABANDONAR](#); [FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES](#); [FOUR-BALL STABLEFORD](#); [INFORMACIÓN EQUIVOCADA](#)

aplicación de la Regla 2-2 en four ball match play	30-3/3
asta bandera	
- compañero atiende asta bandera sin autorización expresa del jugador; la pelota golpea asta bandera o al compañero	17-3/4
- jugador atendiendo asta bandera a contrario golpeado por pelota del compañero del contrario que juega fuera de turno desde un bunker profundo	30-3f/5
- pelota descansando contra asta bandera levantada por jugador y no embocada; los demás levantan sus pelotas creyendo por error que el jugador ganó el hoyo; luego se descubre el error	30-3f/3
bando juega fuera de turno desde sitio de salida; contrarios requieren que un miembro del bando repita el golpe pero no el otro	30-1/1
compañero ausente	
- da consejo antes de unirse al match	30-3a/2
- se une al compañero en juego por golpes después que co-competidor juega desde el sitio de salida pero antes de que lo haga su compañero	31-2/1
- se une al match durante el juego de un hoyo	30-3a/1
consejo	
- dado por compañero ausente antes de unirse al match	30-3a/2
- dado por pedido; penalidades en las distintas formas de juego	8-1/25
cuando comienza y termina la vuelta estipulada	2/2
efecto de penalidades que ajustan el estado del match en four ball	30-3/2

fallo incorrecto del Comité en juego por golpes pone al jugador en seria desventaja; cuando se puede cambiar el fallo	34-3/3.3
finalistas en match play; ambos bandos descalificados	33/3
golpeando arena del bunker con el palo después de fallar en sacarla; pelota del compañero en mismo bunker	30-3f/2
green	
- borde del hoyo levantado arreglado por el jugador después de embocar pero antes que lo haga contrario(s) o compañero	1-2/3.5
- embocando después de concesión del golpe; compañero debe aun terminar el hoyo	2-4/6
- jugador con derecho a jugar el putt se para en línea de putt de otro jugador	30-3b/1
- jugador con putt para empatar levanta su pelota por error al interpretar mal sugerencia del contrario	30/5
- jugador golpea pelota de su compañero que jugó el putt, devolviéndosela cuando se había pasado del hoyo y todavía estaba en movimiento	1-2/7
- jugador se va del green creyendo que su compañero empató el hoyo; vuelve para jugar putt para empatar	30/4
- renunciando al turno de jugar el putt en four ball match	30-3b/2
- tocando el green para indicar línea para el putt de su compañero; incidentalmente toca propia línea de putt	30/2.5
hándicap a conceder en four ball match play si el jugador con mas bajo handicap no puede competir	30-3a/3
impedimento suelto en bunker quitado por jugador cuando su pelota y la del compañero están en él	30-3f/1
información equivocada dada por jugador que está fuera de juego en four ball match play	30-3f/4
infracción a las Reglas en four-ball match; si ayuda al compañero	
- compañero ausente se une al match durante juego de un hoyo	30-3a/1
- después de levantar pelota, jugador dropea una pelota cerca de la del compañero y juega golpe de práctica	30-3f/7
- golpeando arena del bunker con el palo después de fallar en sacarla; pelota del compañero en mismo bunker	30-3f/2
- impedimento suelto en bunker quitado por el jugador cuando su pelota y la de su compañero están en él	30-3f/1
- jugador descalificado para el siguiente hoyo lo juega	30-3f/8
- jugador permite al compañero permanecer en extensión de línea de juego o putt detrás de la pelota; ayuda al jugador que tiene un golpe similar	30-3f/13
- jugando lejos del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6
- pedido de levantar pelota que ayuda al compañero no es atendido	30-3f/11
infracción a las Reglas por el contrario	
- discutida entre jugador y contrario; penalidad no aplicada	1-3/4
- ni jugador ni contrario lo saben; penalidad no aplicada	1-3/5
- procedimiento para un reclamo válido	2-5/2
matches individuales y four ball jugados simultáneamente	
- si concesiones hechas en diversas circunstancias se aplican solo al four ball, solo al individual, o a ambos	30-3/1
- si compañeros pueden intercambiar consejo en matches individuales después que el resultado del hoyo o del match está decidido	30-3/1
pelota del jugador levantada o movida sin autorización	
- por caddie compartido por jugador y contrario en four ball match	30/1
- por caddie del contrario en four ball match	30/2
- por compañero al jugar su propia pelota	30-3f/9

- por contrario en four ball match	30-3f/10
pelota equivocada	
- jugador "gana" el hoyo con pelota equivocada; compañero levanta la suya; error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/2
- jugador juega la pelota del compañero	30-3c/1
- jugador juega la pelota del compañero; error se descubre después que los contrarios han jugado los siguientes golpes	30-3c/4
- jugadores en bandos opuestos intercambian pelotas durante el juego de un hoyo sin saberlo; sus compañeros levantan pelotas; error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/3
pelota provisional; orden de juego en lugar que no sea el sitio de salida	10/4
pelotas de compañeros descansan en el mismo bunker	
- golpeando arena del bunker con el palo después de fallar en sacarla; pelota del compañero en el mismo bunker	30-3f/2
- luego que uno juega desde el bunker el otro toca arena con swing de práctica; si ambos están penalizados	30-3f/2.5
práctica	
- cuándo está permitida la práctica entre hoyos	7-2/1
- después de levantar su pelota, jugador dropea una pelota cerca de la de su compañero y juega golpe de práctica	30-3f/7
- jugador practica putt después que él y su compañero han terminado el hoyo pero antes que lo hagan sus contrarios	30/6
- jugador practica putt en el green del último hoyo jugado después que su compañero jugó desde siguiente sitio de salida	30-3f/12
tomando prestado el putter del compañero	4-4b/1
FOUR-BALL STABLEFORD	
<i>Ver también</i> FOUR-BALL MATCH PLAY; FOUR-BALL JUEGO POR GOLPES	
infracción a Regla por ambos compañeros en el mismo hoyo	32-2b/1
práctica entre hoyos; cuando está permitida	7-2/1
tarjeta de score	
- scores de compañeros intercambiados en un hoyo favorece al bando	32-2a/2
- scores de compañeros intercambiados en un hoyo no favorece al bando	32-2a/1
- tarjeta de score diferente entregada cuando se pierde o daña la original	6-6a/7
FOURSOMES	
ambos compañeros juegan desde el mismo sitio de salida	29-1/9
cambiando de compañero después de jugar el primer golpe en sitio de salida; si se permite	29/1
compañeros equivocados ejecutan golpe de salida para ambos bandos en un foursome match	29-2/1
concesión de match foursome decidida jugando match individual	2-4/21
condición de la competencia indica que compañero de foursome debe jugar desde el primer sitio de salida; si se permite	33-1/3.5
cuando comienza y termina vuelta estipulada	
- en juego por golpes	3/3
- en match play	2/2

dropeando una pelota según una Regla; que compañero debe dropear	29/4
foursome match	
- iniciado como match four-ball; error se descubre en el hoyo 9	6-1/1
- jugado como four-ball match por acuerdo de los jugadores	33-1/4
golpeando arena en bunker con el palo después de no sacar la pelota; si el bando incurre en penalidad	29/5
infracción a una Regla por el contrario	
- discutida entre jugador y contrario; penalidad no aplicada	1-3/4
- ni jugador ni contrario lo saben; penalidad no aplicada	
1-3/5	
- procedimiento para un reclamo válido	2-5/2
juego por golpes	
- competidor juega desde fuera del sitio de salida foursome juego por golpes; compañero repite el golpe	29-1/2
- firma de la tarjeta de score en Foursome juego por golpes	29/6
- orden de juego en foursome juego por golpes cuando se juega pelota equivocada	29-1/8
jugador le erra la pelota	
- accidentalmente la, al ejecutar el golpe	29-1/6
- intencionadamente, así el compañero jugaría golpe sobre el agua	29-1/7
jugador practica putt en el green del hoyo anterior después que su compañero jugó desde el siguiente sitio de salida	29/3
mixed foursome en el que se usan diferentes sitios de salida para hombres y mujeres; golpe de salida va fuera de límites	29/2
orden de juego entre compañeros	
- bando que sale durante tres hoyos en orden incorrecto; contrarios reclaman durante el tercer hoyo	29-2/2
- si golpe de salida se juega desde fuera del sitio de salida en juego por golpes	29-1/2
- si golpe de salida se jugó desde fuera del sitio de salida en match y contrarios piden que repita el golpe	29-1/1
- si el golpe de salida va fuera de límites	29/2
- si jugador mueve accidentalmente la pelota después de preparar el golpe	29-1/5
- si se falla el golpe accidentalmente	29-1/6
- si se falla el golpe intencionadamente	29-1/7
- si se juega pelota provisional	29-1/3
- si se jugó pelota equivocada	29-1/8
palos de los compañeros llevados en una bolsa; si se permite	4-4a/4
pelota provisional en competencia foursome	
- compañero equivocado juega pelota provisional	29-1/4
- orden de juego para cuando se la juega desde otro lugar que no sea el sitio de salida	10/4
- que compañero debe jugar la pelota provisional	29-1/3
- si el compañero que se ha adelantado antes de jugarse el golpe de salida puede volver al sitio de salida a jugar una pelota provisional	29-1/4.5
reclamos y controversias en foursome match	
- bando sale en tres hoyos en orden incorrecto; contrarios reclaman durante el tercer hoyo	29-2/2
- procedimiento para un reclamo válido	2-5/2
significado de "handicap"	

- a los efectos de la Regla 6-2 6-2/1
- cuando no se utiliza el hándicap completo 6-2b/0.5

tarjeta de score

- diferente tarjeta de score entregada cuando la original se pierde o daña 6-6a/7
- hándicap incorrecto de un compañero en competencia foursome juego por golpes descubierto después de cerrada la competencia 6-2b/2.5
- handicaps individuales de los compañeros no anotados en tarjeta de score 6-2b/4

FUERA DE LÍMITES

Ver también CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES; MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; PELOTA PROVISIONAL

alivio de obstrucción inamovible incidentalmente da alivio de cerco de límites 24-2b/6

jugador ingresa a zona ambientalmente sensible para recuperar la pelota 33-8/42

objetos o condiciones fuera de límites

- agujero de animal de madriguera fuera de límites; la pelota entra en él y se estaciona dentro de límites 25-1b/23
- cosas en crecimiento, con raíces en zona ambientalmente sensible definida como fuera de límites, ingresan dentro de los límites de la cancha 33-8/44.5
- entrada a cañería fuera de límites; pelota encontrada o perdida en cañería pero se sabe o hay virtual certeza que está debajo de la cancha 24-2b/12
- entrada de caño de desagüe fuera de límites; pelota no alcanzable o identificable en cañería 24-3b/1
- hazard de agua no marcado, con el margen izquierdo fuera de límites 26/3
- interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites 24-2b/21
- mejorando área del swing a intentar, moviendo objetos fijos o en crecimiento situados fuera de límites 13-2/19
- objeto artificial movable situado fuera de límites 24-1/3
- parte de cerco fuera de la cancha se inclina sobre los límites e interfiere el swing 13-2/20
- remoción de impedimentos sueltos ubicados fuera de límites 23-1/9

objetos que definen el fuera de límites

- alivio de obstrucción inamovible incidentalmente da alivio de cerco de límites 24-2b/6
- bases de concreto en postes de cerco que marca límites 24/3
- cañería expuesta adyacente y paralela a cerco de límites, causa problemas; procedimiento sugerido 33-2a/1
- considerando la pelota dentro de los límites mientras no sobrepase la pared de límites 33-2a/16
- cuando una pelota dentro de cerco de límites se considera fuera de límites 27/19
- escalera unida a cerco de límites 24/1
- estableciendo línea de límites más adentro del cerco que limita la propiedad 33-2a/15
- estaca de límites que no tiene significado en hoyo que se está jugando 24/5
- estaca que identifica y define límites removida, sin autorización, durante la competencia 33-2a/19
- límite interno entre hoyos 33-2a/12
- marcando zonas ambientalmente sensibles; recomendaciones para el Comité 33-8/41
- mejorando la posición de la pelota al doblar cerco de límites 13-2/18
- moviendo pelota que descansa contra cerco de límites golpeando el otro lado del cerco 14-1/5
- parte de un cerco de límites dentro de la línea de límites 24/4
- pelota levanta y dropeada fuera de estaca de límites según Regla de obstrucciones 18-2a/3
- portón en cerco de límites 27/18
- remoción de estaca de límites en línea de juego, repuesta antes del golpe 13-2/25
- remoción de estaca de límites que interfiere swing 13-2/17
- río u otro curso de agua adyacente al hoyo pero fuera de la propiedad del club 33-2a/11
- soportes angulares y riendas de sostén 24/2

pelota arrastrada hacia dentro de la cancha por corriente de agua de hazard de agua lateral 26-1/8

pelota considerada por error fuera de límites levantada; competidor juega otra pelota desde sitio de salida 18-2a/11

pelota del jugador golpea a su propio caddie parado fuera de límites, y se estaciona en la cancha	19-2/3	
pelota provisional		
-anuncio de	27-2a/1	
-determinando quien juega pelota provisional en foursome	29-1/3	
-jugada desde punto más cercano del hoyo que la pelota original que está visible; jugador por error creyó que la original estaba fuera de límites	27-2c/3	
-jugada en ausencia de posibilidad razonable de que la original esté perdida o fuera de límites	27-2a/3	
-jugada por error creyendo que es la original	27-2b/7	
-levantada por error al creer que la pelota original está dentro de los límites	27-2b/8	
-no distinguible de la original	27/11	
-posiblemente perdida o fuera de límites, tercera pelota jugada sin anunciar		27-2a/4
-usada como segunda pelota cuando no se puede determinar si la original está fuera de límites	3-3/1	
pelota se estaciona fuera de límites		
-caddie del contrario levanta la pelota del jugador que podía o no estar fuera de límites	18-3b/5	
-explicación de las opciones de la Regla 26-2b si la pelota jugada desde hazard de agua va fuera de límites	26/2.1	
-golpe ejecutado con pelota que está fuera de límites	15/6	
-golpe ejecutado desde zona ambientalmente sensible definida como fuera de límites		33-8/43
-jugador golpea la pelota fuera de límites, la levanta y dropea otra pelota en el lugar en que estaba la de su compañero y juega golpe de práctica	30-3f/7	
-mixed fousome en el que damas y caballeros salen de diferentes sitios de salida; el golpe de salida va fuera de límites	29/2	
-pelota abandonada hallada fuera de límites se juega según procedimiento de golpe y distancia; luego se encuentra la pelota original dentro de los límites	15/12	
-pelota accidentalmente golpea al contrario que está parado fuera de límites y se estaciona fuera de límites	19-3/1	
-pelota arrojada a la cancha por una causa ajena, jugada; caddie conoce la acción	15/9	
-pelota arrojada a la cancha por una causa ajena, jugada; ni el jugador ni el caddie conocen la acción	15/10	
-pelota del jugador golpea a su propio caddie; la pelota se estaciona fuera de límites	19-2/2	
-pelota del jugador golpea a su propio caddie que está parado fuera de límites y queda fuera de límites	19-2/4	
-pelota dropeada se estaciona y luego rueda fuera de límites	20-2c/3.5	
-pelota dropeada según la Regla 20-5 golpea la cancha a través de la cancha a pocos centímetros y no más cerca del hoyo que el lugar en el bunker, desde el que fue jugado el golpe anterior	20-5/2	
-pelota entra en agujero de animal de madriguera que está dentro de la cancha y se estaciona fuera de límites	25-1b/24	
-pelota equivocada golpeada fuera de límites; otra pelota jugada según la Regla 27-1 luego se encuentra la pelota original dentro de los límites	15/11	
-pelota jugada desde bunker va fuera de límites o se pierde; jugador prueba la condición del bunker o arregla las pisadas antes de dropear otra pelota en el bunker	13-4/37	
-pelota jugada desde fuera del sitio de salida va fuera de límites	11-4b/6	
-pelota jugada desde hazard de agua a fuera de límites	26-1/10	
-pelota jugada fuera de límites desde sitio de salida equivocado en match, no reclamado	11-5/3	
-pelota movida accidentalmente por el movimiento del palo hacia atrás después de errar el golpe; pelota se estaciona fuera de límites	18-2a/22	
-pelota movida hacia fuera de límites por corriente de agua de hazard de agua	26-1/7	
-pelota no alcanzable o identificable en caño de desagüe subterráneo o alcantarilla en la cancha con entrada fuera de límites	24-3b/1	
-pelota original fuera de límites; pelota a jugarse según golpe y distancia tocada al preparar el golpe cae del tee	11-3/3	
-pelota original y provisoria encontradas fuera de límites		27-2c/4
-pelota se mueve después de preparar el golpe y se estaciona fuera de límites; jugador juega la pelota	18-2b/9	
-se falla el golpe a la pelota sobre el tee y luego se la golpea fuera de límites	20-5/1	
-vehículo de mantenimiento desvía pelota al fuera de límites; pelota sustituta jugada desde el lugar en que fue desviada	20-7/1	

Regla Local

-camino público definido como fuera de límites, divide la cancha; condición de la pelota que cruza el camino	27/20
-considerando pelota dentro de límites mientras no sobrepase pared de límites	33-2a/16
-considerando un área que rodea al sitio de salida dentro de límites para el golpe de salida pero fuera de límites de ahí en más; si se autoriza	33-2a/13
-declarando área contigua a un hoyo fuera de límites para el golpe jugado desde el sitio de salida únicamente; si se autoriza	33-2a/14
-declarando área contigua a un hoyo fuera de límites para el juego de un hoyo en particular, pero no para el juego de los otros hoyos	33-2a/14
-estaca de límites no tiene significado en el hoyo que se está jugando	24/5
-para evitar jugar sobre un "dog-leg"; considerar la pelota fuera de límites cuando cruza los límites, aún cuando vuelva a cruzarlos y se estacione en la misma parte de la cancha; si se autoriza	33-8/38
se exige redropear al proceder según la Regla de fuera de límites; si el jugador puede sustituir la pelota al redropear	20-6/4
si el jugador tiene derecho a averiguar si la pelota del contrario está fuera de límites, antes de jugar	9-2/16

GOLPE

Ver también CONCESIÓN; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO Y EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA; GOLPE CANCELADO O REVOCADO; GOLPE Y DISTANCIA; HANDICAP (COMPETENCIA) Y GOLPES DE HANDICAP; PELOTA EN MOVIMIENTO GOLPEADA CON EL PALO; PELOTA EQUIVOCADA; PRÁCTICA; SWING DE PRÁCTICA

árbitro incorrectamente informa al jugador que cancele y repita el golpe	34-3/1.3
asta-bandera sostenida con una mano; putt corto embocado con el palo sostenido con la otra mano; si se quebrantó alguna Regla	17-1/5
caddie concede próximo golpe al contrario; pelota luego levantada	2-4/3.5
ejecutado	
-a pelota de la cancha de práctica durante el juego	7-2/5
-a pelota de plástico durante el juego de un hoyo	7-2/4
-después de decidido el resultado del hoyo	7-2/1.5
jugador sostiene un paraguas sobre su cabeza y ejecuta un golpe; si se quebrantó la Regla 14-2	14-2/2
palo dañado al ejecutar un golpe, un swing de práctica o un golpe de práctica ; si "se dañó en el curso normal del juego"	4-3/1
palo golpea algunos centímetros detrás de la pelota moviéndola sin golpearla; como el swing continúa, golpea la pelota en movimiento	14-4/3
pedazo de pelota rota en rough alto confundido por el jugador con su pelota; jugador ejecuta un golpe a él; si se jugó pelota equivocada	15/3
pelota errada con el golpe	
-en foursome accidentalmente; qué jugador ejecuta el próximo golpe	29-1/6
-en fousome play, intencionalmente; si se ejecutó el golpe y qué jugador ejecuta el próximo	29-1/7
-jugador luego la declara injugable; explicación de la opción de golpe y distancia	28/7
-jugador luego prepara el golpe y accidentalmente voltea pelota del tee	11-3/1
-luego se descubre que es pelota equivocada	15/1
-movimiento del palo hacia atrás después del golpe mueve accidentalmente la pelota	18-2a/22
pelota escondida	
-desalojada por golpe del jugador a su propia pelota	15/2

-desalojada por swing de práctica	7-2/7
pelota oscilando por el viento; si el jugador puede ejecutar un golpe sin penalidad	14-5/2
pelota se mueve durante backswing; golpeada mientras aún está en movimiento	14-5/1
si la pelota es golpeada más de una vez en el curso del golpe cuando	
-pelota golpea una cañería y al rebotar es desviada por la cara del palo	14-4/2
-pelota se adhiere a la cara del palo después del golpe	1-4/2
si se ejecutó un golpe y/o la pelota fue golpeada netamente cuando	
-cabeza del palo se separa de la vara en el backswing	14/3
-después de casi ser golpeado por la pelota jugada del grupo que sigue, jugador enojado golpea la pelota hacia ese grupo	1-4/4
-en foursome match pelota jugada desde fuera del sitio de salida	29-1/1
-intención de golpear la pelota cesa durante el downswing; jugador altera el paso de la cabeza del palo para evitar golpear la pelota	14/1.5
-jugador golpea la pelota hacia atrás al jugador que la perdió	7-2/5.5
-más de un palo usado para ejecutar el golpe	14-1/7
-palo desviado o detenido por rama de árbol en el backswing	14/1
-palo se rompe en el backswing; swing completado pero erra a la pelota; la cabeza del palo se cae y mueve la pelota	14/2
-palo se rompe en el downswing; swing completado pero no golpea a la pelota; la cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/5
-palo se rompe en el downswing; swing detenido antes de llegar a la pelota; la cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/4
-parte de atrás de cerco es golpeada para mover la pelota que descansa contra el cerco	14-1/5
-pelota de práctica es devuelta por el jugador con un golpe a la zona de práctica	7-2/5
-pelota es alejada del borde del hoyo por enojo	18-2a/23
-pelota es golpeada a un lado después de marcarla en lugar de levantarla	20-1/22
-pelota es golpeada al estilo billar	14-1/2
-pelota es golpeada con el grip del putter	14-1/3
-pelota es golpeada con la parte trasera de la cara del palo	14-1/1
-pelota es golpeada con un backswing de 1 centímetro	14-1/4
-pelota es golpeada desde zona ambientalmente sensible	33-
8/43	
-pelota es golpeada al estilo tejo	14-1/2
-pelota es jugada desde fuera del sitio de salida en juego por golpes	11-4b/6
-pelota es jugada desde sitio de salida equivocado en match play, va fuera de límites; contrario no requiere la repetición del golpe	11-5/3
-rama mas baja golpeada para desalojar la pelota que se encuentra, lejos del alcance, en una rama más alta	14/7
-se preparó el golpe, se sostiene el palo con una mano y se golpea la vara con la otra para mover la pelota	14-1/6
-swing discontinuado después de romper una rama en el backswing	13-2/14.5
-swing hecho por enojo a la pelota que saltó después de golpear una raíz	14/6
significado de "golpes jugados al continuar el juego de un hoyo"	7-2/1.7
swing de práctica	
-accidentalmente mueve la pelota a través de la cancha	18-2a/20
-accidentalmente mueve la pelota antes del golpe de salida	18-2a/19
-desaloja pelota escondida	7-2/7

GOLPE CANCELADO O REVOCADO

Ver también [GOLPE Y DISTANCIA](#); [ORDEN DE JUEGO](#); [ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES](#); [PELOTA DESVIADA O DETENIDA](#); [SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA](#)

Comité por error	
-hace que el jugador juegue desde lugar equivocado; error descubierto antes que el jugador comience el próximo hoyo; procedimiento cuando ocurre una seria infracción	34-3/3
- informa al jugador que cancele y repita el golpe	34-3/1.3
competidor juega fuera de turno; piensa que el golpe debe ser cancelado y repetido; dropea una pelota en el lugar de donde ejecutó el golpe; procedimiento cuestionado	27/17
después de un golpe desde el green	
-asta-bandera es golpeada cuando intencionalmente no es quitada por co-competidor a quien se solicitó atención; procedimiento para del jugador	17-3/2
-causa ajena en movimiento desvía la pelota; golpe no repetido de acuerdo a la Regla 19-1b	19-1/3
-co-competidor deliberadamente desvía o detiene la pelota del putt del jugador; procedimiento para el jugador	19-1/5
-pelota dejada caer accidentalmente por contrario o co-competidor golpea pelota en movimiento del jugador	19-5/1.7
-pelota golpea la del contrario o co-competidor dejada a un lado después de haber sido levantada	19-5/1
-pelota repuesta mientras otra pelota está en movimiento después de un golpe en el green; pelota en movimiento golpea la pelota repuesta; procedimientos para acto accidental o deliberado	16-1b/3
-perilla de lo alto del asta-bandera cae cuando es removida y mueve la pelota	17/9
-perro desvía o levanta pelota en movimiento	19-1/7
-revestimiento del hoyo desvía la pelota cuando es accidentalmente sacado del hoyo junto con el asta-bandera	17/8
fallo incorrecto dado por árbitro coloca al jugador en juego por golpes en una seria desventaja; si el error puede corregirse cancelando los golpes ejecutados	34-3/3.3
golpe ejecutado desde fuera del sitio de salida o sitio de salida equivocado en match play	
-revocado por el contrario en foursome match ; cual compañero repite el golpe	29-1/1
-revocado por el contrario; correcto orden de juego	11-4a/1
-va fuera de límites; proceder si la repetición no es exigida por el contrario	11-5/3
golpe ejecutado fuera de turno en match play	
-ambos compañeros juegan fuera de turno desde sitio de salida; contrarios revocan el golpe de uno de ellos pero no del otro; si se permite	30-1/1
-bunker alisado por jugador después de jugar fuera de turno: contrario exige la repetición y el jugador debe dropear la pelota en el área alisada	13-4/39
-contrario requiere repetición del golpe en el orden correcto; después de ejecutar su golpe el contrario retira el requerimiento; procedimiento para el jugador	10-1c/1
-después del golpe del jugador, contrario reclama que el jugador jugó fuera de turno; procedimiento para el árbitro	10-1b/1
-jugador ejecuta el putt en lugar de cumplir con el pedido del contrario de levantar su pelota que interfiere	10-1c/2
-pelota provisional más cerca del hoyo que la pelota del contrario; el jugador la golpea para que el contrario cese la búsqueda de la original; si el contrario puede hacer repetir el golpe	27-2b/1
-three-ball match play; jugador juega fuera de turno; un contrario exige la repetición del golpe y el otro no	30-2/1
pelota del jugador golpea al contrario, al caddie o equipo del contrario después del golpe	
-carro compartido es golpeado cuando es conducido por contrario	19/1
-carro del contrario desvía pelota del jugador que luego golpea al carro del jugador	19-3/3
-contrario golpeado accidentalmente estando parado en la cancha; pelota termina descansando fuera de límites	19-3/1
pelota se rompe en pedazos después de golpear un camino para carros pavimentado; procedimiento para el jugador	5-3/4

pelota provisional jugada fuera de turno	
-desde sitio de salida; cuando el contrario puede hacer repetir el golpe	10-3/1
-no desde sitio de salida; cuando el contrario puede hacer repetir el golpe	10/4
Regla Local	
-otorgando alivio de cables alta tensión, líneas eléctricas, cables, líneas telefónicas , elementos que los cubren o puntales que los sostienen, todos temporarios; ejemplo de Regla Local	Ap I-B-7b
-requiriendo cancelación y repetición del golpe sin penalidad cuando la pelota es desviada por cables de alta tensión, torre o poste	33-8/13
si la cancelación y repetición del golpe es permitida cuando	
-asta-bandera fue clavada en el green a cierta distancia del hoyo por un bromista	1-4/3
-boca de riego desvía la pelota	33-8/12
-jugador falla el golpe al ser distraído por pelota dejada caer por otro jugador	1-4/1
GOLPE Y DISTANCIA	
competidor juega fuera de turno; piensa que el golpe debe ser cancelado y repetido; dropea pelota en el lugar de donde ejecutó el golpe; procedimiento cuestionado	27/17
fuera de límites	
-pelota dropeada según golpe y distancia golpea un lugar a través de la cancha a pocos centímetros del lugar en bunker del que fue ejecutado golpe anterior, pero no más cerca del hoyo	20-5/2
-pelota jugada desde lugar en que fue desviada fuera de límites por vehículo de mantenimiento	20-7/1
-pelota jugada desde fuera del sitio de salida va fuera de límites	11-4b/6
-pelota movida hacia dentro de límites por corriente de agua de hazard de agua lateral	26-1/8
-pelota movida hacia fuera de límites por corriente de agua de hazard de agua	26-1/7
-pelota original fuera de límites; colocada sobre el tee bajo golpe y distancia, tocada al prepararse el golpe y cae del tee	11-3/3
-pelota que por error se cree fuera de límites es levantada; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida	18-2a/11
golpe jugado fuera de turno desde el sitio de salida abandonado; otra pelota jugada en el orden correcto	10-2c/1
hazard de agua	
-pelota considerada en hazard de agua; conocimiento o virtual certeza no establecidos; jugador procede según golpe y distancia; pelota original encontrada fuera del hazard	26-6
-pelota jugada desde dentro de hazard de agua termina en el mismo hazard después de haber salido	26-2/2
-pelota movida hacia dentro de la cancha por corriente de agua de hazard de agua lateral	26-1/8
-pelota movida hacia fuera de la cancha por corriente de agua de hazard de agua	26-1/7
-pelota sustituida y jugada según Regla de hazard de agua (Regla 26-1b o c); pelota original encontrada luego fuera del hazard	26-1/3
-pelota sustituta jugada según Regla de hazard de agua (Regla 26-1b o c) sin conocimiento o virtual certeza de que la original esté en hazard; luego se encuentra la original en el hazard	26-1/4
jugador pretende jugar pelota provisional pero no hay nadie presente para escuchar anuncio	27-2a/1.3
lugar desde donde fue jugado el golpe anterior no conocido exactamente; explicación de como determinar el "lugar estimado" para dropear según golpe y distancia	20-2c/1.5
pelota abandonada	
-considerada injugable jugada según procedimiento de golpe y distancia; luego se encuentra la original	28/14
-encontrada fuera de límites, jugada según procedimiento de golpe y distancia; original encontrada	

dentro de los límites	15/12
pelota considerada injugable	
-cuándo la pelota considerada injugable debe ser encontrada e identificada	28/1
-después de ejecutar golpe a la pelota a través de la cancha; jugador regresa al sitio de salida y juega	28/6
-después de errar el golpe a la pelota que descansa entre la raíces de un árbol el jugador desea regresar al sitio de salida	28/7
-en bunker, el jugador levanta la pelota, manifiesta su intención de proceder según la Regla 28a; luego alisa irregularidades; si está permitido	13-4/35.8
-estacionada a través de la cancha; dropeada en hazard de agua según Regla 28b o c; el jugador desea proceder según Regla de hazard de agua antes que jugar la pelota dropeada	28/4.5
-lugar desde donde se jugó el golpe anterior está más cerca del hoyo; si el jugador puede proceder según la opción de golpe y distancia (Regla 28a)	28/8
-regresión según la Regla de pelota injugable; si se permite	28/5
-y dropeada en otro asiento injugable; pelota considerada injugable por segunda vez; el jugador desea proceder según golpe y distancia	28/6.5
pelota movida, levantada o tocada	
-golpe apenas toca la pelota que cae de tee; jugador la levanta y coloca sobre el tee	18-2a/2
-golpe de salida por error se creyó fuera de límites; jugador regresa al sitio de salida y juega otra pelota	18-2a/11
-golpe fallado desde sitio de salida; jugador luego prepara el golpe y accidentalmente hace caer la pelota del tee	11-3/1
-golpe fallado desde sitio de salida; luego el jugador ajusta la altura del tee	18-2a/1
-pelota en bunker se mueve al quitarse rastrillo; si el jugador puede proceder según golpe y distancia o cualquier otra opción fuera del bunker o presionar la pelota contra la arena si no es posible reponer o colocar la pelota en el bunker no más cerca del hoyo	20-3d/2
-pelota levantada sin intención de proceder según golpe y distancia y sin estarle permitido; jugador, a continuación, juega según golpe y distancia	27-2b/10
-pelota movida accidentalmente con swing de práctica antes del golpe de salida	18-2a/19
-pelota movida hacia fuera de límites por corriente de agua de hazard de agua	26-1/7
-pelota movida hacia la cancha por corriente de agua de hazard de agua lateral	26-1/8
pelota original no encontrada	
-ignorando que su pelota está embocada jugador pone otra pelota en juego	1-1/2
-pelota jugada bajo procedimiento de golpe y distancia levantada cuando se encuentra la original dentro de los 5 minutos	15/5
-pelota original se cree perdida en bunker; jugador dropea y juega una pelota sustituta en el bunker; luego es encontrada la pelota original fuera del bunker	20-7c/3
-pelota sustituta colocada sobre tee en el lugar del golpe anterior; luego es encontrada la pelota original, dentro de los 5 minutos	27-1/1
-pelota sustituta dropeada en lugar del golpe anterior bajo golpe y distancia; pelota original luego encontrada dentro de los 5 minutos	27-1/2
-pelota sustituta dropeada en lugar del golpe anterior; pelota original luego encontrada dentro de los 5 minutos y jugada	27-1/2.3
-pelota sustituta dropeada y jugada desde donde se cree se perdió la original	27-1/3
-pelota sustituta jugada bajo procedimiento de pelota perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c), después de jugarse otra pelota según el procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1)	15/8
-pelota sustituta jugada bajo procedimiento de pelota perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c), en ausencia de conocimiento o virtual certeza	25-1c/2
-tratada como en hazard de agua	26-1/3.7
-tratada como movida por causa ajena en ausencia de conocimiento o virtual certeza a tales efectos; jugador sustituye la pelota según lo establecido en la Regla 18-1 y la juega	27-1/2.5
pelota sustituta jugada	
-desde donde se creía que estaba la original	27-1/3
-según procedimiento de pelota perdida en condición anormal del terreno (Regla 25-1c) en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota esté allí	25-1c/2

-según procedimiento de pelota perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c) después de jugar otra pelota según golpe y distancia (Regla 27-1)	15/8
-según Regla de hazard de agua (Regla 26-1b o c), la original encontrada luego fuera del hazard	26-1/3
-según Regla de hazard de agua (Regla 26-1b o c) sin conocimiento o virtual certeza de que la original esté en hazard; luego se encuentra la original en hazard	26-1/4

GREEN

Ver también ASTA-BANDERA; GREEN EQUIVOCADO; HOYO; INDICANDO LA LÍNEA PARA EL PUTT; LÍNEA DE PUTT; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICION O ASIENTO DE LA PELOTA O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO; TAPÓN DE HOYO

agua ocasional sobre el green	
-barriendo a un costado o enjugando agua sobre línea del putt	16-1a/1
-punto más cercano de alivio fuera del green	25-1b/10
-remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos sobre el green por el Comité	33/1
-se interpone entre la pelota, fuera del green, y el hoyo	25-1a/2
-si el jugador tiene derecho a alivio por interposición entre la pelota y el hoyo, si la pelota está en el green y punto más cercano de alivio fuera del mismo	25-1b/10.5
-visible cuando el jugador camina al costado de línea del putt pero no visible en otro lugar	25/5
asta-bandera	
-atendida sin autorización antes del golpe; atención cesa a pedido del jugador después del golpe	17-2/1
-removida sin autorización por contrario o co-competidor, mientras pelota del jugador está en movimiento	17-2/2
-sostenida con una mano y jugando el putt con la otra; si está permitido	17-1/5
-sostenida verticalmente detrás del hoyo con parte de abajo tocando el green; si se infringe la Regla 8-2b	17-1/4.5
barro sobre la pelota toca el green pero la pelota en sí no lo toca; si se considera pelota en el green	16/1
botella con líquido usada para calcular caída en el green; si se permite	14-3/12.5
caddie	
- coloca pelota levantada detrás del marcador para que el jugador vea línea para el putt; si la pelota está en juego	20-4/2
-practica o prueba superficie de los greens de la cancha antes de la vuelta en juego por golpes	7-1b/5
-proyecta sombra para indicar línea del putt	8-2b/1
-raspa la superficie del green pero jugador no se beneficia	16-1d/6
-toca el green para indicar línea de juego antes que el jugador juegue desde fuera del green	8-2b/3
competencia por equipos	
-si al capitán del equipo autorizado a dar consejos puede impedírsele que entre al green	8-2b/4
concesión	
-acuerdo para concederse putts cortos	1-3/2
-del golpe rechazada por jugador y retirada por contrario; jugador juega el putt y yerra	2-4/7
-embocar después de concesión del golpe	2-4/6
-jugador concede al contrario próximo golpe y golpea la pelota a lo largo de su propia línea del putt	16-1d/2
-jugador concede al contrario próximo golpe y hace rodar o golpea la pelota hacia el contrario	16-1d/1
-jugador concede al contrario próximo golpe y juega antes que el contrario pueda levantar la pelota	2-4/8
-jugador concede al contrario próximo golpe y luego golpea pelota del contrario dentro del hoyo	2-4/1
-jugador levanta la pelota, creyendo por error que le fue concedido el próximo golpe	2-4/3
-levantando marcador de pelota del contrario; si significa concesión del próximo golpe	2-4/5
-levantando pelota del contrario; si significa concesión del próximo golpe	2-4/4
-pelota cae dentro del hoyo después de concesión del próximo golpe	2-4/2

-pelota del contrario alejada por el jugador mueve la pelota de éste	18-2a/18
condición de pelota tocando simultáneamente hazard de agua y el green	26/1.5
extensión de la línea del putt detrás de la pelota	
-jugador permite al compañero pararse en extensión de la línea del putt detrás de la pelota; ayuda al compañero con putt similar	30-3f/13
-significado de “extensión de la línea del putt detrás de la pelota” en el contexto de pararse a horcajadas o sobre la línea del putt	16-1e/1
four-ball match play	
-compañero renuncia a su turno para el putt	30-3b/2
-jugador con putt para empatar, levanta la pelota por error por sugestión del contrario basada en malentendido	30/5
-jugador golpea y devuelve la pelota de su compañero después que sobrepaso el hoyo y estando en movimiento	1-2/7
frotando la pelota sobre el green para limpiarla	16-1d/5
green doble; si la parte del green que no corresponde al hoyo en juego se considera green equivocado	25-3/1
jugador juega el putt con una mano y con la otra agarra la pelota en el hoyo	1-2/5
línea de putt	
-agua ocasional visible cuando jugador camina al costado de línea del putt pero no visible en otro lugar	25/5
-alterada intencionalmente por contrario o co-competidor al pisarla	1-2/1
-barriendo al costado o enjugando agua ocasional sobre línea del putt	16-1a/1
-caddie proyecta sombra para indicar línea del putt	8-2b/1
-caddie que atiende asta-bandera indica al jugador que apunte a su pié; si se infringe alguna Regla	8-2b/2
-dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
-hongo que crece en línea del putt	16-1a/15
-jugador camina sobre línea del putt	16-1a/12
-jugador con derecho a jugar el putt, se para sobre línea del putt de otro jugador	30-3b/1
-jugador toca el green al indicar línea para el putt a su compañero e incidentalmente toca su propia línea del putt	30/2.5
-protegiendo del viento	1-2/2
-remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en el green por el Comité	33/1
-removiendo escarcha o rocío de línea del putt	16-1a/3
-significado de “línea de putt” en el contexto de “pararse a horcajadas o sobre la línea de putt”	16-1e/1
-tapón de hoyo viejo levantado o hundido en línea del putt	16-1c/3
línea dibujada o existente en la pelota apuntada para indicar línea para el putt al reponer la pelota	20-3a/2
marca(s) de clavos	
-competidor permite que co-competidor repare marca de clavos en su línea del putt	13-2/36
-línea del putt alterada intencionalmente por contrario o co-competidor al caminar sobre ella	1-2/1
-línea del putt dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
-presionada hacia abajo al reparar tapón de hoyo viejo	16-1a/16.5
-reparación de daños por marcas de clavos alrededor del hoyo	16-1c/4
-reparada durante reparación de piques	16-1a/16
marcador de pelota	
-caddie coloca pelota levantada detrás del marcador para que el jugador vea línea para el putt; si la pelota está en juego	20-4/2
-colocado en lugar distinto que detrás de la pelota; si se permite	20-1/19
-movida accidentalmente por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos	20-1/12
-pelota repuesta adelante del marcador y hecha rodar o deslizada hacia posición original	16-1a/17
-pelota repuesta pero marcador no removido, luego la pelota se mueve	20/4.1
-presionado hacia abajo por el contrario; si el contrario está sujeto a penalidad	20-1/6.5

-si el jugador puede usar objeto que no sea marcador de pelota o una moneda para marcar la posición de la pelota	20-1/16
- si levantar marcador de pelota del contrario, significa la concesión del próximo golpe	2-4/5
marcando de un green isla; recomendaciones al Comité	33-2a/10
palo usado como plomada	14-3/12
pelota desviada o detenida sobre el green	
-después de golpe desde el green	19-1/7
-después de golpe desde fuera del green	19-1/6
-golpe jugado desde el green golpea, sobre el green, pelota de un competidor que juega en otro grupo	19-5/2
-golpe jugado desde el green toca pero no mueve pelota del co-competidor que descansa sobre el green	19-5/4
-jugador golpea y devuelve pelota en movimiento de su compañero después que sobrepaso el hoyo	1-2/7
-por causa ajena en movimiento; golpe no repetido	19-1/3
-por pelota repuesta mientras otra pelota está en movimiento	16-1b/3
pelota entra en agujero de animal de madriguera en bunker, y se estaciona debajo del green	25-1b/25
pelota estacionada movida	
-jugador aleja con golpe la pelota del contrario después de concesión ; la pelota golpea y mueve la pelota del jugador	18-2a/18
-jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; luego la pelota se mueve	18-2b/8
-pié del jugador mueve la pelota accidentalmente, durante remoción de impedimentos sueltos	23-1/11
pelota golpeada desde el borde hoyo por enojo	18-2a/23
pelota jugada en el green desde lugar equivocado es levantada y jugada desde lugar correcto	20-7c/2
pelota levantada	
-en el green, colocada adelante del marcador y luego hecha rodar o deslizada hacia el marcador	16-1a/17
-en el green. mientras otra pelota está en movimiento; levantarla puede influir en el movimiento de la pelota en movimiento	16-1b/4
-limpiada y repuesta; luego la pelota cae dentro del hoyo	16-2/0.5
-porque el jugador teme que se mueva	16-1b/1
pelota repuesta	
-arrastrándola al lugar correcto con el putter	16-1d/3
-en lugar equivocado, sobre el green y embocada	20-7c/1
-línea dibujada o existente en la pelota apuntada para indicar línea para el putt al reponer la pelota	20-3a/2
-marcador de pelota no retirado después de reponerse la pelota; luego la pelota se mueve	20-4/1
-mientras otra pelota está en movimiento; es levantada nuevamente porque la que está en movimiento puede golpearla	16-1b/2
-mientras otra pelota está en movimiento; pelota repuesta seguidamente desvia la pelota en movimiento	16-1b/3
-y estacionada en el green; rueda y golpea otra pelota en el green	19-5/1.5
pelota que ayuda el juego	
-co-competidor puede levantar pelota sin demorar juego del competidor; procedimiento para miembro del Comité si la pelota no es levantada	22/7
-competidor pide al co-competidor que no la levante	22/6
pelota que oscila por el viento, presionada contra superficie del green	1-2/9
pelota que sobrepasa el borde del hoyo	
-alejada por el contrario antes que el jugador determine la situación	16-2/2
-cae dentro del hoyo después de concesión del próximo golpe	2-4/2

-cae dentro del hoyo después de preparado el golpe	18-2b/10
-jugador salta cerca para que la pelota caiga dentro del hoyo; la pelota cae dentro del hoyo	1-2/4
-levantada, limpiada y repuesta; luego cae dentro del hoyo	16-2/0.5
-pelota del co-competidor golpeada y alejada del borde del hoyo por el competidor, no es repuesta	3-2/1
pelota sustituta repuesta por competidor en lugar de la original en el green; error se descubre luego de ejecutado golpe del siguiente sitio de salida	15-2/3
pique de pelota	
-en posición de ayudar al contrario, reparado por el jugador	16-1c/2
-marcas de clavos de zapato reparada durante reparación de pique de pelota	16-1a/16
-parcialmente en y fuera del green en línea de juego	16-1c/1.5
-reparado por segunda vez	16-1c/1
practicando el putt	
-con putter de otro jugador sobre el green con el propósito de practicar	4-4a/13
-en el green anterior, jugando four-ball match, después que el compañero jugó desde el sitio de salida siguiente	30-3f/12
-fuera del green mientras espera para jugar el putt	7-2/3
probando superficie del green para ver si está mojado; si se permite	16-1d/4
recolocando el hoyo	
-cuando se dañó después que una pelota se posiciona cerca del hoyo en el green	33-2b/2
-debido a su difícil ubicación durante vuelta juego por golpes	33-2b/1.5
-general	33-2b/1
Regla Local	
-considerando como arena al material similar a la misma	33-8/40
-dejar sin efecto requerimiento de embocar en green provisorio; si se autoriza	33-8/1
-exigiendo que el jugador continúe jugando el putt hasta embocar; si se autoriza	33-8/7
-green equivocado; incluyendo el collar en la prohibición de dropear o jugar	33-8/33
-permitiendo alivio de surcos que rodean el green	33-8/24
-permitiendo alivio por obstrucción que se interpone en línea de juego en área cortada baja cerca del green	Ap I-B-6
rotando la pelota sobre el green sin marcar la posición	18-2a/33
GREEN EQUIVOCADO	
green doble; condición de la parte del green correspondiente al hoyo que no se está jugando	25-3/1
pelota dropeada sobre green equivocado al tomar alivio según una Regla; si se permite	20-7/3
procedimiento recomendado para determinar punto más cercano de alivio no usado por el jugador al tomar alivio de green equivocado	24-2b/2
Regla Local considerando green equivocado, incluyendo el collar del mismo, con prohibición de dropear y juego	33-8/33
GRIP Y TOMANDO EL PALO	
<i>Ver también PALO(S)</i>	
adaptador agregado al grip de palo de jugador con brazo artificial	14-3/15
cambiando palos debido a grips mojados	4-3/5

cinta adhesiva aplicada a la mano o guante para ayudar a tomar el palo	14-3/8
sosteniendo una pelota en la mano contra el grip	14-3/6.5
- mientras se hace swing o golpe de práctica	14-3/6
- mientras se juega el putt	

GRUPOS Y FORMANDO GRUPOS

Ver también [HORA DE SALIDA](#)

compañeros de equipo jugando como co-competidores intercambian consejo; si se permite	8-1/22
competidores forman sus propios grupos; si se permite	33-3/3
formación de grupos para desempate en juego por golpes; guía para el Comité	33-3/4
hora de salida	
- jugador llega tarde pero el grupo imposibilitado de jugar por demora en el juego	6-3a/4
- jugador llega tarde pero en tiempo para jugar en orden establecido	6-3a/2
- jugadores salen mas temprano	6-3a/5
juego suspendido por el Comité	
- competidor del grupo ha jugado desde el sitio de salida; opciones para los jugadores del grupo	6-8b/2
- competidor desea completar el hoyo; no así el co-competidor; si el competidor puede jugar solo y completar el hoyo	6-8b/3
- jugador desea practicar tras la reanudación pero antes de que su grupo juegue	7-2/12

GUANTE

Ver también [CINTA](#); [EQUIPO](#)

aplicando cinta adhesiva a guante; cuando se permite	14-3/8
otro caddie o un amigo lleva palos del jugador mientras su caddie vuelve al sitio de salida con el guante del jugador	6-4/4.5
usado como marca indicadora golpeado por la pelota cuando se la dropea bajo una Regla; si el guante es equipo	20-2a/7

GUIA

facultades del Comité para establecer pautas sobre ritmo de juego		Ap
I-C-4		
para		
- dejar sin efecto o modificar penalidad descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego bajo condición que requiere inmediata interrupción	6-8b/7	
- determinar cuando grave infracción a la Regla 1-2 ha ocurrido		1-2/0.5
- determinar el record de la cancha		Misc./1
- determinar qué pelota cuenta cuando el jugador procede de acuerdo con Regla 3-3		3-3/0.5
- determinar si pelota que no está en la Lista de Pelotas Aprobadas conforma con las Reglas		5-1/1.5
- el Comité para determinar Regla aplicable cuando el jugador procede bajo Regla inaplicable		34-3/6
- el Comité para resolución de cuestiones de hecho		34-3/9
- formar grupos para desempate en juego por golpes		33-3/4
- reubicar hoyo dañado después que una pelota está posicionada cerca de él en el green		33-2b/2

- reubicar hoyo durante vuelta en juego por golpes debido a dificultad de su posición
33-2b/1.5
- reubicar hoyos y/o marcas de salida durante vuelta en juego por golpes 33-2b/1

sobre cuándo cancelar una vuelta 33-2d/1

HANDICAP (COMPETENCIA) Y GOLPES DE HANDICAP

Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; RECLAMOS Y CONTROVERSIAS; SCORES Y TARJETAS DE SCORE

competencia four-ball con handicap

- jugador en match con el handicap mas bajo no puede competir; handicap a conceder que debe usarse 30-3a/3
- jugador en match usa handicap equivocado por mala información del Comité 33-1/12
- score gross del compañero con mejor score neto, no anotado por el marcador; error descubierto luego de entregada la tarjeta de score 31-3/1

competencia foursome con handicap

- competidores omiten anotar los handicaps individuales en la tarjeta de score entregada al Comité 6-2b/4
- handicap equivocado del compañero anotado por competidor; error descubierto después de cerrada la competencia 6-2b/2.5

competencia Stableford, contra par o contra bogey con handicap

- score del compañero traspuesto en un hoyo favorece al bando 32-2a/2
- score del compañero traspuesto en un hoyo no favorece al bando 32-2a/1
- score gross mas bajo anotado en tarjeta de score afecta resultado del hoyo (solo Stableford) 32-2a/3
- score gross mas bajo anotado en tarjeta de score no afecta resultado del hoyo (solo Stableford) 32-2a/4
- score gross mas bajo en tarjeta de score no afecta resultado del hoyo (contra par y contra bogey) 32-2a/5

competidor descalificado de competencia con handicap por jugar con uno mas alto; si puede ser declarado ganador del premio scratch en la misma competencia
33-1/13

determinando el honor

- en competencia juego por golpes con handicap 10-2a/1
- en match con handicap 10-1a/1

error del Comité

- competidor gana competencia con un handicap incorrecto debido a error del Comité; error descubierto después de cerrada la competencia 6-2b/3
- handicap equivocado aplicado por el Comité hace que jugador no reciba premio; error descubierto luego del cierre de la competencia 33-5/2
- handicap equivocado impreso en tarjeta de score proveída por el Comité no corregida por el competidor; error descubierto antes de cerrarse la competencia 6-2b/3.5
- jugador en four-ball match usa handicap equivocado por mala información del Comité 33-1/12
- mala aplicación del handicap afecta draw para match play; error descubierto en primera ronda de matches 33-5/3

golpe de handicap

- dado por error en hoyo en que no corresponde 6-2a/2
- reclamado después de conceder hoyo 6-2a/4
- reclamado por error en un hoyo; error se descubre antes de terminar el hoyo 6-2a/3
- tomado por el jugador y por error en un hoyo; condición de reclamo tardío 2-5/13

handicap equivocado

- anotado para su compañero, por el competidor en foursome juego por golpes; error descubierto después de cerrar la competencia 6-2b/2.5
- aplicado por el Comité hace que jugador no reciba premio; error se descubre ya cerrada la competencia 33-5/2
- competidor descalificado por devolver tarjeta de score con handicap mas alto, en la primera

vuelta de una competencia donde se toman los dos mejores de cuatro scores para determinar el ganador; si el competidor está descalificado para el resto de la competencia	6-2b/5
- impreso en tarjeta de score proveída por el Comité; error descubierto antes de cerrar la competencia	6-2b/3.5
- jugadores utilizan el 75% de la diferencia de handicap en lugar de la totalidad de la diferencia; error descubierto luego de decidido el resultado del match	6-2a/6
- usado a sabiendas por competidor en juego por golpes; error se descubre después de cerrada la competencia	6-2b/2
- usado por jugador en four-ball match por mala información del Comité	33-1/12
- usado por jugador en juego por golpes por error; se descubre después de cerrar la competencia	6-2b/1
- usado por error por jugador en un match; error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado	6-2a/5

omisión de jugadores de determinar el handicap antes de empezar el match hace que un jugador no reciba un golpe de handicap en un hoyo 6-2a/1

score neto negativo o cero; si se permite 2-1/2

significado de "handicap"

- cuando no se utiliza el handicap completo 6-2b/0.5
- para los propósitos de la Regla 6-2 6-2/1

tabla de golpes de handicap alterada por Comité para matches que no comienzan en el hoyo 1; si se permite 33-4/1

HAZARDS DE AGUA

Ver también [MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; PELOTA PROVISIONAL; VIRTUAL CERTEZA \(O CONOCIMIENTO\)](#)

agua ocasional confundida con hazard de agua	
-pelota original jugada según Regla de hazard de agua	25-1b/12
-pelota sustituta jugada según Regla de hazard de agua	25-1b/13

alivio de agujero de animal de madriguera tomado por jugador que no advierte que la pelota está en hazard de agua; error descubierto antes de jugar la pelota 25-1b/26

apoyando el palo

- apoyándose sobre el palo en hazard mientras espera para jugar 13-4/2
- bastón o palo utilizado para entrar o salir de un bunker cuando la pelota descansa en él 13-4/3.5
- cuando se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en hazard de agua 13-4/8
- limpiando la cabeza del palo en hazard de agua estando la pelota en él 13-4/40
- moviendo impedimentos sueltos en hazard y mejorando el área del swing a intentar 13-4/28
- sobre un puente del hazard de agua 13-4/30
- tocando con el palo una piedra solidamente enterrada en hazard, al hacer backswing 13-4/6
- tocando el pasto con el palo en swing de práctica en hazard de agua 13-4/4
- tocando el suelo con el palo, en hazard, mientras se sondea por pelota cubierta de hojas 12-1/4
- varios swings de práctica tocan el suelo en hazard de agua 13-4/3

asiento de pelota alterado cuando se la levantó de hazard de agua para identificarla; si el asiento original puede ser "el asiento mas cercano y parecido" 20-3b/7

caddie levanta la pelota en hazard de agua sin autorización del jugador 26-1/9

cambiando opción de alivio

- jugador dropea la pelota en bunker según la primera opción de la Regla 25-1b(ii), luego desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker 25-1b/9
- jugador levanta la pelota del bunker intentando dropear por la Regla 24-2b(ii), luego desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker 24-2b/5
- pelota dropeada golpea al jugador; si puede cambiar la opción de alivio al redropear 20-2a/6
- pelota dropeada primero golpea una parte de la cancha fuera de donde requiere la Regla

aplicable; si el jugador puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-6/2
-pelota dropeada primero golpea una parte de la cancha fuera de donde requiere la Regla aplicable; si el jugador puede reponer la pelota en su posición original	20-6/5
-pelota dropeada rueda a una posición que requiere redropearse; si el jugador puede cambiar la opción de alivio cuando redropea	20-2c/5
-punto por donde la pelota cruzó por última vez margen del hazard de agua determinado y la pelota dropeada; luego se comprueba que el punto es equivocado; si el jugador puede cambiar la opción al redropear	26-1/16
colocando la pelota	
-en la orilla de hazard de agua en lugar de dropearla para impedir que la pelota ruede al hazard	26-1/10
-en lugar de dropearla cuando evidentemente rodará a hazard de agua requiriendo redropeo	20-2c/3
condición de	
-agua que sobrepasa el margen de hazard de agua	25/2
-agujero de estaca que define hazard de agua removida	25/18
-cosas en crecimiento enraizadas en zona ambientalmente sensible definida como hazard de agua y que sobrepasan el area fuera del hazard	33-8/44.5
-insecto volando sobre hazard de agua	13-4/16.5
-parte movable de manguera	24-2b/15.3
-pelota tocando tanto hazard de agua como otra parte de la cancha	26/1.5
-piedra desprendida de pared de contención de hazard de agua	24/6
cuando se considera que la pelota está en un hazard de agua	26/1
cuando se preparó el golpe en un hazard de agua	18-2b/2
desborde de un hazard de agua	25/2
explicación de opción de la Regla 26-2 (pelota jugada dentro de un hazard de agua)	
-golpe ejecutado desde hazard de agua; pelota no sale del hazard, va fuera de límites o va a asiento injugable fuera del hazard	26-2/1
-pelota jugada desde hazard de agua termina descansando en el mismo hazard después de haber salido	26-2/2
hazard de agua lateral	
-aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c	26-1/14
-área de dropeo permitida bajo Regla de hazard de agua es tan estrecha que el jugador tiene dificultad para dropear dentro de ella	26-1/19
-considerando una parte de extensión de agua como hazard de agua y al resto como lateral	33-2a/7
-definido como hazard de agua	26/3.5
-definiendo el rough y áreas injugables adyacentes al fairway (áreas no incluidas en la definición de hazard de agua lateral), como hazard de agua lateral	33-8/35
-ejemplo de seria infracción a la Regla de hazard de agua lateral	26-1/21
-hazard de agua tratado como hazard de agua lateral	26-1/11
-hazard marcado como hazard de agua por donde la pelota cruzó el margen por última vez y como hazard de agua lateral donde la pelota se estacionó; opciones de alivio para el jugador	26-1/12
-imposible dropear no más cerca del hoyo del punto por donde la pelota cruzó por última vez margen del hazard de agua lateral	26-1/18
-lado opuesto de hazard de agua lateral definido como hazard de agua; opciones de alivio	26-1/13
-parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear no más cerca del hoyo	33-2a/9
-pelota dropeada dentro del largo de 2 palos del margen del hazard va a estacionarse a ´ a casi el largo de 4 palos del margen; si se requiere redropeo	20-2c/1
-permitiendo dropear en el lados opuesto al punto donde descansa la pelota en hazard de agua lateral; si se autoriza	26-1/20
-pelota movida hacia la cancha por corriente de agua en hazard de agua lateral	26-1/8
-procedimiento de alivio de hazard de agua lateral	26-1/15
-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua determinado y la pelota dropeada; luego se comprueba que el punto es equivocado	26-1/16

-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua determinado y la pelota dropeada y jugada; después se comprueba que el punto es equivocado	26-1/17
-Regla Local considerando hazard de agua como lateral al jugar desde el sitio de salida de adelante	33-2a/6
impedimento suelto	
-afectando asiento es movido por otro jugador al ejecutar un golpe en la cercanía mientras la pelota estaba levantada; si se considera que el asiento ha sido alterado y/o si se debe reponer el impedimento suelto	20-3b/8
-movido accidentalmente en hazard	13-4/13
-parte superior de la pelota cubierta por hojas, pero otra parte puede verse desde otro ángulo	12-1/3
-pelota en hazard se mueve al quitar impedimento suelto	13-4/15
-que cubre parcialmente pelota equivocada, quitado en hazard de agua	13-4/16
-remoción de obstrucción en hazard movería impedimento suelto	1-4/5
-removido de un hazard de agua; luego jugador decide no jugar del hazard	13-4/17
insecto volando sobre un hazard de agua	13-4/16.5
jugador dice al contrario que procederá según Regla de hazard de agua; cambia de idea después de que el contrario juega	9-2/13
marcando y definiendo	
-considerando el océano y la playa como a través de la cancha	33-2a/8
-considerando parte de una extensión de agua como hazard de agua y al resto como lateral	33-2a/7
-donde colocar líneas o estacas para definir márgenes de hazard de agua	33-2a/4
-green isla	33-2a/10
-hazard de agua no marcado, con margen fuera de límites	26/3
-parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear no más cerca del hoyo	33-2a/9
-pelota dentro de los márgenes naturales del hazard de agua, pero fuera de las estacas que lo definen	26/2
-Regla Local considerando hazard de agua como hazard de agua lateral cuando se juega del sitio de salida en adelante	33-2a/6
-río u otra extensión de agua adyacente a un hoyo pero fuera de la propiedad del club	33-2a/11
-zona ambientalmente sensible; recomendaciones para el Comité	33-8/41
orden de juego	
-cuando dos pelotas descansan en un hazard de agua y ambos jugadores toman alivio	10/2
-cuando dos pelotas se pierden en un hazard de agua	10/3
palo toca accidentalmente la pelota en hazard de agua, la pelota no se mueve	13-4/12
pelota considerada en hazard de agua encontrada fuera del hazard después de jugar una pelota según el procedimiento de golpe y distancia	26/6
pelota considerada injugable	
-a través de la cancha dropeada en hazard de agua	28/4
-a través de la cancha dropeada en hazard de agua; jugador elige no jugar la pelota y desea proceder según Regla de hazard de agua	28/4.5
-en hazard de agua, pelota dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-en hazard de agua; pelota sustituta dropeada en el hazard sin levantar la original; error descubierto antes de ejecutarse el golpe	20-7/2.5
pelota dropeada en otro hazard cuando se procede según Regla de hazard de agua	26-1/2
pelota enterrada en hazard de agua levantada para determinar si está inservible para el juego	5-3/5
pelota estacionada movida	
-al patearla cuando se está sondeando para buscarla en el agua en un hazard de agua	12-1/5
-al remover impedimento suelto	13-4/15
-en el agua en un hazard de agua después de preparar el golpe; presumiblemente debido a la corriente	

o no está claro el por qué	14-6/1
-hacia la cancha por corriente de agua en hazard de agua lateral	26-1/8
-hacia fuera de límites por una corriente de agua en hazard de agua	26-1/7
-mientras el jugador está en el proceso de tomar el stance	18-2b/3
pelota jugada desde el green cae en un hazard de agua adyacente	26-1/6
pelota jugada después de tomarse alivio según Regla de hazard de agua	
-pelota original encontrada luego en el hazard y embocada como segunda pelota	26-1/5
-pelota original luego encontrada fuera del hazard	26-1/3
-sin conocimiento o virtual certeza de que la original está en el hazard, la original encontrada luego en el hazard	26-1/4
pelota no encontrada	
-considerada en hazard de agua; encontrada afuera del hazard después de jugar otra pelota bajo el procedimiento de golpe y distancia	26/6
-pelota sustituta dropeada con conocimiento o virtual certeza; pelota original luego encontrada dentro de los 5 minutos	26-1/3.5
-pelota sustituta dropeada sin conocimiento o virtual certeza de estar en el hazard; pelota original luego encontrada dentro de los 5 minutos	26-1/3.7
pelota no encontrada ya sea en hazard de agua o agua ocasional que inunda el hazard	1-4/7
pelota provisional	
-jugada en la creencia de que la original puede estar perdida fuera de un hazard de agua; luego el jugador descubre que no hay posibilidad de que esté perdida fuera del hazard de agua	27-2a/2.5
-jugada únicamente en la creencia de que la original puede estar en hazard de agua	27-2a/2
-miembro del Comité por error dice al jugador que termine el hoyo con la pelota provisional en lugar de hacerlo con la original encontrada en un hazard de agua	34-3/3.7
-posibilidad de que la pelota original esté en hazard de agua no impediría jugar una provisional	27-2a/2.2
-sirviendo como pelota en juego si la original está injugable o en hazard de agua	27-2/1
pelotas intercambiadas al recuperarlas de un hazard de agua	15-1/4
probando la condición de un hazard de agua	
-jugador usa un bastón o un palo para entrar o salir de un hazard estando la pelota en el hazard	13-4/3.5
-significado de "probar la condición de un hazard" en la Regla 13-4a	13-4/0.5
-tocando el pasto con el palo durante un swing de práctica en un hazard de agua	13-4/4
redropeo se requiere al proceder según Regla de hazard de agua; si el jugador puede sustituir la pelota al redropear	20-6/4
Regla Local	
-autorizando a dropear del lado del green cuando la pelota no puede superar el hazard; si se autoriza	33-8/2
-considerando un hazard de agua como hazard de agua lateral cuando se juega del sitio de salida de adelante	33-2a/6
-definiendo el rough y áreas injugables adyacentes al fairway (áreas no incluidas en la definición de hazard de agua lateral), como hazard de agua lateral; si se autoriza	33-8/35
-ejemplo de Regla Local permitiendo jugar pelota provisional por Regla de hazard de agua	Ap I-B-I
-otorgando alivio sin penalidad de estaca inamovible de un hazard de agua para pelota que descansa en el hazard; si se autoriza	33-8/15
-otorgando alivio sin penalidad para pelota en hazard de agua dentro de límites del fairway; si se permite	33-8/36
-permitiendo dropear dentro del hazard de agua, detrás del punto donde descansa la pelota injugable en el mismo hazard; si se permite	33-8/37
seria infracción	
-ejemplo de seria infracción a la Regla de hazard de agua lateral	26-1/21
-golpe ejecutado desde zona ambientalmente sensible definida como hazard de agua	33-8/43

-hazard de agua tratado como hazard de agua lateral	26-1/11
-pelota declarada injugable en hazard de agua; dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-significativa ventaja obtenida al jugar desde zona ambientalmente sensible, definida como hazard de agua	33-8/44
si el jugador tiene derecho, antes de jugar, a averiguar la ubicación de la pelota del contrario que puede estar en hazard de agua	9-2/16
si puede tenerse virtual certeza de que una pelota está en un hazard de agua sin ir hacia adelante para ver las condiciones alrededor del hazard	26-1/1.3
significado de	
-"conocimiento o virtual certeza" en la Regla 26-1	26-1/1
-"detrás" en la Regla 26-1	26-1/1.5
-"margen opuesto" en la Regla 26-1c	26-1/14
zona ambientalmente sensible	
-golpe ejecutado desde zona ambientalmente sensible definida como hazard de agua	33-8/43
-ingresando a recuperar una pelota	33-8/42
-marcando y definiendo; recomendaciones para el Comité	33-8/41
-significativa ventaja obtenida al jugar desde esa área, definida como hazard de agua	33-8/44
zona de dropeo; ejemplo de Regla Local para establecerla como opción adicional a la Regla 26-1	Ap I-B-8

HOJAS

Ver también [ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIÓN DE OBJETOS](#)

barriendo repetidamente con la palma de la mano en el putting green para quitar hojas pequeñas	16-1a/9
jugador mueve hojas en un hazard al acercarse a la pelota y tomar el stance	13-4/13.5
parte superior de la pelota cubierta de hojas en hazard, pero parte de la pelota visible desde otro ángulo	12-1/3
Regla Local:	
-declarando la acumulación de hojas a través de la cancha (en un hoyo determinado), como terreno en reparación	33-8/31
-otorgando alivio por acumulación de hojas en bunkers	13-4/33
remoción de hojas del putting green por el Comité; si se autoriza	33/1
tocando	
-el suelo con el palo, en bunker o hazard de agua, sondeando por la pelota que se cree está cubierta por hojas	12-1/4
-hojas durante el backswing para el golpe, en bunker o hazard de agua	13-4/33
una hoja de un conjunto de hojas es volteada en espacio del swing a intentar; si se mejoró dicho espacio	13-2/0.5

HONOR

Ver también [JUGANDO FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO](#)

determinación del honor	
-cuando contrario exige al jugador cancelar golpe ejecutado desde fuera del sitio de salida	11-4a/1
-en juego por golpes con handicap	10-2a/1
-en match con handicap	10-1a/1
-en sitio de salida siguiente al del hoyo en discusión	10-1a/2

jugadores acuerdan no jugar desde el sitio de salida en el orden prescrito para ahorrar tiempo 10-1c/3

HORA DE SALIDA

Ver también CANCHA INJUGABLE O CERRADA; GRUPOS Y FORMANDO GRUPOS

ambos competidores llegan tarde en match play 6-3a/3

aplicación de la Regla 6-3a, penalidad de descalificación, en competencia por equipos en la que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan en cada vuelta 33/8

cancha cerrada

-jugador no presente a la hora de salida 33-3/2

-match comenzó sin que los jugadores supieran que la cancha estaba cerrada 33-2d/4

condición del horario de salida fijado por los jugadores 33-3/1

cuando el juego se reanuda después de la suspensión

-competidor se niega a iniciar o levanta pelota debido a condiciones del tiempo; vuelta luego cancelada 33-2d/3

-cuando deben estar presentes los jugadores 6-8b/9

-jugador imposibilitado de reanudar match a la hora programada 6-8b/4

grupos y horarios de salida determinados por los competidores; si el Comité puede permitirlo 33-3/3

“hora de salida” significado 6-3a/2.5

jugador ausente se une al compañero después que co-competidor jugó desde el sitio de salida pero antes de que lo haya hecho su compañero 31-2/1

jugador que no puede jugar en fecha programada concede el match; posteriormente se cambia la programación y el jugador pide su rehabilitación 2-4/20

jugador(es) no presentes a la hora de salida

-ambos jugadores llegan tarde en match play 6-3a/3

-anotado como tercero para jugar en el grupo llega a tiempo para hacerlo 6-3a/2

-cancha cerrada a esa hora 33-3/2

-circunstancias que ameritan dejar sin efecto penalidad de descalificación por llegar tarde a la hora de salida 6-3a/1.5

-grupo imposibilitado de iniciar el juego por demora 6-3a/4

-horario fijado por los jugadores tiene la misma validez que el del Comité 33-3/1

-llega a las 9:00:45 para el horario de las 09:00 6-3a/2.5

postergación de match final debido a lesión de un jugador 6-3a/1

saliendo mas temprano que la hora de salida 6-3a/5

todos los competidores deben estar presentes 6-3a/2

HORMIGAS Y HORMIGUEROS

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; INSECTOS

condición del hormiguero 23/5

peligro de hormigas ponzoñosas 33-8/22

Regla Local tratando montículos de hormigueros cónicos y duros como terreno en reparación 33-8/22

situación peligrosa	
- significado de situación peligrosa	1-4/11
- procedimiento de alivio	1-4/10

HOYO

Ver también [ASTA BANDERA](#); [CONCESIÓN](#); [EMBOCADA Y EMBOCAR](#); [GREEN](#); [PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO](#); [RECLAMOS Y CONTROVERSIAS](#)

concesión	
- jugador concede próximo golpe del contrario y luego golpea la pelota de su contrario dentro del hoyo	2-4/1
- jugador que no encuentra la pelota concede el hoyo; después encuentra la pelota dentro del hoyo	2-4/11
- pelota cae dentro del hoyo después de concesión del próximo golpe	2-4/2
daños de marcas de clavos alrededor del hoyo reparados; si se permite	16-1c/4
dos hoyos en cada green en cancha de 9 hoyos	16/7
folleto proporcionando distancias a los hoyos desde varios puntos	14-3/5
hoyo dañado	
- borde levantado arreglado por jugador después de embocar pero antes que lo haga contrario, co-competidor o compañero	1-2/3.5
- cuando se permite repararlo y procedimiento para el jugador	16-1a/6
hoyo rodeado por agua ocasional	33-2d/2
jugador emboca putt corto; otro jugador alega que sacó la pelota del hoyo antes que se estacionara	16/5.5
jugador juega alejándose del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6
jugador juega putt con una mano y agarra la pelota dentro del hoyo con la otra	1-2/5
marcando posición del hoyo con un palo en lugar del asta bandera	17-3/6
pelota alejada del borde del hoyo por golpe dado por enojo	18-2a/23
pelota descansando contra el asta bandera se aleja del hoyo cuando el jugador quita el asta bandera; no se coloca la pelota en el borde del hoyo	17-4/4
pelota enterrada en la pared interna del hoyo	
- toda la pelota debajo del borde del hoyo	16/2
- toda la pelota no está debajo del borde del hoyo	16/3
pelota estacionada alejada del hoyo por espectador atendiendo asta bandera	
18-1/10	
pelota original descubierta en el hoyo después que jugador la buscó durante cinco minutos y haber continuado el juego con la pelota provisional	1-1/3
pelota que sobrepasa el borde del hoyo	
- alejada por contrario antes que el jugador determine su situación	16-2/2
- cae dentro del hoyo después de concesión del próximo golpe	2-4/2
- cae dentro del hoyo después de prepararse el golpe	18-2b/10
- cae en el hoyo después que el jugador espera 40 segundos	16-2/1
- jugador salta cerca del hoyo para hacer caer la pelota; pelota cae en el hoyo	1-2/4
- levantada, limpiada y repuesta; pelota cae entonces en el hoyo	16-2/0.5
- pelota del co-competidor alejada del borde del hoyo por competidor no repuesta	3-2/1

pelota rueda y entra al hoyo después de ser repuesta en el green	20-3d/1
pelota soplada dentro del hoyo por competidor no repuesta y embocada	3-2/2
persona que atiende asta bandera se para detrás del hoyo 17-1/4	
posición del hoyo en el green indicada por	
- asta bandera de forma cónica o con diámetros distintos	17/3
- banderas de distinto color	17/2
- dispositivo del asta bandera	17/1
procedimiento para el árbitro para determinar qué pelota está más lejos del hoyo	10-1b/1
recolocando un hoyo durante la vuelta estipulada	
- cuando está dañado después que una pelota se estacionó cerca de él en el green	33-2b/2
- debido a lo dificultoso de su posición	33-2b/1.5
- general	33-2b/1
revestimiento del hoyo	
- no hundido a suficiente profundidad; alivio disponible para el jugador	16/4
- pelota golpea borde del revestimiento y rebota fuera del hoyo	16/5
- sacado con el asta bandera; pelota cae dentro del hoyo sin revestimiento	17/7
- sacado con el asta bandera; revestimiento desvía la pelota	17/8
sacando agua ocasional del hoyo	16-1a/4
significado de "se para cerca del hoyo" 17-1/1	
tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en la línea de putt	16-1c/3
tocando el interior del hoyo	16-1a/5
HOYO EMPATADO	
<i>Ver también</i> ABANDONAR; CONCESIÓN	
acuerdo entre jugador y contrario para dar hoyo como empatado	
- cuando no pueden resolver problema de Reglas	2-1/1
- después de publicado el resultado del match, jugador se da cuenta que ganó un hoyo que resultaría en haber ganado match; luego formula un reclamo	2-5/9
- luego de los segundos golpes en un par 5	2-1/1.5
competencia four-ball	
- aplicación de la Regla 2-2 en four-ball match	30-3/3
- jugador con un putt para empatar levanta su pelota por sugerencia de contrario basada en mal entendido sobre score del compañero del jugador	30/5
- jugador renuncia al turno de jugar el putt; mas tarde desea jugar el putt para empatar	30-3b/2
- jugadores en bandos opuestos intercambian pelotas durante juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus pelotas; error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/3
consejo dado por el jugador al contrario que tiene un putt para empatar	2-2/1
creyendo que ganó el hoyo, jugador levanta el marcador de pelota del contrario; el putt del contrario era para empatar; si levantar marcador de pelota del contrario se considera concesión	2-4/5
determinación del honor en el hoyo siguiente a un hoyo en discusión	10-1a/2

hora de salida; en un match ambos jugadores llegan tarde 6-3a/3	
información incorrecta	
- dada por el jugador hace que contrario, con un golpe para empatar, levante su pelota	9-2/6
- ocasiona que contrario por error piense que tiene un putt para empatar; contrario emboca su putt y entonces se descubre el error	9-2/14
jugador se va del green bajo la impresión errónea de que su compañero empató el hoyo, vuelve y juega el putt para empatar; si es permitido 30/4	
pelota que sobrepasa el borde del hoyo luego de golpe para empatar quitada de su posición por contrario antes de que el jugador haya determinado su situación	16-2/2
resultado de un match cuando un jugador está dormido y el contrario concede el hoyo	2-3/2
IMPEDIMENTOS SUELTOS	
<i>Ver también</i> CONDICIÓN DE OBJETO	
afectando el asiento	
-movidos cuando se levanta la pelota a través de la cancha	23-1/7
-quitados mientras la pelota está levantada a través de la cancha	23-1/8
ayuda para mover impedimento suelto grande	23-1/3
bunker o hazard de agua	
-al apoyar el palo en el hazard se mueven impedimentos sueltos y se mejora el área del swing a intentar	13-4/28
-bunker cubierto de hojas; jugador toca las hojas durante el backswing	13-4/33
-competidor levanta impedimentos sueltos del bunker, estando su pelota y la del compañero en el bunker	31-8/1
-impedimento suelto afectando asiento de la pelota del jugador, movido por otro jugador que ejecuta un golpe cerca, mientras la pelota estaba levantada; si se considera que se alteró el asiento	20-3b/8
-impedimento suelto movido accidentalmente en hazard	13-4/13
-impedimentos sueltos que cubren parcialmente una pelota equivocada en hazard de agua, quitados	13-4/16
-impedimentos sueltos removidos en hazard de agua; jugador decide luego no jugar desde el hazard	13-4/17
-jugador considera su pelota injugable en bunker; la levanta y luego mueve impedimentos sueltos del bunker	13-4/35.7
-jugador levanta impedimentos sueltos del bunker estando su pelota y la de su compañero en él	30-3f/1
-jugador mueve impedimentos sueltos al acercarse a la pelota en hazard	13-4/13.5
-jugador patea accidentalmente una piña, que cae al bunker y la levanta	13-4/14
-pelota afuera del bunker; piedra en el bunker en la línea de juego presionada o removida	13-2/31
-pelota en hazard movida al quitarse impedimento suelto	13-4/15
-piña cae de un árbol y va a parar detrás de la pelota del jugador, que está en el bunker	13-4/18.5
-pisadas alisadas por el jugador mientras va hacia la pelota en el bunker; impedimentos sueltos son movidos incidentalmente en el proceso	13-4/9.5
-remoción de obstrucción en bunker ocasionaría mover impedimentos sueltos	1-4/5
-suelo del hazard tocado con el palo al sondear por la pelota que se cree cubierta por impedimentos sueltos	12-1/4
competidor solicita a co-competidor que lo ayude para quitar impedimentos sueltos y evitar penalidad	33-7/7
condición de	
-agujas de pino apiladas para su remoción	25-1b/17
-agujeros de aireación	23/12
-arañas y telas de araña	23/5.5
-árbol caído	23/7
-bellota enterrada	23/9

-cáscara de fruta	23/4
-conchilla molida usada en bunker	33-8/40
-criatura similar a insecto	23/5.5
-divot parcialmente adherido y doblado	13-2/5
-hormiguero	23/5
-insecto sobre la pelota	23-1/5
-insecto volando sobre hazard de agua	13-4/16.5
-lava en polvo	33-8/40
-lombriz parcialmente bajo tierra	23/8
-musgo y enredaderas en árboles y en el suelo	13-2/37
-nido de pájaro	1-4/9
-pasto adherido a la pelota	21/2
-pasto cortado	25/11
-pedacitos de madera usados para cubrir camino o sendero	23/14
-pedregullo usado para cubrir un camino o senda	23/14
-pelota enterrada en una fruta	23/10
-pera a medio comer	23/3
-piedra enterrada sólida o parcialmente	23/2
-piedra grande removible únicamente con gran esfuerzo	23-1/2
-piedra utilizada para cubrir camino o sendero	23/14
-rocío o escarcha en línea del putt	16-1a/3
-rocío o escarcha en otro lado que no sea en línea del putt	13-2/35
-saliva	25/6
-terrón de tierra	23/13
-tierra suelta de montículo de pájaro, reptil o animal de madriguera	23/11
-víbora, viva y muerta	23/6.5
cuándo un impedimento suelto se transforma en obstrucción	23/1
desalojados por	
-golpe del compañero o contrario y mueve la pelota del jugador	18-1/8
-swing de práctica y causa que la pelota se mueva	18-2a/20.5
doblando pasto al quitar impedimento suelto	13-2/13
green	
-barriendo impedimentos sueltos a lo largo de línea del putt en lugar de hacia un costado	16-1a/10
-barriendo impedimentos sueltos en línea del putt, con la palma de la mano	16-1a/9
-después de preparar el golpe en el green, la pelota se mueve al espantar un insecto	23-1/12
-jugador repara una depresión en línea de putt creada al remover bellota parcialmente enterrada	16-1a/7
-marcador de pelota movido accidentalmente por jugador después de haber quitado impedimentos sueltos	20-1/12
-mata de pasto en línea del putt barrida hacia un lado para ver si está suelta	16-1a/11
-pelota movida accidentalmente por el pie al quitar impedimentos sueltos en el green	23-1/11
-remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos en el green por el Comité	33/1
-removiendo impedimentos sueltos en línea del putt con una gorra o una toalla	16-1a/8
medios por los cuales los impedimentos sueltos pueden ser removidos	23-1/1
objeto natural, que interfiere el swing, es movido para determinar si está suelto	13-2/26
pelota a través de la cancha se mueve al quitarse impedimento suelto cercano	18-2a/30.5
pelota en movimiento desviada o detenida por divot arrancado por el jugador al ejecutar golpe	19-2/9
pelota tocada	
-accidentalmente al quitar impedimento suelto	18-2a/31
-con una piña o un palo para evitar moverla al quitar un impedimento suelto	18-2a/32

removiendo	
-arena o tierra suelta de zona de dropeo	13-2/11
-impedimentos sueltos del área en la que ha de dropearse la pelota	23-1/6
-impedimentos sueltos del lugar en que ha de colocarse la pelota	23-1/6.5
-impedimentos sueltos que afectan juego del jugador, por contrario o co-competidor; penalidades, si las hay, y si el jugador debe reponer impedimentos sueltos	23-1/10
-impedimentos sueltos que están fuera de límites	23-1/9

rompiendo parte de un impedimento suelto grande 23-1/4

se interponen entre la pelota enterrada y el suelo (criterio sobre estar enterrada) 25-2/0.5

significado de "sólidamente enterrado" en la definición de impedimentos sueltos 23/2

INDICANDO LA LÍNEA DE JUEGO

Ver también [INDICANDO LA LÍNEA PARA EL PUTT; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT](#)

green tocado para indicar línea de juego antes de que el jugador ejecute un golpe desde fuera del green 8-2b/3

línea dibujada o existente en la pelota usada para indicar línea para el putt al reponer la pelota 20-3a/2

objeto o marca colocada

- al lado o detrás de la pelota para indicar línea de juego 8-2a/2
- indicando distancia para un golpe de pitch 8-2a/3

palo colocado en el suelo para alinear los pies 8-2a/1

INDICANDO LA LÍNEA PARA EL PUTT

Ver también [GREEN; INDICANDO LA LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT](#)

caddie mientras atiende asta-bandera sugiere al jugador que apunte a su pié; si se quebrantó alguna Regla 8-2b/2

condición autorizando a capitanes de equipos a indicar línea para el putt pero requiere que ellos permanezcan fuera del green 8-2-b/4

jugador toca el green al indicar la línea para el putt de su compañero; al hacerlo toca incidentalmente su propia línea del putt; si se aplican penalidades múltiples 30/2.5

línea

- dibujada o existente en la pelota usada para indicar línea para el putt al reponer la pelota 20-3a/2
- raspar una línea en el green para marcar la posición de pelota 20-1/16

marcador de pelota en posición de ayudar a un jugador en la alineación de su putt 20-1/11

sombra proyectada por el caddie para indicar línea para el putt 8-2b/1

INFORMACIÓN EQUIVOCADA

Ver también [INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS; INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS; RECLAMOS Y CONTROVERSIAS](#)

árbitro

- impone penalidad en el hoyo anterior después de iniciado juego del siguiente hoyo; si se permite 2-5/12

-no impone penalidad por demora indebida creyendo que el jugador había perdido el hoyo; si el contrario puede hacer un reclamo sobre la base de información equivocada cuando el error del árbitro sale a la luz varios hoyos después	34-3/2	
bando en foursome ejecuta sus golpes de salida, en tres hoyos, en el orden incorrecto; contrarios presentan reclamo durante el tercer hoyo	29-2/2	
contrario pregunta al jugador cuantos golpes ejecutó		
-jugador retiene información hasta después del turno de juego del contrario	9-2/3.5	9-2/4
-jugador se niega a contestar	9-2/3.5	
four-ball match play		
-jugador, fuera de juego en un hoyo, da información equivocada; si es penalizado el compañero	30-3f/4	
-jugador gana hoyo con pelota equivocada y compañero levanta su pelota: error descubierto en el hoyo siguiente	30-3c/2	
-jugador juega la pelota de su compañero; error descubierto después que el contrario ha ejecutado su próximo golpe	30-3c/4	
-jugador levanta la pelota que descansa contra asta-bandera sin embocarla; los otros levantan creyendo por error, que el jugador ganó el hoyo	30-3f/3	
-jugadores de bandos opuestos intercambian pelotas durante juego de un hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en el hoyo siguiente	30-3c/3	
ganador legítimo del match no plantea reclamo y accede a jugar hoyos extras	2-5/7	
información de handicap		
-golpe de handicap reclamado por error en un hoyo; error descubierto antes de completarse el hoyo	6-2a/3	
-handicap equivocado usado debido a información errónea del Comité	33-1/12	
-handicap equivocado usado por error; error descubierto después de anunciarse oficialmente el resultado	6-2a/5	
información incorrecta		
-dada después del juego de un hoyo; cuándo se aplica la penalidad	9-2/2	9-2/15
-dada por el caddie o compañero	9-2/2	
-dada por el jugador; corregida después que el contrario concede el putt, pero antes de que contrario juegue el próximo golpe	9-2/7	
-hace que contrario levante marcador de pelota	9-2/5	
-hace que contrario piense equivocadamente, que tiene un putt para empatar; contrario emboca y luego se descubre el error	9-2/14	
-sobre golpes, daba voluntariamente por el jugador al contrario	9-2/3	
-sobre penalidad aplicable al jugador dada por el contrario; error descubierto después de que el resultado del match fue anunciado; entonces el jugador presenta reclamo	2-5/10	
-sobre Reglas dada al jugador	9/1	
infracción a la Regla de 14 palos después de concluido el match pero antes de anunciarse oficialmente el resultado	2-5/5.5	
juego por golpes		
-competidor da información equivocada a co-competidor en desempate a muerte súbita	9-3/1	
-información incorrecta sobre Reglas	9/1	
jugador gana el hoyo		
-con la pelota original después de jugar pelota equivocada; el contrario no presenta reclamo durante el juego del hoyo; lo presenta la día siguiente	2-5/4	
-con pelota equivocada y el compañero levanta; error descubierto en el hoyo siguiente	9-2/8	30-3c/2
-con pelota equivocada; error descubierto en el hoyo siguiente, contrario reclama el hoyo anterior	9-2/8	
jugador le dice al contrario que procederá según Regla de hazard de agua; cambia de idea después de que le contrario juega	9-2/13	

jugador levanta la pelota antes de embocar; contrario luego levanta la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo	2-5/3
malentendidos	
-jugador y contrario acuerdan dar por empatado un hoyo; después de haberse publicado el resultado el jugador se da cuenta que él ganó ese hoyo y por lo tanto debería haber ganado el match; entonces presenta un reclamo	2-5/9
-jugador y contrario creen por error que el match está empatado después de 18 hoyos y juegan un hoyo extra sin presentar reclamo	2-5/6
-jugadores abandonan el último green con la impresión de que el match había concluido; más tarde se dan cuenta de que estaba igualado; si es válido un reclamo posterior	2-3/1
-la lectura equivocada del número de la pelota del jugador da como resultado un acuerdo para que el jugador pierda el hoyo por jugar pelota equivocada	9-2/11
match concedido por el jugador después de haberlo ganado cuando el contrario presenta un reclamo inválido referido a los golpes empleados	2-4/15
omisión conciente de corregir error del contrario sobre el estado del match	9-2/12
pelotas inadvertidamente intercambiadas por los jugadores luego que una pelota golpea y mueve la otra	15-1/2.5
reclamo inválido no controvertido	2-5/5
score equivocado para el hoyo dado por el jugador	
-después de jugarse el último hoyo; reclamo efectuado después de anunciarse el resultado	2-5/11
-error descubierto varios hoyos después	9-2/9
-golpe de penalidad omitido por el jugador al informar al contrario score para el hoyo; error descubierto después que el contrario concedió el match	9-2/10
-ocasiona que contrario con chance para empatar levante la pelota	9-2/6

INFORMACIÓN INCORRECTA SOBRE LAS REGLAS

Ver también [INFORMACIÓN EQUIVOCADA](#); [INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS](#)

dada por el Comité	
-árbitro incorrectamente dice al jugador que debe cancelar y repetir el golpe	34-3/1.3
-coloca al jugador en seria desventaja en juego por golpes	34-3/3.3
-corrección de fallo incorrecto hecha durante desarrollo de la vuelta siguiente de la competencia; si se permite	34-3/1
-jugador en match procede según fallo incorrecto del Comité; pautas para el Comité cuando se descubre el error	34-3/3
-jugador procede según fallo del Comité basado en los hechos disponibles; posteriormente se comprueba que dicha versión era incorrecta	34-3/8
-jugador procede sobre fallo del Comité basado en la versión de los hechos dada por el jugador; posteriormente otros hechos prueban que el fallo fue incorrecto	34-3/7
-palo que no se ajusta a las Reglas aprobado por fallo; el jugador usa ese palo	34-3/1.5
-si el jugador debería ser exceptuado de penalidad y por cuanto tiempo	34-3/1.5
dada por el jugador; guía para Comité cuando información incorrecta es dada por ignorancia o a sabiendas	9/1
match play	
-fallo dado en hoyo previo revocado por el árbitro después de comenzado el juego en el hoyo siguiente	34-2/6
-fallo dado en el último hoyo es revocado por el árbitro después que los jugadores abandonaron green pero antes de que el resultado final fuera anunciado	34-2/5
-fallo equivocado dado por persona que no es del Comité aceptado por los jugadores; match jugado hasta su conclusión basado en ese fallo; si Comité podría considerar un reclamo posterior	2-5/8
-incorrecta información sobre penalidad a aplicarse al jugador, dada por el contrario; error descubierto después de anunciarse resultado del match; jugador luego presenta reclamo	2-5/10

-jugador y contrario acuerdan por error procedimiento incorrecto; si se puede presentar un reclamo válido después del procedimiento seguido 2-5/8.5

INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS

Ver también [INFORMACIÓN EQUIVOCADA](#)

four-ball match; jugador con putt para empatar levanta, por error, ante la sugerencia del contrario basada en un malentendido 30/5

información incorrecta dada

-por compañero del jugador o su caddie al contrario 9-2/2

-por competidor en desempate a muerte súbita 9-3/1

-voluntariamente por jugador al contrario 9-2/3

jugador concede match después de ganarlo cuando el contrario presenta un reclamo inválido sobre los golpes empleados 2-4/15

jugador dice al contrario que procederá según Regla de hazard de agua; cambia de idea después de que el contrario juega 9-2/13

no corregir a sabiendas malentendido del contrario sobre el estado del match. qué constituye información equivocada 9-2/12

reteniendo información acerca de los golpes empleados

-hasta turno de juego del contrario 9-2/4

-jugador rehúsa decir al contrario número de golpes empleados 9-2/3.5

score equivocado del jugador informado al contrario

-contrario con oportunidad para empatar levanta pelota 9-2/6

-contrario por error cree que tiene un putt para empatar, emboca su putt y entonces se descubre el error 9-2/14

-después del juego del hoyo; error no corregido; cuándo se aplica la penalidad 9-2/15

-error descubierto varios hoyos después 9-2/9

-golpe de penalidad omitido al informar al contrario score para el hoyo; error descubierto después de que el match fue concedido por el contrario 9-2/10

“tan pronto como sea posible” en la Regla 9-2, su significado 9-2/1

INSECTOS

Ver también [ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO \(Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS\); CONDICIÓN DE OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS](#)

condición de

-arañas (o criaturas similares) y telarañas 23/5.5

-hormiguero 23/5

-insecto volando en hazard de agua 13-4/16.5

después de preparar el golpe en el green, la pelota se mueve al intentar espantar un insecto 23-1/12

interrupción del juego debido a picadura de abeja 6-8a/3

quitar un insecto de la pelota; si se permite 23-1/5

Regla Local

-considerando hormigueros cónicos endurecidos como terreno en reparación 33-8/22

-permitiendo alivio sin penalidad por daños hechos por insectos 33-8/21

situación peligrosa

-abejas interfiriendo el juego	1-4/10
-hormigas ponzoñosas interfiriendo el juego	33-8/22
-significado de "situación peligrosa"	1-4/11

INTERCAMBIANDO PELOTAS

Ver también PELOTA SUSTITUTA

competidor juega pelota equivocada y no la puede encontrar; podría ser la del co-competidor	15-3b/1
pelotas cambiadas inadvertidamente	
- competidor levanta su pelota y la del co-competidor, las cambia al reponerlas	15-2/4
- cuando se las recupera de hazard de agua	15-1/4
- por compañeros en competencia four ball Stableford	
32-2b/1	
- por competidores en lugar desconocido	15-1/2
- por jugadores después de que una pelota golpea y mueve la otra	
15-1/2.5	
- por jugadores en bandos opuestos durante juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus pelotas; error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/3
- por jugadores entre hoyos	15-1/1

INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

agua ocasional cubriendo sitio de salida; si Comité debería interrumpir el juego	25-1b/4
árbol cae en el fairway durante vuelta estipulada	25/9.5
asiento alterado	
- en bunker antes de reanudación del juego	6-8d/2
- por causas naturales durante interrupción del juego	6-8d/1
características de juego de un palo cambiadas mientras juego estaba suspendido; error se descubre antes de reanudar el juego	4-2/2
competidor se niega a salir o se retira a causa del mal tiempo; la vuelta es cancelada más tarde	33-2d/3
debido a daño en carro motorizado	6-8a/4
debido a problema físico	6-8a/3
durante la suspensión del juego	
- palo puesto en bolsa de otro jugador por error	4-4a/5.5
- pelota movida accidentalmente por el jugador	18-2a/25
- pelota visible desde sitio de salida antes de la suspensión del juego, desaparece o es movida por causa ajena durante la suspensión	6-8d/4
entrando al club house o bar del hoyo 9 para refrescarse durante la vuelta	6-8a/2.7
guia para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego	6-8b/7
guia para el Comité sobre cuando cancelar una vuelta	33-2d/1
hoyo rodeado por agua ocasional	33-2d/2
juego suspendido por el Comité	
- competidor no reanuda el juego en horario ordenado por el Comité	6-8b/6
- competidor quiere terminar hoyo; co-competidor no; si competidor puede jugar solo y terminar el hoyo	6-8b/3

- competidores interrumpen juego de un hoyo inmediatamente, luego reanudan y lo completan antes de que el Comité ordene reanudación del juego	6-8b/1
- jugador desea practicar luego de reanudación pero antes de que su grupo juegue	7-2/12
- jugador dropea una pelota después de suspendido el juego por situación peligrosa	6-8b/8
- jugador juega fuera de turno en match después de suspendido el juego por el Comité y después de que el contrario interrumpió el juego	6-8b/3.5
- opciones para lo jugadores si un competidor del grupo ha jugado desde el sitio de salida	6-8b/2
- por situación peligrosa; compañeros no interrumpen el juego inmediatamente contraviniendo condición de la competencia	30-3e/1
jugador diciendo que hay peligro de rayos se niega a orden del Comité de reanudar juego	6-8b/5
jugador imposibilitado de reanudar match suspendido en el momento establecido	6-8b/4
match interrumpido por acuerdo	
- debido a lluvia; luego jugador quiere reanudarlo; contrario se opone aun cuando la cancha está jugable	6-8a/5
- debido a lluvia; posteriormente jugador quiere reanudarlo, contrario se opone por considerar la cancha injugable	6-8a/6
- no puede reanudarse hasta tres días después; jugador quiere jugar en la cancha de la competencia antes de la reanudación	7-2/10
- si los jugadores pueden jugar los doce primeros hoyos al día siguiente si el match se suspendió en el hoyo 13 el día anterior	7-2/11
- volver a jugar un match cuando fue suspendido en vez de reanudarlo desde donde juego se interrumpió	2-1/6
mirando televisión durante 45 minutos después de 9 hoyos	6-8a/1
pelota en mal asiento durante suspensión del juego; jugador no estima la posición con la exactitud necesaria al reponer la pelota	6-8d/5
pidiendo consejo cuando juego está suspendido	8-1/20
reanudación del juego	
- cuando deben estar presentes los jugadores	6-8b/9
- pelota dropeada aliviándose de obstrucción inmediatamente después de reanudado el juego; si el jugador puede levantar y limpiar o sustituir y luego colocar la pelota según la Regla 6-8d (ii)	6-8d/3
reemplazo de palo roto en la cancha de práctica durante suspensión del juego; si está permitido	4-3/11
Regla Local o condición de la competencia	
- autorizando a los jugadores, si lo acuerdan, a suspender el juego por mal tiempo; si está autorizado	33-8/5
- ejemplo de condición exigiendo inmediata suspensión del juego debido a situación de peligro	Ap I-C-5
resguardándose mientras se espera para jugar	6-8a/2
retornando al sitio de salida para buscar un palo olvidado	6-7/1
revestimiento del hoyo no hundido a suficiente profundidad; si se permite interrumpir el juego	16/4
significado de “buena razón para levantarla” cuando el juego se suspende	6-8c/1
tapa de un hoyo antiguo en la línea de putt no se puede reparar; si jugadores pueden interrumpir el juego para solicitar ayuda del Comité	16-1c/3
tiempo permitido para buscar pelota perdida si se suspende juego durante la búsqueda	27/1.5

JUGANDO FUERA DE TURNO

Ver también HONOR; ORDEN DE JUEGO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES

juego por golpes

- co-competidores acuerdan jugar fuera de turno para ganar tiempo; si convinieron dejar sin efecto las Reglas 10-2c/2
- competidor juega fuera de turno; cree que golpe debe ser cancelado y jugado nuevamente, dropea una pelota en el lugar de donde ejecutó el golpe; el procedimiento es cuestionado 27/17
- competidor objeta al co-competidor haber jugado fuera de turno; circunstancias que se dan 10-2b/1
- jugador deseando dar por perdida pelota original, juega la provisional fuera de turno 27-2b/1
- pelota jugada fuera de turno desde sitio de salida, abandonada; competidor juega otra pelota en el orden correcto 10-2c/1

limitaciones al derecho de los compañeros para jugar en el orden que consideren mejor 31-4/2

match play

- en four-ball match, el bando juega fuera de turno desde sitio de salida; contrarios requieren que uno de los jugadores repita y el otro no 30-1/1
- en three-ball match, jugador juega fuera de turno desde sitio de salida, un contrario exige repetir el golpe y el otro no 30-2/1
- jugador al que se le pide que levante la pelota en lugar de hacerlo juega fuera de turno 10-1c/2
- jugador alisa bunker, después de jugar fuera de turno; contrario requiere que repita el golpe; el jugador debe dropear la pelota en la zona arreglada; si el jugador quebrantó la Regla 13-4 13-4/39
- jugador deseando dar por perdida pelota original, juega la provisoria fuera de turno 27-2b/1
- jugador solicita al contrario que repita el golpe por jugar fuera de turno; retira el pedido después de jugar y antes que el contrario repita el golpe; si el contrario puede repetir el golpe 10-1c/1
- jugadores acuerdan no salir en el orden correcto, para ganar tiempo 10-1c/3
- pelota provisional jugada fuera de turno desde sitio de salida 10-3/1

Regla Local exigiendo la continuación del juego del putt en el green; si se autoriza 33-8/7

LIMPIANDO LA PELOTA

acciones que puede realizar un caddie; limpiando la pelota 6-4/10

arena proveniente de golpe desde bunker de otro jugador afecta asiento de pelota a través de la cancha; procedimiento en equidad permitiendo al jugador limpiar la pelota y remover la arena existente por el golpe 13-2/8.5

caddie coloca pelota levantada para limpiarla inmediatamente detrás del marcador de pelota del jugador en el green para que el jugador vea línea del putt; si la pelota está en juego 20-4/2

pelota

- dropeada aliviándose de obstrucción inamovible inmediatamente después de reanudado el juego; si el jugador puede levantar, limpiar y colocar la pelota bajo la Regla 6-8d (ii) 6-8d/3
- frotada en el green para limpiarla; si se prueba condición del green 16-1d/5
- levantada del green, arrojada al caddie para que la limpie va a parar a un lago; jugador la sustituye 15-2/1
- levantada sin estar autorizado y limpiada 18-2a/13
- que se cree inservible para el juego levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego 5-3/6
- sobrepasando el borde del hoyo levantada, limpiada y repuesta; la pelota cae en el hoyo 16-2/0.5

pelota levantada bajo regla que no permite limpiarla

- barro adherido a la pelota cuando se la levantó; si la pelota puede ser repuesta con barro apuntando a otra dirección 21/5
- determinando si está enterrada en su propio pique o en agujero de animal de madriguera, reptil o pájaro 20-1/0.7
- pelota parcialmente enterrada en el rough rotada en lugar de levantada para identificarla 12-2/2

- posición de pelota levantada para identificación no marcada; intención de levantarla no fue anunciada y la pelota se limpió más de lo necesario para su identificación	21/4
pintura de la línea de control de público se adhiere a la pelota; si el jugador puede quitarla	21/1
Regla Local; ejemplo permitiendo limpiar la pelota en áreas específicas del campo distintas del green, por significativas cantidades de barro que se adhieren a las pelotas	Ap I-B-4b
si una acción constituye limpiar la pelota	
- caddie arroja la pelota al jugador	21/3
- frotando la pelota en el green para limpiarla; si se probó la superficie del green	16-1d/5
- insecto en la pelota quitado	23-1/5
- pasto adherido a la pelota es quitado	21/2
- pelota parcialmente enterrada en rough rotada en lugar de levantada para identificarla	12-2/2

LÍNEA DE JUEGO

Ver también **INDICANDO LA LÍNEA DE JUEGO; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT**

agua ocasional sobre el green se interpone entre la pelota, fuera del green, y el hoyo	25-1a/2
agujas de pino apiladas para remoción interfiere la línea de juego después de dropear la pelota	25-1b/17
alisando irregularidades en bunker	
-después de jugar hacia atrás y afuera del bunker, el jugador arregla el bunker en línea de juego para próximo golpe	13-4/37.5
-segundo jugador a jugar, desea volver el bunker a condición anterior al golpe del primer jugador	13-4/19
-situadas entre la pelota y el hoyo; pelota está fuera del bunker	13-2/28
alivio de obstrucción que interfiere el swing, da alivio de interposición en la línea de juego	24-2b/7
caddie toca el green para indicar línea de juego antes de que el jugador juegue un chip desde fuera del green	8-2b/3
competidor aprueba que co-competidor repare daños de clavos en su línea de juego	13-2/36
condición del musgo o enredaderas en árboles y suelo	13-2/37
divot repuesto en su agujero en línea de juego	13-2/6
doblando pasto al quitar impedimento sueltos	13-2/13
encargado de la cancha rastrilla bunker cuando pelota del jugador está en él, y mejora el asiento de pelota o línea de juego	13-2/4
jugador en match play se niega al pedido de que levante su pelota	2/3
marca colocada por el jugador para indicar distancia para un golpe de pitch	8-2a/3
objeto colocado delante o al lado de la pelota para indicar línea de juego	8-2a/2
obstrucción inamovible en línea de juego del jugador removida por causa ajena	13-2/33
obstrucción interfiere golpe anormal; golpe anormal es razonable en ciertas circunstancias	24-2b/17
palo colocado en el suelo para alinear los pies	8-2a/1

pelota fuera del bunker; piedra en bunker, en línea de juego, presionada o removida	13-2/31
pique de pelota del contrario, co-competidor o compañero, afecta línea de juego del jugador	13-2/8
pique de pelota en línea de juego del jugador, parcialmente dentro y fuera del green; si se puede arreglar	16-1c/1.5
pisadas	
-creadas y luego alisadas por jugador, en bunker, en línea de juego	13-2/29
-creadas y luego alisadas por jugador, en bunker, en línea de juego, cuando fue necesario ingresar al bunker para recuperar la pelota	13-2/29.3
-hechas en bunker, en extensión de línea de juego del jugador, por el contrario o co-competidor	13-2/29.5
-segundo jugador a jugar desde bunker, desea alisar pisadas hechas por el primer jugador	13-4/19
poste que marca límites removido por jugador y repuesto antes de ejecutar golpe	13-2/25
probando condiciones del bunker antes de decidir si jugar a través del mismo	13-2/30
puerta de galpón abierta por jugador para jugar a través del mismo	24-2b/15
Regla Local permitiendo alivio por interferencia en el campo visual de	
-caja de control de irrigación cerca del fairway; si se permite	33-8/17
-cerco protector, cerca de la línea de juego, sin penalidad	33-8/18
remoción de agua ocasional o impedimentos sueltos	
-enjugando agua ocasional en línea del putt	16-1a/1
-removiendo agua ocasional del hoyo	16-1a/4
-sobre el green por el Comité	33/1
remoción de rocío o escarcha	13-2/35
si se mejora la línea de juego por	
-alisar irregularidades en bunker cuando pelota descansa a través de la cancha	13-2/28
-alisar irregularidades en bunker después que el jugador levanta la pelota y manifiesta su intención de proceder según la Regla 28a	13-4/35.8
-aprobar reparación de marcas de clavos por co-competidor	13-2/36
-crear y luego alisar pisadas en bunker en línea de juego	13-2/29
-mover objeto en crecimiento que interfiere al intentar tomar el stance normalmente	13-2/1.1
-presionar hacia abajo piedra en bunker estando la pelota a través de la cancha	13-2/31
-probar condición del bunker antes de decidir jugar a través del mismo	13-2/30
-remover agua ocasional del hoyo	16-1a/4
-remover rocío o escarcha	13-2/35
-remover piedra de una pared	13-2/32
-reponer un divot; cuando se ha repuesto un divot	13-2/7
-reponer un divot en su agujero	13-2/6
-tomar alivio de condiciones anormales del terreno	25-1b/3
-tomar stance normalmente y luego cambiar dirección de juego	13-2/1.7
sondear cerca de la pelota por raíces o rocas; si se permite	13-2/27
tomar normalmente el stance	
-explicación de "tomar normalmente su stance"	13-2/1
-jugador autorizado a jugar en cualquier dirección al "tomar normalmente su stance"	13-2/1.5
-jugador bajo un árbol, cambia su intentada dirección de juego y toma normalmente el stance por segunda vez	13-2/1.7
-jugador intenta tomar normalmente el stance, pero mejora línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere	13-2/1.1
ventana del clubhouse abierta por jugador para jugar a través de ella	24-2b/14

LÍNEA DE PUTT

Ver también GREEN; HOYO; INDICANDO LA LÍNEA PARA EL PUTT; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR , POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

agua ocasional	
-enjugada o barrida hacia un costado de línea del putt por el jugador	16-1a/1
-removida del hoyo por el jugador	16-1a/4
-removida del green por el Comité	33/1
-visible cuando jugador camina al costado de línea del putt pero no de otro lado	25/5
caddie	
-atendiendo asta bandera aconseja al jugador apuntar a su pie	8-2b/2
-proyecta sombra para indicar línea para el putt	8-2b/1
caminando sobre la línea del putt	
-accidentalmente por el contrario, co-competidor o sus caddies, dañándola	16-1a/13
-accidentalmente por el jugador	16-1a/12
-intencionalmente por el jugador	16-1a/12
-intencionalmente y alterada por el contrario o co-competidor	1-2/1
condición de una lombriz parcialmente bajo tierra	23/8
dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
depresión en el green causada al sacar bellota parcialmente enterrada, reparada por el jugador	16-1a/7
hongo creciendo en línea del putt	16-1a/15
hoyo	
-borde del hoyo levantado reparado por el jugador después de embocar pero antes de que lo haga contrario, co-competidor o compañero	1-2/3.5
-dañado; cuándo se permite reparación y procedimiento a seguir por el jugador	16-1a/6
-parte interna del hoyo tocada; si se tocó línea de putt	16-1a/5
impedimento(s) suelto(s)	
-barridos a lo largo de línea del putt en vez de hacia los costados	16-1a/10
-gorra o toalla usada para remover impedimentos sueltos de línea de putt	16-1a/8
-palma de la mano usada cerca de 12 veces para barrer pequeñas hojas en línea de putt	16-1a/9
-removidos del green por el Comité	33/1
jugador	
-con derecho a jugar se para sobre línea del putt de otro jugador	30-3b/1
-en match se niega a cumplir con pedido de que levante la pelota	2/3
-permite al compañero pararse en extensión de la línea de putt detrás de la pelota; ayuda al compañero que tiene putt similar	30-3f/13
-toca el green para indicar línea para el putt de su compañero, e incidentalmente toca su propia línea del putt; si se aplican penalidades múltiples	30/2.5
“línea de putt”; ilustración y significado en el contexto de “pararse a horcajadas o sobre la línea de putt”	16-1e/1
si línea de putt es mejorada por	
-caminar sobre; cuando es hecho accidental o intencionalmente	16-1a/12
-permitir reparar marcas de clavos por co-competidor	13-2/36
-pisar sobre; cuando lo hace intencionalmente el contrario o co-competidor	1-2/1
-remover agua ocasional del hoyo	16-1a/4
-remover rocío o escarcha	13-2/35

línea dibujada o existente en la pelota apuntada para indicar línea para el putt al reponerse la pelota	20-3a/2
marca de clavo	
-competidor permite o tácitamente aprueba la reparación de daños de clavos en su línea de juego por el co-competidor	13-2/36
-mata de pasto en línea del putt barrida o levantada para determinar si está suelta	16-1a/11
-sobre línea del putt presionado hacia abajo al reparar tapón de hoyo viejo	16-1a/16.5
-sobre línea del putt reparado durante reparación de un pique	16-1a/16
marcador de pelota colocado delante o al costado de la pelota; si se permite	20-1/19
pelota colocada delante del marcador de pelota y luego rodada o deslizada hacia posición original	16-1a/17
pique de pelota reparado por segunda vez; si se permite	16-1c/1
protegiendo la línea del putt del viento; si se permite	1-2/2
próximo golpe del contrario concedido; jugador golpea la pelota a lo largo de su propia línea del putt	16-1d/2
quien atiende el asta bandera se para atrás del hoyo en lugar de a un costado; si se permite	17-1/4
rocío o escarcha removida de línea del putt	16-1a/3
significado de "extensión de la línea del putt detrás de la pelota" en el contexto de pararse a horcajadas o sobre línea del putt	16-1e/1
tapón de hoyo viejo levantado o hundido en línea del putt	16-1c/3

LOMBRIZ

condición de lombriz parcialmente enterrada	23/8
medios por los cuales los desechos de lombriz pueden ser quitados de línea de juego y de putt	23-1/1

LUGAR EQUIVOCADO

Ver también [SERIA INFRACCIÓN DE LAS REGLAS](#)

cambiando opción de alivio	
-jugador dropea la pelota en bunker según la primera opción de la Regla 25-1b(ii); luego el jugador desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker	25-1b/9
-jugador levanta la pelota del bunker intentando dropear según la primera opción de la Regla 24-1b2(ii); luego el jugador desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker	24-2b/5
-pelota dropeada golpea al jugador; si puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-2a/6
-pelota dropeada golpea primero una parte de la cancha fuera de donde lo requiere la Regla aplicable; si el jugador puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-6/2
-pelota dropeada golpea primero una parte de la cancha fuera de donde lo requiere la Regla aplicable; si el jugador puede reponer la pelota en su posición original	20-6/5
-pelota dropeada rueda a una posición que requiere redropeo; si el jugador puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-2c/5
-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua determinado y pelota dropeada; luego se prueba que ese punto es equivocado; si el jugador puede cambiar la opción de alivio cuando redropea	26-1/16
green	
-co-competidor levanta la pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde ese lugar	15-3b/3
-pelota jugada de lugar equivocado levantada y jugada desde el lugar correcto	20-7c/2
-pelota que descansa contra el asta-bandera se mueve cuando el asta-bandera es quitada por	

el jugador; pelota no colocada en el borde del hoyo	17-4/4
-pelota repuesta en lugar equivocado en el green y embocada	20-7c/1
-penalidad por reponer repetidamente la pelota más cerca del hoyo en el green	33-7/6
-reclamo válido hecho en tiempo después de la concesión del match, cuando el contrario determina que el contrario jugó el putt de lugar equivocado en el último hoyo	2-4/16
hazard de agua y hazard de agua lateral	
-agua ocasional confundida con hazard de agua; pelota original jugada según Regla de hazard de agua	25-1b/12
-agua ocasional confundida con hazard de agua; pelota sustituta jugada según Regla de hazard de agua	25-1b/13
-ejemplo de seria infracción a la Regla de hazard de agua lateral	26-1/21
-hazard de agua tratado como hazard de agua lateral	26-1/11
-jugador desconociendo que la pelota se encuentra en hazard de agua se alivia de interferencia por agujero de animal de madriguera; error descubierto antes de jugar	25-1b/26
-pelota considerada injugable en hazard de agua; dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-pelota jugada según Regla de hazard de agua; la original se encuentra luego fuera del hazard	26-1/3
-pelota jugada según Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza de que se encuentra en el hazard; la original encontrada luego en el hazard	26-1/4
-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua lateral determinado y pelota dropeada; luego se prueba que ese punto es equivocado	26-1/16
-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua lateral determinado y pelota dropeada y jugada; luego se prueba que ese punto es equivocado	26-1/17
jugador invoca la Regla 3-3 (dudas con respecto al procedimiento)	
-guía para determinar cual pelota cuenta cuando el jugador procede según la Regla 3-3	3-3/0.5
-pelota dropeada pero no jugada; entonces se invoca la Regla 3-3 y se dropea una segunda pelota en lugar correcto; se embocan ambas pelotas	3-3/4
-pelota dropeada y jugada; luego la Regla 3-3 invocada y segunda pelota dropeada en lugar correcto; se embocan ambas pelotas	3-3/3
-si cuenta el score con segunda pelota dropeada en lugar equivocado y jugada	3-3/5
jugador juega desde lugar equivocado por directiva de miembro del Comité	
-basada en fallo incorrecto; proceder del jugador cuando se descubre el error	34-3/3
-basada en hechos disponibles; luego los hechos prueban que el fallo fue incorrecto	34-3/7
-basada en la versión de los hechos dada por el jugador; luego se prueba que dicha versión es incorrecta	34-3/8
jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/2
pelota considerada injugable	
-pelota dropeada fuera del bunker bajo la opción de pelota injugable	28/10
pelota del competidor jugada por el co-competidor; competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la original del lugar correcto	20-7c/4
pelota del competidor jugada por co-competidor desde el bunker y no repuesta	20-7c/6
pelota del competidor movida por la del co-competidor; no se dan cuenta hasta después de terminado el hoyo	18-5/3
pelota dropeada	
-con conocimiento o virtual certeza de que la pelota original se perdió en una condición anormal del terreno u obstrucción; si se requiere redropear si se encuentra la pelota original y eso demuestra que se dropeó en lugar equivocado	25-1c/2.5
-de manera incorrecta y en lugar equivocado	20-2a/3
-en lugar equivocado al proceder según Regla que permite la sustitución; si el jugador puede sustituir la pelota al redropear	20-6/4
pelota movida durante suspensión del juego por causa ajena; jugador no estima correctamente la posición al reponer la pelota	6-8d/5

pelota pisada accidentalmente altera asiento original; jugador coloca la pelota en lugar equivocado y juega	18-2a/21.3
pelota provisional levantada por el competidor, seguidamente se convierte en la pelota en juego; pelota jugada desde el sitio de salida en lugar de reponerla en el sitio de donde fue levantada	27-2b/10
pidiendo prestado un palo para medir	20/2
Regla que exige dropear en bunker	
-en hazard de agua; pelota dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-jugador juega segundo golpe, considera la pelota injugable y regresa al sitio de salida	28/6
-pelota dropeada bajo la opción 28c de la Regla de pelota injugable golpea al jugador; si puede cambiar de opción de alivio al redropear	20-2a/6
seria infracción a la Regla 20-7c, puede tener lugar	
-competidor juega una segunda pelota según la Regla 20-7c; aclaración de "golpes de penalidad incurridos únicamente por jugar una pelota que no ha de computarse"	20-7c/5
-ejemplo de seria infracción a la Regla de hazard de agua lateral	26-1/21
-jugador ejecuta el segundo golpe, considera la pelota injugable y regresa al sitio de salida	28/6
-pelota considerada injugable en hazard de agua; dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-pelota dropeada en área en que se perdió la original; pelota entonces jugada	27-1/3
-pelota dropeada fuera del bunker según la opción de pelota injugable que requiere dropear en bunker	28/10
-pelota dropeada y jugada según la Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la original se perdió en terreno en reparación	25-1c/2
-pelota jugada desde el lugar en que fue desviada fuera de límites por un vehículo de mantenimiento	20-7/1
-pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según Regla de terreno en reparación	18-2a/8.5
-pelota jugada según Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza de que esté en el hazard; luego se encuentra la original en el hazard	26-1/4
-pelota no encontrada tratada como movida por causa ajena en ausencias de conocimiento o virtual certeza a tales efectos	27-1/2.5
-pelota que se cree perdida en bunker; competidor dropea y juega pelota sustituta desde el bunker; luego se encuentra la original fuera del bunker	20-7c/3
-ventaja significativa obtenida al jugar desde una zona ambientalmente sensible definida como hazard de agua	33-8/44
zona ambientalmente sensible	
-pelota jugada desde zona ambientalmente sensible	33-8/43
-ventaja significativa obtenida al jugar desde una zona ambientalmente sensible definida como hazard de agua	33-8/44

MADERA Y ASTILLAS DE MADERA

Ver también IMPEDIMENTOS SUELTOS; OBSTRUCCIONES

condición de	
- escalones de madera o de tierra	24/12
- madera apilada de árbol caído	25/7
- pedacitos de madera utilizados para revestir superficie de camino o sendero	
23/14	
significado de "revestido artificialmente"	24/9

MALEZA RODADORA

pelota estacionada movida por maleza rodadora	18-1/6
---	--------

que interfiere el swing movida para determinar si es impedimento suelto o está adherida 13-2/26

MARCA(S) DE CLAVOS

Ver también DAÑO; GREEN; LÍNEA DE PUTT; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICION O ASIENTO DE LA PELOTA O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

competidor permite o tácitamente aprueba que co-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt 13-2/36

línea de putt

- accidentalmente dañada por contrario, co-competidor o sus caddies 16-1a/13
- intencionalmente dañada o mejorada por contrario, co-competidos o sus caddies 1-2/1

mata de pasto en línea de putt

- barrido para determinar si es impedimento suelto o es marca de clavo adherida 16-1a/11
- presionado hacia abajo cuando jugador coloca pelota delante del marcador y la hace rodar hacia atrás, a la posición original para reponer la pelota 16-1a/17
- presionada hacia abajo cuando se coloca marcador delante de la pelota en el green 20-1/19

reparada

- alrededor del hoyo 16-1c/4
- con el único propósito de cuidar la cancha 1-2/0.7
- durante reparación de hoyo viejo 16-1a/16.5
- durante reparación de pique 16-1a/16

MARCA DE FÁBRICA

alineada para indicar línea para el putt al reponer la pelota 20-3a/2

rotando la pelota sobre el green sin marcar la posición 18-2a/33

MARCADOR

Ver también MARCADOR DE PELOTA; SCORES Y TARJETAS DE SCORE

asta-bandera atendida por marcador a pedido del jugador; si se permite 17-1/3

competidor abandona durante la vuelta; continúa como marcador y caddie del co-competidor por el resto de la vuelta; si se permite 6-4/9

competidor juega varios hoyos sin marcador 6-6a/2

competidor, que no es el marcador, omite informar en tiempo oportuno al jugador, marcador o Comité sobre una infracción a las Reglas por el jugador 33-7/9

designación del marcador

- competidor sólo designa su marcador cuando Comité no lo hace 6-6a/1
- posterior designación del marcador por Comité 33-1/5

scores del hoyo

- anotado en casillero equivocado; marcador corrige error cambiando el número del hoyo en la tarjeta 6-6a/3
- para los primeros nueve hoyos anotados en los segundos y viceversa 6-6d/3

score equivocado anotado a sabiendas por el marcador

- competidor sabe que score es erróneo 1-3/6
- competidor no sabe que score es erróneo 6-6a/5

si jugador de un grupo puede completar solo el hoyo luego de la suspensión del juego 6-8b/3

tarjeta de score	
-competidor corrige score después de que co-competidor firmó la tarjeta y se retiró del área de entrega de tarjetas	6-6b/7
-cuando se considera entregada la tarjeta de score al Comité	6-6c/1
-firmas del jugador y marcador en lugares equivocados	6-6b/1
-marcador desaparece con tarjeta de score del jugador	6-6b/6
-marcador distinto al designado por Comité firma tarjeta de score del jugador	6-6b/5
-marcador se niega a firmar tarjeta del jugador luego de un controversia resuelta por el Comité a favor del jugador	6-6a/4

MARCADOR DE PELOTA

Ver también [CONDICIÓN DE OBJETO](#); [MARCANDO LA POSICIÓN DE LA PELOTA](#); [PIQUE DE PELOTA](#)

asiento alterado en el acto de marcar posición de la pelota	20-1/15.5
colocando objeto para marcar posición de pelota en otro lugar que no sea detrás de la pelota	20-1/19
información incorrecta hace que contrario levante marca de su pelota; si levantar la marca equivale a ejecutar el próximo golpe	9-2/5
jugador coloca marcador de pelota aproximadamente cinco centímetros detrás de la misma	20-1/20
jugador mide la cabeza de un palo al costado de la pelota y coloca marcador de pelota	20-1/16
levantado	
- pelota marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo	20-1/3
- por causa ajena	20-1/9
- por el jugador al creer por error que había ganado el hoyo	20-1/8
en posición que ayuda a otro jugador	20-1/11
movido por viento o agua ocasional durante vuelta estipulada	20-1/10.5
método usado para	
-correr el marcador hacia un costado	20-1/16
-marcar la posición de la pelota	20-1/16
movido accidentalmente	
- por el caddie del contrario	20-1/7
- por el jugador	20-1/5.5
- por el jugador después de haber movido impedimentos sueltos	20-1/12
- por el jugador en el proceso de marcar la pelota	20-1/6
pelota levantada en el green, colocada delante de la marca y luego deslizada o hecha rodar hacia su posición original	16-1a/17
pelota levantada por jugador en el green; caddie la coloca detrás del marcador; si está en juego	20-4/2
pelota movida al retirar el marcador después de reponer la pelota	20-3a/1
pelota repuesta en el green, pero no se quita el marcador; la pelota luego se mueve	20-4/1
presionado hacia abajo por el contrario; si el contrario está sujeto a penalidad	20-1/6.5
posición de la pelota	

- marcada antes de quitar una obstrucción; pelota se mueve al quitar la marca	24-1/5
- marcada con un tee	20-1/17
si se considera que levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe	2-4/5
significado de "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a	20-1/15
tee marcando la posición de la pelota del jugador desvía la pelota del contrario	20-1/17
MARCANDO LA POSICIÓN DE LA PELOTA	
<i>Ver también</i> MARCADOR DE PELOTA	
acciones que puede realizar un caddie; incluyendo marcar posición de la pelota	6-4/10
asiento de pelota alterado en acto de marcar	20-1/15.5
competidor invoca la Regla 3-3, levanta y dropea pelota original y luego coloca segunda pelota donde estaba marcada la original y la juega	3-3/13
golpeando la pelota hacia un lado antes de levantarla, después de marcar su posición	20-1/22
marcador de pelota	
-colocado en otro lugar en vez de detrás de la pelota	20-1/19
-colocado aproximadamente 5 centímetros detrás de la pelota	20-1/20
-jugador mide largo de cabeza de un palo al costado de la pelota y coloca el marcador	20-1/16
-levantado por el contrario después que el jugador da información incorrecta	9-2/5
-movido accidentalmente por el jugador después de remover impedimentos sueltos	20-1/12
-presionado hacia abajo por el contrario; si contrario está sujeto a penalidad	20-1/16.5
método usado para	
-marcar posición de la pelota	20-1/16
-mover pelota o marcador de pelota hacia un costado	20-1/16
métodos aceptables y no aceptables para marcar la posición de la pelota	20-1/16
pelota del jugador descansando contra el asta-bandera levantada sin embocarla; los otros jugadores en match levantan creyendo por error que el jugador ganó el hoyo	30-3f/3
pelota levantada por el jugador sin marcar la posición	
-al confundirse con pelota equivocada	20-1/1
-antes de embocar; el contrario levanta su pelota reclamando que el jugador perdió el hoyo	2-5/3
-creyendo por error que le fue concedido el próximo golpe	2-4/3
-cuando co-competidor da información equivocada en play off a muerte súbita	9-3/1
-cuando fue levantada para identificarla; intención no anunciada; pelota limpiada más allá de lo necesario para identificarla; si se aplican penalidades múltiples	21/4
-sin derecho, por entender mal instrucciones de miembro del Comité	34-3/3.5
-y match concedido debido a malentendido sobre score del contrario para el hoyo	2-4/14
pelota se mueve cuando	
-al jugador se le cae el putter sobre la pelota al acercarse para levantarla	20-1/14
-el marcador de pelota es removido	24-1/5
-es accidentalmente pateada por el jugador cuando se le pidió que la levantara debido a interferencia	20-1/13
pelota sustituta colocada en el green en lugar de la original por error , luego la levanta y repone la original antes de ejecutar un golpe	15-2/2
reclamos y controversias	
-contrario marca y levanta pelota del jugador sin autorización; jugador levanta el marcador y	

reclama el hoyo; contrario objeta el reclamo	20-1/3
-jugador levanta la pelota que descansa contra asta-bandera sin marcarla o embocarla; después de ejecutar el golpe y conociendo la acción del jugador, contrario levanta su pelota y reclama el hoyo	2-5/3
rotando la pelota sin marcar su posición ni levantarla	
-en el rough para identificarla	12-2/2
-sobre el green para alinear la marca de fábrica	18-2a/33
si marcar la posición de la pelota en un hazard con un tee significa “probar la condición del hazard” quebrantando la Regla 13-4a	13-4/0.5
significado de “directamente atribuible al acto específico” en el contexto de marcando o reponiendo en las Reglas 20-1 y 20-3a	20-1/15
temiendo que su pelota, sobre el green, se mueva, el jugador la levanta	16-b/1

MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA

Ver también CERCOS O VALLAS; CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES; COMITÉ; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; FUERA DE LÍMITES; HAZARDS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; REGLAS LOCALES; SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA; TERRENO EN REPARACIÓN

declarando zona terreno en reparación, durante el desarrollo de una vuelta	33-2a/2
green	
-diferentes colores de bandera usados para indicar la posición del hoyo en el green	17/2
-dispositivo colocado en el asta-bandera para indicar la posición del hoyo en el green	17/1
-dos hoyos en cada green en una cancha de nueve hoyos	16/7
-la mitad de un green doble sirve a un hoyo que no se está jugando	25-3/1
-marcando de un green isla	33-2a/10
-si el asta-bandera puede ser cónica o de diferentes diámetros	17/3
hazard de agua	
-definiendo parte de masa de agua como hazard de agua y el resto hazard de agua lateral	33-2a/7
-definiendo rough y áreas injugables adyacentes al fairway (áreas que no entran en la definición de hazard de agua lateral) como hazard de agua lateral	33-8/35
-hazard de agua lateral definido como hazard de agua	26/3.5
-hazard de agua no marcado, con un margen fuera de límites	26/3
-marcando el mar y la playa como a través de la cancha; si se permite	33-2a/8
-marcando río u otra extensión de agua adyacente a un hoyo pero fuera de la propiedad del club	33-2a/11
-marcando un green isla	33-2a/10
-marcando un Hazard de agua con un bunker adyacente	33-8/37.5
-marcando y definiendo márgenes de hazards de agua; dónde colocar líneas y/o estacas	33-2a/4
-marcando zonas ambientalmente sensibles; recomendaciones al Comité	33-8/41
-medidas preventivas cuando corriente de agua mueve pelota hacia el fuera de límites, en hazard de agua	26-1/7
-parte de hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin acercarse al hoyo	33-2a/9
-pelota dentro del límite natural del hazard pero fuera de las estacas que definen el margen	26/2
-permitiendo zona de dropeo según Regla de hazard de agua lateral debido a que la zona es tan estrecha que el jugador no puede dropear dentro de ella	26-1/19
-Regla Local definiendo una parte dada de masa de agua como hazard de agua para el juego de un hoyo y hazard de agua lateral para el juego de otro hoyo	33-2a/7
-Regla Local definiendo una parte dada de masa de agua como hazard de agua para el sitio de salida de atrás y hazard de agua lateral para el de adelante	33-2a/6
-Regla Local permitiendo alivio sin penalidad de pelota en hazard de agua dentro de los límites del fairway; si se autoriza	33-8/36
-Regla Local permitiendo alivio sin penalidad de estaca inamovible de un hazard de agua para pelota que descansa en hazard de agua; si se autoriza	33-8/15

-Regla Local permitiendo dropear del lado del green cuando pelota no sobrepasa hazard de agua; si se permite	33-8/2
-Regla Local permitiendo dropear dentro del hazard de agua detrás del punto donde descansa la pelota injugable dentro del hazard; si se autoriza	33-8/37
objetos fuera de límites y procedimientos	
-bases de concreto de los postes de cerco de límites	24/3
-camino público definido como fuera de límites, divide la cancha; condición de pelota que cruza el camino	27/20
-cuándo se considera fuera de límites una pelota que está dentro de un cerco	27/19
-escalera unida a un cerco de límites	24/1
-establecer línea de límites más adentro del cerco de límites de la propiedad	33-2a/15
-estaca de fuera de límites desplazada	33-2a/20
-estaca que marca límites removida sin autorización durante competencia	33-2a/19
-estacas de límites no relacionadas con el hoyo que se está jugando	24/5
-hazard de agua no marcado, con un margen fuera de límites	26/3
-límite interno entre hoyos	33-2a/12
-medidas preventivas cuando corriente de agua mueve pelota hacia el fuera de límites, en hazard de agua	26-1/7
-parte de un cerco de límites dentro de la línea de límites	24/4
-procedimiento para tratar cañería de agua expuesta y paralela a los límites	33-2a/1
-portón en cerco de límites	27/18
-Regla Local considerando parte interior de cerco de límites obstrucción inamovible; si se permite	33-8/14
-Regla Local considerando la pelota dentro de los límites mientras no sobrepase pared que define límites	33-2a/16
-Regla Local declarando área contigua a un hoyo fuera de límites para el juego de un hoyo en particular, pero no para el juego de los otros hoyos	33-2a/14
-Regla Local declarando área contigua a un hoyo fuera de límites, solamente para un golpe jugado desde el sitio de salida; si se permite	33-2a/14
-Regla Local declarando área contigua a un sitio de salida como fuera de límites solamente para el golpe desde el sitio de salida; si se autoriza	33-2a/13
-Regla Local para evitar acortar camino cruzando un "dog-leg" considerando la pelota fuera límites si traspasa los límites, aún cuando vuelva a cruzar los límites y se estacione en la cancha; si se permite	33-8/38
-soportes angulares y riendas	24/2
-río u otra extensión de agua adyacente a un hoyo pero fuera la propiedad del club	33-2a/11
-si se permite un límite interno entre hoyos	33-2a/12
recomendaciones para marcar o definir cazuelas de árboles	33-2a/10.5
Regla Local	
-considerando hormigueros cónicos y endurecidos terreno en reparación	33-8/22
-considerando parte interior de cerco que marca límites como obstrucción inamovible; si se permite	33-8/14
-considerando la pelota dentro de límites mientras no sobrepase una pared que marca límites	33-2a/16
-considerando terreno en reparación superficie adyacente a un camino para carros para que tenga la misma condición que el camino	33-8/25
-considerando un área alrededor del sitio de salida dentro de límites para el golpe de salida y fuera de límites de ahí en adelante; si se permite	33-2a/13
-considerando un área contigua a un hoyo como fuera de límites solamente para golpe desde el sitio de salida ; si se permite	33-2a/14
-considerando un área contigua a un hoyo fuera de límites para juego de un hoyo en particular, pero no para el juego de los otros	33-2a/14
-declarando acumulación de hojas (en un hoyo específico), a través de la cancha, como terreno en reparación	33-8/31
-declarando severos daños, de animal no de madriguera, como terreno en reparación	33-8/32.5
-declarando una zona extensa dañada por fuertes lluvias o tránsito como terreno en reparación	33-2a/3
-definiendo una parte dada de masa de agua como hazard de agua para el juego de un hoyo y por Regla Local hazard de agua lateral para el juego de otro hoyo	33-2a/7
-definiendo una parte dada de masa de agua como hazard de agua para el sitio de salida de atrás y por Regla Local, hazard de agua lateral para el de adelante	33-2a/6

-otorgando alivio sin penalidad de pelota en hazard de agua dentro de los límites del fairway; si se permite	33-8/36
-otorgando alivio sin penalidad de estaca inamovible de hazard de agua para una pelota que descansa en hazard de agua; si se permite	33-8/15
-para evitar acortar camino cruzando un "dog-leg" considerar la pelota fuera límites si traspasa los límites, aún cuando vuelva a cruzar los límites y se estacione en la cancha; si se permite	33-8/38
-permitiendo dropear del lado del green cuando pelota no sobrepasa hazard de agua; si se autoriza	33-8/2
-permitiendo dropear dentro del hazard de agua detrás del punto donde descansa la pelota injugable dentro del mismo hazard; si se autoriza	33-8/37
sitio de salida	
-jugar desde sitio de salida equivocado atribuido a omisión del Comité por no indicar número del hoyo en el sitio de salida	11/5.2
- Regla Local considerando hazard de agua como hazard de agua lateral para el juego desde el sitio de salida	33-2a/6

MARGENES DE ZONAS DE LA CANCHA

agua ocasional; desborde de un hazard de agua	25/2
bunker	
- arena derramada fuera del margen del bunker	13/1
- condición de árbol en un bunker	13/2
- pelota en borde de bunker sobrepasando la arena	13/3
- pelota en obstrucción en el bunker	13/5
hazard de agua	
- aclaración de "margen opuesto" en la Regla 26-1c(ii)	26-1/14
- agujero de estaca removida que define hazard de agua	25/18
- apoyando el palo fuera del hazard de agua para golpear una pelota dentro del hazard	13-4/29
- apoyando el palo sobre un puente en hazard de agua	13-4/30
- condición de pelota que toca hazard de agua y otra parte de la cancha	26/1.5
- cuándo la pelota está en hazard de agua	26/1
- desborde de hazard de agua	25/2
- dónde colocar estacas o líneas que definen márgenes de hazard de agua	33-2a/4
- hazard de agua sin marcar	26/3
- insecto volando en hazard de agua	13-4/16.5
- lado opuesto de hazard de agua lateral definido como hazard de agua	26-1/13
- pelota dentro del margen natural de hazard de agua pero fuera de las estacas que lo definen	26/2
- pelota que cruzó por última vez margen marcado como hazard de agua se estaciona en zona marcada como hazard de agua lateral	26-1/12
pelota considerada injugable a través de la cancha dropeada en hazard de agua; jugador decide no jugar la pelota y desea proceder bajo Regla de hazard de agua	28/4.5
terreno en reparación	
-condición de raíces de árbol fuera del terreno en reparación y árbol dentro del mismo	25/10.7
- pelota fuera del terreno en reparación pero árbol dentro de éste interfiere el swing	25-1a/1

MATERIAL APILADO PARA SU REMOCIÓN

Ver también [CONDICIÓN DE OBJETO; ENCARGADO DE LA CANCHA Y POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA; TERRENO EN REPARACIÓN](#)

agujas de pino apiladas para su remoción interfieren línea de juego después de dropear la pelota aliviándose de las mismas	25-1b/17
--	----------

condición de	
- árbol caído	23/7
- árbol caído que esta siendo removido	25/7
- pasto cortado	25/11
- tocón de árbol	25/8

MÁXIMO ALIVIO DISPONIBLE

Ver también PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

bunker completamente cubierto de agua ocasional; opciones del jugador	25-1b/8
bunker totalmente en reparación	25/13
explicación de “máximo alivio disponible” de agua ocasional en bunker	25-1b/5
pelota dropeada en bunker bajo la primera opción de la Regla 25-1b(ii) en el lugar de máximo alivio disponible; jugador luego quiere acogerse a la segunda opción para dropear fuera del bunker	25-1b/9
pelota dropeada por agua ocasional en bunker en lugar de máximo alivio posible rueda a cualquier otro lugar	25-1b/6
pelota levantada del bunker por el jugador con intención de dropear bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii) en el lugar de máximo alivio disponible; después desea proceder bajo la segunda opción para dropear afuera del bunker	24-2b/5

MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT

Ver también ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO; ESPACIO DEL SWING A INTENTAR; LÍNEA DE JUEGO; LÍNEA DE PUTT; STANCE

alterando condiciones físicas	
-acto de etiqueta altera condiciones físicas que afectan el juego	1-2/0.7
-ajuste del asta-bandera; derechos del jugador	17/4
-borde despereado del hoyo arreglado después que el jugador embocó, pero antes de que lo hagan el contrario, co-competidor o compañero	1-2/3.5
-césped presionado luego de un golpe mientras la pelota rueda retornando a dicha zona	1-2/8
-línea de juego alterada por co-competidor	1-2/1.5
-línea de putt accidentalmente dañada por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
-presionando la pelota en la superficie del green para evitar que el viento o la gravedad la muevan	1-2/9
-rama de arbusto rota en la zona donde la pelota puede rodar luego del dropeo	1-2/3
-toalla colocada sobre un cactus por el jugador antes de tomar el stance	1-2/10
área en la que pelota deberá ser dropeada o colocada; si es mejorada por	
-caddie sostiene rama de árbol para evitar que la misma desvíe la pelota dropeada	20-2a/5
-remoción de arena o tierra suelta	13-2/11
-remoción de impedimentos sueltos	23-1/6
-reparación de pique	13-2/10
-reposición de divots	13-2/4.5
asiento o posición de la pelota; si se mejora por	
-alteración hecha por personal encargado de la cancha durante suspensión del juego	6-8d/2
-alteración por causas naturales durante suspensión del juego	6-8d/1
-arrancar pasto detrás de la pelota en sitio de salida	13-2/3
-arrojar un rastrillo al bunker	13-4/21
-doblar cerco que marca límites	13-2/18
-doblar pasto al remover impedimentos sueltos	13-2/13
-marcar posición de la pelota	20-1/15.5
-mover accidentalmente, impedimentos sueltos en un hazard	13-4/13

-mover impedimentos sueltos, al acercarse a la pelota, en un hazard	13-4/13.5
-mover impedimentos sueltos que afectan asiento de pelota, a través de la cancha, mientras la pelota está levantada según una Regla que exige reponerla	23-1/7
-personal encargado de la cancha rastrilla bunker estando la pelota del jugador en el bunker	13-2/4
-presionar arena a través de la cancha durante preparación del golpe	13-2/12
-presionar irregularidades sobre sitio de salida después de fallar el golpe y antes de ejecutar el próximo	13-2/2
-remover arena detrás de la pelota con el backswing	13-2/9
-remover impedimentos sueltos que afectan asiento o posición de la pelota, después de levantar la pelota según una Regla que exige reposición	23-1/8
-remover rocío o escarcha	13-2/35
-reponer o remover divot adherido que interfiere el backswing	13-2/5
-reponer obstrucción que empeoró asiento de la pelota cuando fue movida	13-2/15.5
-sondear cerca de la pelota, a través de la cancha, por raíces o rocas	13-2/27
-tocar pasto con el palo, en hazard, durante un swing de práctica	13-4/4
-tomar stance normalmente	13-2/1
-tomar stance normalmente y luego cambiar dirección de juego	13-2/1.7
-usar bastón o un palo para entrar al bunker estando la pelota él	13-4/3.5
espacio del swing a intentar; si es mejorada por	
-acto por el cual además se mueve la pelota, y si se aplican penalidades múltiples	1-4/15
-doblar cerco que define límites	13-2/18
-doblar una mata con la mano	13-4/28
-empujar, para enderezar, cerco que está fuera de límites e inclinado hacia la cancha	13-2/20
-mover impedimentos sueltos al acercarse a la pelota y tomar el stance en hazard	13-4/13.5
-mover objetos en crecimiento o fijos situados fuera de límites	13-2/19
-mover objetos naturales para determinar si están fijos o son impedimentos sueltos	13-2/26
-mover, accidentalmente, impedimentos sueltos en hazard	13-4/13
-quitar estaca que marca límites	13-2/17
-remover musgo o enredadera de un árbol	13-2/37
-remover obstrucción inamovible	13-2/15
-reparar pique hecho por la pelota en el golpe anterior	13-2/21
-reponer o quitar divot que no está suelto del todo e interfiere con el backswing	13-2/5
-romper rama en el backswing; el swing se interrumpe	13-2/14.5
-romper rama; jugador luego elige una dirección de juego diferente; el nuevo espacio del swing a intentar no estaba interferida por la rama rota	13-2/24
-romper rama que interfiere el backswing en sitio de salida	13-2/14
-sacudir agua de una rama que interfiere el backswing	13-2/23
-tomar stance normalmente	13-2/1
-tomar stance normalmente y luego cambiar la dirección de juego	13-2/1.7
línea de juego; si es mejorada por	
-alisar irregularidades en bunker cuando la pelota descansa a través de la cancha	13-2/28
-alisar irregularidades en bunker después que el jugador levantó la pelota manifestando su intención de proceder según la Regla 28a	13-4/35.8
-crear y luego alisar pisadas en un bunker en la línea de juego	13-2/29
-mover rama de árbol que afecta la línea de juego del co-competidor, mientras discute con un miembro del Comité si el co-competidor tiene derecho a alivio sin penalidad	1-2/1.5
-mover un objeto en crecimiento en intento de tomar normalmente el stance	13-2/1.1
-permitir la reparación de marcas de clavos por el co-competidor	13-2/36
-presionar hacia abajo piedra en bunker cuando pelota descansa a través de la cancha	13-2/31
-probar condición de bunker antes de decidir si jugar a través del mismo	13-2/30
-quitar piedra de una pared	13-2/32
-remover agua ocasional del hoyo	16-1a/4
-remover rocío o escarcha	13-2/35
-reponer divot en su agujero	13-2/6
-reponer divot; cuándo se considera repuesto un divot	13-2/7
-tomar alivio de condición anormal del terreno	25-1b/3
-tomar stance normalmente y luego cambiar la dirección de juego	13-2/1.7

línea del putt; si se mejora por	
-barrer impedimentos sueltos a lo largo de la línea de putt en lugar de hacia el costado	16-1a/10
-caminar sobre la misma accidental o intencionalmente	16-1a/12
-colocar la pelota adelante del marcador y luego hacerla rodar o deslizarla hacia posición original	16-1a/17
-permitir la reparación de marcas de clavos por el co-competidor	13-2/36
-pisar la misma intencionalmente por contrario o co-competidor	1-2/1
-remover agua ocasional del hoyo	16-1a/4
-remover rocío o escarcha	13-2/35

significado de “mejorar” en la Regla 13-2 13-2/0.5

stance o espacio del stance a intentar; si se mejora por	
-colocar el marcador de pelota delante de la pelota	20-1/19
-mover accidentalmente impedimentos sueltos en hazard	13-4/13
-mover impedimentos sueltos al acercarse a la pelota en hazard	13-4/13.5
-mover objeto natural en crecimiento que interfiere al intentar tomar normalmente el stance	13-2/1.1
-reponer divot recién hecho por otro jugador	13-2/8.7
-tomar normalmente el stance	13-2/1
-tomar normalmente el stance en la dirección que el jugador elija	13-2/1.5
-tomar normalmente el stance y luego cambiar la dirección de juego	13-2/1.7

MIDIENDO

Ver también [DISTANCIA](#), [INFORMACIÓN DE LA DISTANCIA](#), [MARCADORES DE DISTANCIA](#)

a través de terreno en reparación al obtener alivio 25-1b/15

directamente a través de una valla o cerco, árbol, pared o muro o a través de una zanja
20-2b/2

distancia vertical	
- pelota injugable en base de un acantilado; jugador desea dropear arriba del acantilado dentro de la distancia de dos palos del punto encima de donde reposa la pelota	28/12
- pelota injugable en árbol; jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos	28/11
- punto mas cercano de alivio; pelota descansa en agujero de animal de madriguera bajo tierra en la cancha	25-1b/23
- punto mas cercano de alivio; pelota descansa en cañería subterránea en la cancha	24-2b/12
- punto mas cercano de alivio; pelota estacionada en obstrucción elevada o subterránea	24-2b/11

palo a usarse para medir 20/1

pedir prestado un palo para medir 20/2

pelota movida	
-al medir para determinar si tiene que redropearse	18-6/1
-por asta bandera al utilizarse para medir o cuando se cae sobre la pelota	18-6/2

uso de medidor de distancia adherido al carro de golf; si se permite 14-3/1

NEGATIVA A CUMPLIR CON UNA REGLA

competidor privado de oportunidad de levantar pelota que ayuda a co-competidor antes que éste juegue 3-4/1

co-competidor o contrario se niega a atender asta-bandera 17-1/2

cuando el acuerdo entre jugadores implica infracción a la Regla 1-3 1-3/0.5

jugador alegando peligro por rayos se niega a reanudar juego cuando lo dispone el Comité 6-8b/5

jugador concede al contrario próximo golpe; juega antes que el contrario pueda levantar la pelota	2-4/8
jugador en match play se niega a levantar la pelota que interfiere próximo golpe del contrario	2/3
jugador se niega a informar a contrario cuantos golpes ha ejecutado	9-2/3.5
jugador solicita al contrario que levante pelota que puede ayudar al compañero del contrario; contrario no levanta la pelota y el compañero juega	30-3f/11

OBSERVADOR

Ver también [ÁRBITRO](#); [COMITÉ](#)

asta bandera atendida por observador, árbitro o marcador a pedido del jugador	17-1/3
---	--------

OBSTRUCCIONES

Ver también [CONDICIÓN DE OBJETO](#); [IMPEDIMENTOS SUELTOS](#); [MADERA Y ASTILLAS DE MADERA](#); [PARTE INTEGRANTE DE LA CANCHA](#); [VIRTUAL CERTEZA \(O CONOCIMIENTO\)](#)

asta bandera	
-dejada sobre el green movida por el jugador para prevenir que la pelota de otro jugador la golpee	17-1/7
-pelota alojada en la bandera sujeta al asta bandera	17/6
bunker	
-pelota descansa sobre obstrucción en bunker; si se considera que está en el bunker	13/5
-pelota dropeada en bunker según primera opción de la Regla 24-2b(ii); jugador desea entonces invocar la segunda opción para dropear fuera del bunker	25-1b/9
-pelota levantada del bunker según primera opción de la Regla 24-2b(ii); jugador después desea proceder bajo la segunda opción para dropear afuera del bunker	24-2b/5
-piedra que sirve como parte de desagüe en bunker; si es obstrucción o impedimento suelto	24/7
-rastrillo; si debería ser colocado dentro o fuera del bunker	Mis./2
-remoción de rastrillo ocasiona movimiento de pelota en bunker; si el jugador puede presionar la pelota contra la arena o tomar alivio fuera del bunker, si no es posible colocar o reponer no más cerca del hoyo	20-3d/2
caño de desagüe	
-pelota en caño de desagüe debajo de la cancha; la entrada de la cañería está fuera de límites	24-2b/12
-pelota no alcanzable o identificable en cañería de desagüe subterránea	24-3b/1
cercos o valla de límites	
-alivio de obstrucción inamovible, incidentalmente da alivio de cerco de límites	24-2b/6
-alivio de obstrucción inamovible paralela a cerco de límites, en la mayoría de los casos resulta alivio del cerco; recomendaciones para el Comité	33-2a/1
-bases de concreto en postes de cerco límites	24/3
-cañería expuesta, adyacente y paralela a cerco de límites, causa problemas; procedimiento sugerido	33-2a/1
-escalera unida a un cerco de límites	24/1
-parte de cerco de límites dentro de la línea de límites	24/4
-parte de cerco fuera de la cancha (no de límites) se inclina sobre la cancha e interfiere swing	13-2/20
-portón en cerco de límites	27/18
-Regla Local considerando cerco de límites interno, como obstrucción inamovible; si se autoriza	33-8/14
-soportes angulares o riendas que sostienen cerco	24/2
condición de	
-asta-bandera cuando pelota sobrepasa el borde del hoyo	16-2/4
-auto estacionado	24/8
-base de concreto de postes que marcan límites	24/3
-camino o sendero revestido artificialmente	24/9

-cazuelas de árboles	33-2a/10.5
-césped levantado por cañería subterránea	24/14
-impedimentos sueltos (piedra, conchilla, astillas de madera o similares) usado para revestir camino	23/14
-línea o marca para control del público hechas con cal o pintura	24-2b/20
-marcas del sitio de salida después del primer golpe	11-2/1
-parte de cerco de límites dentro de la línea que marca límites	24/4
-parte de cerco que está fuera de la cancha se inclina dentro de límites	13-2/20
-parte móvil de manguera de drenaje	24-2b/15.3
-peldaños de madera o de tierra	24/12
-pelota abandonada	24-1/2
-pera a medio comer	23/3
-portón en cerco de límites	27/18
-puertas de galpón	24-2b/15
-soportes angulares y riendas que sostienen cerco de límites	24/2
-ventanas del clubhouse	24-2b/14
cuando un impedimento suelto se transforma en obstrucción	23/1
espacio del swing a intentar	
-interferido por obstrucción en terreno en reparación	24-2b/10
-mejorada al quitar obstrucción inamovible	13-2/15
estaca que sostiene árbol se rompe al intentar removerla	13-2/16
estacas de límites	
-estaca de límites desplazada	33-2a/20
-no tienen significado en el hoyo que se está jugando	24/5
-pelota levantada y dropeada según Regla de obstrucciones por interferencia de estaca de límites	18-2a/3
-remoción de estaca de límites que interfiere swing	13-2/17
interferencia mental por una obstrucción	24-2a/1
jugador con derecho a alivio de obstrucción inamovible, levanta la pelota y entonces	
-opta por no obtener alivio y desea proceder según Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
-repone la pelota y juega desde posición original	18-2a/12
línea de juego mejorada	
-al obtener alivio de obstrucción que interfiere swing el jugador incidentalmente obtiene alivio de intervención en línea de juego	24-2b/7
-por remoción de piedra de una pared	13-2/32
luego de tomar alivio de obstrucción una segunda obstrucción interfiere	24-2b/9
objeto artificial fuera de límites	
-interferencia por objeto artificial inamovible situado fuera de límites	24-2b/21
-objeto artificial móvil fuera de límites	24-1/3
obstrucciones inamovibles temporarias; procedimientos de alivio; ejemplo de Regla Local	Ap. I-B-7a
palo golpea obstrucción luego de tomar alivio por la Regla 24-2; si jugador está sujeto a penalidad	20-
2c/6	
parte móvil de obstrucción inamovible interfiere swing del jugador; opciones de alivio	24-2b/15.5
pelota desviada	
-por boca de riego; Regla Local permitiendo repetir el golpe sin penalidad; si se autoriza	33-8/12
-por poste indicador	19-1/1
pelota dropeada al obtener alivio de una obstrucción	

-del rough al fairway; si se permite	24-2b/8
-golpea la cancha dentro del área prescrita y rueda fuera de ella; si debe ser redropeada	20-2c/1
-inmediatamente después de reanudado el juego; si el jugador puede levantar y limpiar o sustituir la pelota y luego colocarla según la Regla 6-8d(ii)	6-8d/3
pelota en bolsa de plástico se mueve cuando el viento mueve bolsa a nueva posición	18-1/7
pelota jugada desde obstrucción se pierde en la misma obstrucción	25-1c/3
pelota levantada y dropeada fuera de obstrucción movable	18-2a/4
pelota marcada antes de remover obstrucción; pelota se mueve cuando se retira la marca	24-1/5
pelota sustituida por error al tomar alivio de sendero para carros; procedimiento para corregir el error	20-6/3
pedra	
-desprendida de muro de protección de hazard de agua	24/6
-línea de juego mejorada al removerse piedra de una pared	13-2/32
-sirviendo como parte de desagüe en bunker	24/7
posición de pelota empeora cuando se remueve obstrucción; jugador repone la obstrucción	13-2/15.5
puente	
-apoyando el palo sobre el puente en hazard de agua	13-4/30
-la pelota descansa en obstrucción elevada sobre una profunda depresión; donde dropear	24-2b/11
puerta abierta de edificio interfiere swing del jugador; opciones de alivio disponibles	24-2b/15.5
puertas de galpón abiertas para jugar a través del galpón; si se permite	24-2b/15
punto más cercano de alivio	
-de camino para carros en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno vuelve al camino	1-4/8
-de camino para carros en condición anormal del terreno; punto más cercano de alivio de condición anormal del terreno vuelve al camino; impracticable dropear en condición anormal del terreno	1-4/8.5
-determinación del palo, preparación del golpe, dirección de juego y swing usado para determinar punto más cercano de alivio	24-2b/1
-diagramas ilustrando jugador imposibilitado para determinar punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
-diagramas ilustrando punto más cercano de alivio	25-1b/2
-dos puntos equidistantes cumplen los requerimientos para punto más cercano de alivio de obstrucción o de terreno en reparación	25-1b/16
-jugador determina punto más cercano de alivio; golpe a intentar desde ese punto es físicamente imposible	24-2b/3
-jugador físicamente imposibilitado para tomar stance para determinar o establecer punto más cercano de alivio	24-2b/3.5
-jugador no sigue procedimiento recomendado para determinar punto más cercano de alivio	24-2b/2
-jugador toma alivio correctamente de terreno en reparación; la misma condición interfiere para un golpe con un palo no usado para determinar punto más cercano de alivio	20-2c/0.8
-midiendo a través de terreno en reparación al obtener alivio; si se permite	25-1b/15
-palo utilizado para determinar punto más cercano de alivio no usado para el próximo golpe	24-2b/4
-pelota dropeada rueda más cerca de la obstrucción que del punto más cercano de alivio; si es necesario redropear si el jugador cambia de palo y la obstrucción ya no interfiere	20-2c/0.7
-pelota dropeada rueda más cerca del hoyo que del punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde originalmente descansaba	20-2c/1.7
-Regla Local otorgando alivio en todos los casos en el fairway a un costado de un camino pavimentado, o en zona de dropeo, cuando punto mas cercano de alivio no da efectivo alivio; si se autoriza	33-8/19

Regla Local	
-considerando cerco de límites interno como obstrucción inamovible; si se autoriza	33-8/14
-considerando todas las estacas de la cancha (excepto las de límites) obstrucciones inamovibles	33-8/16
-considerando terreno en reparación zona adyacente a un camino para carros revestido artificialmente teniendo la misma condición que el camino	33-8/25
-ejemplo de Regla Local estableciendo zona de dropeo como opción adicional a las Reglas 24-2b y 24-3	Ap.I-B-8
-exigiendo la cancelación y repetición del golpe, sin penalidad, cuando la pelota es desviada por línea de alta tensión, torre o poste	33-8/13
-otorgando alivio de camino sin pavimentar, solo para golpe de salida; si se autoriza	33-8/20
-otorgando alivio en todos los casos sobre el fairway a un costado de un camino pavimentado o en zona de dropeo, cuando punto más cercano de alivio efectivamente no da alivio; si se autoriza	33-8/19
-otorgando alivio por línea de alta tensión, cables, líneas telefónicas y elementos que los cubren temporarios	Ap.I-B-7b Ap.I-B-7a
-otorgando alivio de obstrucciones inamovibles temporarias; ejemplo de Regla Local	Ap.I-B-7a
-otorgando alivio sin penalidad de cerco protector cercano a la línea de juego, que interfiere el campo visual	33-8/18
-otorgando alivio sin penalidad de estaca inamovible de hazard de agua para una pelota que descansa en hazard de agua; si se autoriza	33-8/15
-otorgando alivio sin penalidad por interposición en el campo visual por cajas de control de riego cerca de los fairways; si se autoriza	33-8/17
-permitiendo al jugador, a su opción, tratar a las obstrucciones inamovibles temporarias (OIT) tanto como OIT como obstrucción inamovible al tomar alivio	33-8/45
-permitiendo repetir golpe sin penalidad cuando la pelota es desviada por boca de riego; si se permite	33-8/12
remoción de obstrucción	
-en hazard, movería impedimento suelto	1-4/5
-en línea de juego del jugador por causa ajena	13-2/33
si un jugador tiene derecho a alivio si	
-obstrucción interfiere para golpe anormal; golpe anormal es razonable en esa situación	24-2b/17
-obstrucción interfiere para golpe anormal; golpe anormal no es razonable en esa situación	24-2b/18
-obstrucción interfiere para golpe, pero el golpe a la pelota no es razonable debido a interferencia por agua ocasional	24-2b/19
-obstrucción interfiere pero la pelota está injugable debido a otra condición	24-2b/16
significado de	
-“conocimiento o virtual certeza” en la Regla 24-3	26-1/1
-punto por donde la pelota “entró por última vez” en terreno en reparación, cuando la pelota se pierde en la condición	25-1c/1.5
-“revestido artificialmente”	2-4/9
sitio de salida; pelota descansa en o sobre obstrucción movible	25-2/8
sondear cerca de la pelota para detectar obstrucción inamovible	13-2/27
sosteniendo la pelota en su lugar mientras se remueve obstrucción movible	24-1/4
stance	
-después de aliviarse de obstrucción para un golpe hacia el green, la obstrucción interfiere para golpe necesario hacia un costado	24-2b/9.5
-jugador físicamente imposibilitado para tomar stance para determinar o establecer punto más cercano de alivio	24-2b/3.5
-pelota dropeada de obstrucción inamovible rueda a posición donde es interferido el stance; si debe redropearse	20-2c/0.5
superficie artificial de caminos o senderos	
-alivio sin penalidad acordado por error, entre el jugador y su contrario al creer que un camino	

era una obstrucción; si puede presentarse un reclamo válido después de tomarse el alivio y el contrario descubre que el camino está considerado parte integrante de la cancha	2-5/8.5
-competidor no estando seguro si un camino se considera obstrucción o parte integrante de la cancha invoca la Regla 3-3; si cuenta el score con la segunda pelota si fue jugada de lugar equivocado	3-3/5
-competidor no estando seguro si un camino se considera obstrucción o parte integrante de la cancha juega una segunda pelota; omite anunciar su intención de proceder según la Regla 3-3 y de reportar los hechos al Comité	3-3/6.5
-impedimentos sueltos (piedra, conchilla, astillas de madera o sus similares) usados para cubrir superficie de un camino; si son movibles si el jugador opta por jugar desde el camino	23/14
-Regla Local considerando terreno en reparación una zona adyacente a un camino revestido artificialmente, como si formara parte del camino	33-8/25
-Regla Local otorgando alivio de un camino no revestido únicamente para el golpe de salida; si se autoriza	33-8/20
-significado de “revestimiento artificial”	24/9
tunel; pelota descansa en tunel u otra obstrucción subterránea; determinando el punto mas cercano de alivio	24-2b/11
ventana del clubhouse abierta; pelota jugada a través de ella; si se permite	24-2b/14
virtual certeza (o conocimiento)	
-pelota perdida está en obstrucción; se dropea de acuerdo a la Regla 24-3; pelota original luego encontrada dentro de los 5 minutos	25-1c/2.5
-significado de “conocimiento o virtual certeza” en la Regla 24-3	26-1/1

OCÉANO

tratando al oceano y a la playa como a través de la cancha
33-2a/8

ORDEN DE JUEGO

Ver también **GOLPE CANCELADO O REVOCADO; JUGANDO FUERA DE TURNO; ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES**

competencia four-ball	
-bando juega fuera de turno desde el sitio de salida; contrarios requieren que un miembro del bando repita el golpe y el otro no	30-1/1
-compañero renuncia a su turno de juego; circunstancias en las que se le permite completar el hoyo	31-4/1
-hasta donde se permite jugar en el orden que los jugadores consideren más conveniente	31-4/2
-jugador con derecho a jugar el putt se para en línea de putt de otro jugador	30-3b/1
-renunciando al turno de ejecutar el putt en match four-ball	30-3b/2
competidor llega tarde al horario de salida pero a tiempo para jugar en el orden correcto; si llegó tarde	6-3a/2
competidor objeta que el co-competidor ejecute el putt fuera de turno	10-2b/1
competidores en juego por golpes, acuerdan jugar fuera de turno pero no con intención de dar ventaja a uno de ellos	10-2c/2
cuando ambas pelotas descansan en	
-hazard de agua lateral y los dos jugadores toman alivio	10/2
-hazard de agua lateral y ninguna es encontrada	10/3
-terreno en reparación y los dos jugadores toman alivio	10/1
determinando el honor	
-cuando el contrario exige al jugador con el honor, repetir el golpe jugado de fuera del sitio de salida	11-4a/1
-en el sitio de salida del próximo hoyo a uno en discusión	10-1a/2
-en juego por golpes con handicap	10-2a/1

-en match con handicap	10-1a/1
determinando que pelota está más lejos del hoyo; proceder del árbitro	10-1b/1
golpe(s) jugado(s) fuera de turno	
-bando juega fuera de turno desde el sitio de salida; los contrarios requieren que uno repita el golpe y el otro no	30-1/1
-jugador al que se le solicita levantar la pelota porque interfiere, juega fuera de turno en lugar de hacerlo	10-1c/2
-jugador juega fuera de turno en un three ball match; un contrario exige repetir el golpe el otro no	30-2/1
-jugador que atiende asta-bandera es golpeado por la pelota del compañero del contrario que juega fuera de turno	30-3f/5
-jugadores acuerdan no jugar el golpe de salida en el orden correcto, para ganar tiempo	10-1c/3
-pelota jugada fuera de turno desde sitio de salida abandonada y otra pelota jugada en el orden correcto	10-2c/1
hoyos jugados fuera de secuencia	
-competidores juegan dos hoyos no incluidos en vuelta estipulada	3/2
-dando salida a los jugadores de los sitios de salida de los hoyos 1 y10; si se permite	33-1/3
-tres hoyos jugados fuera de secuencia en match	2-1/5
jugando desde fuera del sitio de salida o de sitio de salida equivocado en match play	
-golpe revocado por contrario en match foursome; cuál compañero repite el golpe	29-1/1
-golpe revocado por contrario; orden correcto del juego	11-4a/1
-golpe va fuera de límites; procedimiento si el golpe no es revocado por contrario	11-5/3
pelota provisional jugada fuera de turno en el sitio de salida	10-3/1
pelota provisional; orden juego cuando no fue jugada desde el sitio de salida	10/4
reteniendo información acerca de golpes empleados hasta el turno de juego del contrario	9-2/4
significado de "inmediatamente" cuando el golpe es revocado	30-1/1
solicitud de repetir el golpe retirada después que el contrario juega	10-1c/1
ORDEN DE JUEGO EN FOURSOMES Y THREESOMES	
ambos compañeros juegan desde el mismo sitio de salida en match foursome	29-1/9
bando juega golpe de salida en orden incorrecto durante tres hoyos; contrarios reclaman durante el tercer hoyo	29-2/2
compañero en foursome mueve accidentalmente la pelota después de preparar el golpe	29-1/5
compañero en foursome yerra el golpe	
-accidentalmente al ejecutar el golpe	29-1/6
-intencionalmente para que su compañero juegue sobre el agua	29-1/7
compañeros a quienes no corresponde jugar ejecutan golpe de salida de ambos bandos en foursome match	29-2/1
pelota equivocada jugada en foursome por golpes	29-1/8
pelota jugada desde fuera del sitio de salida	
-jugador equivocado repite el golpe en juego por golpes	29-1/2
-que jugador debe repetir el golpe	29-1/1
pelota provisional	

- jugada por compañero del bando que no le corresponde 29-1/4
- que compañero debe jugar la pelota provisional 29-1/3

PALO(S)

Ver también **APOYANDO EL PALO; GRIP Y TOMANDO EL PALO; CONDICIÓN DE OBJETO; GOLPE**

“apoyado”:

- cuando se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en hazard de agua 13-4/8
- cuándo se considera que el palo está apoyado en el pasto 18-2b/5

apoyándose en un palo en hazard mientras se espera para jugar 13-4/2

cabeza del palo limpiada en agua de hazard de agua estando la pelota en el mismo 13-4/40

caddie contrata a un chico para que lleve todos los palos del jugador excepto el putter 6-4/4

cara del palo

- aplicando saliva; si está permitido 4-2/4
- aplicando tiza; si está permitido 4-2/3
- condición requiriendo que los palos conformen con especificaciones de ranuras y marcas de punzón en vigor desde el 1 de Enero de 2010 4-1/1
- pelota golpea cañería y de rebote es desviada por cara del palo 14-4/2
- pelota se adhiere a cara del palo después de un golpe 1-4/2

características de juego de los palos cambiadas

- cinta de plomo aplicada a cabeza del palo o a la vara antes de comenzar una vuelta 4-1/4
- cinta de plomo aplicada a cabeza del palo o a la vara durante una vuelta 4-2/0.5
- material aplicado a cabeza del palo para reducir reflejo o para protección 4-1/5
- mientras juego estaba suspendido; error se descubre antes de reanudar juego 4-2/2
- no en el curso normal del juego; modificando penalidad por embocar corto putt con ese palo 4-3/4
- peso de palo cambiado durante vuelta; infracción se descubre después de cerrada la competencia 34-1b/4

competidor que abandona durante una vuelta lleva los palos de co-competidor por el resto de la vuelta 6-4/9

componentes de palos (cabezas y varas) ensamblados durante vuelta estipulada; aplicación de la Regla 4-4 4-4a/15

condición de

- chipper 4-1/3
- componentes de palos (cabezas y varas) ensamblados y/o llevados durante vuelta estipulada 4-4a/15
- palos adicionales llevados para el jugador durante la vuelta; si la persona que los lleva es considerada caddie 4-4a/16
- persona que transporta los palos del jugador en carro motorizado o en carro 6-4/2.5

condición de la competencia requiriendo el uso de

- driver que figure en la lista de cabeza de drivers conformes vigente Ap I-C-1a
- que palos conformen con especificaciones de ranuras y marcas de punzón en vigor desde el 1 de Enero de 2010 4-1/1

cuándo se considera agregado un palo 4-4a/1

cuando se considera que, tocando pasto, se ha apoyado el palo en un hazard de agua 13-4/8

diagrama ilustrando sobre jugador imposibilitado de determinar punto más cercano de alivio 24-2b/3.7

dispositivo agregado al grip de un palo para jugador con brazo artificial 14-3/15

ejecutando golpe con la parte de atrás de la cabeza del palo 14-1/1

four ball e individual juego por golpes jugados simultáneamente; aplicación de penalidades cuando uno de los compañeros quebranta la Regla 4-4	31/1
golpeando la pelota con movimiento tipo billar o tejo	14-1/2
grip	
- adaptando dispositivo al grip del palo de un jugador con brazo artificial	14-3/15
- cambiando palos debido a grips mojados	4-3/5
- sosteniendo pelota en la mano contra el grip al jugar el putter	14-3/6
indicando alineación o distancia	
- colocando palo en el suelo para alinear los pies	8-2a/1
- colocando palo en el suelo para indicar la distancia en un golpe de pitch	8-2a/3
- jugador pone en línea el palo de su compañero antes del golpe	14-2/1
infracción a la regla de 14 palos	
- aclaración sobre la penalidad en juego por golpes	4-4a/10
- aclaración sobre la penalidad en match play	4-4a/9
- descubierta después de concluido el match pero antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente	2-5/5.5
- en competencia four ball e individual juego por golpes jugada en forma simultánea	31/1
- en competencia four ball e individual match play jugada en forma simultánea	30-3/1
- jugador descubre que tiene 15 palos en el hoyo 2; contrario se niega a aplicar penalidad	1-3/4
- palo del co-competidor colocado por error en bolsa del competidor durante vuelta, usado sin intención por el competidor	4-4a/5
- palo en exceso colocado en bolsa del jugador después de que éste contara sus palos en el primer sitio de salida; error se descubre después de que el jugador comenzó la vuelta	4-4a/6
- palo en exceso declarado fuera de juego antes de la vuelta y colocado en el suelo del carro de golf	4-4c/1
- palo en exceso se descubre antes de que el jugador juegue del sitio de salida del segundo hoyo pero después de haber jugado su contrario o co-competidor	4-4a/11
- palos adicionales llevados para el jugador por persona caminando con el grupo	4-4a/16
- tomando prestado el putter del co-competidor	4-4a/12
- tomando prestado el putter del compañero	4-4b/1
jugador se apoya en un palo sostenido en su mano y juega el putt con la otra	14-3/9
jugador sostiene el palo con una mano y golpea la vara con la otra para mover la pelota; si el golpe fue neto	14-1/6
jugador usa un bastón o un palo para entrar o salir de un hazard cuando su pelota descansa en él	13-4/3.5
jugando el putter con el mango	14-1/3
marcando la posición del hoyo con palo en lugar del asta-bandera	17-3/6
matches four ball e individual jugados simultáneamente	
- jugador comienza la vuelta con 15 palos; si el compañero de four ball incurre en penalidad en el match individual	30-3/1
- jugador ejecuta un golpe con palo que no conforma; si el compañero del jugador está descalificado en su match individual	30-3/1
midiendo	
- largo de palos a través de cerco, árbol o pared, o cruzando una zanja	20-2b/2
- palo a usar para medir	20/1
- palo prestado usado con propósito de medir	20/2
otro caddie o un amigo lleva los palos del jugador mientras su caddie vuelve al lugar de salida con el guante del jugador	6-4/4.5

palo colocado al lado o detrás de la pelota para indicar la línea	8-2a/2
palo dañado; cuando está permitido su reemplazo	
- jugador que comienza con 13 palos rompe palo por enojo y lo reemplaza	4-3/8
- material dentro de la cabeza de una madera metálica se rompe y queda fuera	4-1/2
- palo dañado en el curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo	4-3/3
- palo queda inservible para el juego por causa ajena o por el bando contrario	4-3/9.5
- palo roto al ser usado como bastón	4-3/7
- palo roto debido al hábito de golpear la cabeza del palo contra el suelo	4-3/9
- palo roto en la cancha de práctica estando suspendido el juego	4-3/11
palo de entrenamiento o de ayuda al swing	
- dispositivo de elongación usado para hacer swing de práctica	14-3/10.5
- funda cargada o argolla pesada usado para ejecutar un golpe o para un swing de práctica	14-3/10
- llevando un palo pesado para práctica	4-4a/7
palo detenido en el downswing por causa distinta a la voluntad del jugador	14/1
palo no conforme	
- árbitro da fallo diciendo que palo no conforme conforma con las Reglas; el jugador usa el palo	34-3/1.5
- llevado en four ball match jugado simultáneamente con match individual	30-3/1
- material aplicado a cabeza del palo para reducir reflejo o para protección; si está permitido	4-1/5
palo usado como plomada	14-3/12
palo en exceso	
- colocado en bolsa del jugador después de que éste contara sus palos en el sitio de salida del primer hoyo; error se descubre después de que el jugador comenzó la vuelta	4-4a/6
- declarado fuera de juego antes de la vuelta y puesto en el suelo del carro de golf	4-4c/1
- declarado fuera de juego durante la vuelta; si se puede usar para sustituir un palo dañado mas tarde en el curso normal del juego	4-4c/2
- descubierto antes de que el jugador juegue del sitio de salida del segundo hoyo pero después de haber jugado su contrario o co-competidor	4-4a/11
- palo de un jugador puesto por error en bolsa de otro jugador durante suspensión del juego	4-4a/5.5
- palo perdido por otro jugador llevado en bolsa del jugador	4-4a/8
- palo roto en pedazos antes de vuelta descubierto en bolsa del jugador durante la vuelta	4-4a/14
palo usado como asta-bandera para marcar la posición del hoyo	17-3/6
palos de compañeros llevados en una sola bolsa	4-4a/4
pelota desviada o detenida por palos de otro bando pero llevados en la misma bolsa	19-2/5
pelota movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca para levantarla	20-1/14
punto más cercano de alivio	
- determinando el palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing a usar para identificar el punto más cercano de alivio	24-2b/1
- diagramas ilustrando el punto mas cercano de alivio	25-1b/2
- jugador determina punto más cercano de alivio pero es físicamente imposible ejecutar golpe que intenta	24-2b/3
- jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/2
- jugador se alivia de una condición; si es necesario redropear si la condición interfiere para un golpe con un palo que no sea el utilizado para determinar el punto más cercano de alivio	20-2c/0.8
- palo usado para determinar el punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente	24-2b/4
- pelota dropeada rueda más cerca de la condición que el punto más cercano de alivio; cuándo es obligatorio redropear si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la condición	20-2c/0.7

rompiéndose durante el swing	
- cabeza del palo se separa de la vara en el downswing	14/3
- palo se rompe durante backswing; se completa el swing	14/2
- palo se rompe en el downswing; se detiene el swing antes de llegar a la pelota; cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/4
- palo se rompe en el downswing; se termina el swing pero se falla la pelota; cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/5
significado de	
- daños producidos en el “curso normal del juego”	4-3/1
- “reparar”	4-3/2
reemplazo de palos; cuando está permitido	
- entre vueltas en match a 36 hoyos	4-4a/2
- debido o a grips mojados	4-3/5
- palo perdido durante vuelta	4-3/10
- palo roto en cancha de práctica durante suspensión del juego	
4-3/11	
- para un desempate en juego por golpes	4-3/12
tela adhesiva aplicada a la mano o guante del jugador; si está permitido	14-3/8
tocando agua ocasional en el bunker con un palo	13-4/7
tomando prestado	
- palo de otro jugador para medir	20/2
- putter de otro jugador durante vuelta para hacer golpe de práctica	4-4a/13
- putter del co-competidor	4-4a/12
- putter del compañero	4-4b/1
utilizando más de un palo para efectuar un golpe a la pelota	14-1/7
volviendo al sitio de salida para buscar palo olvidado; si se demora el juego indebidamente	6-7/1

PARAGUAS

jugador sostiene un paraguas sobre su cabeza mientras ejecuta un golpe	14-2/2
persona distinta del caddie empleada para llevar el paraguas	6-4/5

PARED O MURO

Ver también CERCO O VALLA; CERCOS O VALLAS, LÍNEAS, PAREDES O MUROS O ESTACAS QUE DEFINEN EL FUERA DE LÍMITES; CONDICIÓN DE OBJETO; OBSTRUCCIONES; PARTE INTEGRANTE DE LA CANCHA;

condición de	
-pared artificial que rodea cazuela de árbol	33-2a/10.5
-piedra desprendida de muro de contención en hazard de agua	24/6
considerando la pelota dentro de los límites mientras no sobrepase la pared que define límites	33-2a/16
diagrama ilustrando jugador imposibilitado para determinar punto más cercano de alivio a causa de una pared que marca límites	24-2b/3.7
largo de palo medido directamente a través de la pared; si está permitido	20-2b/2

pedra quitada de una pared; si se mejora la línea de juego 13-2/32

tocando pared de tierra de bunker al hacer el backswing; si se quebranta la Regla 13-4 13-4/34

PARTE INTEGRANTE DE LA CANCHA

Ver también CERCO O VALLA; MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; OBSTRUCCIONES; PARED O MURO; PORTÓN, PUERTA O VENTANA

apoyando palo sobre obstrucción considerada parte integrante de la cancha en bunker o hazard de agua 13-4/30

Comité

-alivio de obstrucción inamovible incidentalmente resulta también para cerco que marca límites 24-2/b6

-cañería expuesta adyacente y paralela a cerco de límites; en la mayoría de los casos el jugador tendría derecho a dropear fuera del cerco al aliviarse de la obstrucción; procedimientos sugeridos al Comité 33-2a/1

-puede declarar parte integrante de la cancha las superficies artificiales y costados de los caminos y senderos Ap I-A-5c

-responsabilidad para clarificar la condición de los objetos que pueden ser obstrucciones Ap I-A-5a

condición de

-cazuela de los árboles 33-2a/10.4

-escalera unida a cerco que marca límites 24/1

duda sobre si un camino es obstrucción o ha sido declarado parte integrante de la cancha

-competidor invoca la Regla 3-3; si el score con la segunda pelota cuenta si fue jugada de lugar equivocado 3-3/5

-competidor juega segunda pelota; omite informar su intención de hacerlo; omite reportar hechos al Comité 3-3/6.5

mejorando la línea de juego al sacar piedra de una pared 13-2/32

procedimiento incorrecto acordado, equivocadamente, entre jugador y contrario al creer que un camino es obstrucción; si puede hacerse reclamo válido después del procedimiento seguido y el contrario descubre que el camino está considerado parte integrante de la cancha 2-5/8.5

ventana del club house abierta y pelota jugada a través de la misma 24-2b/14

PASTO O CÉSPED

Ver también FAIRWAY Y ÁREAS CORTADAS BAJAS; MARCA DE CLAVOS; PROBANDO LAS CONDICIONES

“apoyado”:

- cuándo se considera apoyado el palo en el pasto 18-2b/5

- cuando se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en hazard de agua 13-4/8

arrancado del rough en la línea de juego o unos pocos centímetros detrás de la pelota; si se mejoró el asiento o la línea de juego 13-2/0.5

cañería subterránea levanta césped encima de ella; si el césped elevado se considera parte de la obstrucción 24/14

condición de

- pasto cortado 25/11

- pasto levantado por una cañería subterránea 24/14

- plantas no en crecimiento, incluyendo pasto, dentro de zona de terreno en reparación 25/10.9

- zonas cubiertas de pasto en bunker 13/2

cundo se considera que el palo toca el suelo al apoyarse en pasto en hazard de agua 13-4/8

después del golpe	
- desde bunker a pared de pasto y el jugador golpea la arena con el palo; luego la pelota rueda volviendo al bunker	13-4/35.5
- jugador aplasta césped mientras su pelota rueda hacia esa zona	1-2/8
“enterrada”; cuando una pelota se considera enterrada en el suelo	25-2/0.5
estaca de control de público removida por marshall con o sin autorización del jugador; pasto delante de la pelota se levanta	20-3b/3
juntas de panes de pasto; ejemplo de Regla Local dando alivio	Ap I-B-4e
línea de putt intencionadamente alterada por contrario o co-competidor aplastando o presionando con el pié pasto levantado	1-2/1
marcador de pelota, al colocarse, presiona el pasto hacia abajo	
- adelante de la pelota en el green	20-1/19
- cambiando asiento de la pelota	20-1/15.5
pared de bunker o borde:	
- pelota enterrada en bunker de pasto o pared del bunker; si se considera área cortada baja	25-2/5
- Regla Local considerando paredes de bunker parcialmente cubiertas por pasto como a través de la cancha	33-8/39.5
- Regla Local no considerando paredes de bunker hechas con panes de pasto (cubiertas o no por pasto) como área cortada baja	33-8/39
pasto levantado o mata de pasto	
- presionado hacia abajo o pisado	1-2/1
- presionado o alisado con el único propósito de cuidar la cancha	1-2/0.7
pelota estacionada en zona cubierta de pasto dentro de bunker considerada injugable; explicación de las opciones de alivio	28/9
pelota estacionada fuera de zona de terreno en reparación; pasto alto dentro de la zona interfiere con el swing	25-1a/1
pelota pateada accidentalmente en pasto alto; asiento original alterado y lugar donde la pelota originalmente descansaba no determinable; procedimiento para el jugador	20-3b/5
pelota se mueve	
- después que el jugador ha toca el pasto detrás de la pelota y hace varios swings de práctica cerca de la misma	18-2a/30
- verticalmente hacia abajo en pasto largo	18/1
pedra cerca de pelota presiona hacia abajo el pasto cuando el jugador la quita; si se quebranta alguna Regla	13-2/13
probando el pasto determinar si es impedimento suelto o está adherido al suelo	
- hoja larga de pasto a través de la cancha movida para determinar si está suelta o no; si se permite	13-2/26
- mata de pasto levantado en línea de putt barrido para determinar si está fijo o no; si se permite	16-1a/11
quitar césped adherido a la pelota; si se permite	21/2
Regla Local	
- considerando paredes de bunker parcialmente cubiertas por pasto como a través de la cancha	33-8/39.5
- considerando surco con cables cubierto por césped como terreno en reparación	App I-B-7b
- no considerando paredes de bunker hechas con panes de pasto (cubiertas o no por pasto)	

como área cortada baja	33-8/39
sitio de salida	
- arrancando pasto detrás de la pelota en sitio de salida 13-2/3	
- jugador falla el golpe de salida; aplasta césped detrás de la pelota antes de ejecutar el próximo golpe	13-2/2
tocando pasto con el palo durante el swing de práctica en hazard	13-4/4
PELOTA	
<i>Ver también</i> ASIENTO DE LA PELOTA ALTERADO; BUSCANDO E IDENTIFICANDO LA PELOTA; CONDICIÓN DE OBJETO; EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA; EMBOCADA Y EMBOCAR; FUERA DE LÍMITES; GOLPE; INTERCAMBIANDO PELOTAS; LIMPIANDO LA PELOTA; PELOTA COLOCADA O REPUESTA; PELOTA DESVIADA O DETENIDA; PELOTA DROPEADA O REDROPEADA; PELOTA ENTERRADA; PELOTA ESTACIONADA MOVIDA; PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO; PELOTA LEVANTADA; PELOTA PERDIDA; PELOTA PROVISIONAL; PELOTA QUE AYUDA O INTERFIERE EL JUEGO; PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO; PELOTA SUSTITUTA; PELOTA TOCADA; PELOTAS X-OUT; PIQUE DE PELOTA; POZO HECHO POR ENCARGADO DE LA CANCHA; PREPARANDO EL GOLPE; SEGUNDA PELOTA	
calentada artificialmente	14-3/13.5
condición de	
- pedazo roto de pelota abandonada, golpeada por el jugador, confundiéndola con su pelota que descansa en pasto largo	15/3
- pelota abandonada	24-1/2
- pelota a ser sacada de la Lista de Pelotas Aprobadas	5-1/1.7
- pelota con logo impreso	5-1/4
- pelota con la palabra "practice" impresa	5-1/4
- pelota que no está en la Lista de Pelotas Aprobadas	5-1/1.5
- pelota "restaurada"	5-1/4
-pelota "X-out"	5-1/4
condiciones opcionales de la competencia	
- condición de "Una Pelota" prohibiendo cambiar de marca y modelo durante la vuelta estipulada	Ap I-C-1c
- requiriendo uso de pelota que figure en la Lista de Pelotas Aprobadas vigente	Ap I-C-1b
efecto sobre el estado del match por penalidad aplicada a la Condición de "Una Pelota" en four-ball	30-3/2
explicación de "cualquier pelota que haya jugado"	18/7
línea dibujada o existente en la pelota utilizada para indicar la línea de juego al reponerla	20-3a/2
Lista de pelotas aprobadas	
-condición de una pelota que no está en la Lista 1/1.5	5-
- condición vigente; pelota que no está en la lista jugada como provisional	5-1/3
- pelota a ser sacada de la Lista de Pelotas Aprobadas	5-1/1.7
- penalidad por quebrantar condición que exige uso de pelota que esté en la Lista de Pelotas Aprobadas es cambiada por el Comité	5-1/2
pedir pelotas prestadas a otro jugador; si está permitido	5-1/5
pelota no conforme:	
- golpe efectuado con pelota no conforme; si el Comité puede modificar la penalidad de Descalificación 1/1	5-
- jugando simultáneamente juego por golpes individual y four ball; aplicación de penalidades cuando un jugador juega una pelota no conforme 31/1	

- usada para golpe de pelota provisional que nunca se convierte en pelota en juego
5-1/3
- sostener una pelota en la mano contra el grip
 - al ejecutar el putt 14-3/6
 - cuando hace un swing o golpe de práctica
14-3/6.5
- uso de una pelota que tiene implantado un transmisor electrónico
14-3/14

PELOTA COLOCADA O REPUESTA

- asiento de la pelota que ha de reponerse alterado
 - al ser pisada accidentalmente por el jugador; pelota colocada en lugar equivocado y jugada 18-2a/21.3
 - asiento original conocido pero sitio donde la pelota descansaba a través de la cancha no determinable 20-3b/4
 - asiento original conocido pero sitio donde la pelota descansaba en bunker no determinable 20-3b/6
 - asiento original desconocido y sitio donde la pelota descansaba originalmente no determinable; procedimiento para el jugador 20-3b/5
 - en bunker por golpe de otro jugador 20-3b/1
 - en el acto de marcar la posición de la pelota 20-1/15.5
 - en hazard; levantada para determinar si está inservible para el juego 5-3/5
 - si el asiento original puede ser el “asiento más cercano y similar” 20-3b/7
- competidor invoca la Regla 3-3; segunda pelota jugada primero desde el sitio donde pelota original descansaba 3-3/14
- competidor levanta y dropea pelota original y luego coloca la segunda pelota donde la original descansaba y juega 3-3/13
- después de aliviarse de obstrucción para golpe hacia el green, la obstrucción interfiere el stance para golpe necesario hacia el costado; si la pelota debería redropearse o colocada donde primero tocó una parte de la cancha 24-2b/9.5
- en lugar equivocado
 - competidor repetidamente repone la pelota más cerca del hoyo 33-7/6
 - pelota apoyada contra el asta-bandera se aleja del hoyo cuando el jugador quita el asta-bandera; no se repone la pelota en el borde del hoyo 17-4/4
 - en el green y embocada 20-7c/1
- green
 - competidor que levanta su pelota y la del co-competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas 15-2/4
 - competidor repetidamente repone su pelota más cerca del hoyo en el green 33-7/6
 - jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; entonces la pelota se mueve 18-2b/8
 - jugador vuelve su pelota al lugar del que la levantó haciéndola rodar con el putter 16-1d/3
 - línea dibujada o existente en la pelota colocada indicando la línea de juego cuando la pelota es repuesta 20-3a/2
 - pelota descansa contra el asta-bandera se aleja del hoyo cuando jugador quita asta-bandera; no se repone la pelota en el borde del hoyo 17-4/4
 - pelota erróneamente sustituida; el error se descubre antes de ejecutar un golpe 15-2/2
 - pelota erróneamente sustituida; el error se descubre después de jugar un golpe 15-2/3
 - pelota levantada por el jugador en el green y colocada por el caddie detrás del marcador 20-4/2
 - pelota oscilando por el viento es presionada en la superficie del green 1-2/9
 - pelota repuesta en el green mientras otra pelota está en movimiento, levantada nuevamente

porque la pelota en movimiento podría golpearla	16-1b/2
- pelota repuesta en el green mientras otra pelota está en movimiento; pelota repuesta desvía pelota en movimiento	16-1b/3
- pelota repuesta en el green, pero no se quita el marcador; pelota luego se mueve	20-4/1
- pelota repuesta en lugar equivocado en el green y embocada	20-7c/1
- pelota repuesta rueda dentro del hoyo	20-3d/1
- pelota repuesta y estacionada en el green; rueda y golpea a pelota en el green	19-5/1.5
- pelota sobrepasando el borde del hoyo levantada, limpiada y repuesta; luego pelota cae dentro del hoyo	16-2/0.5
jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; luego la pelota se mueve	18-2b/8
marcador de pelota	
- levantado por causa ajena	20-1/9
- levantado por el jugador al creer erróneamente que había ganado el hoyo	20-1/8
- movido accidentalmente por el jugador	20-1/5.5
- movido accidentalmente por el jugador en el proceso de marcar la pelota	20-1/6
- pelota movida al retirar el marcador después de reponer la pelota	20-3a/1
- pelota repuesta en el green sin quitar el marcador; la pelota después se mueve	20-4/1
método usado para	
- marcar la posición de la pelota	20-1/16
- mover la pelota o el marcador de pelota a un costado	20-1/16
movida por el viento después de haber sido repuesta	18-1/12
pelota colocada en lugar de dropeada o redropeada	
- colocar pelota en orilla de hazard de agua en lugar de dropearla para evitar que ruede al agua	26-1/10
- cuando es obvio que la pelota dropeada rodará a posición donde se deberá redropear	20-2c/3
- pelota colocada cuando debía ser dropeada; corrección del error	20-6/1
- pelota movida accidentalmente; sitio donde descansaba originalmente indeterminable; jugador coloca la pelota en vez de dropearla	18-2a/21.5
pelota con barro adherido levantada bajo Regla que no permite limpiarla pelota y girada al reponerla	21/5
pelota dropeada en lugar de colocada o repuesta	
- pelota dropeada cuando debía ser colocada; corrección del error	20-6/1
- pelota dropeada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropeo	20-2c/2
- pelota levantada sin autorización y luego dropeada en lugar de reponerla	18-2a/9
pelota en el green presionada contra la superficie para prevenir que se mueva	1-
2/9	
Regla Local permitiendo colocar o redropear la pelota cuando se entierra en bunker; si está permitido	33-8/28
remoción de impedimentos sueltos del sitio en el que ha de colocarse la pelota	23-1/6.5
reposición de pelota no es posible	
- pelota desalojada de un árbol por el jugador	18-2a/29
- pelota desalojada de un árbol por una causa ajena	18-1/9
- pelota en bunker se mueve cuando se quita obstrucción; si el jugador puede presionar la pelota en la arena u obtener alivio fuera del bunker si no se puede reponer o colocar la pelota en el bunker no mas cerca del hoyo	20-3d/2
- pelota en rough se mueve hacia abajo luego de preparar el golpe y no queda detenida al reponerla	20-3d/3
si	
- el jugador por sí mismo debe colocar o reponer la pelota	20-3a/0.5

- el jugador puede reponer la pelota en su posición original después de dropearla según una Regla	20-6/5
- la pelota debe ser repuesta luego de movida si el jugador desea proceder de acuerdo a otra Regla	20-3a/3
significado de	
- “directamente atribuible” en las Reglas 20-1 y 20-3a	20-1/15
- “posición estimada” para colocar pelota cuando lugar específico no puede determinarse con precisión	20-2c/1.5
sitio no determinable	
- asiento de pelota a través de la cancha alterado; asiento original conocido pero sitio donde la pelota descansaba no determinable 20-3b/4	
- asiento de pelota a través de la cancha (en rough) alterado por causa ajena; asiento original desconocido y sitio donde la pelota descansaba no determinable	20-3b/5
- asiento de pelota en bunker alterado antes de la reanudación del juego	6-8d/2
- asiento de pelota en bunker alterado; asiento original conocido pero sitio donde la pelota descansaba no determinable	20-3b/6
- marcador de pelota levantado por causa ajena	20-1/9
- marcador de pelota movido accidentalmente por el jugador	20-1/5.5
- marcador de pelota movido accidentalmente por jugador en proceso de marcar la posición de la pelota	20-1/6
- pelota alojada en un árbol volteada por una causa ajena	18-1/9
- pelota desalojada de un árbol; reposición imposible 18-2a/29	
- pelota movida accidentalmente; sitio donde la pelota descansaba originalmente no es determinable; el jugador coloca la pelota en vez de dropearla	18-2a/21.5
- pelota visible desde el sitio de salida desaparece durante suspensión del juego	6-8d/4
- sitio donde la pelota debe colocarse no se puede determinar con exactitud	20-2c/1.5

PELOTA DESVIADA O DETENIDA

Ver también [PELOTA EN MOVIMIENTO GOLPEADA POR EL PALO; PELOTA ESTACIONADA MOVIDA; EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA](#)

por asta-bandera, bandera o revestimiento del hoyo	
- asta-bandera atendida por compañero sin autorización del jugador	17-3/4
- asta-bandera siendo removida y pelota que descansa en el borde del hoyo se mueve	16-2/5
- asta-bandera que está sobre el suelo	17-3/3
- asta.bandera atendida por contrario o co-competidor no es quitada del hoyo	17-3/2
- bandera cuando el asta-bandera está atendida	17-3/5
- pelota golpea revestimiento del hoyo y rebota fuera del mismo	16/5
- pelota golpea revestimiento del hoyo que se sale al remover el asta-bandera	17/8
por caddie del mismo jugador	
- parado dentro de límites y la pelota se estaciona fuera de límites	19-2/2
- parado fuera de límites; la pelota se estaciona dentro de límites	19-2/3
- parado fuera de límites; la pelota se estaciona fuera de límites	19-2/4
-pelota dropeada rueda hacia posición donde se debe redropear; caddie la detiene antes que se estacione	20-2c/4
por carro compartido por dos jugadores	
	19/1
por causa ajena	
- pelota se le cae a contrario o co-competidor sobre pelota en movimiento	19-5/1.7
- por cañería y luego desviada por la cara del palo	14-4/2
- por co-competidor deliberadamente	19-1/5
- por carro del contrario o co-competidor y luego golpea su propio carro	19-3/3
- por golpe de jugador de otro grupo	19-1/2

- por otra causa que no sea un insecto, lombriz (o su similar) y golpe desde el green no repetido 19-1/3	
- por un perro en el green cuando el golpe fue ejecutado desde fuera del green 19-1/6	
- por un perro en el green cuando el golpe fue ejecutado desde el green	19-1/7
- por un poste indicador	19-1/1
- por una rama antes de tocar el suelo, cuando pelota fue dropeada	20-2c/1.3
- tapón cae del extremo del asta-bandera mientras es removida y desvía la pelota	17/9
- vehículo de mantenimiento desvía pelota fuera de límites; pelota sustituta jugada desde el sitio donde la original fue desviada	20-7/1
por contrario, caddie o equipo en Match Play	
- contrario o su caddie desvían pelota dropeada por el jugador según una Regla 19-3/2	
- contrario parado fuera de límites; pelota queda fuera de límites	19-3/1
- jugador que atiende la bandera a contrario 30-3f/5	
- por carro del contrario y después golpea carro del jugador	19-3/3
- tee marcando posición de la pelota	20-1/7
por divot sacado por el jugador inmediatamente luego de efectuado el golpe	19-2/9
por equipo del jugador o del compañero	
- palos pertenecientes a diferentes bandos llevados en la misma bolsa	19-2/5
- por carro del jugador empujado por contrario o co-competidor 19-2/6	
- por cara del palo luego de golpear cañería	14-4/2
- por el palo cuando la pelota se mueve después de preparar el golpe	18-2b/12
- por el palo del jugador cuando pelota se mueve antes de preparar el golpe; jugador quita el palo y la pelota rueda	19-2/1.5
- por el carro luego de haber golpeado carro del contrario o del co-competidor	19-3/3
- por bolsa del competidor y luego por su caddie	19-2/7
- por bolsa del contrario o co-competidor, dejada mas adelante por caddie compartido	19-2/8
por jugador o su compañero	
- cuando el asta-bandera es atendida por el compañero sin autorización del jugador	17-3/4
- pelota detenida por pie del jugador se mueve cuando lo quita	19-2/1
- jugador agarra la pelota dentro del hoyo con una mano después de haber jugado el putt con la otra	1-2/5
- jugador golpea pelota de su compañero, devolviéndosela, cuando todavía estaba en movimiento y se había pasado del hoyo	1-2/7
- desde dónde debe jugarse el próximo golpe cuando la pelota fue desviada o detenida por el jugador o su compañero	1-2/5.5
por pelota estacionada	
- al competidor no se le da oportunidad de levantar su pelota que ayuda al co-competidor	3-4/1
- pelota de contrario o co-competidor jugada desde el green golpea pelota del jugador que fue levantada y dejada a un lado	19-5/1
- pelota del competidor jugada desde el green golpea una pelota en green perteneciente a competidor que juega en otro grupo	19-5/2
- pelota del competidor jugada desde el green toca, pero no mueve, pelota del co-competidor que descansa en green	19-5/4
- pelota original golpea la provisional	19-5/5
- pelota original golpea segunda pelota o viceversa	3-3/7
- pelota provisional golpea la original	18-5/2
- pelota repuesta en el green mientras otra pelota está en movimiento; luego la pelota repuesta desvía la pelota en movimiento	16-1b/3
- pelota repuesta y estacionada en green; rueda y golpea otra pelota en el green	19-5/1.5
por rastrillo sostenido por el caddie del bando (o compañero)	19-2/10

Regla Local para pelota desviada por	
- asta-bandera no atendida; suprimiendo penalidad por pelota que golpea el asta-bandera; si se permite	33-8/11
- boca de riego; permitiendo repetir el golpe sin penalidad; cuando se autoriza	33-8/12
- líneas de alta tensión, cables, líneas de teléfono y soportes de cables temporarios	Ap I-B-7b
- línea de alta tensión, torre o poste que requiere cancelar y repetir el golpe sin penalidad	33-8/13

PELOTA DROPEADA O REDROPEADA

Ver también [PELOTA COLOCADA O REPUESTA](#); [PELOTA LEVANTADA](#); [REGLAS LOCALES](#)

bunker

- alisando pisadas creadas en bunker, en la línea de juego, cuando hay que entrar al bunker para recuperar la pelota	13-2/29.3
- pelota considerada injugable a través de la cancha dropeada en hazard	28/4
- pelota debe ser dropeada en bunker; se dropea fuera para que ruede al bunker y evitar que se entierre	25-1b/7
- pelota dropeada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropear en bunker	28/10
- pelota que se cree perdida en bunker; competidor dropea y juega pelota sustituta en el bunker; luego la pelota original se encuentra fuera del bunker	20-7c/3

cambiando opción de alivio

- jugador dropea pelota en bunker conforme primera opción de la Regla 25-1b(ii); luego quiere proceder de acuerdo a segunda opción y dropear fuera del bunker	25-1b/9
- jugador levanta pelota del bunker con intención de dropear bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii); luego desea proceder bajo la segunda opción y dropear fuera del bunker	24-2b/5
- pelota dropeada golpea al jugador; si el jugador puede cambiar la opción de alivio cuando redropea	20-2a/6
- pelota dropeada rueda a posición que obliga a redropear; si el jugador puede cambiar de opción de alivio al redropear	20-2c/5
- pelota dropeada toca primero una parte de la cancha fuera de la zona requerida de acuerdo a la Regla aplicable; si el jugador puede cambiar de opción de alivio al redropear	20-6/2
- pelota dropeada toca primero una parte de la cancha fuera de la zona requerida de acuerdo a la Regla aplicable; si el jugador puede reponer la pelota en su posición original	20-6/5
- punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen de hazard de agua lateral determinado y la pelota dropeada; después se comprueba ser un punto equivocado; si el jugador puede cambiar la opción de alivio al redropear	26-1/16

dropeando en lugar de colocando o colocando en lugar de dropeando

- pelota colocada cuando debía ser dropeada o dropeada cuando debía ser colocada	20-6/1
- pelota colocada en lugar de dropeada cuando está claro que si se dropea rodará a una posición donde se requerirá redropear	20-2c/3
- pelota colocada en lugar de dropeada en la orilla de un hazard de agua para evitar que ruede al agua	26-1/10
- pelota dropeada por tercera vez cuando debió colocarse después del segundo dropeo	20-2c/2
- pelota dropeada en lugar de repuesta luego de ser levantada sin autorización	18-2a/9
- pelota movida accidentalmente; sitio donde la pelota reposaba originalmente no determinable; jugador coloca la pelota en vez de dropearla	18-2a/21.5

dropeo de prueba hecho por un jugador para determinar dónde puede rodar la original

si se alivia de acuerdo a una Regla	20-2a/8
-------------------------------------	---------

hazard de agua

- área en la que ha de dropearse la pelota de acuerdo con la Regla de hazard de agua lateral tan estrecha que jugador tiene dificultad para dropear dentro de la misma	26-1/19
- imposible dropear no más cerca del hoyo del punto por el que la pelota cruzó por última vez el margen del hazard de agua lateral	26-1/18
- jugador procediendo bajo la Regla de hazard de agua dropea la pelota en otro hazard	26-1/2

- parte de un hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin hacerlo más cerca del hoyo	33-2a/9
- pelota colocada en lugar de dropeada en la orilla de un hazard de agua para evitar que ruede al agua	26-1/10
- pelota considerada injugable a través de la cancha dropeada en hazard de agua; jugador decide no jugarla y desea proceder bajo la Regla de hazard de agua	28/4.5
- pelota considerada injugable a través de la cancha dropeada en un hazard	28/4
- pelota considerada injugable en un hazard de agua es dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-pelota dropeada dos veces y colocada en el sitio donde tocó la cancha por primera vez en el segundo dropeo y jugada; cuando se la dropeó por primera vez debió haber sido jugada de donde descansaba	18-2a/10
- pelota dropeada y jugada bajo la Regla de hazard de agua; original es encontrada fuera del hazard	26-1/3
- punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen de hazard de agua lateral determinado; pelora dropeada y jugada; luego se comprueba que ese punto era equivocado	26-1/17
- punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen de hazard de agua lateral determinado; pelota dropeada pero no jugada; después se comprueba ser un punto equivocado	26-1/16
- Regla Local permitiendo dropear en el lado opuesto al lugar donde se estacionó la pelota en hazard de agua lateral	26-1/20
- significado de “detrás ” en la Regla 26-1	26-1/1.5
interferencia por la condición original ocurre durante el golpe ejecutado luego de dropear la pelota obteniendo alivio; si se incurre en penalidad	20-2c/6
jugador dropea pelota después de suspendido el juego por situación peligrosa	6-8b/8
jugador invoca la Regla 3-3 (duda con respecto al procedimiento)	
- competidor anuncia su intención de jugar dos pelotas; juega la original antes de dropear la segunda pelota; decide no jugar la segunda pelota	3-3/7.5
- competidor dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda pelota; pelota dropeada rueda a la condición de la que se ha aliviado	3-3/12
- competidor dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda pelota	3-3/11
- competidor levanta y dropea la pelota original; luego coloca segunda pelota donde descansaba la original y la juega	3-3/13
- pelota dropeada en lugar equivocado no jugada; luego se invoca la Regla 3-3 y segunda pelota se dropea en lugar correcto; se termina con ambas pelotas	3-3/4
- pelota dropeada en lugar equivocado y jugada; luego se invoca la Regla 3-3 y segunda pelota dropeada en lugar correcto; se termina con ambas pelotas	3-3/3
- pelota sustituta dropeada según la regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza que esté en el hazard; antes de jugar pelota sustituta encuentra la original dentro de los cinco minutos	26-1/3.7
- si el score con la segunda pelota es válido si fue dropeada en lugar equivocado y jugada	3-3/5
jugador falla el golpe por haber sido distraído por una pelota caída accidentalmente	1-4/1
jugador levanta pelota sin haber completado el hoyo; dropea una pelota donde descansa la de su compañero y juega golpe de práctica	30-3f/7
mejorando el espacio en el cual se va a dropear	
- arena o tierra suelta removida del área de dropeo	13-2/11
- divots repuestos en zona en la que tiene que dropearse	13-2/4.5
- impedimentos sueltos removidos de la zona donde ha de dropearse	23-1/6
- jugador arregla irregularidades en bunker después de jugar fuera de turno desde el mismo; contrario reclama que repita el golpe y tiene que dropear en la zona alisada	13-4/39
- pelota jugada desde el bunker va fuera de límites o se pierde; jugador alisa pisadas o prueba la condición del bunker antes de dropear otra pelota en el bunker	13-4/37
- pique de pelota en area de dropeo reparado antes de dropear	13-2/10
midiendo para dropear y volver a dropear	
- directamente a través de un cerco, árbol o pared o sobre una zanja	20-2b/2
- jugador debe continuar midiendo con el palo originalmente usado para subsecuentes mediciones	20/1
- palo a ser utilizado para medir	20/1

- palo prestado utilizado para medir	20/2
- pelota movida al medir para determinar si tiene que redropearse	18-6/1
pelota abandonada	
- dropeada de acuerdo a la Regla de pelota injugable pero no jugada	15/13
- dropeada según Regla de pelota injugable dentro del largo de dos palos y jugada antes de descubrir el error	28/15
- dropeada y jugada bajo el procedimiento de golpe y distancia; luego se encuentra la original	28/14
- en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que es pelota equivocada	15/14
pelota accidentalmente dejada caer por contrario o co-competidor sobre la pelota del jugador	
- en movimiento luego de un golpe desde el green	19-5/1.7
- estacionada	18/7.5
pelota considerada injugable	
- a través de la cancha dropeada en hazard de agua; jugador decide no jugar proceder bajo la Regla de hazard de agua	28/4.5
- a través de la cancha dropeada en un hazard	28/4
- dropeada en terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego; después se dropea la pelota de acuerdo con la Regla de terreno en reparación	25-1b/14.5
- dropeada fuera de bunker bajo opción que obliga a dropear en bunker	28/10
- dropeada y luego considerada injugable por segunda vez; jugador desea proceder de acuerdo con la opción de golpe y distancia	28/6.5
- en árbol y jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos	28/11
- en la base de un acantilado y jugador desea dropear dentro del largo de dos palos del punto por encima de donde descansa la pelota	28/12
- en un hazard de agua, dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
- en un hazard de agua; se dropea una pelota en el hazard sin levantar la original; error se descubre antes de jugar	20-7/2.5
- jugador considera injugable su pelota provisional y la dropea; luego se encuentra la original	27-2b/6.5
- jugador que considera su pelota injugable de acuerdo a la Regla 28a debe dropear solo en el lugar desde donde se ejecutó el golpe anterior	28/5
pelota dropeada rueda hacia o dentro de una zona donde se requeriría dropear nuevamente; caddie detiene pelota antes de quedar estacionada	
	20-2c/4
pelota equivocada	
- en bunker considerada injugable, dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que es equivocada	15/14
- pelota original encontrada dentro de período de búsqueda de cinco minutos, después de haber dropeado otra pelota; pelota original jugada	27-1/2.3
pelota levantada sin autorización	
- pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo Regla de terreno en reparación	18-2a/8.5
- y dropeada aliviándose de una estaca de fuera de límites según Regla de obstrucción	18-2a/3
- y dropeada aliviándose de una obstrucción movable	18-2a/4
pelota no encontrada	
- explicación de cómo determinar el "sitio estimado" para dropear cuando el sitio específico no puede ser determinado con precisión	20-2c/1.5
- pelota original encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda después de haber dropeado una pelota en el sitio donde se jugó el golpe anterior, bajo penalidad de golpe y distancia	27-1/2
- pelota original encontrada dentro de los cinco minutos después de haber dropeado una pelota en el sitio desde donde se jugó el golpe anterior; pelota original jugada	27-1/2.3
- pelota se cree perdida en bunker; competidor dropea y juega pelota sustituta en el bunker; luego la pelota original se encuentra fuera del bunker	20-7c/3
- pelota sustituta dropeada según la regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza	

que está en el hazard; antes de jugar se encuentra la original dentro de los cinco minutos	26-1/3.7
- pelota sustituta dropeada y jugada en la zona donde se perdió la original	27-1/3
- pelota sustituta dropeada y jugada según la Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la original esté perdida en terreno en reparación	25-1c/2
pelota que al dropearla se entierra	
- en el fairway	25-2/2
- procedimiento a seguir si la pelota se entierra de nuevo al dropearla por segunda vez	25-2/2.5
por quien y como dropear	
- caddie sujeta la rama de un árbol para evitar que ésta desvíe la pelota al dropearla	20-2a/5
- jugador da efecto a la pelota al dropearla	20-2a/2
- pelota dropeada incorrectamente se mueve luego de preparar el golpe y antes de dropear nuevamente	20-2a/4
- pelota dropeada incorrectamente y en lugar equivocado	20-2a/3
- pelota sustituida por error al ser dropeada	20-6/3
- quien dropea la pelota en competiciones foursome	29/4
Regla Local:	
- permitiendo colocar o redropear la pelota cuando se entierra en bunker; si está autorizado	33-8/28
- permitiendo dropear en el lado opuesto al lugar donde descansa la pelota en hazard de agua latera; si está autorizado	26-1/20
- green equivocado; considerada para prohibir dropear y jugar desde el collar del green	33-8/33
si el jugador puede dropear una pelota dentro de un área donde el juego está prohibido	20-7/3
si el jugador puede sustituir la pelota cuando redropea bajo una Regla que admite la sustitución	20-6/4
si se requiere dropear nuevamente	
- agujas de pino apiladas para su remoción interfieren el asiento de la pelota; luego de dropear las agujas de pino interfieren la línea de juego	25-1b/17
- después de aliviarse de una obstrucción para golpe hacia el green, la misma obstrucción interfiere el stance para un obligado golpe hacia el costado	24-2b/9.5
- jugador se alivia de obstrucción inamovible; la pelota dropeada rueda mas cerca de la obstrucción que el punto mas cercano de alivio; jugador cambia de palo y la obstrucción no interfiere	20-2c/0.7
- jugador se alivia de terreno en reparación; la condición interfiere para un golpe con un palo que no es el que ha utilizado para determinar el puntom más cercano de alivio	20-2c/0.8
- jugador se alivia de agua ocasional; pelota queda estacionada en una posición donde otra zona de agua ocasional interfiere	20-2c/7
- pelota al dropearse golpea una rama y luego el suelo	20-2c/1.3
- pelota dropeada bajo la Regla 20-5 golpea el suelo a través de la cancha a pocos centímetros y no mas cerca del hoyo que el sitio en el bunker desde donse se jugó el golpe anterior	20-5/2
- pelota dropeada de acuerdo con la Regla 24- 2b rueda más cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde originalmente descansaba	20-2c/1.7
- pelota dropeada de acuerdo con la Regla de pelota injugable se estaciona en su posición original o en otra posición injugable	28/3
- pelota dropeada desde terreno en reparación rueda a una posición en la que el terreno en reparación interfiere el stance	20-2c/0.5
- pelota dropeada por agua ocasional en bunker en el punto de máximo alivio disponible rueda a cualquier otro lugar	25-1b/6
- pelota dropeada que rueda fuera de la zona prescrita para dropear	20-2c/1
- pelota dropeada se estaciona y a continuación rueda fuera de límites	20-2c/3.5
- pelota nunca golpea el suelo cuando es dropeada	20-2b/1
- pelota rueda hacia el hoyo al ser dropeada en el sitio donde se jugó el golpe anterior	20-2c/1.5
si un guante usado para marcar el área de dropeo es equipo	20-2a/7
si una pelota que ha sido movida debe reponerse antes de tomar alivio bajo otra Regla aplicable	20-3a/3

virtual certeza o conocimiento	
- perdiendo la pelota original en condición anormal del terreno u obstrucción; pelota sustituta dropeada bajo Regla 25-1c: si se requiere redropear si el encontrar la original demuestra que se dropeó en lugar equivocado	25-1c/2.5
- perdiendo la pelota original en hazard de agua; pelota dropeada bajo la Regla de hazard de agua ; si se requiere redropear si el encontrar la original demuestra que se dropeó en lugar equivocado	26-1/3.5
zona de dropeo; procedimiento de dropeo y redropeo cuando están establecidos por una Regla local	Ap I-B-8

PELOTA EN MOVIMIENTO GOLPEADA CON EL PALO

Ver también [PELOTA DESVIADA O DETENIDA](#); [PELOTA ESTACIONADA MOVIDA](#)

palo golpea detrás de la pelota y la golpea cuando se está moviendo	14-4/3
pelota golpea cañería y al rebotar es desviada por la cara del palo	14-4/2
pelota que se mueve durante backswing golpeada mientras continúa moviéndose	14-5/1

PELOTA ENTERRADA

Ver también [PIQUE DE PELOTA](#)

comprobando si la pelota está enterrada	
- cuando una pelota está enterrada en el terreno	25-2/0.5
- levantando pelota para ver si está enterrada en su propio pique	20-1/0.7
- levantando pelota para ver si está enterrada en su propio pique; intervención del Comité cuando contrario, marcador o co-competidor no están rápidamente disponibles	5-3/7
pelota dropeada	
- se entierra	25-2/2
- se entierra; procedimiento si la pelota se entierra de nuevo al redropearla	25-2/2.5
pelota en terraplén empinado golpeada directamente dentro del suelo	25-2/6
pelota enterrada	
- dentro de circunferencia del hoyo; no toda la pelota está por debajo del borde	16/3
- dentro de circunferencia del hoyo; toda la pelota debajo de su borde	16/2
- dentro del sitio de salida	25-2/8
- en el borde de bunker	13/4
- en hazard; levantada para determinar si está inservible para el juego	5-3/5
- en repecho de pasto o pared de bunker	25-2/5
- en terreno en reparación en zona cortada baja	25-2/4
- en una fruta	23/10
pelota que retorna al pique dejado por un golpe anterior	25-2/3
pelota rebota fuera de su pique y vuelve a él	25-2/1
pique de pelota de golpe anterior (la pelota no se enterró) en área del swing a intentar reparado antes de jugar	13-2/21
pique de pelota de golpe anterior (la pelota se enterró) en zona de dropeo reparado antes de dropear	13-2/10
Regla Local	
- otorgando alivio por pelota enterrada en su propio pique a través de la cancha	App I-B-4a
- permitiendo colocar o redropear pelota cuando al dropearla se entierra en bunker; si está permitido	33-8/28

PELOTA EQUIVOCADA

buscando e identificando la pelota por marca y número solamente	12-2/1
competidor juega una segunda pelota según la Regla 20-7c; aclaración de “golpes de penalidad incurridos solamente por jugar una pelota que según las Reglas no cuenta”	20-7c/5
considerada injugable	
-dropeada dentro del largo de dos palos y jugada antes de descubrir el error	28/15
-dropeada en bunker y jugada; luego se descubre que es pelota equivocada	15/14
-dropeada según Regla de pelota injugable pero no jugada	15/13
-jugada según procedimiento de golpe y distancia; después se encuentra la original	28/14
continuación del juego de pelota equivocada	15/11
golpe a pelota equivocada errado	15/1
golpe del jugador a su pelota desaloja una pelota escondida	15/2
hoyo en el que se jugó pelota equivocada desconocido	15-1/3
impedimento suelto que cubre una pelota equivocada removido en hazard de agua	13-4/16
juego de pelota equivocada no rectificado en juego por golpes	
-error descubierto después de cerrada la competencia	34-1b/3
-por consejo de un árbitro	33-7/5
jugada desde zona ambientalmente sensible	33-8/43
jugador descubre su pelota dentro del hoyo después de jugar pelota equivocada	1-1/4
jugador ejecuta un golpe a una parte de una pelota abandonada que se ha roto en pedazos	15/3
jugar dos pelotas equivocadas diferentes entre golpes, con la original en juego	15-3b/2
match play	
-concesión implícita del hoyo es retirada después que el jugador ejecuta un golpe a una pelota equivocada	2-4/13
-contrario al leer equivocadamente el número de pelota del jugador, hace que se acuerde que el jugador perdió el hoyo por jugar pelota equivocada	9-2/11
-después de jugar pelota equivocada el jugador gana el hoyo con la original: el contrario no presenta reclamo durante el hoyo; lo hace al día siguiente	2-5/4
-jugador concede el hoyo y luego contrario descubre que había jugado pelota equivocada antes de la concesión	2-4/9
-jugador gana hoyo con pelota equivocada; error descubierto en el hoyo siguiente; contrario reclama el hoyo anterior	9-2/8
-jugador gana hoyo con pelota equivocada y el compañero levanta: error descubierto en el hoyo siguiente	30-3c/2
-jugador ignorando que su pelota estaba embocada, juega una pelota equivocada; contrario reclama el hoyo; reclamo no discutido	2-5/5
-jugador juega la pelota del compañero en match four-ball	30-3c/1
-jugador juega la pelota del compañero; error descubierto después de que los contrarios han ejecutado sus próximos golpes	30-3c/4
-jugadores de bandos opuestos intercambian pelotas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en hoyo siguiente	30-3c/3
-pelotas inadvertidamente cambiadas por jugadores después de que una pelota golpea y mueve a la otra	15-1/2.5

-segunda pelota jugada en match play; si está permitido; condición de la original y segunda pelota	3-3/9	
orden de juego en foursome por golpes cuando se juega pelota equivocada	29-1/8	
pelota del competidor jugada por el co-competidor		
-competidor sustituye la pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona; juega la original del lugar correcto	20-7c/4	
-en bunker, no repuesta	20-7c/6	
-pelotas intercambiadas inadvertidamente por los competidores en lugar desconocido		15-1/2
-pelotas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores después que una pelota golpea y mueve a la otra	15-1/2.5	
pelota estacionada movida		
-accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada en bunker	18-2a/21	
-después de preparar el golpe y se estaciona fuera de límites; jugador juega la pelota		18-2b/9
pelotas intercambiadas inadvertidamente por los jugadores, entre hoyos	15-1/1	
pelota levantada		
-co-competidor levanta la pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde esa posición	15-3b/3	
-del green por el jugador y luego colocada por el caddie detrás del marcador de pelota		20-4/2
-del green sin marcar su posición, creyendo por error que era pelota equivocada	20-1/1	
-jugador gana hoyo con pelota equivocada y el contrario levanta; error descubierto en el próximo hoyo	30-3c/2	
-jugadores de bandos opuestos intercambian pelotas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan; error descubierto en hoyo siguiente	30-3c/3	
-pelota del competidor confundida con una pelota equivocada, levantada por co-competidor a pedido del competidor	18-2a/16	
-pelota provisional levantada, seguidamente se convierte en pelota en juego, después de jugar una pelota equivocada	27-2b/9	
-por el jugador, colocada a un lado y jugada desde esa posición	15/4	
pelota perdida, provisional o fuera de límites		
-competidor juega pelota equivocada y no se encuentra; la pelota puede haber sido la del co-competidor	15-3b/1	
-golpe ejecutado a una pelota que descansa fuera de límites	15/6	
-jugador no puede encontrar su pelota debido a que fue jugada por otro jugador	27/6	
-pelota devuelta a la cancha por causa ajena y jugada; el caddie conocía la acción de la causa ajena	15/9	
-pelota devuelta a la cancha por causa ajena y jugada; ni el jugador ni su caddie conocían la acción de la causa ajena	15/10	
-pelota encontrada después de buscarla mas de 5 minutos; luego se juega	27/8	
-pelota equivocada encontrada fuera de límites jugada según el proceder de golpe y distancia; luego se encuentra la original dentro de los límites	15/12	
-pelota equivocada enviada fuera de límites; otra pelota jugada según Regla 27-1; pelota original es encontrada en las cercanías	15/11	
-pelota equivocada jugada creyendo que es la provisional o una segunda da pelota	15/7	
-pelota equivocada jugada; la provisional se levanta y posteriormente se convierte en pelota en juego	27-2b/9	
-pelota golpeada desde bunker va fuera de límites; jugador dropea según la Regla 20-5 y la pelota toca la cancha a través de la cancha a pocos centímetros y no mas cerca del hoyo que el lugar en el bunker de donde se ejecutó el golpe anterior; fallo si el jugador juega la pelota dropeada	20-5/2	
-pelota original encontrada dentro del lapso de 5 minutos y después de haber dropeado otra pelota; la pelota original es jugada	27-1/2.3	
-pelota original encontrada y jugada después de haber puesto otra pelota en juego	15/5	
-pelota original jugada después de haberse jugado una provisional desde un sitio más cerca del hoyo que el que se estimó estaba la original	27-2b/5	
-pelota provisional jugada desde un punto más cercano al hoyo que la original, que está visible		

pero que el jugador cree que esa fuera de límites	27-2c/3
-tiempo permitido para buscar la pelota perdida, después de haberse jugado una equivocada	27/2
penalidad por jugar pelota equivocada no incluida en el score del competidor debido a fallo incorrecto del Comité; durante la vuelta siguiente se descubre el error y la penalidad se aplica retrospectivamente; competidor objeta	34-3/1
por enojo, jugador golpea la pelota jugada por un integrante del grupo posterior	1-4/4
score con pelota equivocada puede contar en algunas circunstancias	
-co-competidor levanta pelota del competidor y la coloca a un lado; competidor juega la pelota desde ese lugar	15-3b/3
-juego de pelota equivocada no rectificado en juego por golpes; error descubierto después de cerrarse la competencia	34-1b/3
-juego de pelota equivocada no rectificado en juego por golpes, por consejo de miembro del Comité	33-7/5
-miembro del Comité incorrectamente le dice al jugador que termine el hoyo con la pelota provisional en lugar de la pelota original encontrada en hazard de agua	34-3/3.7
-pelota arrojada a la cancha por causa ajena y jugada; ni el jugador ni el caddie conocían la acción de la causa ajena	15/10
swing de práctica desaloja una pelota escondida	7-2/7

PELOTA ESTACIONADA MOVIDA

Ver también **PELOTA DESVIADA O DETENIDA; PELOTA TOCADA**

acto que causa el movimiento de la pelota es razonablemente predecible	
- golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva la pelota del jugador	
18-3b/2	
- pelota movida accidentalmente por el contrario al jugar su propia pelota	18-3b/1
- pelota movida accidentalmente por el jugador al jugar pelota equivocada	18-2a/21
- piedra desalojada por un golpe mueve la pelota de otro jugador	18-1/8
- swing de práctica mueve impedimento suelto que mueve la pelota	18-2a/20.5
asta- bandera	
- cuando es usada para medir o accidentalmente cae sobre la pelota	18-6/2
- pelota descansando contra el asta-bandera se aleja del hoyo al quitar el asta-bandera un contrario o co-competidor	17-4/3
- pelota descansando contra el asta-bandera se aleja del hoyo cuando jugador quita el asta-bandera; no se repone la pelota en el borde del hoyo	17-4/4
- pelota sobrepasando el borde del hoyo se aleja o cae dentro del hoyo cuando se quita el asta-bandera	16-2/4
- pelota sobrepasando el borde del hoyo se mueve y golpea el asta-bandera mientras se quita ésta	16-2/5
buscando la pelota, el jugador patea accidentalmente su pelota mientras sondea en agua, en un hazard de agua	12-1/5
después de apoyar el palo cerca y detrás de la pelota pero no inmediatamente atrás	18-2b/4
después de preparar el golpe	
- compañero de foursome mueve accidentalmente la pelota luego de preparar el golpe; efecto en el orden de juego	29-1/5
- competidor invoca la Regla 3-3; segunda pelota jugada primero desde el sitio donde descansaba la original	3-3/14
- en el green, cuando el jugador retira impedimento suelto	23-1/12
- jugador prepara el golpe, se retira y luego la pelota se mueve	18-2b/7
- jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; entonces la pelota se mueve	18-2b/8
- la gravedad puede haber causado el movimiento si se aplica la Excepción a la Regla 18-2b	18-2b/1

- pelota cae dentro del hoyo	18-2b/10
- pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta su pelota y la dropea correctamente	20-2a/4
- pelota en rough que se mueve hacia abajo al preparar el golpe; la pelota no permanece estacionada al reponerla	20-3d/3
- pelota oscila durante la preparación del golpe	18/2
- pelota provisional o segunda pelota se mueve después de preparar el golpe; si la penalidad se cancela si nunca se convierte en pelota en juego	15/7
- pelota se mueve en hazard de agua después de tomar el stance; presumiblemente debido a la corriente o no es clara la causa	14-6/1
- por pelota jugada desde cualquier otro lugar	18-2b/11
- y luego detenida por el palo del jugador	18-2b/12
- y va a parar fuera de límites; jugador juega la pelota	18-2b/9
después de que el palo se estaciona sobre pasto inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/5
después de tocar o mover impedimento suelto	
- pelota tocada con una piña o palo para evitar que se mueva al quitar un impedimento suelto	18-2a/32
- pelota en hazard se mueve cuando se quita impedimento suelto del hazard	13-4/15
- pelota a través de la cancha se mueve después de quitar un impedimento suelto cercano	18-2a/30.5
dos Reglas con penalidades diferentes quebrantadas; se aplica la penalidad más severa	1-4/15
evidencia televisiva muestra una pelota estacionada que cambia de posición pero una distancia no apreciable a simple vista	18/4
four ball e individual Juego por Golpes jugado simultáneamente; aplicación de penalidad cuando el compañero de four ball causa el movimiento de pelota del jugador	31/1
green	
- co-competidor marca y levanta pelota del jugador sin autorización	20-1/4
- contrario marca y levanta la pelota del jugador sin autorización	20-1/2
- después de preparado el golpe en el green, la pelota se mueve al quitar impedimento suelto	23-1/12
- jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; luego la pelota se mueve	18-2b/8
- jugador salta cerca del hoyo para hacer caer la pelota; la pelota cae al hoyo	1-2/4
- pelota alejada del borde del hoyo por enojo	18-2a/23
- pelota cae dentro del hoyo después de preparar el golpe	18-2b/10
- pelota del co-competidor alejada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta	3-2/1
- pelota del competidor jugada desde el green golpea una pelota en green de un competidor que juega en otro grupo	19-5/2
- pelota del contrario alejada del hoyo por jugador después de la concesión, mueve pelota del jugador	18-2a/18
- pelota que oscila por el viento es presionada contra la superficie del green	1-2/9
- pelota repuesta en el green, pero no se quita el marcador; luego la pelota se mueve	20-4/1
- pelota repuesta y estacionada en el green; rueda y golpea otra pelota en el green	19-5/1.5
- pelota repuesta y estacionada luego es movida por el viento	18-1/12
- pelota soplada dentro del hoyo por competidor no repuesta ni embocada	3-2/2
la gravedad puede haber sido la causa de que la pelota se moviera después de preparar el golpe	18-2b/1
matches four-ball y single jugados simultáneamente	
- aplicación de penalidad cuando el compañero de four ball ocasiona que se mueva pelota del jugador	30-3/1
- jugador causa el movimiento de pelota del contrario; si se aplica golpe de penalidad al match individual contra el otro contrario	30-3/1
palo roto durante el backswing	
- se detiene el swing antes de llegar a la pelota; cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/4
- se termina el swing pero se yerra a la pelota; cabeza del palo cae y mueve la pelota	14/5

pasto detrás de la pelota tocado por el jugador; luego la pelota se mueve	18-2a/30
pelota en paso alto es pisada; asiento original alterado y punto donde reposaba originalmente no determinable; como debe proceder el jugador 20-3b/5	
pelota cae al bunker cuando alguien camina cerca	18/10
pelota considerada injugable	
- en lo alto de un árbol; jugador sacude árbol para desalojarla; si el jugador no incurre en penalidad bajo la Regla 18-2a	18-2a/27
- puede moverse al acercarse el jugador; posteriormente considera la posibilidad de jugarla tal como descansa; fallo si la pelota luego se mueve	18-2a/27.5
pelota dropeada se estaciona y a continuación rueda fuera de límites	20-2c/3.5
pelota en árbol movida	
- causa ajena la tira del mismo	18-1/9
- circunstancias en las que el jugador incurre en penalidad	18-2a/28
- circunstancias en las que el jugador no incurre en penalidad 18-2a/27	
- golpeando rama de un árbol para mover una pelota alojada mas arriba en la misma rama	14/7
- jugador se sube a un árbol para ejecutar golpe; pelota cae al suelo	18-2a/26
- pelota en horqueta de un árbol se mueve en relación con el suelo	18/3
- reposición de pelota es imposible	18-2a/29
pelota en pasto alto pisada; asiento original alterado y lugar donde la pelota descansaba originalmente no determinable; procedimiento para el jugador	20-3b/5
pelota jugada desde terreno en reparación, abandonada y se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación	18-2a/8
pelota movida	
- al medir para determinar si tiene que volver a ser dropeada	18-6/1
- al quitar el jugador su pie luego que la pelota se detuvo contra el mismo	19-2/1
- al retirar el marcador después de reponer la pelota	20-3a/1
- antes de preparar el golpe y detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la pelota rueda	19-2/1.5
- con el pié al quitar un impedimento suelto en el green	23-1/11
- después de tomado el stance en bunker	18-2b/3
- por aire cuando es artificialmente propulsado	18-1/2
- por carro de golf compartido por dos jugadores	18/8
- por el co-competidor a pedido del competidor que equivocadamente cree es pelota equivocada	18-2a/16
- por el contrario al jugar su pelota	18-3b/1
- por el jugador accidentalmente durante la suspensión del juego	18-2a/25
- por el jugador al jugar pelota equivocada en un bunker 18-2a/21	
- por el jugador; asiento original alterado; el jugador coloca la pelota en lugar equivocado y juega	18-2a/21.3
- por el jugador que la pateo accidentalmente cuando le pidieron que la levante debido a interferencia	20-1/13
- por impedimento suelto desalojado por golpe del compañero o del contrario	18-1/8
- por impedimento suelto desplazado por swing de práctica	18-2a/20.5
- por el movimiento hacia atrás del palo después de fallar el golpe; la pelota va a parar fuera de límites	18-2a/22
- por el putter del jugador que se cae al acercarse a la pelota para levantarla	20-1/14
- por swing de práctica antes de jugar desde el sitio de salida	18-2a/19
- por swing de práctica cuando la pelota está en juego	18-2a/20
- por toalla del jugador dejada en el suelo y movida por el viento	18-2a/17
- verticalmente hacia abajo	18/1
- visible por evidencia televisiva pero una distancia no apreciable a simple vista	18/4

pelota se mueve durante backswing; es golpeada mientras continúa moviéndose	14-5/1
por caddie	
- compartido por el bando contrario en un four ball match	30/2
- compartido por miembros de bandos contrarios en four ball match	30/1
- pelota pisada accidentalmente por caddie del contrario	18-3b/3
por causa ajena	
- espectador dice que la pelota ha sido movida por causa ajena pero el jugador no está seguro; procedimiento del jugador si no es posible obtener decisión del Comité en tiempo razonable	18-1/4
- jugador que desconoce que su pelota fue movida por causa ajena, no la repone	18-1/3
- pelota en mala posición movida durante la suspensión del juego; jugador no estima correctamente la posición	6-8d/5
- pelota en árbol tirada abajo por causa ajena	18-1/9
- pelota no encontrada tratada como movida por causa ajena sin conocimiento o virtual certeza	27-1/2.5
- pelota robada de sitio desconocido por causa ajena	18-1/5
- pelota visible desde sitio de salida desaparece o es movida por causa ajena durante suspensión del juego	6-8d/4
- significado de "conocimiento o virtual certeza" en la Regla 26-1	26-1/1
por el agua	
- pelota arrastrada fuera de límites por corriente en hazard de agua	26-1/7
- pelota movida hacia dentro de límites por corriente de agua en hazard de agua	26-1/8
- pelota se mueve en agua de un hazard de agua después de preparar el golpe	14-6/1
por el co-competidor	
- competidor preparó el golpe y pelota es movida por co-competidor antes del golpe	18-2b/11
- pelota accidentalmente dejada caer por co-competidor mueve pelota del competidor	18/7.5
- pelota del competidor en bunker jugada por co-competidor; pelota no repuesta por competidor	20-7c/6
- pelota del competidor levantada a petición de éste por co-competidor	18-2a/16
- pelota del competidor levantada sin autorización por co-competidor	20-1/4
- pelota del competidor quitada del borde del hoyo por co-competidor y no repuesta	3-2/1
- pelota del competidor sacada de bunker por co-competidor al dar un golpe a su pelota	18-4/2
- pelota estacionada contra el asta-bandera desplazada del hoyo al quitar la bandera un co-competidor	17-4/3
- próximo golpe del competidor en desempate por golpes concedido por co-competidor quien levanta la pelota del competidor	18-4/3
por el contrario	
- caddie compartido por bando contrario en four ball match mueve pelota del jugador	30/2
- caddie compartido por miembros de bandos contrarios en four ball match mueve la pelota	30/1
- caddie del contrario levanta pelota del jugador después que el jugador dice que su pelota es otra	18-3b/4
- caddie del contrario levanta pelota del jugador que podía o no estar fuera de límites	18-3b/5
- caddie del contrario pisa y mueve accidentalmente pelota del jugador	18-3b/3
- carro de golf compartido por miembros de distintos bandos mueve la pelota	18/8
- contrario en four ball mueve pelota del jugador; explicación de penalidades cuando se juega Four Ball e individual simultáneamente.	30-3/1
- golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva pelota del jugador	18-3b/2
- impedimento suelto movido en swing de práctica del contrario mueve pelota del jugador	18-2a/20.5
- impedimento suelto movido por el golpe del contrario mueve pelota del jugador	18-1/8
- jugador prepara el golpe y luego la pelota es movida por el contrario antes del golpe	18-2b/11
- pelota del jugador cae a un bunker cuando contrario camina cerca	18/10
- pelota del jugador levantada por contrario; si tal acto supone la concesión del siguiente golpe	2-4/4
- pelota del jugador levantada por el contrario en la errónea creencia que el match ha terminado	2-4/17
- pelota del jugador levantada por contrario sin autorización	20-1/2
- pelota del jugador levantada sin autorización por contrario en four ball match	30-3f/10
- pelota del jugador marcada y levantada por contrario sin autorización; jugador levanta la marca, reclama el hoyo y contrario no está de acuerdo	20-1/3

- pelota del jugador movida accidentalmente por contrario al jugar su propia pelota	18-3b/1
- pelota del jugador movida por pelota que se le cae accidentalmente al contrario	18/7.5
- pelota descansando contra el asta- bandera pero no embocada alejada del hoyo cuando el contrario quita el asta-bandera	17-4/3
- pelota descansando contra el asta-bandera pero no embocada; contrario concede el putt y levanta pelota antes de que el jugador pueda quitar la bandera	17-4/2
- pelotas inadvertidamente cambiadas por los jugadores después de que una pelota golpea y mueve la otra; por error el contrario levanta la pelota del jugador y la coloca en el sitio de donde su pelota fue movida.	15-1/2.5
por el viento	
- después de haber sido repuesta y estacionada en el green y antes de preparar el golpe	18-1/12
- pelota en bolsa de plástico se mueve cuando bolsa es movida a otra posición por el viento	18-1/7
- pelota movida por maleza rodadora que lleva el viento	18-1/6
- pelota repuesta en lugar de jugarse desde la nueva posición	18-2a/7
por otra pelota	
- competidor y co-competidor no saben que la pelota fue movida por la pelota del co-competidor hasta que se completó el hoyo	18-5/3
- después de que el jugador preparó el golpe	18-2b/11
- pelota del competidor jugada desde el green golpea en el green una pelota de competidor que juega en otro grupo	19-5/2
- pelota del contrario quitada por el jugador después de concesión del golpe, mueve pelota del jugador	18-2a/18
- pelota original golpea segunda pelota o viceversa	3-3/7
- pelota original golpea y mueve pelota provisional	19-5/5
- pelota provisional golpea pelota original	18-5/2
- pelotas cambiadas inadvertidamente por jugadores después de que una pelota golpea y mueve la otra	15-1/2.5
- que se le cae accidentalmente al contrario o co-competidor	18/7.5
por otro jugador ejecutando un golpe	
- golpe del contrario mueve arbustos que hacen que se mueva pelota del jugador	18-3b/2
- jugador juega su propia pelota; accidentalmente mueve pelota del compañero con el palo durante el golpe	30-3f/9
- pelota del competidor sacada de bunker por co-competidor al dar golpe a su propia pelota	18-4/2
posición de pelota marcada antes de quitar obstrucción; pelota se mueve al quitar marca	24-1/5
rama de arbusto o árbol rota por el jugador temiendo que la pelota pudiera rodar cerca de ella después de dropearla	1-2/3
si una pelota debe reponerse luego de ser movida si el jugador desea proceder bajo otra Regla	20-3a/3
significado de	
- "conocimiento o virtual certeza" en la Regla 24-3	26-1/1
- "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a	20-1/15
- " no inmediatamente recuperable" cuando la pelota movida debe ser repuesta	18/11
sitio de salida	
- golpe yerra la pelota; luego pelota es accidentalmente golpeada y cae del tee	11-3/1
- jugador falla el golpe de salida; acomoda la pelota más baja antes de jugar el siguiente golpe	18-2a/1
- pelota cae del tee al ser tocada ligeramente con el golpe; es levantada y acomodada de nuevo en el tee	18-2a/2
sitio donde la pelota movida originalmente descansaba no se puede determinar; jugador coloca	

la pelota en vez de dropearla	18-2a/21.5
swings de práctica hechos cerca de la pelota por el jugador; luego la pelota se mueve	18-2a/30
viento hace que la pelota oscile; si se considera que la pelota está en movimiento	14-5/2
PELOTA INJUGABLE	
<i>Ver también</i> PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO	
caddie por propia iniciativa levanta pelota considerándola injugable	18-2a/15
cambiando la opción de alivio	
-jugador dropea la pelota en bunker bajo la primera opción de la Regla 25-1b(ii); luego el jugador desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker	25-1b/9
-jugador levanta la pelota del bunker intentando dropear según la primera opción de la Regla 24-2b(ii); luego desea proceder según la segunda opción y dropear fuera del bunker	24-2b/5
-pelota dropeada golpea al jugador; si puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-2a/6
-pelota dropeada primero golpea una parte de la cancha fuera del lugar que requiere la Regla aplicable; si se puede cambiar la opción de alivio al redropear	20-6/2
-pelota dropeada primero golpea una parte de la cancha fuera del lugar que requiere la Regla aplicable; si puede el jugador reponer la pelota en su posición original	20-6/5
-pelota dropeada rueda a posición que requiere redropeo; si puede el jugador cambiar la opción de alivio al redropear	20-2c/5
-punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen de hazard de agua lateral determinado y se dropea la pelota; luego se prueba que ese punto es equivocado ; si puede el jugador cambiar la opción de alivio al redropear	26-1/16
competidor dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en lugar de jugar una segunda pelota	3-3/11
competidor dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en lugar de jugar una segunda pelota; la pelota dropeada rueda a la condición de la que se obtuvo alivio	3-3/12
cuándo es necesario encontrar e identificar la pelota considerada injugable	28/1
después de declarar su pelota injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación	28/13
dropeada en terreno en reparación desde donde el juego está prohibido; luego la pelota es dropeada según la Regla de terreno en reparación	25-1b/14.5
en base de una depresión; el jugador desea dropear dentro del largo de dos palos de un punto por encima de la pelota	28/12
jugador con derecho a alivio sin penalidad de una condición, levanta la pelota; elige no tomar alivio y desea proceder según la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
jugador ejecuta su segundo golpe, considera su pelota injugable y vuelve al sitio de salida	28/6
jugador falla el golpe a la pelota y la considera injugable; desea regresar al sitio de salida bajo golpe y distancia	28/7
obstrucción interfiere pero la pelota está injugable debido a otra condición	24-2b/16
pelota considerada injugable	
-a través de la cancha dropeada en hazard	28/4
-a través de la cancha dropeada en hazard de agua; el jugador opta por no jugar la pelota y desea proceder según Regla de hazard de agua	28/4.5

-arriba de un árbol; jugador sacude el árbol para bajarla; si el jugador esta eximido de penalidad bajo la Regla 18-2a	18-2a/27
-colocada en el sitio del golpe anterior que está más cerca del hoyo	28/8
-en bunker; jugador levanta la pelota y anuncia su intención de proceder bajo la Regla 28a, luego arregla irregularidades ; si se permite	13-4/35.8
-en bunker; jugador levanta la pelota y luego remueve impedimentos sueltos en el bunker	13-4/35.7
-en hazard de agua; pelota dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
-en hazard de agua; pelota sustituta dropeada en el hazard sin levantar la original; error descubierto antes de ejecutar el golpe	20-7/2.5
-se puede mover al acercarse; jugador considera luego jugar la pelota; fallo si la pelota se mueve luego	18-2a/27.5
-y dropeada, luego considerada injugable por segunda vez, el jugador desea proceder según golpe y distancia	28/6.5
pelota desalojada de un árbol	
-circunstancias en las que el jugador no es penalizado	18-2a/27
-reposición de la pelota no es posible	18-
2a/29	
pelota dropeada	
-fuera del bunker, bajo opción de pelota injugable que requiere dropear en el bunker	28/10
-según la opción de la Regla 28c de pelota injugable, golpea al jugador; si puede cambiar la opción de alivio cuando redropea	20-2a/6
pelota dropeada se estaciona y luego rueda fuera de limites	20-2c/3.5
pelota en árbol	
-identificada pero no recuperada	27/14
-jugador opta por dropear dentro del largo de dos palos	28/11
pelota extraviada	
-dropeada dentro del largo de dos palos y jugada; error descubierto entonces	28/15
-en bunker considerada injugable, dropeada en el bunker y jugada; entonces se descubre error	15/14
-jugada según procedimiento de golpe y distancia; pelota original luego encontrada	28/14
-levantada y dropeada según la Regla de pelota injugable pero no jugada	15/13
pelota jugada desde hazard de agua a una posición injugable fuera del hazard; explicación de la opción de la Regla 26-2b	26-2/1
pelota provisional	
-considerada injugable; jugador levanta y dropea la pelota; pelota original encontrada entonces	27-2b/6.5
-jugada desde sitio de salida; jugador declara injugable la original mientras está aún en el sitio de salida y juega una tercera pelota; reclama que tiene 3 con la tercera	28/2
-jugador desea que la pelota provisional sirva como la pelota en juego si la original está injugable o en hazard de agua	27-2/1
pelota que descansa en pasto que cubre el suelo dentro del bunker considerada injugable	28/9
redropeo requerido cuando se procede según la Regla de pelota injugable; si el jugador puede sustituir la pelota al redropear	20-6/4
Regla Local autorizando a dropear dentro de hazard de agua detrás del punto donde la pelota descansa injugable dentro del hazard; si se autoriza	33-8/37
regresa a su posición original o a otra posición injugable	28/3
regresión según la Regla de pelota injugable	28/5
sugiriendo al co-competidor que considere la pelota injugable	8-1/16

zona de dropeo; ejemplo de Regla Local estableciéndola como opción adicional bajo la Regla 28 Ap I-B-8

PELOTA INSERVIBLE PARA EL JUEGO

Ver también PELOTA INJUGABLE

contrario o co-competidor cuestiona reclamo del jugador que su pelota está inservible para el juego	5-3/8
impedimentos sueltos afectando asiento de la pelota	
- se mueve cuando se levanta pelota para determinar si está inservible	23-1/7
- quitados mientras pelota está levantada para determinar si está inservible	23-1/8
jugador dice que la pelota, sin que existan signos externos, está inservible porque está dañada interiormente	5-3/1
jugador levanta su pelota en el green, la tira a un lago y anuncia después que está inservible para el juego	5-3/3.5
pelota declarada inservible para el juego, jugada en hoyo posterior de la misma vuelta	5-3/2
pelota no inservible para el juego, considerada inservible durante juego de un hoyo; jugador la sustituye y juega otra pelota	5-3/3
pelota que se cree inservible para el juego	
- actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o co-competidor	5-3/7
- en bunker o hazard de agua levantada para determinar si está inservible para el juego	5-3/5
- levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; luego se determina que está inservible para el juego	5-3/6
pelota se parte en pedazos como resultado de golpear en un camino de carros pavimentado	5-3/4

PELOTA LEVANTADA

árbitro incorrectamente informa a jugador que tiene penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan pelotas; luego el árbitro advierte que se equivocó	34-2/7
asiento de pelota levantada en bunker alterado por golpe de otro jugador	20-3b/1
ayudando o interfiriendo en el juego	
-al competidor no se le da oportunidad de levantar su pelota que ayuda al co-competidor	3-4/1
- competidor pide que no se levante pelota en posición de ayudarlo; si el pedido es correcto	22/6
- interferencia mental por otra pelota	22/1
- jugador a quien se pide levante su pelota que interfería, en lugar de levantarla juega fuera de turno	10-1c/2
- jugador pide a otro jugador que levante pelota sin posibilidad razonable de que pueda ayudar o interferir	22/3
- jugador reclama que otra pelota que se encuentra a 30 yardas interfiere en su juego	22/2
- pedido de levantar pelota que puede ayudar al compañero es ignorado	30-3f/11
- pelota que ayuda a un co-competidor en el green; como debe proceder miembro del Comité si ve que el competidor no levanta la pelota	22/7
- pelota que ayuda, levantada por el contrario y repuesta a petición; la pelota del jugador golpea a la de su contrario y éste formula reclamo	22/5
cambiando la opción de alivio	
- jugador dropea pelota en bunker bajo primera opción de la Regla 25-1b(ii); luego quiere proceder de acuerdo a la segunda opción fuera del bunker	25-1b/9
- jugador levanta pelota del bunker con intención de dropear bajo la primera opción de la Regla 24-2b (ii); luego desea proceder bajo la segunda opción fuera del bunker	24-2b/5
- pelota dropeada golpea al jugador; si puede cambiar de opción de alivio cuando redropea	20-2a/6
- pelota dropeada golpea primero una parte de la cancha fuera de donde lo requiere la Regla aplicable; si el jugador puede cambiar de opción de alivio al redropear	20-6/2
- pelota dropeada golpea primero una parte de la cancha fuera de donde lo requiere la Regla aplicable; si el jugador puede reponer la pelota en el sitio original	20-6/5

- pelota dropeada rueda a posición que requiere redropear; si el jugador puede cambiar de opción de alivio al redropear	20-2c/5
- punto por donde la pelota cruzó por última vez el margen de hazard de agua lateral determinado y pelota dropeada; después se comprueba ser un punto equivocado; si el jugador puede cambiar la opción de alivio al redropear	26-1/16
competidor invoca la Regla 3-3; levanta y dropea la pelota original	3-3/13
competidor levanta su pelota y la del co-competidor, las cambia inadvertidamente al reponerlas	15-2/4
concesiones	
- caddie concede el siguiente golpe al contrario; luego la pelota se levanta	2-4/3.5
- co-competidor levanta pelota del competidor concediéndole el siguiente golpe en juego por golpes	18-4/3
- jugador concede el match debido a equivocación sobre score del contrario en el último hoyo y levanta la pelota del contrario	2-4/14
- jugador concede el golpe al contrario y juega antes de que el contrario pueda levantar la pelota	2-4/8
- jugador estrecha la mano y levanta la pelota del contrario creyendo por error que el match había terminado	2-4/17
- jugador levanta la pelota creyendo por error que le han concedido el siguiente golpe	2-4/3
- si levantar la marca del contrario supone la concesión del siguiente golpe	2-4/5
- si levantar la pelota del contrario supone la concesión del siguiente golpe	2-4/4
cuando el jugador tiene derecho a reponer la pelota levantada en su posición original	20-6/5
green	
- pelota colocada delante de la marca y luego movida hacia atrás a su posición original	16-1a/17
- pelota descansa contra asta-bandera levantada antes de embocarla	17-4/1
- pelota descansando contra asta-bandera levantada antes de ser embocada; los demás del partido levantan sus pelotas creyendo erróneamente que el jugador ganó el hoyo	30-3f/3
- pelota golpeada hacia un lado después de marcar su posición, en lugar de levantada	20-1/22
- pelota jugada en el green desde lugar equivocado, levantada y jugada del sitio correcto	20-7c/2
- pelota levantada por co-competidor y la deja a un lado; competidor juega desde donde ha sido dejada	15-3b/3
- pelota levantada por el jugador mientras otra pelota está en movimiento luego de un golpe desde el green	16-1b/4
- pelota levantada por el jugador y dejada a un lado; la juega desde donde la dejó	15/4
- pelota levantada por jugador y la deja a un lado; pelota de contrario o co-competidor luego golpea la pelota del jugador	19-5/1
- pelota levantada porque el jugador teme que se pueda mover	16-1b/1
- pelota levantada sin marcarla por error creyendo es pelota equivocada	20-1/1
- pelota levantada y arrojada a un lago; jugador anuncia después que su pelota está inservible para el juego	5-3/3.5
- pelota movida por el jugador al caérsele el putter cuando se acerca a la pelota para levantarla	20-1/14
- pelota repuesta mientras otra pelota está en movimiento y desvía la pelota en movimiento	16-1b/3
- pelota repuesta mientras otra pelota está en movimiento; jugador la levanta de nuevo pensando que la pelota en movimiento podría golpearla	16-1b/2
- pelota retornada al sitio del que la levantó haciéndola rodar con un palo	16-1d/3
- pelota sobrepasando borde del hoyo se levanta, se limpia y se repone; la pelota cae entonces en el hoyo	16-2/0.5
impedimentos sueltos	
- afectando asiento de la pelota quitados mientras la pelota está levantada a través de la cancha	23-1/8
- que afecta asiento de la pelota se mueve cuando se levanta la pelota a través de la cancha	23-1/7
- removidos luego que el jugador levanta se pelota, considerada injugable en bunker	13-4/35.7
inservible para el juego	
- actuación del Comité cuando no se dispone en seguida de un contrario, marcador o co-competidor	5-3/7
- levantada de acuerdo con otra Regla y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego	5-3/6
- pelota levantada y tirada a lago; jugador anuncia después que su pelota estaba inservible para el juego	5-3/3.5

jugador con derecho a alivio levanta la pelota y luego opta por no aliviarse	
- desea proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
- repone la pelota y la juega desde su posición original	18-2a/12
marcador de pelota movido accidentalmente por el jugador que marcó y levantó la pelota	20-1/6
para ver si está enterrada en su propio pique o en agujero hecho por reptil, pájaro o animal de madriguera	20-1/0.7
pelota con barro adherido levantada bajo Regla que no permite limpiarla es rotada al reponerla	21/5
pelota dropeada es detenida y levantada por el caddie antes de que ruede a una posición que exige redropeo	20-2c/4
pelota estacionada movida	
- accidentalmente con el pie por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia	20-1/13
- jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; entonces la pelota se mueve	18-2b/8
- pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe; el jugador levanta su pelota y la dropea correctamente	20-2a/4
- pelota movida por el putter del jugador al caérsele cuando se acerca a la pelota para levantarla	20-1/14
pelota injugable	
- caddie levanta la pelota considerándola injugable	18-2a/15
- después de considerar la pelota injugable y levantarla, el jugador descubre que estaba en terreno en reparación	28/13
- jugador con derecho a alivio sin penalidad levanta pelota; decide no aliviarse y desea proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
- jugador considera pelota injugable en bunker, levanta pelota y quita impedimento suelto en el bunker	13-4/35.7
pelota provisional levantada	
- por error creyendo que la original está dentro de límites	27-2b/8
- se convierte en pelota en juego; pelota provisional no repuesta pero jugada desde lugar equivocado	27-2b/10
- se convierte luego en pelota en juego	27-2b/9
por el caddie sin autorización	
- caddie del contrario levanta pelota del jugador después que el jugador dice que su pelota es otra	18-3b/4
- caddie del contrario levanta pelota del jugador que podía estar o no fuera de límites	18-3b/5
- considerándola injugable	18-2a/15
- en hazard de agua	26-1/9
- para identificarla	18-2a/14
- pelota de competidor levantada sin autorización por caddie del co-competidor quien la sustituye por otra pelota que el competidor juega	20-1/5
por el contrario o co-competidor sin autorización	
- co-competidor levanta pelota del competidor y la deja a un lado; competidor juega desde donde ha sido dejada	15-3b/3
- pelota del competidor que se creía pelota equivocada levantada a petición de éste por co-competidor	18-2a/16
- pelotas inadvertidamente intercambiadas por los jugadores después que una pelota golpea y mueve la otra	15-1/2.5
- por contrario después de marcarla; jugador levanta marca y reclama el hoyo; contrario no está de acuerdo	20-1/3
- por contrario en four ball match	30-3f/10
- por el co-competidor	20-1/4
- por el contrario	20-1/2
- por el contrario, porque el jugador informó score incorrecto en match play	9-2/6
por el jugador(o su compañero) sin autorización	
- competidor levanta segunda pelota, completa el hoyo con pelota original y juega desde el	

próximo sitio de salida	
3-3/8	
- debido a mala interpretación de las instrucciones de miembro del Comité	
34-3/3.5	
- dropeada en lugar de ser repuesta	18-2a/9
- jugador levanta su pelota antes de embocarla; contrario recoge la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo	2-5/3
- pelota en el sitio de salida cae del tee al ser tocada ligeramente; jugador la levanta, la acomodada en el tee y juega	18-2a/2
- pelota en juego bajo procedimiento de golpe y distancia levantada cuando la pelota original es encontrada y jugada	
15/5	
- pelota jugada desde sitio de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta, levantada; pelota repuesta en el sitio del que se levantó y jugada cuando posteriormente se alcanzó dicho hoyo	11-5/5
- pelota jugada desde sitio de salida; por error se cree fuera de límites y se levanta; competidor juega otra pelota desde el sitio de salida	18-2a/11
- pelota jugada desde terreno en reparación, recuperada por el jugador y toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación	18-2a/8
- pelota provisional levantada por error creyendo que la original está dentro de límites	27-2b/8
- pelota provisional levantada que luego se convierte en pelota en juego	27-2b/9
- pelota provisional levantada; se convierte en pelota en juego; pelota no repuesta y jugada desde lugar equivocado	27-2b/10
-y arrojada a un lago por enojo	18.2a/13.5
- y dropeada aliviándose de una obstrucción movible	18-2a/4
- y dropeada de acuerdo con la Regla de obstrucción por una estaca de fuera de límites	18-2a/3
- y limpiada	18-2a/13
- y redropeada cuando debería haberse jugado como descansaba; pelota levantada de nuevo y colocada	18-2a/10
posición de pelota no marcada al levantarla para identificación; intención de levantarla no fue anunciada y la pelota se limpió más de lo necesario para su identificación	21/4
si el jugador por sí mismo debe levantar la pelota	20-1/0.5
significado de	
- "buena razón para levantarla" cuando se suspende el juego	6-8c/1
- "directamente atribuible" en las Reglas 20-1 y 20-3a	20-1/15
sitio de salida	
- pelota en el sitio de salida cae del tee al ser tocada ligeramente; jugador la levanta, la acomoda de nuevo y juega	18-2a/2
- pelota jugada desde sitio de salida de un hoyo a jugarse más tarde en la vuelta y levantada; pelota repuesta en el lugar del que se levantó y jugada cuando se alcanzó dicho hoyo	11-5/5

PELOTA PERDIDA

Ver también [BUSCANDO E IDENTIFICANDO LA PELOTA](#); [PELOTA PROVISIONAL](#); [VIRTUAL CERTEZA \(O CONOCIMIENTO\)](#)

buscando	
-alisando pisadas en bunker hechas al buscar la pelota y antes de jugar desde el bunker	13-4/11
-después de poner otra pelota en juego	27/9
-instrumento eléctrico usado para buscar la pelota	14-3/14
-jugador buscando su pelota la confunde con la del contrario, descubre el error después de cinco minutos de búsqueda	27/5
-jugador ordena a su caddie no buscar la pelota hasta que otros puedan ayudar	27/1
-la pelota durante diez minutos	6-7/2
-tiempo permitido para buscar pelota original y provisional	27/4

-tiempo permitido para búsqueda si el juego se suspende mientras se está buscando	27/1.5
-tiempo permitido para búsqueda, después de jugar pelota equivocada	27/2
cañería subterránea	
-pelota no encontrada pero se sabe o es virtualmente cierto que descansa en cañería debajo de la cancha; la entrada a la cañería está fuera de límites	24-2b/12
-pelota no recuperable o identificable en cañería subterránea	24-3b/1
considerando como pelota movida por causa ajena	
-en ausencia de conocimiento o virtual certeza a tales efectos	27-1/2.5
identificando la pelota solo por marca y número	12-2/1
jugador imposibilitado de encontrar su pelota porque la jugó otro jugador	27/6
jugador juega pelota equivocada y no la encuentra; podría haber sido del co-competidor	15-3b/1
pelota dropeada en zona donde no se encontró la pelota original; pelota luego jugada	27-1/3
pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según Regla de terreno en reparación	18-2a/8.5
pelota jugada desde terreno en reparación se pierde en esa misma zona	25-1c/3
pelota jugada desde bunker va fuera de límites o se pierde; jugador prueba la condición del bunker o arregla pisadas antes de dropear otra pelota	13-4/37
pelota jugada fuera de turno desde sitio de salida abandonada y otra pelota se juega otra en el orden correcto	10-2c/1
pelota jugada según la Regla de pelota perdida en terreno en reparación después de jugarse otra pelota según la Regla de golpe y distancia	15/8
pelota original encontrada	
-árbitro encuentra la pelota original, jugador desea continuar con provisional	27-2/2
-dentro de los cinco minutos después de poner otra pelota sobre el tee pero no jugada	27-1/1
-dentro de los cinco minutos y no identificada hasta después de pasado ese periodo	27/5.5
-dentro del periodo de búsqueda de cinco minutos después de dropear pelota sustituta en el lugar del golpe anterior según procedimiento de golpe y distancia	27-1/2
-dentro del periodo de búsqueda de cinco minutos después de dropear una pelota sustituta; pelota original jugada	27-1/2.3
-después de cinco minutos de búsqueda; luego jugada	27/8
-en agujero de animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda	27/7
-identificación de pelota por testimonio de un espectador	27/12
-jugador abandona pelota original y camina hacia la provisional para jugarla; pelota original es encontrada	27-2b/6
-jugador con su pelota no encontrada concede el hoyo, luego encuentra su pelota dentro del hoyo	2-4/11
-jugador desea ignorar la pelota original y continuar el juego con la provisional	27-2c/2
-jugador encuentra pelota original dentro del hoyo después de buscarla cinco minutos y haber continuado el juego con la provisional	1-1/3
-jugador no puede distinguir su pelota de otra	27/10
-pelota declarada perdida encontrada antes de poner otra pelota en juego	27/16
-pelota equivocada considerada injugable, jugada según el procedimiento de golpe y distancia; luego se encuentra la pelota original	28/14
-pelota jugada según Regla de hazard de agua; pelota original encontrada luego fuera del hazard	26-1/3
-pelota original jugada después que se jugó la provisional desde un lugar mas cercano al hoyo del que se suponía estaba la original	27-2b/5
-pelota original más lejos que la provisional; jugador busca brevemente la original, juega la pelota provisional y luego encuentra la original	27-2b/3
-pelota perdida supuestamente en bunker; jugador dropea y juega una pelota sustituta desde el bunker; la original encontrada luego fuera del bunker	20-7c/3

-pelota provisional jugada desde lugar más lejano que el que se supone está su pelota original pero más cerca de donde se encontró la original	27-2b/4
-pelota provisional jugada por error creyendo que es la original	22-2b/7
-pelota que se presume en hazard de agua encontrada fuera del mismo después de que otra pelota es jugada según el procedimiento de golpe y distancia	26/6
-pelota sobre un árbol identificada pero no recuperada	27/14
-pelota sustituta dropeada y jugada según la Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o virtual certeza que la pelota original se perdió en terreno en reparación	25-1c/2
-tiempo de búsqueda permitido cuando se encuentra la pelota a los 2 minutos y luego se pierde nuevamente	27/3
-y jugada después de poner otra pelota en juego	15/5
 pelota perdida	
-en árbol en terreno en reparación	25/10
-en hazard de agua o agua ocasional que inunda el hazard	1-4/7
 pelota provisional	
-árbitro incorrectamente dice al jugador que termine el hoyo con pelota provisional en lugar de la original encontrada en hazard de agua	34-3/3.7
-continuación del juego con pelota provisional sin buscar la original	27-2b/1
-jugada desde lugar más cercano al hoyo del que se supone está la pelota original pero no más cerca del que se encontró la original	27-2b/4
-jugada por error creyendo que es la pelota original	27-2b/7
-jugada únicamente en la creencia de que la original puede estar perdida en hazard de agua	27-2a/2
-jugador abandona la pelota original y camina hacia la provisional; entonces se encuentra la original	27-2b/6
-jugador desea ignorar la pelota original y continuar el juego con la provisional	27-2c/2
-jugador encuentra su pelota dentro del hoyo, después de buscarla cinco minutos y haber continuado jugando la provisional	1-1/3
-jugador juega pelota provisional creyendo que la original puede estar perdida fuera de un hazard de agua; luego se determina que no hay posibilidad de que la pelota original esté perdida fuera del hazard	27-2a/2.5
-jugar pelota provisional en ausencia de posibilidad razonable de que la original está perdida o fuera de límites	27-2a/3
-miembro del Comité encuentra pelota original; jugador prefiere continuar con la provisional	27-2/2
-no distinguible de la original	27/11
-orden de juego cuando no es desde el sitio de salida	10/4
-pelota original jugada después de jugar la provisional de lugar más cerca del hoyo del que se supone estaba la original	27-2b/5
-pelota original más allá de la provisional; jugador busca brevemente la original, juega la provisional y luego encuentra la original	27-2b/3
-posibilidad de fuera de límites o perdida; tercera pelota jugada sin anunciar	27-2a/4
-posibilidad de que la pelota original puede estar en hazard de agua no impide jugar una provisional	27-2a/2.2
-requerimientos del anuncio	27-2a/1
-si la pelota provisional se convierte en la pelota en juego cuando la original se pierde en terreno en reparación	27-2c/1.5
-tiempo permitido para buscar la pelota original y la provisional	27/4
 pelota visible desde el sitio de salida desaparece o es movida por causa ajena durante suspensión del juego	6-8d/4
 requerimiento de redropear al proceder según Regla de pelota perdida; si se puede sustituir la pelota al redropear	20-6/4
 si un jugador puede averiguar, antes de jugar, si la pelota del contrario puede estar perdida	9-2/16
 si una pelota debe ser tratada como perdida o puede tenerse virtual certeza de que la pelota está en un hazard de agua sin encaminarse hacia adelante para ver las condiciones alrededor del hazard	26-1/1.3
 significado de “conocimiento o virtual certeza” en las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1	26-1/1

PELOTA PROVISIONAL

Ver también FUERA DE LÍMITES; PELOTA PERDIDA; SEGUNDA PELOTA

árbitro	
-encuentra pelota original de jugador; éste prefiere continuar con la provisional	27-2/2
-equivocadamente le dice al jugador de terminar el hoyo con pelota provisional en lugar de la original encontrada en un hazard de agua	34-3/3.7
competencia foursome	
-determinación de que jugador del equipo debe jugar pelota provisional	29-1/3
-pelota provisional jugada por miembro equivocado de equipo	29-1/4
-si el compañero que caminó hacia adelante antes del golpe desde sitio de salida puede volver al mismo a jugar pelota provisional	29-1/4.5
condición requiere jugar con pelota de la lista de pelotas aprobadas; el jugador usa como provisional una pelota que no figura en la lista	5-1/3
considerada injugable; jugador dropea una pelota; luego se encuentra la original	27-2b/6.5
cuando la pelota provisional embocada se convierte en pelota en juego	27-2b/2
divot repuesto en zona donde debe dropearse pelota provisional	13-2/4.5
ejemplo de Regla Local autorizando jugar pelota provisional bajo Regla de hazard de agua	Ap I-B-I
explicación de “cualquier pelota que ha jugado”	18/7
jugada	
-como segunda pelota si el jugador no puede determinar si la original está o no fuera de límites	3-3/1
-creyendo que la pelota original podría estar en un hazard de agua, perdida fuera del mismo o fuera de límites	27-2a/2.2
-creyendo que la pelota original podría estar perdida fuera de un hazard de agua; luego descubre que no es posible que la pelota esté perdida fuera del hazard	27-2a/2.5
-creyendo que la pelota original únicamente podría estar en un hazard de agua (no hay posibilidad de que esté fuera de límites o perdida fuera del hazard de agua)	27-2a/2
-de un lugar más cercano del hoyo que la original, que está visible pero que el jugador por error estima que está fuera de límites	27-2c/3
-desde sitio de salida; jugador considera que la pelota original está injugable y juega una tercera pelota; reclama que tiene 3 golpes con la tercera pelota	28/2
-en ausencia de razonable posibilidad de que la original esté perdida o fuera e límites	27-2a/3
-más allá de donde la original se supone que está, pero no más allá de donde es encontrada	27-2b/4
-por error al creer que es la original	27-2b/7
-y posiblemente perdida o fuera de límites, tercera pelota jugada sin anunciar	27-2a/4
jugador desea que la pelota provisional sirva como pelota en juego si la original está injugable o en hazard de agua	27-2/1
levantada	
-creyendo por error que la pelota original está dentro de límites	27-2b/8
-posteriormente se convierte en pelota en juego; competidor luego juega de lugar equivocado	27-2b/10
-posteriormente se convierte en pelota en juego; penalidad y procedimiento para el jugador	27-2b/9
orden de juego	
-cuando se juega en lugar que no sea el sitio de salida	10/4
-pelota provisional jugada fuera de turno desde sitio de salida	10-3/1
pelota equivocada jugada creyendo que es la provisional	15/7

pelota original	
-buscada brevemente; jugador juega la provisional de un lugar más cerca del hoyo del que se supone está la original; luego se encuentra la original	27-2b/3
-búsqueda abandonada; jugador se dirige a jugar la provisional; la original es encontrada	27-2b/6
-encontrada por miembro del Comité; jugador desea continuar con la provisional	27-2/2
-encontrada dentro del hoyo después de 5 minutos de búsqueda y de continuar con la provisional	1-1/3
-encontrada; el jugador desea ignorarle y continuar con la provisional	27-2c/2
-golpe a la pelota provisional	19-5/5
-golpeada por la pelota provisional	18-5/2
-jugada después que la pelota provisional fue jugada desde lugar más cerca del hoyo del que la original se estima que estaba	27-2b/5
-no buscada; jugador continua juego con la provisional	27-2b/1
-y provisional encontradas fuera de límites	27-2c/4
-y provisional; tiempo permitido para la búsqueda	27/4
-y provisional no distinguibles una de otra	27/11

requisitos de anuncio	
-antes de jugar pelota provisional	27-2a/1
-cuando no hay nadie presente para escuchar anuncio	27-2a/1.3

se mueve después de preparado el golpe; si se cancela la penalidad si la provisional nunca se convierte en la pelota en juego	15/7
---	------

si la pelota original se convierte en pelota en juego si se sabe o hay virtual certeza que la original está perdida en terreno en reparación	27-2c/1.5
--	-----------

significado de "encaminarse a buscar"	27-2a/1.5
---------------------------------------	-----------

tiempo permitido para buscar la pelota original y la provisional	27/4
--	------

PELOTA QUE AYUDA O INTERFIERE EL JUEGO

Ver también AYUDA O PROTECCIÓN (ACEPTAR); EJERCIENDO INFLUENCIA SOBRE LA PELOTA/ALTERANDO CONDICIONES FÍSICAS

pelota en el green, que podría influir en el movimiento de otra pelota en movimiento, levantada	16-1b/4
---	---------

pelota que ayuda al juego:	
- competidor privado de oportunidad de levantar su pelota que ayuda al co-competidor	3-4/1
- competidor pide que no se levante una pelota en posición de ayudarlo; si el pedido es apropiado	22/6
- en el green en posición de ayudar a co-competidor; como debe proceder miembro del Comité si el competidor no levanta la pelota	22/7
- jugador pide a otro jugador que levante pelota sin posibilidad razonable de que pueda ayudarlo	22/3
- levantada por contrario y repuesta a pedido del jugador; la pelota del jugador golpea a la del contrario y éste reclama el hoyo	22/5
- pedido que se levante pelota que podría ayudar al compañero es ignorado	30-3f/11

pelota que interfiere el juego:	
- asiento de pelota levantada en bunker alterado por golpe de otro jugador	20-3b/1
- barro adherido a la pelota levantada bajo una Regla que no permite limpiarla; si la pelota puede ser repuesta con el barro apuntando a otra dirección	21/5
- pateada accidentalmente por el jugador al que se pide que la levante debido a interferencia	20-1/13
- interferencia mental por otra pelota; si jugador puede pedir que se la levante conforme Regla 22-2	22/1
- jugador juega fuera de turno en lugar de cumplir con el pedido del contrario de levantar la pelota debido a interferencia	10-1c/2
- jugador pide a otro jugador que levante pelota sin posibilidad razonable de que pueda interferir	22/3
- jugador reclama que una pelota que se encuentra a 30 yardas interfiere en su juego; si el pedido es razonable	22/2
- pelota abandonada descansa contra la pelota del jugador; procedimiento	24-1/2

- pelota repuesta en el green mientras otra está en movimiento luego de un golpe; jugador la levanta nuevamente porque la pelota en movimiento podría golpearla	16-1b/2
PELOTA QUE SOBREPASA EL BORDE DEL HOYO	
alejada por el contrario antes de que el jugador determine su situación	16-2/2
asta-bandera	
- pelota que sobrepasa el borde del hoyo se aleja o se emboca al quitar el asta-bandera	16-2/4
- pelota que sobrepasa el borde del hoyo se mueve y golpea el asta-bandera mientras se quita ésta	16-2/5
cae dentro del hoyo después de	
- concesión del siguiente golpe	2-4/2
- preparar el golpe	18-2b/10
- que el jugador espera 40 segundos	16-2/1
jugador salta cerca del hoyo para causar que la pelota que sobrepasa el borde caiga en el hoyo	1-2/4
levantada limpiada y se repone; la pelota cae luego en el hoyo	16-2/0.5
pelota del co-competidor quitada del borde del hoyo por el competidor y no repuesta	3-2/1
PELOTA SUSTITUTA	
<i>Ver también</i> INTERCAMBIANDO PELOTAS	
agua ocasional confundida con hazard de agua; pelota sustituta jugada según Regla de hazard de agua	25-1b/13
jugador por error sustituye la pelota en el green	
-error descubierto antes de ejecutar golpe	15-2/2
- error descubierto después de jugar golpe desde el próximo sitio de salida	15-2/3
jugador levanta la pelota en el green; luego la arroja a un lago y manifiesta que estaba inservible para el juego	5-3/3.5
jugador sustituye la pelota en el green porque la original arrojada al caddie para limpiarla cae en un lago	15-2/1
jugadores sin querer intercambian pelotas al recuperarlas de hazard de agua	15-1/4
pelota abandonada	
-dropeada según Regla de pelota injugable dentro del largo de dos palos y jugada antes de descubrir error	28/15
-dropeada según Regla de pelota injugable pero no jugada	15/13
-dropeada y jugada según procedimiento de golpe y distancia; original luego encontrada	28/14
-en bunker considerada injugable; dropeada en el bunker y jugada; luego se descubre que es pelota equivocada	15/14
-encontrada fuera de límites y jugada de acuerdo al procedimiento de golpe y distancia; luego pelota original es encontrada dentro de límites	15/12
pelota cambiada durante juego de un hoyo, para ayudar a la identificación	15/6.5
pelota considerada injugable en hazard de agua; pelota sustituta dropeada en hazard sin levantar la original; error descubierto antes de ejecutarse el golpe	20-7/2.5
pelota del competidor jugada por co-competidor; competidor la sustituye por otra	

pelota en lugar equivocado, la juega y luego la abandona y juega la pelota original desde el lugar correcto	20-7c/4
pelota del competidor levantada por caddie del co-competidor sin autorización quien a continuación la sustituye por otra pelota que el jugador juega	20-1/5
pelota dropeada por alivio de obstrucción inmediatamente después de la reanudación del juego; si el jugador puede levantar y sustituir la pelota dropeada según la Regla 6-8d(ii)	6-8d/3
pelota sustituida por error al dropearla; corrección del error	20-6/3
pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según la Regla de terreno en reparación	18-2a/8.5
pelota jugada según Regla de pelota perdida en terreno en reparación después de jugar otra pelota por procedimiento de golpe y distancia	15/8
pelota levantada y arrojada a lago por enojo	18-2a/13.5
pelota no inservible para el juego considerada inservible durante el juego de un hoyo; el jugador la sustituye y juega otra pelota	5-3/3
pelotas intercambiadas inadvertidamente	
-competidor que levantó su pelota y la del co-competidor las cambia inadvertidamente al reponerlas	15-2/4
-cuando son recuperadas de hazard de agua	15-1/4
-por compañeros en competencia four-ball stableford	32-2b/1
-por competidores en lugar desconocido	15-1/2
-por los jugadores después de que una pelota golpeó y movió a la otra	15-1/2.5
-por los jugadores entre hoyos	15-1/1
pelota original encontrada dentro del periodo de búsqueda de cinco minutos	
-después de colocar pelota sobre un tee pero no jugada	27-1/1
-después de dropear pelota sustituta en el lugar del golpe anterior	27-1/2
-después de dropear pelota sustituta en el lugar del golpe anterior; pelota dropeada se juega	27-1/2.3
-después que la pelota sustituta fue dropeada bajo Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza que la pelota original estaba en el hazard	26-1/3.7
se requiere redropeo según una Regla que permite la sustitución; si el jugador puede sustituir la pelota cuando redropea	20-6/4
virtual certeza (o conocimiento)	
-pelota perdida en hazard de agua: pelota sustituta dropeada según Regla de hazard de agua; pelota original luego encontrada dentro del periodo de cinco minutos	26-1/3.5
-pelota perdida está en condición anormal del terreno u obstrucción; pelota sustituta dropeada según Regla aplicable; pelota original encontrada dentro de los cinco minutos	25-1c/2.5

PELOTA TOCADA

Ver también [PELOTA ESTACIONADA MOVIDA](#)

accidentalmente

- al remover impedimentos sueltos 18-2a/31
- con el palo en bunker o hazard de agua; pelota no se mueve 13-4/12
- pelota original fuera de límites; pelota jugada bajo procedimiento de golpe y distancia cae del tee al preparar el golpe 11-3/3

intencionadamente

- con una piña o un palo contra la pelota para evitar que se mueva al quitar impedimentos sueltos	18-2a/32
- pelota en green rotada sin marcar su posición	18-2a/33
- pelota parcialmente enterrada rotada para identificarla a través de la cancha	12-2/2
- sujetando la pelota donde está mientras se quita obstrucción	24-1/4

PELOTA X-OUT

condición	5-1/4
-----------	-------

PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS SIN EFECTO POR EL COMITÉ

Ver también CIERRE DE LA COMPETENCIA; COMITÉ; PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES)

autoridad para anular o modificar penalidad de descalificación	33-7/1
condiciones de la competencia	
-infracción a condición de anti doping descubierta luego de cerrada la competencia	34-1b/9
-requiriendo suspensión inmediata del juego por situación peligrosa; guía para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no suspender el juego inmediatamente	6-8b/7
-uso de pelota que no figura en la lista de aprobadas, impone una penalidad distinta a la descalificación; si se permite	5-1/2
error del Comité	
-árbitro incorrectamente le dice a un jugador que cancele y repita el golpe	34-3/1.3
-fallo incorrecto del Comité en la primera vuelta afectó el score del competidor, corregido en la segunda vuelta	34-3/1
-penalidad de descalificación aplicada por error al ganador de la competencia; error descubierto después de que otros jugadores desempataran el primer puesto	34-1b/5
etiqueta	
-penalidad de descalificación impuesta por comportamiento inaceptable; si se permite	33-8/6
-significado de "seria infracción a la etiqueta"	33-7/8
hora de salida	
-circunstancias que justifican dejar sin efecto la penalidad de descalificación por llegar tarde	6-3a/1.5
-jugadores salen mas temprano	6-3a/5
-significado de "hora de salida"	6-3a/2.5
-todos los competidores deben estar presentes	6-3a/2
información incorrecta sobre Reglas dada al compañero, contrario o co-competidor	9/1
marcas del sitio de salida movidas por el jugador	11-2/2
Regla Local	
-dejando sin efecto exigencia de embocar cuando se usa un green provisorio; si se autoriza	33-8/1
-dejando sin efecto penalidad por golpear asta-bandera no atendida; si se autoriza	33-8/11
-exigiendo tomar alivio, con penalidad, de vivero (o plantación), del que está prohibido el juego; si se puede autorizar	33-8/29
-otorgando alivio sin penalidad de bunker inundado	33-8/27
-permitiendo dropear del lado del green del hazard, cuando no se puede pasar el mismo; si se autoriza	33-8/2
si el Comité puede dejar sin efecto o modificar penalidad	
-competidor juega un golpe de práctica en la cancha antes de la vuelta	7-1b/1
-competidor reanuda el juego después de la suspensión y no en el momento indicado por el Comité (antes o después)	6-8b/6
-juego de pelota equivocada no rectificado por consejo de árbitro	33-7/5
-jugadores acuerdan no jugar desde el sitio de salida en el orden prescripto, para ahorrar tiempo	10-1c/3
-no embocar en juego por golpes	33-7/2

-omisión de firmar la tarjeta, culpando al Comité por falta de tiempo	33-7/3	
-práctica en la cancha entre la vuelta de juego por golpes y el desempate, en el mismo día	7-1b/3	
-práctica en la cancha entre vueltas de juego por golpes	7-1b/2	
-putt corto embocado con palo con características modificadas no en el curso normal de juego	4-3/4	
-score equivocado entregado en la tarjeta de score	33-7/4	
-score equivocado figura en la tarjeta entregada porque el jugador ignoraba infracción cometida		33-7/4.5
-único golpe jugado con una pelota que no conforma las Reglas	5-1/1	
si el Comité debería imponer penalidad		
-aplicación de penalidad de descalificación en competencia por equipos, en la que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan para cada vuelta	33/8	
-Comité suspende el juego; un jugador del match suspende inmediatamente; el otro jugador completa el hoyo mediante golpes sucesivos fuera de turno	6-8b/3.5	
-competidor es advertido por co-competidor que ha incurrido en una penalidad; el competidor no está de acuerdo y omite incluir la penalidad en la tarjeta al entregarla; Comité toma conocimiento del incidente después de cerrada la competencia	34-1b/1.5	
-cuando el jugador determina que su pelota no se movió y evidencia televisiva muestra que se movió	18/4	
-información incorrecta sobre Reglas dada intencionalmente	9/1	
-jugador alejándose del hoyo para ayudar al compañero	30-3f/6	
-negativa de identificar la pelota	27/13	
-negativa para reanudar el juego (invocando peligro de rayos), cuando la reanudación fue ordenada por Comité	6-8b/5	
-omisión conciente de corregir mal entendido del contrario sobre estado del match	9-2/12	
-pidiendo ayuda al co-competidor para no cometer infracción al mover un impedimento suelto; dicha remoción ocasionaría el movimiento de la pelota	33-7/7	
-reponer la pelota más cerca del hoyo en repetidas oportunidades	33-7/6	

PENALIDADES MÚLTIPLES (SITUACIONES)

aplicación de principios generales para múltiples infracciones a Regla(s)		
-dos pelotas equivocadas jugadas entre golpes con una pelota en juego	15-3b/2	
-dos Reglas con penalidades diferentes quebrantadas; se aplica la penalidad más severa	1-4/15	
-jugador advertido de infracción a Regla antes del golpe; jugador infringe otra vez la misma Regla antes del golpe	1-4/13	
-misma Regla quebrantada antes y después del golpe	1-4/14	
-quebrantando Regla(s) más de una vez antes del golpe; si se aplica penalidad múltiple	1-4/12	
bunker o hazard de agua		
-agua ocasional confundida con hazard de agua; pelota sustituta jugada bajo Regla de hazard de agua	25-1b/13	
-antes de un golpe desde un hazard, swing de práctica toca el piso en el hazard y mueve impedimentos sueltos; también se mejora el area del swing a intentare torciendo ramas	13-4/28	
-después de tomar firmemente el stance en bunker, el jugador alisa pisadas y cambia de palo antes de jugar	13-4/0.5	
-pelota en hazard se mueve cuando se quita impedimento suelto	13-4/15	
-suelo en hazard tocado con varios swings de práctica; jugador advertido de la infracción luego ejecuta varios swings de práctica iguales	1-4/13	
-suelo en hazard tocado en varios swings de práctica	13-4/3	
foursome juego por golpes; pelota jugada desde fuera del sitio de salida; compañero repite el golpe	29-1/2	
infracción a la Regla de 14 palos en dos o más hoyos		
- aclaración sobre penalidades en juego por golpes	4-4a/10	
- aclaración sobre penalidades en match play	4-4a/9	
infracción a Regla (s) mas de una vez antes del golpe; se se aplican penalidades múltiples	1-4/12	
pelota de competidor jugada por co-competidor; competidor sustituye otra pelota en lugar equivocado, la juega y después la abandona y termina con pelota original desde el lugar correcto	20-7c/4	

pelota desviada o detenida	
-por el caddie del jugador parado dentro de límites y se estaciona fuera de límites	19-2/2
-por el caddie del jugador parado fuera de límites y se estaciona fuera de límites	19-2/4
-por el pie del jugador; luego se mueve cuando quita el pie	19-2/1
-por la bolsa del competidor y después por su caddie	19-2/7
pelota dropeada incorrectamente y en lugar equivocado	20-2a/3
pelota estacionada se mueve	
-antes de preparar el golpe; es detenida accidentalmente por el palo del jugador; el jugador quita el palo y la pelota rueda	19-2/1.5
-cuando es pisada y asiento original alterado; jugador coloca la pelota en lugar equivocado y juega	18-2a/21.3
-después de preparar el golpe; luego es detenida por el palo del jugador	18-2b/12
-en hazard cuando se quita impedimento suelto	13-4/15
pelota jugada	
-desde terreno en reparación abandonada y alivio obtenido bajo Regla de terreno en reparación	
18-2a/8.5	
-dos pelotas equivocadas jugadas entre golpes con una pelota en juego	15-3b/2
-siguiendo el procedimiento de pelota perdida en terreno en reparación (Regla 25-1c) después de jugar otra pelota bajo procedimiento de golpe y distancia	15/8
pelota levantada	
-para identificarla no marcada; intención de levantarla no fue anunciada y la pelota se limpió más de lo necesario para identificarla	21/4
-por el caddie por iniciativa propia para identificación	18-2a/14
-y cambiada durante el juego de un hoyo para facilitar la identificación	15/6.5
-y lanzada a un estanque por enojo	18-2a/13.5
-y redropeada cuando debería haberse jugado como descansaba; pelota levantada de nuevo y colocada	18-2a/10
persona camina con grupo llevando palos para jugador además de los 14 que son llevados por el caddie	4-4a/16

PERRO

pelota desviada o detenida por perro en el green	
-después de golpe desde afuera del green	19-1/6
-después de golpe desde el green	19-1/7

PIE, PIES Y CALZADO

agua ocasional	
- presionar fuertemente con el pie hace aparecer agua alrededor del zapato; si jugador puede aliviarse por agua ocasional	25/4
- visible cuando jugador camina al lado de línea de putt; si tiene derecho a alivio por agua ocasional	25/5
alivio tomado de terreno en reparación; jugador decide jugar próximo golpe con palo que no fue usado para determinar punto mas cercano de alivio y pie toca terreno en reparación; si se requiere redropear	20-2c/0.8
boquilla del putter doblada cuando jugador, por enojo, golpea su zapato con el palo; luego emboca corto putt	4-3/4
caddie atendiendo asta bandera indica al jugador que apunte a su pie	8-2b/2
condición prohibiendo uso de clavos metálicos o diseño tradicional	33-1/14
costado de un bunker volteado con esfuerzo con el pie por el jugador para crear stance nivelado	13-3/3

impedimentos sueltos en hazard movidos por los pies del jugador al acercarse a la pelota y tomar stance	13-4/13.5
marcador de pelota movido cuando se pega a suela del zapato del jugador	20-1/5.5
palo colocado en el suelo para alinear pies	8-2a/1
pelota detenida por pie del jugador; se mueve cuando lo quita; si se aplican múltiples penalidades	19-2/1
pelota dropeada golpea pie del jugador; si el jugador puede cambiar de opción de alivio cuando redropea	20-2a/6
pelota movida accidentalmente con el pie	
- mientras se quita impedimento suelto en el green	23-1/11
- y quiebra una rama mejorando área del swing a intentar; si se aplican múltiples penalidades	1-4/15

PIEDRA(S), ROCA(S) O PEDREGULLO

Ver también **CONDICIÓN DE OBJETO; IMPEDIMENTOS SUELTOS; PARED O MURO**

camino o sendero cubierto por pedregullo; si es superficie artificial	24-9
competidor correctamente advertido por co-competidor de que ha incurrido en penalidad por mover una piedra del hazard de agua; competidor no está de acuerdo y omite incluir penalidad al devolver la tarjeta de score; Comité se entera del hecho después de cerrada la competencia	34-1b/1.5
condición de	
-piedra (o su similar) usado en superficie de camino o sendero	23/14
-piedra desprendida de pared de contención de hazard de agua	24/6
-piedra sirviendo como parte del desagüe en bunker	24/7
doblando pasto al remover impedimentos sueltos	13-2/13
jugador construye stance usando objeto tal como una piedra, ladrillo o carro de golf; corrige el error antes de ejecutar el golpe	13-3/5
mejorando línea de juego al remover piedra de una pared	13-2/32
modelo de Regla Local considerando piedras en bunker como obstrucciones movibles	Ap.-I-B-5
pelota fuera del bunker; piedra en bunker en línea de juego presionada o removida	13-2/31
pelota movida por una piedra desalojada por	
-golpe del compañero o contrario	18-1/8
-swing de práctica	18-2a/20.5
piedra grande movable únicamente con un gran esfuerzo	23-1/2
sólidamente enterrado	
-piedra en bunker tocada con el palo en el backswing	13-4/6
-significado de "sólidamente enterrado" en definición de impedimentos sueltos	23/2
sondeando cerca de la pelota por piedras o raíces de árbol; si se permite	13-2/27

PIQUE DE PELOTA

Ver también **MARCADOR DE PELOTA; PELOTA ENTERRADA**

agua ocasional en el pique de la pelota enterrada; opciones de alivio para el jugador	25/3
---	------

cuando se considera que la pelota está enterrada en su propio pique 2/0.5	25-
hecho por la pelota del compañero, contrario o co-competidor afecta el asiento o línea de juego del jugador; si tiene derecho a alivio gratuito	13-2/8
pelota	
-levantada para ver si está enterrada en su propio pique	20-1/0.7
-rebota fuera de su propio pique y vuelve a el	25-2/1
-vuelve al pique dejado por el golpe anterior	25-2/3
pelota enterrada en la pared interna del hoyo	
-no toda la pelota debajo del borde del hoyo	16/3
-toda la pelota debajo del borde del hoyo	16/2
remoción de rocío o escarcha de la línea de putt	
-incidentalmente al reparar pique de pelota en el green	13-2/35
-no incidentalmente al reparar pique de pelota	16-
1a/3	
reparación de pique de pelota	
-eliminando interferencia con el backswing; si se permite	13-
2/21	
-en el green por el caddie sin autorización del jugador; si se permite	6-4/10
-en la línea de juego; si se considera que se mejora la línea de juego	13-2/0.5
-en posición de ayudar al contrario	16-1c/2
-en zona donde la pelota debe dropearse a través de la cancha; si se permite	13-
2/10	
-marca de clavos en línea de putt arreglado durante reparación de pique	16-1a/16
-parcialmente dentro y fuera del green	16-1c/1.5
-por segunda vez	16-1c/1
-que daña el hoyo	16-
1a/6	
PISADA(S)	
<i>Ver también</i> BUNKER; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; DAÑO; MARCA(S) DE CLAVOS; TERRENO EN REPARACIÓN	
alisadas en el bunker con el único objeto de cuidar la cancha causa incidentalmente que impedimentos sueltos sean movidos	13-
4/9.5	
condición de pisadas de animal de madriguera, reptil o pájaro	25/19.5
daños extensos de tránsito de espectadores debido a fuerte lluvia y humedad; opciones del Comité	33-2a/3
en bunker o hazard de agua	
- alisada después de jugar desde el bunker pelota que se pierde o va fuera de límites y antes de dropear otra pelota en el bunker	13-4/37
- alisada después de sacar pelota del bunker; pelota vuelve al área alisada después del siguiente golpe	13-4/38
- alisadas en línea de juego antes del golpe ejecutado desde fuera del bunker; si se aplican penalidades múltiples	1-4/12
- alisadas en línea de juego antes de ejecutar un golpe desde fuera del bunker	13-2/28
- alisadas por el jugador después de jugar fuera de turno en match; contrario pide que repita el golpe y tiene que dropear en la zona alisada	13-4/39
- alisado luego de tomar stance original cuando jugador decide ejecutar otro tipo de golpe	13-4/0.5
- alterado durante suspensión del juego por causas naturales	6-8d/1
- alterado durante suspensión del juego por personal de la cancha	6-8d/2

- alterado por golpe de otro jugador mientras pelota del jugador había sido levantada de una pisada porque interfería el juego	20-3b/1	
- causados por niños; si se autoriza una Regla Local otorgando alivio	33-8/9	
- creadas al agarrar el rastrillo; alisadas antes del golpe del jugador		13-
2/9		
- creadas en línea de juego por el jugador cuando se requiere recuperar la pelota según una Regla	13-2/29.3	
- creadas y luego alisadas por jugador en su línea de juego antes de golpe desde afuera del bunker	13-2/29	
- hechas durante búsqueda de una pelota y alisadas antes de ejecutar golpe desde el bunker	13-4/11	
- hechas en extensión de la línea de juego por contrario o co-competidor	13-2/29.5	
- hechas por stance abandonado antes del golpe y rellenadas; si la acción constituye "probar las condiciones del hazard" en infracción a la Regla 13-4	13-4/0.5	
- miembro del Comité hace pisadas en bunker dando fallo; si se permite alisar antes de jugar	13-4/10	
- pie del jugador detiene pelota; cuando se quita el pie pelota rueda a la pisada	19-2/1	
- segundo jugador en jugar desde el bunker quiere alisar las pisadas hechas por quien jugó primero	13-4/19	
Regla Local otorgando alivio por daños causador por niños en bunker, incluyendo pisadas; si se permite	33-8/9	

PLAYA

considerando al mar y la playa como a través de la cancha	33-2a/8	
---	---------	--

PORTÓN, PUERTA O VENTANA

portón en cerco que marca límites; si es movable o se considera fijo	27/18	
puerta abierta de un edificio interfiere swing del jugador; opciones de alivio disponibles	24-2b/15.5	
puerta o ventana del clubhouse abierta; pelota jugada a través de la puerta o ventana	24-2b/14	
puertas de galpón abiertas para jugar jugar a través del galpón	24-2b/15	

POSTE INDICADOR

Ver también **CONDICIÓN DE OBJETO**

pelota desviada por un poste indicador	19-1/1	
--	--------	--

PRÁCTICA

Ver también **SWING DE PRÁCTICA**

antes o entre vueltas		
-caddie practica o prueba superficie de greens de la cancha, antes de iniciar vuelta en juego por golpes	7-1b/5	
-competencia juego por golpes a 36 hoyos en dos canchas; jugador completa primera vuelta y practica en la misma cancha; posteriormente debe jugar desempate en esa cancha		7-1b/4
-competidor practica putt en el green del hoyo 3, después de terminar el hoyo, durante la primera vuelta de competencia a 36 hoyos	7-1b/7	
-competidor practica putt en el green del hoyo 18 después de terminar primera vuelta de competencia a 36 hoyos	7-2/8	
-competidor practica la cancha después de vuelta de clasificación, debe jugar desempate el mismo día	7-1b/3	
-dispositivo artificial usado para escuchar música o radio mientras se practica	14-3/17	
-golpe de práctica ejecutado en la cancha antes de vuelta por golpes	7-1b/1	
-juego por golpes a 54 hoyos en días consecutivos, segunda vuelta cancelada; jugador practica en la cancha después de la cancelación	7-1b/6	
-match suspendido de común acuerdo en sitio de salida del hoyo 13, no puede reanudarse hasta el próximo día; si se pueden jugar los primeros 12 hoyos antes de reanudar el match		7-2/11

dejando sin efecto penalidad por practicar en la cancha	7-1b/2	
durante la vuelta		
-competidor practica putt en el hoyo 3 de una cancha de 9 hoyos, durante el juego por golpes a 18 hoyos	7-2/9	
-completando el hoyo, en match play, después de decidido resultado del hoyo	7-2/1.5	
-cuando se permite la práctica entre hoyos	7-2/1	
-ejemplo de condición prohibiendo practicar o hacer rodar la pelota en o cerca del green del último hoyo jugado, entre el juego de hoyos		Ap I-C-6b
-en four-ball, jugador descalificado para el próximo hoyo, lo juega; si los golpes ejecutados en ese hoyo son golpes de práctica	30-3f/8	
-en four-ball match, jugador practica el green anterior después que su compañero ejecutó el golpe de salida desde el sitio de salida siguiente	30-3f/12	
-en foursome match, jugador practica el green anterior después que su compañero ejecutó el golpe de salida desde el sitio de salida siguiente	29/3	
-enojado un jugador golpea pelota de un jugador de otro grupo; si se considera golpe de práctica	1-4/4	
-explicación de "golpes ejecutados al continuar el juego de un hoyo"	7-2/1.7	
-golpeando pelota de plástico antes de jugar la pelota en juego	7-2/4	
-golpeando pelota de práctica hacia la cancha de práctica		7-2/5
-jugador después de levantar la pelota, dropea una pelota donde descansa la del compañero y efectúa golpe de práctica		30-3f/7
-jugador ejecuta golpe de práctica con una pelota en la mano apoyada contra el grip del palo	14-3/6.5	
-jugador encuentra pelota y la devuelve con un golpe a quien la perdió; si se considera golpe de práctica	7-2/5.5	
-jugador practica con putter de otro jugador	4-4a/13	
-jugador practica el putt después de que él y su compañero han embocado, pero antes que lo hagan sus contrarios	30/6	
-jugador practica el putt fuera del green mientras espera para jugar el putt	7-2/3	
-reemplazo de un palo roto al practicar, mientras juego estuvo suspendido; si se permite	4-3/11	
juego suspendido por Comité; jugador desea practicar después de reanudación pero antes de que el grupo juegue	7-2/12	
match suspendido de común acuerdo en el sitio de salida del hoyo 13, no puede reanudarse hasta el próximo día; si se pueden jugar los primeros 12 hoyos antes de reanudar el match	7-2/11	
swing de práctica mueve pelota escondida	7-2/7	

PREMIO

debido a error del Comité		
-ganador del torneo descalificado por error; Comité aprueba desempate entre otros dos competidores; error descubierto después del desempate pero antes de cerrarse la competencia		34-1b/5
-handicap calculado incorrectamente publicado en la pizarra, resultando que el competidor gana el torneo; error descubierto varios días después	6-2b/3	
-handicap equivocado deducido del score del competidor hace que no reciba el premio; error descubierto después de cerrada la competencia	33-5/2	
-score del ganador no publicado; Comité otorga premio a otro competidor; error descubierto el día siguiente		34-1b/6
jugador descalificado en		
-evento match play; si tiene derecho a recibir premio ganado antes de ser descalificado	33/7	
-torneo juego por golpes con handicap; si tiene derecho al premio gross	33-1/13	

PREPARANDO EL GOLPE

agua ocasional en bunker tocada con un palo; si el palo fue apoyado	13-4/7
---	--------

apoyando el palo	
- inmediatamente adelante de la pelota; luego la pelota se mueve; si se preparó el golpe	18-2b/5.5
- inmediatamente atrás de la pelota; palo apoyado en el pasto; si se preparó el golpe	18-2b/5
- en pasto en un hazard de agua; cuando se considera apoyado el palo	13-4/8
- fuera del hazard de agua para jugar un golpe dentro del hazard de agua	13-4/29
- presionando arena detrás de la pelota a través de la cancha	13-2/12
cuándo se ha preparado el golpe	
- en un hazard	18-2b/2
- por un jugador que juega el putt de costado	18-2b/5.7
golpe yerra la pelota; luego la pelota es accidentalmente golpeada y cae del tee	11-3/1
orden de juego en foursomes si el jugador mueve accidentalmente la pelota después de preparar el golpe	29-1/5
pelota dropeada incorrectamente se mueve al preparar el golpe: el jugador levanta después su pelota y la dropea correctamente	20-2a/4
pelota en bunker se mueve luego de tomar el stance	18-2b/3
pelota movida antes de preparar el golpe	
- después de tomar el stance pero antes de apoyar el palo	18-2b/1
- después de apoyar el palo a corta distancia pero no inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/4
- pelota repuesta y estacionada; luego es movida por el viento antes de preparar el golpe	18-1/12
pelota se mueve después de preparar el golpe	
- cabeza del palo apoyada inmediatamente delante de la pelota	18-2b/5.5
- competidor invoca la Regla 3-3; segunda pelota jugada primero desde el sitio donde la original descansaba	3-3/14
- cuando cualquier otra causa la golpea	18-2b/11
- el movimiento puede haber sido por efectos de la gravedad	18-2b/1
- en el green, cuando el jugador intenta sacar un insecto de la pelota	23-1/12
- cuando el palo se apoya en el pasto inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/5
- jugador prepara el golpe, se retira, levanta la pelota y la repone; entonces la pelota se mueve	18-2b/8
- jugador se aparta de la pelota después de preparar el golpe; entonces la pelota se mueve	18-2b/7
- pelota en el rough se mueve hacia abajo; no se queda detenida al reponerla	20-3d/3
- pelota provisional se mueve después de preparar el golpe; si se cancela la penalidad cuando nunca se convierte en pelota en juego	15/7
- pero una distancia no apreciable a simple vista	18/4
- y cae en el hoyo	18-2b/10
- y es detenida por el palo del jugador	18-2b/12
- y va a parar fuera de límites; el jugador juega la pelota	18-2b/9
pelota original fuera de límites; pelota colocada en el tee bajo procedimiento de golpe y distancia cae del mismo al ser tocada al preparar el golpe	11-3/3
pelota oscila durante la preparación del golpe	18/2
stance tomado en bunker	
- sin palo; jugador probó la condición del azard o construyó un stance	13-4/24
- y luego el jugador alisa las pisadas después de decidir ejecutar otro tipo de golpe	13-4/0.5
PROBAR O PROBANDO LAS CONDICIONES	
bunker o hazard de agua	
- condición del bunker probada antes de decidir si jugar a través de él	13-2/30
- jugador en bunker toma firmemente el stance y luego arregla pisadas después de	

decidir ejecutar un tipo diferente de golpe	13-4/0.5
-jugador usa un bastón o un palo para entrar o salir de hazard estando la pelota en él	13-4/3.5
-pelota jugada desde el bunker está fuera de límites o perdida; jugador prueba la condición del bunker o arregla pisadas antes de dropear otra pelota en el bunker	13-4/37
-rastrillo arrojado al bunker antes del golpe	13-4/21
-rastrillo colocado o clavado en bunker antes del golpe	13-4/0.5
-stance en bunker tomado sin el palo	13-4/24
-tocando el pasto con el palo en hazard durante el swing de práctica	13-4/4
-tomando el stance en bunker y luego cambiando el palo	13-4/26
-tomando firmemente el stance en bunker a cierta distancia de la pelota para simular el próximo golpe	13-4/0.5

dropeo de prueba hecho por el jugador para ver donde rodará la pelota si se alivia de acuerdo con una Regla 20-2a/8

green

-caddie practica o prueba superficie del green antes de iniciar la vuelta en juego por golpes	7-1b/5
-caddie raspa superficie del green pero el jugador no se beneficia	16-1d/6
-golpeando la pelota a un costado después de marcarla en lugar de levantarla	20-1/22
-impedimentos sueltos barridos fuera de línea de putt con palma de la mano	16-1a/9
-jugador concede al contrario próximo golpe y golpea la pelota, alejándola, a lo largo de su propia línea de putt	16-1d/2
-jugador concede al contrario próximo golpe y golpea o hace rodar la pelota hacia el contrario	16-1d/1
-jugador regresa la pelota al lugar de donde fue levantada haciéndola rodar con el putter	16-1d/3
-refregando la pelota sobre el green para limpiarla	16-1d/5
-probando detrás de la pelota para ver si está mojado	16-1d/4

significado de "probar la condición del hazard" en la Regla 13-4a 13-4/0.5

PROBLEMA FISICO

Ver también [CONDICIÓN O AYUDA MÉDICA; DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO O EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA](#)

ayuda para el swing; si Comité puede autorizar uso de dispositivo de ayuda a un jugador por razones médicas durante vuelta estipulada 14-3/15.5

banda elástica usada por el jugador con la muñeca lastimada 14-3/7

interrupción del juego

-debido a problema físico	6-8a/3
-para tomar un refresco	6-8a/2.5

miembros artificiales 14-3/15

palo roto al usarse como bastón; si se permite reemplazarlo 4-3/7

postergación del match final por lesión de un jugador 6-3a/1

PUENTE

apoyando el palo sobre un puente en un hazard de agua; si está permitido 13-4/30

pelota estacionada en un puente elevado sobre depresión profunda; como se determina el punto mas cercano de alivio 24-2b/11

PUNTO MÁS CERCANO DE ALIVIO

Ver también MÁXIMO ALIVIO DISPONIBLE

agua ocasional en el green	
-interfiere con asiento de la pelota; punto más cercano de alivio fuera del green	25-1b/10
-interviene en línea del putt; punto más cercano de alivio fuera de green	25-1b/10.5
determinando punto más cercano de alivio	
-cuando alivio de dos condiciones se permite en un solo procedimiento y es impracticable dropear en una condición	1-4/8.5
-cuando nido de pájaro interfiere con el golpe	1-4/9
-cuando se permite aliviarse de dos condiciones en un solo procedimiento	1-4/8
-cuando serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego; procedimiento de alivio	1-4/10
-diagrama ilustrando ejemplos de punto más cercano de alivio en puntos físicamente inaccesibles	24-2b/3.7
-diagramas ilustrando procedimiento recomendado	25-1b/2
-dos puntos mas cercano de alivio equidistantes cumplen los requisitos de la Regla	25-1b/16
-procedimiento recomendado	24-2b/1
-procedimiento recomendado no seguido por el jugador al determinar punto más cercano de alivio	24-2b/2
-punto más cercano de alivio en punto físicamente inaccesible; procedimiento para el jugador	24-2b/3.5
-punto más cercano de alivio ubicado donde el jugador no puede jugar el golpe a intentar	24-2b/3
línea de juego	
-alivio de obstrucción que interfiere con swing incidentalmente da alivio de intervención en línea de juego	24-2b/7
-alivio tomado de otra condición mejora la línea de juego	25-1b/3
midiendo desde el punto mas cercano de alivio a través de terreno en reparación para determinar el área de dropeo; si se permite	25-1b/15
obstrucción golpeada por el palo del jugador después de aliviarse según Regla 24-2; si el jugador está sujeto a penalidad	20-2c/6
palo usado al determinar punto mas cercano de alivio no se usa en próximo golpe	24-2b/4
Regla Local	
-considerando green equivocado al collar del mismo prohibiendo dropear o jugar desde él	33-8/33
-otorgando alivio en todos los casos a un costado de camino pavimentado en el fairway, o en zona de dropeo, cuando punto mas cercano de alivio no da real alivio; si se autoriza	33-8/19
-permitiendo alivio de surcos que rodean el green	33-8/24
reponer o colocar pelota movida en bunker no mas cerca del hoyo imposible; si el jugador puede presionar la pelota en la arena o aliviarse afuera del bunker	20-3d/2
si debe redropearse cuando	
-alivio de obstrucción tomado para golpe hacia el green; la misma obstrucción interfiere con stance para golpe necesario hacia el costado	24-2b/9.5
-pelota dropeada de obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que el punto más cercano de alivio pero el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción	20-2c/0.7
-pelota dropeada de obstrucción inamovible rueda mas cerca del hoyo que el punto más cercano de alivio pero no más cerca de donde descansaba originalmente	20-2c/1.7
-pelota dropeada de área de terreno en reparación; luego la condición interfiere para un golpe con un palo que no fue utilizado para determinar punto más cercano de alivio	20-2c/0.8
-pelota dropeada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que el área interfiere con el stance	20-2c/0.5

-pelota dropeada golpea la cancha dentro del área de dropeo prescrita pero rueda fuera de ella
20-2c/1

-pelota que ha de ser dropeada en bunker se dropea fuera del mismo y rueda adentro
25-1b/7

si está permitido el alivio de dos condiciones en un solo procedimiento

-alivio de un camino para carros está en agua ocasional; alivio del agua ocasional está en el camino 1-4/8
-alivio de un camino para carros está en agua ocasional; punto más cercano de alivio del agua
ocasional está otra vez en el camino; no es factible dropear dentro de la zona de agua ocasional
1-4/8.5

-pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación 25-1b/11.5

RAÍCES

Ver también **ÁRBOL O ARBUSTO**

condición de raíces fuera de terreno en reparación, de árbol dentro de terreno en reparación 25/10.7

divot colocado en su agujero con todas las raíces hacia abajo; si se considera repuesto 13-2/7

jugador yerra golpe a la pelota entre la raíz de un árbol; luego la considera injugable; opción de la
Regla 28a discutida 28/7

moviendo mata de pasto en línea de putt, para determinar si está adherida a la raíz; si se
se quebrantó la Regla 13-2 16-1a/11

moviendo objeto natural lo suficiente para determinar si es impedimento suelto o está
adherido a raíz; si se quebrantó la Regla 13-2 13-2/26

pelota injugable entre raíces de un árbol; si tiene alivio si obstrucción interfiere swing del jugador
2b/16 24-

Regla Local otorgando alivio por raíces; si se autoriza 33-8/8

sondear por raíces o rocas cerca de la pelota; si se permite 13-2/27

RASTRILLO

Ver también **BUNKER; CONDICIÓN DE OBJETO; LÍNEA DE JUEGO; MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICIÓN O ASIENTO DE LA PELOTA, O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; OBSTRUCCIONES**

apoyado en el bunker antes del golpe 13-4/0.5

arrojado al bunker antes del golpe 13-4/21

clavar mango del rastrillo en bunker antes del golpe 13-4/0.5

jugador entra al bunker para sacar rastrillo en línea de juego; luego arregla las pisadas
restaurando la línea de juego antes de ejecutar el golpe 13-2/29

pelota en bunker se mueve cuando se quita rastrillo; si el jugador puede presionar la pelota en la
arena o aliviarse fuera del bunker si no es posible reponer o colocar la pelota en el bunker no mas cerca
del hoyo 20-3d/2

pisadas hechas al ir a buscar el rastrillo alisadas antes del golpe del jugador 13-4/9

rastrillo desvia o detiene la pelota mientras es sostenido por el caddie del bando (o compañero) 19-2/10

si apoyarse en o colocar rastrillo en hazard constituye "probar la condición del hazard" quebrantando la Regla 13-4 13-4/0.5

si el rastrillo debe ser colocado dentro o fuera del bunker Misc./2

RAYOS

Ver también **CONDICIONES METEOROLÓGICAS; INTERRUPCIÓN Y REANUDACIÓN DEL JUEGO; SITUACIONES PELIGROSAS**

compañeros no interrumpen juego inmediatamente contrariando la condición de la competencia 30-3e/1

ejemplo de condición requiriendo la inmediata suspensión del juego debido a situación peligrosa Ap I-C-5

manifestando peligro por rayos, jugador se niega a continuar el juego cuando Comité ordena reanudarlo 6-8b/5

no interrumpir el juego inmediatamente; guía para dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación cuando operan las condiciones del Ap I-C-5 6-8b/7

RECLAMOS Y CONTROVERSIAS

Ver también **ÁRBITRO; COMITÉ; PENALIDADES IMPUESTAS, MODIFICADAS O DEJADAS SIN EFECTO POR EL COMITÉ**

cuando el resultado del match es "oficialmente anunciado" 2-5/14

desacuerdo con el fallo

- jugador advertido de la infracción de una Regla no está de acuerdo con el fallo e infringe de nuevo la misma Regla antes del golpe 1-4/13
- marcador se niega a firmar tarjeta de score después de controversia resuelta a favor del competidor 6-6a/4
- segunda pelota jugada a pesar de un fallo en contra 3-3/2
- si el jugador puede solicitar al Comité que intervenga si no está de acuerdo con fallo del árbitro 34-2/4

después de cerrada la competencia en juego por golpes

- cambio del peso de palo durante una vuelta se descubre después de cerrar la competencia 34-1b/4
- competidor correctamente advertido por su co-competidor de que había incurrido en una penalidad, no está de acuerdo y deja de incluir la penalidad al entregar la tarjeta de score; Comité se entera del incidente después de cerrar la competencia 34-1b/1.5
- juego de pelota equivocada no corregido descubierto 34-1b/3
- omisión de firmar la tarjeta de score se descubre después de cerrada la competencia 34-1b/2
- omisión de golpe de penalidad en tarjeta de score del competidor descubierta 34-1b/1
- score equivocado en vuelta de clasificación descubierto durante el match 34-1b/7

después de concluido el match

- handicap equivocado en match por error es descubierto después de anunciar oficialmente el resultado 6-2a/5
- hoyo omitido inadvertidamente en match; error descubierto después de concluido el match 2-1/3
- información equivocada dada después de jugar el último hoyo; reclamo hecho después de anunciado el resultado 2-5/11
- información incorrecta sobre penalidad aplicable dada al jugador por contrario; error descubierto después de publicado el resultado del match; jugador luego hace un reclamo 2-5/10
- infracción de la Regla de 14 palos descubierta después de la conclusión del match pero antes que el resultado haya sido anunciado oficialmente 2-5/5.5
- jugador concede match después de ganarlo cuando contrario hace un reclamo inválida respecto al número de golpes empleados 2-4/15
- jugador omite golpe de penalidad al indicar a contrario el score del hoyo; se descubre el error después de que el contrario concede el match 9-2/10
- reclamo válido hecho a tiempo después de concesión del partido 2-4/16

determinación del honor en el hoyo siguiente luego de discusión en el hoyo jugado 10-1a/2

error del Comité	
- condición sobre ritmo de juego quebrantada; árbitro no penaliza al jugador creyendo que había perdido el hoyo	34-3/2
- descalificación aplicada por error al ganador de competencia; error es descubierto después de que otros dos competidores desempataron por el primer puesto	34-1b/5
- penalidad por jugar pelota equivocada no incluido en tarjeta de score del competidor por fallo incorrecto del árbitro; durante la vuelta siguiente se descubre el error y se aplica la penalidad retroactivamente; competidor reclama	34-3/1
- jugador juega basado en un fallo incorrecto; procedimiento para el jugador cuando se descubre el error	34-3/3
- score del ganador no anunciado debido a error del Comité	34-1b/6
espectador dice que pelota ha sido movida por causa ajena; jugador no está seguro; como debe proceder si no hay una decisión del Comité en un tiempo razonable	
	18-1/4
estado del match mal interpretado	
- jugadores abandonan el último green creyendo que el match había terminado; luego se dan cuenta de que iban empatados; si es válido un reclamo tardío	2-3/1
- jugadores creen erróneamente que el match está empatado al terminar el hoyo 18 y juegan hoyos extra sin que se haga reclamo	2-5/6
- verdadero estado del match no determinable	34-3/5
- verdadero ganador del match no reclama y acepta jugar hoyos extra	2-5/7
fallo equivocado dado por persona que no es del Comité aceptado por jugadores; match se juega hasta terminar basado en ese fallo; si el Comité puede considerar un reclamo tardío	
	2-5/8
handicap	
- golpe de handicap extra tomado por error en match; condición de reclamo posterior	2-5/13
- golpe de handicap mal reclamado en un hoyo; error se descubre antes de terminar el hoyo	6-2a/3
- golpe de handicap reclamado después de conceder el hoyo	6-2a/4
- handicap equivocado anotado en tarjeta de score por error del Comité; descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
- handicap equivocado usado a sabiendas en juego por golpes; error se descubre después de cerrar la competencia	6-2b/2
- handicap equivocado usado por error en juego por golpes; se descubre después de cerrar la competencia	6-2b/1
- handicap equivocado usado por error en match; error descubierto después de anunciar oficialmente el resultado	6-2a/5
- omisión de informar handicap antes de empezar un match	6-2a/1
infracción de una Regla por el contrario	
- jugadores dejan de aplicar una penalidad a sabiendas	1-3/4
- ni el jugador ni el contrario lo saben; no se aplica penalidad	1-3/5
- procedimiento para un reclamo válido	2-5/2
jugador juega la pelota de su compañero; error se descubre después que los contrarios han jugado los siguientes golpes	
	30-3c/4
jugador que ha alcanzado la tercera vuelta de una competencia match play descalificado por ponerse de acuerdo para dejar sin efecto las Reglas en el match de la primera vuelta	
	34-1a/1
jugadores en single match acompañados por un tercero; un jugador juega bajo protesta	
	2/1
match suspendido por acuerdo debido a la lluvia; jugador luego quiere continuar	
- contrario no accede a pesar que la cancha está jugable	6-8a/5
- contrario no accede por considerar que la cancha está injugable	6-8a/6
no incluir penalidad en el score	
- competidor correctamente advertido por co-competidor de que incurrió en penalidad; competidor	

no está de acuerdo y no incluye penalidad al devolver la tarjeta de score; Comité se entera del incidente después de cerrar la competencia	34-1b/1.5
- golpe de penalidad omitido cuando se entrega la tarjeta de score	34-1b/1
- jugador que avanzó a la cuarta ronda en match play es descalificado por score equivocado en la vuelta de clasificación; opciones del Comité	34-1b/8
- jugadores en match ignoran que se ha incurrido en penalidad	1-3/5
pelota que ayuda levantada por el contrario y repuesta a pedido; pelota del jugador golpea luego la de su contrario y éste hace reclamo	22/5
reclamo del jugador que su pelota está inservible para el juego controvertido por el contrario	5-3/8
reclamo inválido	
- información equivocada dada después de jugar el último hoyo; se advierte el error y el reclamo se presenta después de publicado el resultado	2-5/11
- jugador concede hoyo en base a un reclamo inválido	2-4/12
- jugador concede match después de ganarlo cuando el contrario presenta un reclamo inválido con respecto al número de golpes empleado	2-4/15
- jugador juega hoyos extra al creer que el match está empatado; error descubierto y reclamo formulado luego que el jugador perdió el match en el hoyo 20	2-5/6
- jugador que cree que el match había terminado se da cuenta más tarde de que iba empatado y reclama	2-3/1
- no discutido	2-5/5
- verdadero ganador del match acepta jugar hoyos extra pensando que el match está empatado; luego de perder el match el jugador advierte que en el hoyo 18 le dieron información equivocada y que el contrario debería haber perdido el hoyo y el match	2-5/7
reclamo tardío	
- auténtico ganador del match no reclama y acepta jugar hoyos extra	2-5/7
- bando de foursome juega en orden incorrecto desde el sitio de salida en tres hoyos; contrarios reclaman durante el tercer hoyo	29-2/2
- creyendo que el match está empatado luego de 18 hoyos los jugadores juegan hoyos extra sin que se haya hecho reclamo en tiempo oportuno	2-5/6
- después de jugar pelota equivocada, jugador gana el hoyo con pelota original; contrario no reclama durante ese hoyo y lo hace al día siguiente	2-5/4
- golpe de handicap de más tomado por error en match con handicap; condición de reclamo posterior	2-5/13
- golpe de penalidad omitido cuando el jugador informa al contrario el score para el hoyo; error se descubre después de que el contrario concedió el match	9-2/10
- hoyo ganado con pelota equivocada; compañero levanta la suya; error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/2
- hoyo ganado con pelota equivocada; error se descubre en el hoyo siguiente; contrario reclama el hoyo anterior	9-2/8
- información equivocada dada después de jugar último hoyo; reclamo hecho después de publicado el resultado	2-5/11
- infracción a la Regla de 14 palos descubierta después de concluido el match; reclamo hecho antes de que el resultado haya sido anunciado oficialmente	2-5/5.5
- jugador a quien el contrario le dio información equivocada acuerda jugar hoyos extra y pierde el match; luego de publicado el resultado descubre que debería haber ganado el match sin jugar hoyos extra y hace un reclamo al Comité	2-5/7
- jugador acuerda con su contrario que habían empatado el hoyo, advierte luego del match que ganó el hoyo y debería haber ganado el match; el jugador hace entonces el reclamo	2-5/9
- jugador desconociendo penalidad incurrida gana el hoyo y el match; después de publicado el resultado un espectador le informa al contrario quien plantea un reclamo	2-4/15
- jugadores que creían que el match había terminado se dan cuenta más tarde de que iba empatado	2-3/1
- match concedido por el ganador después que el contrario presenta un reclamo inválido respecto al número de golpes empleados	2-4/15
- procedimiento incorrecto acordado por error por el jugador y el contrario; si puede hacerse un reclamo válido después del procedimiento seguido	2-5/8.5
resultado de un hoyo en discusión	

- determinación del honor en el hoyo siguiente al que está en discusión	10-1a/2
- hoyo ganado con pelota equivocada; error se descubre en el hoyo siguiente; contrario reclama el hoyo anterior	9-2/8
- jugador levanta su pelota antes de embocarla; contrario levanta la suya reclamando que el jugador perdió el hoyo	2-5/3
- jugador que no encuentra la pelota concede el hoyo; luego la pelota se encuentra dentro del hoyo	2-4/11
- jugador y contrario acuerdan que el hoyo está empatado; después de publicado el resultado del match el jugador se da cuenta que lo había ganado y debería haber ganado el match; jugador hace entonces un reclamo	2-5/9
- jugadores de bandos opuestos intercambian sus pelotas durante el juego de un hoyo y sus compañeros levantan sus pelotas; el error se descubre en el siguiente hoyo	30-3c/3
- pelota marcada y levantada por el contrario sin autorización del jugador; éste levanta la marca y reclama el hoyo; contrario no está de acuerdo	20-1/3
segunda pelota jugada en match play; si está permitido	3-3/9
si un jugador ha jugado desde fuera del sitio de salida controvertida al finalizar la vuelta	34-3/4
tarjeta de score	
- competidor correctamente advertido por co-competidor de que había incurrido en penalidad; no está de acuerdo y no incluye penalidad al entregar su tarjeta de score; Comité se entera del incidente después de cerrada la competencia	34-1b/1.5
- falta de firma en la tarjeta de score descubierta después de cerrada la competencia	34-1b/2
- golpe de penalidad omitido en la tarjeta de score entregada por el competidor	34-1b/1
- handicap equivocado anotado en tarjeta de score por error del Comité; descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
- marcador se niega a firmar tarjeta de score del competidor después de una controversia resuelta a favor del competidor	6-6a/4

RECORD DE LA CANCHA

pautas y recomendaciones	Misc./1
--------------------------	---------

REGLA O PROCEDIMIENTO USADO INAPLICABLES

agua ocasional confundida con hazard de agua; jugador dropea pelota sustituta bajo Regla de hazard de agua	25-1b/13
competidor juega fuera de turno, cree que golpe debe ser cancelado y repetido y dropea pelota en el lugar donde se ejecutó el golpe; procedimiento cuestionado	27/17
jugador ignorando que su pelota está en hazard de agua se alivia de interferencia por agujero de animal de madriguera	25-1b/26
jugador procede bajo Regla inaplicable; pautas para Comité para determinar la Regla aplicable	34-3/6
pelota considerada injugable en hazard de agua	
- pelota original dropeada en el hazard y jugada	20-7/2
- pelota sustituta dropeada en el hazard; jugador advierte el error antes de jugar	20-7/2.5
pelota dropeada según Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza de que esté en el hazard; luego se encuentra la pelota original	26-1/3.7
pelota levantada y dropeada alejándose de	
- obstrucción movable	18-2a/4

- estaca que marca límites según Regla de obstrucciones 18-2a/3	
pelota no encontrada se presume perdida en terreno en reparación en ausencia de conocimiento o virtual certeza; jugador dropea y juega pelota sustituta bajo el procedimiento de la Regla 25-1c	25-1c/2
segunda pelota jugada en match cuando jugador está inseguro sobre sus derechos o procedimiento	3-3/9
tres pelotas jugadas cuando competidor está inseguro de sus derechos o procedimiento 3-3/10	

REGLAS LOCALES

Ver también [CONDICIONES DE LA COMPETENCIA](#)

agujeros de aireación; modelo de Regla Local otorgando alivio	Ap I-B-4d
agujeros de divot, permitiendo alivio o repararlos; si se autoriza	33-8/34
“asientos preferidos” o “reglas de invierno”; modelo de Regla Local	Ap I-B-4c
asta bandera	
-dejando sin efecto penalidad por golpear asta-bandera no atendida; si se permite	33-8/11
-prohibiendo quitar asta-bandera; si se autoriza	33-8/10
bunker	
-agua ocasional cubre totalmente el bunker; otorgando alivio sin penalidad fuera del bunker	33-8/27
-considerando las paredes de bunkers hechas con panes de pasto (cubiertas de pasto o tierra) como zonas no cortadas baja	33-8/39
-considerando las zonas de pared de bunkers parcialmente cubiertas por pasto como parte del bunker	33-8/39.5
-considerando material similar a la arena tener misma condición que arena	33-8/40
-dañado por niños; permitiendo dropear fuera del bunker o alisar arena sin penalidad; si se autoriza	33-8/9
-estableciendo zona de dropeo a través de la cancha para alivio de hazard de agua lateral con bunker adyacente	33-8/37.5
-permitiendo redropear o colocar cuando la pelota dropeada se entierra en el bunker; si se permite	33-8/28
-totalmente en reparación; opciones del Comité	25/13
cable eléctrico, torre o poste de sostén desvía la pelota; se exige anular y repetir golpe sin penalidad	33-8/13
carros motorizado y personas contratadas para conducirlo; aclaración de su condición	33-8/4
condiciones anormales del terreno	
-“asientos preferidos” o “reglas de invierno” modelo de Regla Local	Ap I-B-4c
-considerando terreno en reparación la zona adyacente a un camino pavimentado para carros, y tener la misma condición que el camino	33-8/25
-considerando hongos que crecen en línea del putt como terreno en reparación	16-1a/15
-considerando hormigueros cónicos y duros como terreno en reparación	33-8/22
-considerando líneas para el control del público como terreno en reparación	24-2b/20
-considerando montículos de hormigas ponzoñosas como terreno en reparación	33-8/22
-dando alivio a través de la cancha, por pelota enterrada en su propio pique; modelo de Regla Local	Ap I-B-4a
-dando alivio sin penalidad por daños hechos por insectos	33-8/21
-declarando acumulación temporaria de hojas a través de la cancha, (en hoyos específicos), como terreno en reparación	33-8/31
-declarando acumulación temporaria de hojas en bunkers como terreno en reparación	13-4/33
-declarando áreas de la cancha como terreno en reparación con prohibición de juego y debe ser tomado alivio; modelo de Regla Local	Ap I-B-2a
-declarando como terreno en reparación severos daños causados por animales no de madriguera	33-8/32.5
-declarando un camino no pavimentado como terreno en reparación, solamente para el golpe de	

salida; si se autoriza	33-8/20
-exigiendo al jugador tomar alivio con penalidad de viveros de plantas (o plantaciones), en donde el juego está prohibido; si se autoriza	33-8/29
-exigiendo alivio de plantaciones jóvenes para evitar dañarlas; modelo de Regla Local	Ap I-B-3
-modificando procedimiento de alivio de terreno en reparación, requiriendo que el jugador dropee detrás de la condición; si se autoriza	33-8/26
-otorgando alivio de bunker inundado, sin penalidad y fuera del bunker	33-8/27
-otorgando alivio por juntas de panes de pasto	Ap I-B-4e
-otorgando alivio por terreno en reparación en el fairway del hoyo uno, solo durante el juego de ese hoyo; si se autoriza	33-8/23
-otorgando alivio sin penalidad por raíces de árbol expuestas; si se autoriza	33-8/8
dispositivo medidor de distancias	
-modelo de Regla Local permitiendo uso de dispositivos solo para medir distancias	Ap I-B-9
-permitiendo su uso	14-3/0.5
estableciendo código de comportamiento o normas de la competencia; si se permite	33-8/6
fuera de límites	
-considerando área de hoyos lindantes como fuera de límites para el juego de un hoyo pero no para los restantes	33-2a/14
-considerando área de hoyos lindantes como fuera de límites únicamente para el golpe jugado desde el sitio de salida ; si se permite	33-2a/14
-considerando área que rodea sitio de salida dentro de límites y fuera de límites de ahí en más; si se permite	33-2a/13
-considerando cerco interior que define límites, como obstrucción inamovible; si se permite	33-8/14
-considerando estacas que marcan límites, sin significado para el hoyo que se está jugando, como obstrucciones inamovibles	24/5
-considerando fuera de límites pelota que cruza un camino público definido como fuera de límites, aún cuando la pelota pueda encontrarse en otra parte de la cancha	27/20
-considerando pelota dentro de límites mientras no sobrepase la pared que los define	33-2a/16
-para evitar acortar camino sobre un "dog-leg"; considerar la pelota fuera de límites si cruza los límites aunque los cruce nuevamente y se estacione en la cancha; si se permite	33-8/38
green	
-considerando hongos en crecimiento en la línea de putt como terreno en reparación	16-1a/15
-dejando sin efecto la obligación de embocar cuando se usa un green provisorio; si se permite	33-8/1
-exigiendo a los jugadores jugar el putt sin interrupción en el green, hasta embocar; si se permite	33-8/7
-permitiendo alivio de surcos que rodean el green	33-8/24
-permitiendo reparar, en el green, tapones de césped que no tengan 108 mm. de diámetro	33-8/30
green equivocado; considerando incluir prohibición de dropear en o jugar desde el collar	33-8/33
hazard de agua	
-considerando extensión de agua como hazard de agua para el sitio de salida de atrás y hazard de agua lateral para el de adelante	33-2a/6
-considerando extensión de agua tanto hazard de agua como hazard de agua lateral	33-2a/7
-definiendo áreas no comprendidas en definición de hazard de agua, tales como el rough o áreas injugables adyacentes al fairway como hazard de agua lateral; si se permite	33-8/35
-estableciendo zona de dropee a través de la cancha para alivio de hazard de agua lateral con un bunker adyacente	33-8/37.5
-estableciendo zona de dropee para parte de hazard de agua lateral, cuando es imposible dropear no más cerca del hoyo	33-2a/9
-estableciendo zona de dropee para un green isla	33-2a/10
- modelo de Regla Local permitiendo jugar pelota provisional bajo Regla de hazard de agua	Ap-I-B-I
-permitiendo alivio sin penalidad de estaca inamovible en un hazard de agua, para una pelota que descansa en el hazard	33-8/15
-permitiendo alivio sin penalidad para pelota en hazard de agua; si se permite	33-8/36
-permitiendo dropear al costado del lado del green de hazard de agua, cuando la pelota no puede	

pasar el hazard; si se permite	33-8/2
-permitiendo dropear dentro del hazard de agua, detrás de la pelota, cuando la misma descansa injugable en el mismo hazard; si se permite	33-8/37
-permitiendo dropear en el lado opuesto al punto en que descansa la pelota, en hazard de agua lateral; si se autoriza	26-1/20
información incorrecta sobre Regla Local dada por miembro del Comité; si el jugador podría ser eximido de penalidad y por cuanto tiempo	34-3/1.5
lenguaje sugerido	
-considerando como terreno en reparación daño extenso debido a lluvia fuerte y tráfico	33-2a/3
-considerando como terreno en reparación zona adyacente a camino de carros pavimentado por tener la misma condición que el camino de carros	33-8/25
-considerando fuera de límites pelota que cruza un camino público definido como fuera de límites aún cuando la pelota pueda encontrarse en otra parte de la cancha	27/20
-para cancelar y repetir golpe cuando pelota es desviada por línea de alta tensión	33-8/13
-para eventos donde se permite uso de carros de golf motorizados	33-8/4
‘para dar alivio sin penalidad de bunker cubierto de agua ocasional	33-3/27
-permitiendo alivio de surcos que rodean el green	33-8/24
-prohibiendo dropear en collar del green cuando se alivia de green equivocado	33-8/33
limpiando la pelota en áreas específicas de la cancha que no sean el green; modelo de Regla Local	Ap I-B-4b
líneas temporarias de alta tensión, cables, líneas de teléfono y soportes metálicos; modelo de Regla Local	Ap I-B-7b
mal tiempo; permitiendo a los jugadores interrumpir el juego por acuerdo; si se autoriza	33-8/5
obstrucciones	
-considerando estacas de límites que no tienen significado en el hoyo que se está jugando, como obstrucciones inamovibles	24/5
-considerando piedras en bunkers como obstrucciones movibles; modelo de Regla Local	Ap I-B-5
-considerando terreno en reparación, la zona adyacente a camino pavimentado para carros y tener la misma condición que el camino	33-8/25
-considerando todas las estacas de la cancha (excepto las que marcan límites), obstrucciones inamovibles	33-8/16
-considerando un cerco interno que marca límites obstrucción inamovible; si se permite	33-8/14
-otorgando alivio de camino no pavimentado solamente para el golpe de salida; si se autoriza	33-8/20
-otorgando alivio, en todos los casos, en el fairway al costado de un camino pavimentado, o en zona de dropeo, cuando el punto más cercano de alivio efectivamente no da alivio; si se permite	33-8/19
-otorgando alivio por obstrucciones inamovibles temporarias; modelo de Regla Local	Ap I-B-7a
-permitiendo alivio por interferencia en campo visual de caja de control de irrigación, próxima al fairway; si se autoriza	33-8/17
-permitiendo alivio sin penalidad por interposición, en línea de juego, de obstrucción inamovible situada dentro del largo de dos palos del green	Ap I-B-6
-permitiendo alivio sin penalidad por obstrucción visual de cerco protector cercano a línea de juego	33-8/18
-permitiendo alivio sin penalidad por estaca inamovible de un hazard de agua, para pelota que descansa en el hazard; si se permite	33-8/15
-permitiendo repetir el golpe, sin penalidad, cuando boca de riego desvía la pelota; si se permite	33-8/12
-Regla Local permitiendo al jugador, a su opción, tratar a obstrucciones inamovibles temporarias (OIT) tanto como OIT como onstrucción inamovible para obtener alivio	33-8/45
procedimiento de alivio sin penalidad acordado por error por jugador y contrario por obstrucción de camino; si puede presentarse reclamo válido, después del procedimiento seguido, cuando contrario descubre que camino ha sido considerado parte integrante de la cancha por Regla Local	2-5/8.5
zona de dropeo	
-cuando cerco protector se interpone en la línea de juego	33-8/18
- modelo de Regla Local estableciendo zonas de dropeo como opción adicional a la de las Reglas 24-2b, 24-3, 25-1b, 25-1c, 25-3, 26-1 y 28	Ap I-B-8

-otorgando alivio de camino pavimentado en todos los casos en zona de dropeo, cuando punto más cercano de alivio efectivamente no da alivio; si se autoriza	33-8/19
-para alivio de hazard de agua lateral con bunker adyacente	33-8/37.5
-para alivio de zona de plantaciones jóvenes	33-8/26
-para parte de hazard de agua lateral donde es imposible dropear no más cerca del hoyo	33-2a/9
-para un green isla	33-2a/10
zonas ambientalmente sensibles; modelo de Regla Local clarificando procedimiento de alivio	Ap I-B-2b

REPARAR

Ver también **DAÑO; TERRENO EN REPARACIÓN**

hoyo dañado	
-procedimientos para reparación; dañado por pique de pelota; por otras causas	16-1a/6
-reparado después que el jugador embocó pero antes que lo haga contrario, co-competidor o compañero	1-2/3.5
-tocar borde interno del hoyo al repararlo; si se permite	16-1a/5
línea de putt	
-dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies; si puede repararse	16-1a/13
-depresión expuesta cuando se quita bellota parcialmente enterrada; si puede repararse	16-1a/7
-tapón de hoyo viejo hundido o levantado en línea de juego; opciones de alivio disponibles	16-1c/3
marcas de clavos	
-daños alrededor del hoyo; si se permite repararlos	16-1c/4
-presionados hacia abajo cuando jugador repara tapón de hoyo viejo	16-1a/16.5
-reparados durante reparación de pique	16-1a/16
palo o palos	
-dañado en curso normal del juego se rompe en pedazos al repararlo; si puede reemplazarse	4-3/3
-dañado por causa ajena o por bando contrario; si puede repararse o cambiarse	4-3/9.5
-significado de "reparar" cuando el palo se daña en curso normal del juego	4-3/2
pique de pelota	
-área del swing a intentar mejorada por reparación del pique de pelota del golpe anterior	13-2/21
-reparado en área donde debe dropearse la pelota	13-2/10
pique de pelota en el green	
-en posición de ayudar al jugador; si el jugador puede evitar que el contrario lo repare	16-1c/2
-hoyo dañado por pique de pelota; si puede ser reparado por el jugador	16-1a/6
-parcialmente en el green y fuera del mismo, en línea de juego; si se permite repararlo	16-1c/1.5
-reparado por el caddie; si se permite	6-4/10
-reparado por segunda vez	16-1c/1
tapones de hoyos viejos y otro césped levantado	
-en línea de juego, hundido o levantado; opciones de alivio	16-1c/3
-Regla Local permitiendo reparar tapones de césped en el green que no tengan 108 cm. de diámetro	33-8/30
-reparado por el caddie; si se permite	6-4/10

RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR

anulando o modificando penalidad de descalificación	
-circunstancias que justifican suprimir penalidad de descalificación por llegar tarde al sitio de salida	6-3a1/5
-por entregar tarjeta con score equivocado	33-7/4
-por no embocar en juego por golpes	33-
7/2	

-si se justifica si el competidor no sabía una penalidad y entrega un score erróneo	33-7/4.5
caddie	
-infringe condición de transporte	33-1/9.5
-levanta pelota de co-competidor sin autorización y la sustituye por otra pelota que co-competidor juega	20-1/5
-practica o prueba superficie del los greens de la cancha antes de vuelta de juego por golpes	7-1b/5
capitan o entrenador del equipo; si Comité puede adoptar condición haciendo que sean parte del equipo del jugador	33-1/11.5
Comité da información incorrecta sobre Reglas al jugador; durante cuanto tiempo el jugador puede proceder de acuerdo a esa información	34-3/1.5
competidor que sabe que un jugador ha infringido una Regla no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma	33-7/9
golpe de hándicap	
-reclamado después de conceder el hoyo	6-2a/4
-reclamado en un hoyo por error; error se descubre antes de terminar el hoyo	6-2a/3
-tomado por error en un match con handicap; condición del reclamo posterior	2-5/13
handicap incorrecto	
-anotado en tarjeta de score por Comité; error descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
-para el compañero en foursome juego por golpes anotado en tarjeta de score; error descubierto después de cerrada la competencia	6-2b/2.5
handicaps individuales no anotados en tarjeta en competencia foursome	6-2b/4
información incorrecta sobre las Reglas	9/1
jugador procede según fallo de árbitro; versión de los hechos dada luego por el jugador hace que fallo sea incorrecto	34-3/8
pelota arrojada dentro de límites por causa ajena y jugada; caddie conocía la acción de la causa ajena	15/9
reclamo erróneo aceptado durante el match; jugador discute reclamo después de anunciado el resultado	2-5/10
responsabilizar a los jugadores de la suma de la tarjeta de score	33-1/7
score del jugador anotado en tarjeta con el nombre de su co-competidor y viceversa	6-6d/4
score gross del compañero con mejor score neto omitido en la tarjeta de score	31-3/1
significado de "hándicap" cuando no se utiliza el hándicap completo	6-2b/0.5
tarjeta de score	
-score sin anotar para un hoyo pero total correcto	6-6d/1
-score total sumado es incorrecto; hoyo por hoyo es correcto	6-6d/2
uso de un sitio de salida equivocado atribuido a que Comité no puso el número de los hoyos en el sitio de salida	11-5/2

RITMO DE JUEGO

Ver también [DEMORA INDEBIDA](#)

árbitro no penaliza al jugador por infracción a condición de ritmo de juego, por creer que el jugador

ya había perdido el hoyo	34-3/2
autoridad del Comité para establecer orientación sobre el ritmo de juego	Ap.I-C-4
jugadores acuerdan no salir en el orden correcto, para ganar tiempo	10-1c/3

ROCÍO

probando la superficie del green para ver la humedad	16-1d/4
quitando rocío o escarcha	
- cerca de la pelota o en la línea de juego	13-2/35
- de la línea de putt	16-1a/3

ROUGH

Ver también [A TRAVÉS DE LA CANCHA](#)

agua ocasional en el green; punto más cercano de alivio fuera del green en el rough	25-1b/10
asiento mejorado al aliviarse de condición; si debe redroparse si la condición interfiere para golpe con otro palo	24-2c/0.8
cuándo el palo está apoyado en el pasto	18-2b/5
dropear del rough al fairway al obtener alivio según una Regla; si se permite	24-2b/8
pelota en el rough	
-encontrada luego de dos minutos y perdida nuevamente; tiempo permitido para la búsqueda	27/3
-levantada por co-competidor a pedido del jugador; resultó ser la pelota en juego del jugador	18-2a/16
-movida accidentalmente; asiento original alterado; pelota repuesta en lugar equivocado y jugada	18-2a/21.3
-movida accidentalmente; pelota colocada en lugar de dropeada cuando lugar original no es determinable	18-2a/21.5
-movida hacia adelante al preparar el golpe; pelota no queda estacionada cuando se la repone	20-3d/3
-movida luego de hacer swing de práctica cerca de la pelota, y tocado el pasto detrás de la pelota	18-2a/30
-tocada y rotada para identificarla	12-2/2
pelota equivocada jugada desde el rough	
-a hazard de agua profundo; procedimiento para co-competidor a quien posiblemente pertenece la pelota	15-3b/1
-hoyo concedido antes de descubrirlo	2-4/9
-luego el jugador gana hoyo con la pelota original; contrario no presenta reclamo durante el juego del hoyo; reclama al día siguiente	2-5/4
pelota oculta en el rough, desalojada por	
-golpe del jugador a su propia pelota en el rough	15-2
-swing de práctica	7-2/7
presionado hacia abajo al remover impedimento suelto	13-2/13
Regla Local definiendo rough y áreas injugables adyacentes al fairway (áreas no incluidas en la definición de hazard de agua lateral), como hazard de agua lateral; si se autoriza	33-8/35

SALIVA

Ver también [AGUA OCASIONAL; IMPEDIMENTOS SUELTOS](#)

aplicar saliva a cara del palo	4-2/4
condición de la saliva	25/6

SCORES Y TARJETAS DE SCORE

Ver también [INFORMACIÓN SOBRE LOS GOLPES EMPLEADOS; MARCADOR](#)

alteración a la tarjeta de score	
-alteración de tabla de golpes de handicap	33-4/1
-cuando se considera entregada tarjeta de score y por ende prohibido corregirla	6-6c/1
-requerimiento que alteraciones en tarjeta de score sean inicialados	6-6a/6
-score corregido por competidor después que marcador se retiró de la zona de entrega	6-6b/7
-score de hoyos anotados en casillas equivocadas; marcador corrige cambiando el número de los hoyos en tarjeta	6-6a/3
-score del competidor anotado en tarjeta con el nombre del co-competidor y viceversa	6-6d/4
competidor que no es marcador, omite notificar en tiempo oportuno al jugador, marcador o Comité de una infracción a las Reglas por el jugador	33-7/9
entregando tarjeta de score	
-con el nombre de otro jugador o sin nombre	6-6d/4
-cuando se considera entregada la tarjeta	6-6c/1
-requerimiento de entregar tarjeta de score en desempate a muerte súbita	33-5/1
-tarjeta de score no entregada prontamente debido a omisión del Comité de indicar a los competidores donde entregar las tarjetas	6-6b/4
-tarjeta distinta entregada por pérdida o deterioro de la original	6-6a/7
error del Comité	
-handicap equivocado anotado en tarjeta por el Comité: error descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
-handicap equivocado aplicado por el Comité ocasiona que jugador no reciba el premio	33-5/2
-penalidad por pelota equivocada no incluida en score del competidor debido a fallo incorrecto del Comité; error descubierto durante la siguiente vuelta y penalidad aplicada retroactivamente; competidor objeta	34-3/1
-score del ganador no publicado debido a error del Comité	34-1b/6
-tarjetas de score no entregadas prontamente debido a omisión del Comité de indicar a los competidores donde entregar las tarjetas	6-6b/4
espectador manifiesta que score del competidor es incorrecto	6-6d/5
exigencia de que scores sean ingresados en computadora	6-6b/8
firmando tarjeta de score	
-competidor omite firmar tarjeta y culpa al Comité por no darle tiempo suficiente	33-7/3
-competidor pone inicial en lugar reservado para la firma	6-6b/2
-competidor y marcador firman tarjeta de score en lugar equivocado	6-6b/1
-en foursome juego por golpes	29/6
-marcador no designado por Comité firma la tarjeta	6-6b/5
-marcador se niega a firmar tarjeta del competidor después de disputa resuelta a favor del competidor	6-6a/4
-omisión del competidor de firmar tarjeta de score descubierta después de cerrada la competencia	34-1b/2
-omisión del competidor de firmar tarjeta en la primera vuelta, descubierta al terminar la última vuelta	6-6b/3
-requerimiento de que las alteraciones de scores en la tarjeta deben ser inicialados	6-6a/6
golpes de penalidad	
-competidor correctamente advertido por co-competidor de que ha incurrido en	

penalidad; competidor no está de acuerdo y omite incluir la penalidad en tarjeta; Comité toma conocimiento del incidente después de cerrada la competencia	34-1b/1.5
-competidor desconociendo penalidad entrega un score equivocado; si se justifica dejar sin efecto o modificar la penalidad de descalificación	33-7/4.5
-competidor omite incluir penalidad en score de la primera vuelta debido a fallo incorrecto del Comité; Comité corrige el error en la segunda vuelta	34-3/1
-infracción a la Regla de 14 palos; dónde se aplica la penalidad	4-4a/10
-omitido en la tarjeta entregada por el jugador	34-1b/1
guía para determinar qué pelota cuenta cuando el jugador procede según la Regla 3-3	3-3/0.5
haciendo responsable a los competidores por suma de los scores; si se permite	33-1/7
handicap	
-anotación de score gross mas bajo afecta resultado del hoyo en competencia stableford con handicap	32-2a/3
-anotación de score gross mas bajo en un hoyo, no afecta el resultado del hoyo en competencia stableford con handicap	32-2a/4
-anotación de score gross mas bajo no afecta el resultado del hoyo en competencia contra bogey o contra par con handicap	32-2a/5
-competencia en la que los dos mejores de cuatro scores se usan para determinar el ganador; competidor entrega tarjeta de score con un handicap mayor	6-2b/5
-competidor anota handicap incorrecto del compañero en competencia foursome por golpes; error descubierto después de cerrada la competencia	6-2b/2.5
-handicap equivocado aplicado por Comité ocasiona que jugador no reciba el premio	33-5/2
-handicap equivocado anotado en la tarjeta por Comité; error descubierto antes de cerrarse la competencia	6-2b/3.5
-scores del bando traspuestos en un hoyo dan al bando ventaja en competencia four-ball stableford con handicap	32-2a/2
-scores del bando traspuestos en un hoyo no dan al bando ventaja en competencia four-ball stableford con handicap	32-2a/1
-significado de "handicap" cuando no se utiliza el total del mismo	6-2b/0.5
-significado de "handicap" para los propósitos de la Regla 6-2	6-2/1
juego four-ball	
-competidor anota score en hoyo no completado	31-7a/1
-menor score gross atribuido al compañero equivocado	31-7a/2
-scores del bando traspuestos en hoyo; bando no se beneficia en competencia four-ball stableford con handicap	32-2a/1
-scores del bando traspuestos en hoyo; bando se beneficia en competencia four-ball stableford con handicap	32-2a/2
-score gross del compañero con mejor score neto omitido en la tarjeta	31-3/1
marcador	
-anota score equivocado a sabiendas; competidor no sabe que score es equivocado	6-6a/5
-anota score equivocado a sabiendas; competidor sabe que score es equivocado	1-3/6
-competidor designa, por sí, su marcador	6-6a/1
-competidor juega varios hoyos sin marcador	6-6a/2
-desaparece con tarjeta del competidor	6-6b/6
-no designado por Comité firma la tarjeta	6-6b/5
-score corregido por competidor después que el marcador abandona el área en la que se entrega tarjeta	6-6b/7
-se niega a firmar tarjeta del competidor después de disputa resuelta a favor del competidor	6-6a/4
-y competidor firman tarjeta en lugar equivocado	6-6b/1
match play	
-jugador al informar score equivocado hace que el contrario con posibilidad de empatar levante la pelota	9-2/6
-jugador concede match después de haberlo ganado, cuando contrario presenta un reclamo inválido respecto de los golpes empleados	2-4/15

-jugador concede match por malentender score del contrario en el último hoyo	2-4/14	
-jugador informa score incorrecto para un hoyo; error descubierto varios hoyos después	9-2/9	
-jugador y contrario dan por empatado un hoyo; después de que el resultado fue publicado jugador se da cuenta que él ganó el hoyo y debió haber ganado el match; luego presenta un reclamo	2-5/9	34-1b/7
-score equivocado en tarjeta en vuelta de clasificación descubierto durante match play		
-score equivocado en tarjeta en vuelta de clasificación descubierto; jugador descalificado había avanzado en match play; opciones del Comité acerca de contrarios derrotados por el jugador	34-1b/8	
modificando penalidad de descalificación por entregar score equivocado	33-7/4	
no todos los scores cuentan		
-aplicación de penalidad de descalificación en competencia en la que no todos los scores de los miembros del equipo cuenta en cada vuelta	33/8	
-competencia en la que los dos mejores scores de los competidores determinan el ganador; competidor entrega tarjeta con handicap mayor	6-2b/5	
scores del hoyo		
-anotado en casillero equivocado; jugador corrige el error alterando los números de los hoyos en la tarjeta	6-6a/3	
-los nueve primeros scores anotados en los segundos 9 hoyos y viceversa	6-6d/3	
-score no anotado en un hoyo pero el total es correcto	6-6d/1	
-scores del competidor anotados en tarjeta del co-competidor y viceversa	6-6d/4	
score con pelota equivocada puede contar en algunas circunstancias		
-co-competidor levanta pelota el competidor y la coloca a un lado; el jugador la juega desde ese lugar	15-3b/3	
-juego de pelota equivocada en juego por golpes, no rectificado; error descubierto después de cerrarse la competencia	34-1b/3	
-juego de pelota equivocada no rectificado por consejo de miembro del Comité	33-7/5	
-miembro del Comité incorrectamente dice al jugador que termine el hoyo con pelota provisional	34-3/3.7	
-pelota arrojada a la cancha por causa ajena y jugada; ni el jugador ni el caddie conocían la acción de la causa ajena	15/10	
score neto cero o menos cero	2-1/2	
score total anotado por el competidor es incorrecto	6-6d/2	
tarjeta de score o lápiz usados para calcular distancia	14-3/2	

SEGUNDA PELOTA

Ver también [PELOTA PROVISIONAL; DUDAS CON RESPECTO AL PROCEDIMIENTO; SERIA INFRACCIÓN A LAS REGLAS](#)

determinación de cual pelota cuenta cuando se juegan dos		
-guía para determinar cual cuenta cuando se procede según Regla 3-3	3-3/0.5	
-si score con segunda pelota cuenta si fue dropeada en lugar equivocado y jugada	3-3/5	
espectador manifiesta que la pelota fue movida por causa ajena; jugador no está seguro; proceder del jugador si fallo del Comité no se obtiene en tiempo razonable	18-1/4	
explicación de “cualquier pelota que él haya jugado”	18/7	
jugador desea que la pelota provisional sirva como pelota en juego si la original está fuera de límites o injugable	27-2/1	
jugador invoca Regla 3-3 (dudas con respecto al procedimiento)		

-competidor anuncia intención de jugar dos pelotas; juega la original y antes de dropear la segunda opta por no jugarla	3-3/7.5
-competidor dropea una pelota según dos Reglas diferentes, en lugar de jugar segunda pelota	3-3/11
-competidor dropea una pelota según dos Reglas distintas, en lugar de jugar segunda pelota; la dropeada rueda a la condición de la que se obtuvo alivio	3-3/12
-competidor invoca Regla 3-3; segunda pelota jugada en primer término del sitio donde descansaba la original	3-3/14
-competidor juega pelota original; luego invoca Regla 3-3 y juega una segunda pelota	3-3/6
-competidor juega tres pelotas cuando duda de sus derechos	3-3/10
-competidor juega una segunda pelota sin anunciar su intención de invocar Regla 3-3 y omite informar hechos al Comité	3-3/6.5
-competidor levanta la segunda pelota, completa hoyo con la original y juega desde el próximo sitio de salida	3-3/8
-competidor levanta y dropea pelota original; luego coloca otra pelota en el sitio donde estaba la original y la juega	3-3/13
-en match play; si se permite	3-3/9
-pelota dropeada en lugar equivocado y jugada; segunda pelota dropeada en lugar correcto; ambas pelotas son jugadas hasta el final	3-3/3
-pelota dropeada en lugar equivocado y no jugada; segunda pelota dropeada en lugar correcto; ambas pelotas son jugadas hasta el final	3-3/4
-pelota jugada según Regla de hazard de agua; pelota original encontrada en hazard embocada como segunda pelota	26-1/5
-pelota provisional usada como segunda pelota cuando no puede determinarse si la original está fuera de límites	3-3/1
-y juega segunda pelota a pesar de fallo en contra de miembro del Comité	3-3/2
 match play	
-jugador con honor juega desde fuera del sitio de salida; orden de juego si contrario exige la repetición del golpe	11-4a/1
-jugador invoca la Regla 3-3 en match; si se permite	3-3/9
 movida después de prepararse el golpe; si se cancela penalidad si segunda pelota nunca se convierte en pelota en juego	
	15/7
 pelota equivocada jugada creyendo que es la provisional o la segunda pelota	
	15/7
 pelota original golpea a la segunda pelota o viceversa	
	3-3/7
 significado de "golpe de penalidad incurrido únicamente por jugar una segunda pelota que no ha de contar" cuando el jugador juega segunda pelota según la Regla 20-7c	
	20-7c/5
SERIA INFRACCIÓN DE LAS REGLAS	
<i>Ver también</i> ACUERDO PARA DEJAR SIN EFECTO LAS REGLAS; ETIQUETA	
 ejerciendo influencia	
-aplicación de penalidad de descalificación por Regla 1-2 en competencia por equipos en la que no todos los scores de los miembros del equipo cuentan en cada vuelta	33/8
-contrario o co-competidor que atiende asta-bandera para el jugador deliberadamente omite sacarla; la pelota golpea asta-bandera	17-3/2
-pelota intencionalmente desviada o detenida	1-2/5.5
-pelota intencionalmente desviada o detenida en el green por co-competidor	19-1/5
 etiqueta	
-penalidad de descalificación por comportamiento inaceptable; si se permite	33-8/6
-significado de "seria infracción a la etiqueta"	33-7/8
 guía para determinar cuando ha ocurrido una seria infracción a la Regla 1-2	
	1.2/0.5
 jugador colocado en seria desventaja en juego por golpes debido a fallo incorrecto del Comité	
	34-3/3.3

jugador en match juega de lugar equivocado por directiva de miembro del Comité; error descubierto antes que el jugador inicie el próximo hoyo; procedimiento cuando una seria infracción está involucrada	34-3/3
jugando de lugar equivocado	
-ejemplo de seria infracción a la Regla de hazard de agua lateral	26-1/21
-hazard de agua tratado como hazard de agua lateral	26-1/11
-jugador ejecuta segundo golpe, considera su pelota injugable y regresa al sitio de salida	28/6
-jugador invoca la Regla 3-3 (dudas respecto del procedimiento); guía para determinar que pelota cuenta	3-3/0.5
-jugador obtiene significativa ventaja al jugar desde zona ambientalmente sensible	33-8/44
-jugando desde zona ambientalmente sensible	33-8/43
-pelota considerada injugable en hazard de agua; dropeada en el mismo y jugada	20-7/2
-pelota dropeada fuera del bunker según opción de la Regla que requiere sea dropeada en el bunker	28/10
-pelota dropeada y jugada en área donde se perdió la original	27-1/3
-pelota dropeada y jugada según la Regla 25-1c sin conocimiento o virtual certeza de que la pelota original esté en condición anormal del terreno	25-1c/2
-pelota jugada desde el green desviada por causa ajena en movimiento; golpe no repetido	19-1/3
-pelota jugada desde el sitio en que fue desviada al fuera de límites por un vehículo de mantenimiento	20-7/1
-pelota jugada desde terreno en reparación abandonada y alivio tomado según Regla de terreno en reparación	18-2a/8.5
-pelota se cree perdida en bunker; jugador dropea y juega una pelota sustituta en el bunker; la original es encontrada luego fuera del bunker	20-7c/3
-pelota jugada según Regla de hazard de agua; pelota original encontrada luego fuera del hazard	26-1/3
-pelota jugada según Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza de que la original esté en el hazard; original encontrada luego en el hazard	26-1/4
-pelota perdida tratada como movida por causa ajena en ausencia de conocimiento o virtual certeza a tal efecto	27-1/2.5
pelota equivocada creyendo que es segunda pelota jugada según la Regla 20-7c	15/7
significado de "seria infracción a la etiqueta"	33-7/8
SINGLE MATCH	
acuerdo	
-para conceder uno o mas hoyos	2-4/22
-para conceder putts cortos	1-3/2
-para considerar el hoyo empatado durante el juego del mismo	2-1/1.5
ambos finalistas de un match son descalificados	33/3
árbitro	
-corrige fallo dado en el hoyo anterior después que juego del hoyo siguiente ha comenzado	34-2/6
-corrige fallo dado en el último hoyo del match, después que los jugadores abandonaron el green	34-2/5
-incorrectamente informa a jugador penalidad de pérdida de hoyo; ambos bandos levantan sus pelotas; árbitro descubre el error	34-2/7
carro de golf compartido por jugador y contrario desvía o detiene la pelota en movimiento del jugador	19/1
consejo	
-buscado por el jugador y dado por el contrario	8-1/25
-si los compañeros pueden intercambiar consejos en match individual después que el	

resultado del hoyo o match del four-ball, jugado simultáneamente, fue decidido	30-3/1	
cuando		
-comienza y termina la vuelta estipulada	2/2	
-el resultado del match está "oficialmente anunciado"	2-5/14	
cuando termina el juego de un hoyo en match individual para que los jugadores puedan practicar entre hoyos	7-2/1	
fallo incorrecto del árbitro coloca al jugador en juego por golpes en seria desventaja; cuándo puede revertirse el fallo	34-3/3.3	
jugador invita a tercera persona a jugar con el match individual; contrario se opone y juega el match bajo protesta	2/1	
jugadores que no pueden acordar fecha para un match foursome, acuerdan jugar match individual entre un jugador de cada bando para decidir el equipo que concederá el match; si se permite	2-4/21	
lesión o problema físico		
-interrumpiendo el juego debido a problema físico	6-8a/3	
-postergación del match final debido a lesión del jugador		6-3a/1
match y juego por golpe simultáneos		
-jugador en juego por golpes que necesita un marcador, se une a jugadores que disputan un match	33-1/5	
-jugador en match individual, simultáneamente compete en un evento juego por golpes	33-1/6	
matches four-ball y single simultáneos		
-jugador ejecuta golpe con palo que no conforma con las Reglas; si el compañero es descalificado en su match individual	30-3/1	
-jugador inicia vuelta con 15 palos; si el compañero del four-ball incurre en penalidad en el match individual	30-3/1	
-jugador ocasiona movimiento de la pelota del compañero; si se aplica penalidad al jugador en el match individual	30-3/1	
-jugador ocasiona movimiento de la pelota del contrario; si se aplica penalidad al jugador en el match individual con el otro contrario	30-3/1	
-si concesión hecha bajo ciertas circunstancias se aplica al four-ball match, al match individual o a ambos	30-3/1	
-si compañeros pueden intercambiar consejos en match individual después de que el resultado del hoyo o match del four-ball, jugado simultáneamente, fue decidido	30-3/1	
orden de juego		
-jugador con honor juega desde fuera del sitio de salida; orden de juego si el contrario requiere cancelar el golpe	11-4a/1	
-jugador juega fuera de turno en match después que el juego fue suspendido por Comité y después que el contrario discontinuó el juego	6-8b/3.5	
-por pelota provisional jugada no del sitio de salida	10/4	
pelota estacionada movida accidentalmente		
-golpe del jugador mueve pelota del contrario que está cerca	18-3b/1	
-pelota del jugador alejada por contrario después de la concesión del golpe, mueve la pelota del contrario	18-2a/18	
-por carro de golf compartido por jugador y contrario	18/8	
resultado del match cuando el jugador está dormido y el contrario concede	2-3/2	
verdadero estado del match no determinable; recomendaciones al Comité	34-3/5	

SITIO DE SALIDA EQUIVOCADO

Ver también SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA

juego por golpes

- grupo juega de sitio de salida equivocado; error corregido 11-5/4
- grupo juega de sitio de salida equivocado; lo atribuye a error del Comité al no indicar los números de hoyos en los sitios de salida; si Comité debería dejar sin efectos las penalidades 11-5/2
- significado de "próximo sitio de salida" después de que los jugadores han jugado de sitio de salida equivocado 11-5/1

match play; pelota jugada de sitio de salida equivocado va fuera de límites; contrario no exige la repetición del golpe 11-5/3

SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA

Ver también CONDICIÓN DE OBJETO; GOLPE Y DISTANCIA; MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; TEE

agua ocasional cubre totalmente sitio de salida; opciones del Comité para match y juego por golpes 25-1b/4

bolsa de palos del jugador puesta para hacer sombra sobre la pelota en el tee 14-2/2.5

competencia foursome

- cambiando de compañero después de jugar desde el primer sitio de salida 29/1
- condición de la competencia establece cual de los compañeros del foursome debe jugar en el primer sitio de salida; si está permitido 33-1/3.5
- golpe de salida va fuera de límites en mixed foursome (sitios de salida diferentes para damas y caballeros); de cual sitio de salida juega el compañero el próximo golpe 29/2
- jugador y compañero ejecutan el golpe en el mismo sitio de salida 29-1/9
- si el compañero que se adelantó antes que el golpe de salida fuera jugado, puede regresar al sitio de salida para jugar pelota provisional 29-1/4.5

golpe ejecutado a la pelota que descansa a través de la cancha

- en raíces de árbol, errado; el jugador la considera injugable y desea volver al sitio de salida 28/7
- jugador considera su pelota injugable y regresa al sitio de salida 28/6

golpe falla a la pelota sobre el tee

- jugador presiona pasto detrás de la pelota antes del próximo golpe 13-2/2
- luego el jugador coloca el tee más bajo 18-2a/1
- luego el jugador prepara el golpe y accidentalmente voltea la pelota del tee 11-3/1
- próximo golpe va fuera de límites; si puede colocarse la pelota en cualquier lugar del sitio de salida para el golpe siguiente 20-5/1

iniciando el juego desde los hoyos 1 y 10 33-1/3

jugadores acuerdan no jugar desde el sitio de salida en el orden correcto a fin de ahorrar tiempo; si es acuerdo para dejar sin efecto las Reglas 10-1c/3

marcas del sitio de salida

- competidores determinan lugar desde donde jugar al faltar ambas marcas 11-4b/3
- competidores estiman área del sitio de salida cuando falta una marca 11-4b/2
- movidas por el jugador 11-2/2
- movidas y/o hoyos reubicados durante una vuelta de juego por golpes 33-2b/1
- su condición después del primer golpe 11-2/1

pararse sobre una alfombra en sitio de salida 13-3/1

pasto detrás de la pelota arrancado o cortado por el jugador en sitio de salida	13-2/3
pelota en o sobre obstrucción movable en sitio de salida	25-2/8
pelota se entierra en sitio de salida	25-2/8
pelota jugada desde sitio de salida fuera de turno abandonada y otra pelota jugada en orden correcto	10-2c/1
pelota jugada desde fuera del sitio de salida	
-competidor juega desde fuera del sitio de salida en foursome juego por golpes; compañero repite el golpe	29-1/2
-discusión acerca de si el competidor jugó desde fuera del sitio de salida	34-3/4
-en foursome match	29-1/1
-va fuera de límites	11-4b/6
-orden de juego cuando contrario requiere que el jugador con el honor repita el golpe jugado desde fuera del sitio de salida	11-4a/1
pelota movida, levantada o tocada	
-golpe a la pelota sobre el tee errado; jugador prepara el golpe y accidentalmente voltea la pelota del tee	11-3/1
-golpe apenas toca la pelota que cae del tee; el jugador la levanta y coloca nuevamente sobre el tee	18-2a/2
-golpe de salida considerado por error fuera de límites, pelota levantada; jugador regresa al sitio de salida y juega otra pelota	18-2a/11
-golpe errado desde sitio de salida; jugador luego cambia la altura de la pelota en el tee	18-2a/1
-pelota movida accidentalmente por swing de práctica antes de ejecutar golpe de salida	18-2a/19
pelota original	
-encontrada dentro de los cinco minutos del periodo de búsqueda, después de poner otra pelota sobre el tee pero no jugada	27-1/1
-fuera de límites; pelota colocada sobre el tee según golpe y distancia, cae del tee al preparar el golpe	11-3/3
pelota provisional jugada fuera de turno desde el sitio de salida	10-3/1
rama que interfiere backswing en sitio de salida rota por el jugador	13-2/14
Regla Local	
-considerando área adyacente a un hoyo como fuera de límites para el juego de un hoyo en particular pero no para el juego de los demás hoyos	33-2a/14
-considerando área adyacente a un hoyo como fuera de límites para golpe jugado desde el sitio de salida solamente; si se autoriza	33-2a/14
-considerando área que rodea sitio de salida como dentro de límites para el golpe de salida pero fuera de límites de ahí en adelante; si se autoriza	33-2a/13
rocío y escarcha; si se permite su remoción	13-2/35
sitio de salida equivocado	
-jugar de sitio de salida equivocada atribuido a omisión del Comité al no indicar números de los hoyos en sitios de salida	11-5/2
-pelota jugada desde sitio de salida equivocado en juego por golpes; error corregido	11-5/4
-pelota jugada fuera de límites, y no se exige repetición del golpe	11-5/3
-significado de "próximo sitio de salida" después que los competidores han jugado de sitio de salida equivocado	11-5/1
sombra de espectador bloquea la luz del sol sobre la pelota del jugador en el tee	14-2/2.5
suspensión del juego declarada por el Comité	
-un competidor del grupo desea completar el hoyo después de que otro jugador discontinuó	

el juego; si se permite	6-8b/3
-opciones para los jugadores si un competidor del grupo jugó desde el sitio de salida	6-8b/2

SITUACIONES PELIGROSAS

abejas interfieren con el juego	1-4/10
compañeros no interrumpen juego inmediatamente contra de dispuesto en condición de competencia	30-3e/1
condición que requiere inmediata interrupción del juego; pautas para dejar sin efecto o modificar penalidad de descalificación por no interrumpir inmediatamente el juego	6-8b/7
definición	1-4/11
peligro de montículos de hormigueros de hormigas ponzoñosas	33-8/22
serpiente de cascabel interfiere con el juego	1-4/10

STABLEFORD (COMPETENCIA)

Ver también **CONTRA BOGEY (COMPETENCIA); FOUR-BALL STABLEFORD**

compitiendo simultáneamente en competencia stableford y juego por golpes	32-1/1
cuando se permite la práctica entre hoyos	7-2/1
en competencia four-ball stableford con handicap	
-scores del bando traspuestos en un hoyo pero bando no se beneficia	32-2a/1
-scores del bando traspuestos en un hoyo y beneficia al bando	32-2a/2
handicap y competencia con handicap	
-anotación de score gross menor afecta el resultado del hoyo	32-2a/3
-anotación de score gross menor no afecta el resultado del hoyo	32-2a/4
infracción a Regla por ambos compañeros en el mismo hoyo en four-ball stableford	32-2b/1
omitiendo hoyos en competencia stableford	32-1/2
score cero o menos cero	2-1/2

STANCE

Ver también **MEJORANDO EL ESPACIO DEL STANCE O SWING A INTENTAR, POSICION O ASIENTO DE LA PELOTA O LA LÍNEA DE JUEGO O PUTT; PREPARANDO EL GOLPE**

agua visible debido a un esfuerzo desmedido con los pies	25/4
construyendo un stance	
-arrodillado sobre toalla o poniendo toalla alrededor de las rodillas mientras ejecuta el golpe	13-3/2
-jugador construye un stance; corrige error antes de ejecutar el golpe	13-3/5
-parado sobre alfombra en sitio de salida	13-3/1
-volteando el borde del bunker para nivelar el stance	13-3/3
cuando se preparó el golpe en un hazard	18-2b/2
en bunker o hazard de agua	
-asiento de pelota del jugador cambiado por otro jugador al tomar stance	20-3b/2

-hundiendo con los pies para un golpe o golpe de práctica; si la acción constituye “probar la condición del hazard” quebrantando la Regla 13-4a	13-4/0.5
-impedimento suelto pateados accidentalmente al bunker por el jugador; no interfieren stance o asiento de la pelota; el jugador lo levanta; si se permite	13-4/14
-impedimentos sueltos movidos accidentalmente por jugador; stance no mejorado	13-4/13
-impedimentos sueltos tocados y movidos por jugador con el pié al acercarse a la pelota en hazard	13-4/3-5
-pateando el suelo en hazard o agua en hazard de agua; si la acción constituye “probar la condición del hazard” quebrantando la Regla 13-4a	13-4/0.5
-pelota se mueve después de tomar stance	18-2b/3
-stance nivelado volteando borde del bunker; si se permite	13-3/3
-stance tomado con el palo; jugador decide cambiar el palo; si se permite	13-4/26
-stance tomado firmemente a cierta distancia de donde se encuentra la pelota para simular próximo golpe; si se permite	13-4/0.5
-stance tomado firmemente; jugador arregla pisadas después de decidir jugar un tipo de golpe diferente	13-4/0.5
-stance tomado sin el palo; si se permite	13-4/24
interferencia con el stance por	
-agujero de animal de madriguera; no es razonable jugar golpe debido a otra condición	25-1b/20
-agujero de divot recién hecho por otro jugador	13-2/8.7
-impedimento suelto que está fuera de límites; si puede removerse	23-1/9
-marcas de sitio de salida para el primer golpe; jugador las mueve	11-2/2
-objeto artificial ubicado fuera de límites; si puede moverse sin penalidad	24-1/3
mejorando el stance por	
-mover accidentalmente impedimento suelto en hazard	13-4/13
-mover impedimentos sueltos en hazard al acercarse a la pelota	13-4/13.5
-mover objeto en crecimiento que interfiere en intento de tomar normalmente el stance	13-2/1.1
-tomar el stance normalmente	13-2/1
-tomar stance normalmente; luego el jugador cambia la dirección de juego	13-2/1.7
pelota dropeada de terreno en reparación rueda a posición donde el mismo área interfiere el stance; si se requiere redropear	20-2c/0.5
pelota se mueve	
-después de que el jugador preparó el golpe, se retiró y volvió a tomar el stance sin apoyar el palo	18-2b/7
-después de que el palo se apoya en pasto inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/5
-en hazard de agua después de tomado el stance; presumiblemente por la corriente o no está clara la causa	14-6/1
punto más cercano de alivio	
-alivio de obstrucción tomado correctamente para golpe hacia el green; la misma obstrucción interfiere golpe necesario hacia un costado	24-2b/9.5
-diagrama ilustrando situaciones donde el jugador debe estimar punto más cercano de alivio debido a que el stance simulado para el golpe a intentar no es posible	24-2b/3.7
-jugador impedido de tomar stance para el golpe a intentar en punto más cercano de alivio, por interferencia de una condición distinta de la que se obtiene alivio	24-2b/3
Regla Local permitiendo alivio de una condición (Comité debería negar el alivio si la interferencia ocurre solo con el stance del jugador)	
-daños hechos por insectos	33-8/21
-daños severos por animales no de madriguera	33-8/32.5
-surcos alrededor del green	33-8/24
“tomar normalmente el stance”	
-jugador debajo de árbol, cambia dirección de juego intentada y toma normalmente	

el stance la segunda vez	13-2/1.7
-jugador intenta tomar normalmente el stance; mejora la línea de juego al mover objeto en crecimiento; stance abandonado y objeto vuelve a su posición original; stance luego tomado normalmente sin mover el objeto	13-2/1.1
-jugador puede jugar en cualquier dirección al “tomar normalmente el stance”	13-2/1.5
-significado de “tomar normalmente el stance”	13-2/1
zona ambientalmente sensible; stance tomado o golpe ejecutado desde ella; explicación de penalidades y procedimientos	33-8/43

STANCE, SWING O DIRECCIÓN DE JUEGO ANORMALES

animal de madriguera	
- agujero de animal de madriguera interfiere el stance; no es razonable jugar un golpe a causa de otra condición	25-1b/20
- aplicación de la Excepción a la Regla 25-1b cuando la pelota descansa bajo tierra	25-1b/25.5
- desechos de animal de madriguera interfieren con golpe hacia el green; árbol impide ese golpe	25-1b/21
- montículo interfiere asiento de la pelota; no existe golpe razonable debido a un arbusto	25-1b/19
después de aliviarse de obstrucción para un golpe hacia el green, la obstrucción interfiere el stance para un golpe obligado hacia el costado	24-2b/9.5
golpe no razonable a la pelota por interferencia de obstrucción inamovible y agua ocasional	24-2b/19
obstrucción que interfiere con un golpe anormal	
- golpe anormal razonable en tales circunstancias	24-2b/17
- golpe anormal no razonable en tales circunstancias	24-2b/18

SWING DE PRÁCTICA

Ver también [PRÁCTICA](#)

dispositivo de elongación usado para hacer swing de práctica	14-3/10.5
elementos de entrenamiento ayuda para swing, tales como funda pesada o argolla en el palo, usados para hacer swing de práctica; si se permite	14-3/10
espacio del swing original a intentar, mejorado al romper rama con swing de práctica; área para el swing finalmente utilizado no estaba afectado por la rama	13-2/24
four ball match; las pelotas de los compañeros descansan en mismo bunker; luego que uno juega desde el bunker el otro hace swing de práctica tocando la arena	30-3f/2.5
impedimento suelto desplazado por swing de práctica mueve pelota en juego	18-2a/20.5
jugador quebranta la(s) Regla(s) más de una vez o con diferentes penalidades	
- infracción a dos reglas con distintas penalidades; se aplica penalidad más severa	1-4/15
- suelo del hazard tocado con swing de práctica; se falla el golpe para sacar la pelota; antes del próximo golpe el palo toca el suelo con otro swing de práctica	1-4/14
- suelo del hazard tocado con varios swing de práctica, jugador advertido de la infracción hace otros swings iguales	1-4/13
palo dañado al hacer swing de práctica; si se considera dañado en curso normal del juego	4-3/1
pelota escondida movida por swing de práctica	7-2/7
pelota movida	
- accidentalmente estando en juego al hacer swing de práctica	18-2a/20

-antes de ejecutar golpe de salida, accidentalmente por swing de práctica	18-2a/19
-jugador efectúa varios swings de práctica cerca de la pelota y toca pasto detrás de la misma; luego la pelota se mueve	18-2a/30
pelota sostenida en la mano contra el grip durante swing o golpe de práctica; si se permite	14-3/6.5
suelo en hazard	
-no tocado al hacerse varios swings de práctica, pero se toca el pasto	13-4/4
-tocado con varios swing de práctica	13-4/3
-tocado con varios swing de práctica, jugador advertido de la infracción hace otros swings iguales	1-4/13
tocar arena en el hazard (o hazard similar); cuando la acción constituye “probar la condición del hazard” en infracción a la Regla 13-4a	13-4/0.5
varilla utilizada para controlar alineación o plano del swing	14-3/10.3

TAPÓN DE HOYO

condición de tapón de hoyo hundido	25/17
marca de clavo en línea de putt aplastada al arreglar tapón de hoyo antiguo; si se permite	16-1a/16.5
Regla Local permitiendo reparar tapones de pasto en el green que no miden 108 mm de diámetro 33-8/30	
tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en línea de putt; alivio disponible para el jugador	16-1c/3

TEE

Ver también **CONDICIÓN DE OBJETO; SITIO DE SALIDA Y MARCAS DEL SITIO DE SALIDA**

golpe a la pelota desde sitio de salida errado; próximo golpe va fuera de límites	20-5/1
golpe a la pelota errado; luego la pelota es accidentalmente volteada del tee	11-3/1
jugador que falla el golpe desde el sitio de salida pone el tee más bajo antes del próximo golpe	18-2a/1
marcando la pelota en hazard con un tee; si se autoriza	13-4/0.5
pelota cae del tee cuando es apenas tocada por el golpe; jugador la levanta, la coloca nuevamente sobre el tee y la juega	18-2a/2
pelota jugada fuera de límites desde sitio de salida equivocado en match play; repetición no exigida	11-5/3
pelota original fuera de límites; pelota colocada sobre en tee según golpe y distancia es tocada al preparar el golpe y cae del tee	11-3/3
sondeando con tee cerca de la pelota, por raíces o rocas	13-2/27
tee que marca posición de la pelota desvía pelota del contrario	20-1/17

TERMINOLOGÍA

“adelantarse a buscar”	27-2a/1.5
“agregado” con referencia a los palos	4-4a/1

“apoyado”	
-cuando se considera apoyado el palo en pasto en hazard de agua	13-4/8
-palo apoyado en pasto inmediatamente detrás de la pelota	18-2b/5
“buena razón para levantar”, cuando el juego está suspendido	6-8c/1
“cualquier pelota que haya jugado”	18/7
cuando “empieza” y “termina” la vuelta estipulada	
-en juego por golpes	3/3
-en match play	2/2
“curso normal del juego”	4-3/1
chipper	4-1/3
“detrás” como aplicado a la Regla 26-1b	26-1/1.5
“directamente atribuible” en Reglas 20-1 y 20 -3a	20-1/15
“directivas específicas”	6-4/1
“elementos” como se aplica en la Regla 14-2a	14-2/0.5
“enterrada”; cuándo se considera la pelota enterrada en el suelo	25-2/0,5
“golpes de penalidad incurridos solamente al jugar una pelota que no ha de computarse” aclaramiento para situaciones en las que el jugador juega una segunda pelota por Regla 20-7c	20-7c/5
“golpes ejecutados al continuar el juego de un hoyo”	7-2/1.7
“handicap”	
-para los propósitos de la Regla 6-2	6-2/1
-cuando no se usa el total del handicap	6-2b/0.5
“hora de salida”	6-3a/2.5
“inmediatamente”, cuando el jugador ejecuta un golpe fuera de turno, en match play, y el contrario desea inmediatamente que el golpe sea cancelado	30-1/1
“inmediatamente recuperable”	18/11
“línea de putt” en el contexto de “parado a horcajadas sobre la línea de putt”	16-1e/1
“lugar estimado” explicación de cómo determinarlo	20-2c/1.5
“marcando la posición de la pelota” métodos permitidos	20-1/16
“margen opuesto” como se aplica en la Regla 26-1c	26-1/14
“máximo alivio disponible” de agua ocasional en bunker	25-1b/5
“mejorar” como se aplica a la Regla 13-2	13-2/0.5
“oficialmente anunciado”	2-5/14
“parado cerca del hoyo”	17-1/1
“podría haber influenciado en el movimiento de la pelota” como se aplica a la Regla 17	17-2/2

“pozo hecho por encargado de cancha” en la definición de terreno en reparación	25/14
“probar la condición de un hazard” en la Regla 13-4a	13-4/0.5
“próximo sitio de salida” después que los competidores jugaron desde sitio de salida equivocado	11-5/1
“punto más cercano de alivio” diagrama ilustrando	25-1b/2
punto por donde la pelota “entró por última vez” en una condición anormal del terreno, cuando la pelota se pierde en esa condición	25-1c/1.5
“reclamo válido” procedimiento	2-5/2
“reglas diferentes” con el propósito de determinar cuando se aplican de penalidades múltiples	1-4/12
“reparar”	4-3/2
“revestido artificialmente”	24/9
“sería infracción a la etiqueta”	33-7/8
“situación peligrosa”	1-4/11
“sólidamente enterrada”	23/2
“tan pronto como sea posible” en Regla 9-2	9-2/1
“tomar normalmente el stance”	
-explicación de “tomar normalmente el stance”	13-2/1
-jugador debajo de un árbol, cambia su intentada dirección de juego, y toma el stance normalmente por segunda vez	13-2/1.7
-jugador intenta tomar normalmente el stance pero mejora la línea de juego al mover objeto en crecimiento que interfiere	13-2/1.1
-jugador puede jugar en cualquier dirección al “tomar normalmente el stance”	13-2/1.5
“único propósito de cuidar la cancha”	1-2/0.7
“virtual certeza”	
-pelota en condición anormal del terreno	25-1c/1
-pelota en hazard de agua	26-1/1
-pelota movida por una causa ajena	27-1/2.5

TERRENO EN REPARACIÓN

Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO (Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS); ÁRBOL O ARBUSTO; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; MARCANDO O DEFINIENDO LA CANCHA; VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO)

árbol caído	
- adherido al tocón	25/9
- en el fairway después de iniciado el juego	25/9.5
- en proceso de ser retirado	25/7
competidor invoca la Regla 3-3 (dudas con respecto al procedimiento)	
- dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda pelota	3-3/11
- dropea una pelota de acuerdo con dos Reglas diferentes en vez de jugar segunda pelota; pelota dropeada rueda a la condición de la que se tomó alivio	
3-3/12	

- levanta y dropea la pelota original y luego coloca segunda pelota donde la descansaba la original y juega	3-3/13
condición de	
- agujeros de aireación	25/15
- árbol caído	23/7
- árbol caído adherido al tocón	25/9
- árbol caído en proceso de ser retirado	25/7
- bunker totalmente en reparación	25/13
- cosa en crecimiento enraizadas en zona ambientalmente sensible	33-8/44.5
- daños graves por animal no de madriguera	33-8/32.5
- grietas en la tierra	25/12
- pozo de estaca removida que define hazard de agua	25/18
- hoyo no en juego cuando dos hoyos en cada green en cancha de 9 hoyos	16/7
- huella de tractor	25/16
- pasto cortado	25/11
- pelota no encontrada pero se sabe que está en árbol situado en terreno en reparación	25/10
- planta no en crecimiento dentro del área de terreno en reparación	25/10.9
- raíces fuera del terreno en reparación de árbol dentro del terreno en reparación	25/10.7
- tapón de hoyo antiguo hundido o levantado en línea de putt	16-1c/3
- tapón de hoyo hundido	25/17
- tarugos de aireación	23/12
- tocón de árbol	25/8
explicación de "pozo hecho por encargado de la cancha" en la definición de terreno en reparación	
25/14	
interferencia por terreno en reparación y alguna otra condición	
- obstrucción en terreno en reparación interfiere con swing del jugador	24-2b/10
- pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación	25-1b/11
- pelota en agua ocasional dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones en un solo procedimiento	25-1b/11.5
- pelota enterrada en terreno en reparación en zona cortada baja	
25-2/4	
- Regla Local considerando terreno en reparación zona adyacente a sendero para carros de superficie artificial	33-8/25
juego prohibido desde el terreno en reparación	
- golpe ejecutado desde zona ambientalmente sensible marcada como terreno en reparación	33-8/43
- pelota dropeada en terreno en reparación desde donde está prohibido el juego luego de declarada injugable; después se dropea pelota de acuerdo con Regla de terreno en reparación	25-1b/14.5
- si el jugador puede dropear una pelota dentro del terreno en reparación donde el juego está prohibido	20-7/3
jugador con derecho a alivio por terreno en reparación, levanta la pelota	
- luego repone la pelota y la juega desde posición original	18-2a/12
- y decide no aliviarse; desea proceder de acuerdo con la Regla de pelota injugable	18-2a/12.5
jugador entra en zona ambientalmente sensible marcada como terreno en reparación para recuperar la pelota	
	33-8/42
marcando zonas ambientalmente sensibles como terreno en reparación	
	33-8/41
material apilado para su remoción	
- agujas de pino apiladas para su remoción interfieren en línea de juego después de dropear la pelota para aliviarse de las mismas	25-1b/17
- árbol caído en proceso de remoción	25/7
- pasto cortado	25/11

mejorando la línea de juego al aliviarse de terreno en reparación	25-1b/3
opciones del Comité	
- daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico, declarados terreno en reparación	33-2a/3
- declarando una zona como terreno en reparación durante una vuelta de la competencia	33-2a/2
- facultad del árbitro para declarar terreno en reparación	34-2/1
orden de juego cuando dos pelotas están en terreno en reparación y los dos jugadores se alivian	10/1
pelota jugada desde terreno en reparación y luego se toma alivio bajo la Regla de terreno en reparación	
- pelota original abandonada	18-2a/8.5
- pelota original recuperada por el jugador	18-2a/8
pelota perdida o no encontrada	
- aclaración del punto por donde la pelota “entró por última vez” al terreno en reparación cuando la pelota se pierde en el mismo	25-1c/1.5
- en terreno en reparación o en rough alto; si el jugador puede tratar la pelota como en terreno en reparación	25-1c/1
- no encontrada pero sabiendo que está en árbol situado en terreno en reparación	25/10
- pelota jugada de acuerdo con Regla de pelota perdida en terreno en reparación después de jugar otra pelota bajo el procedimiento de golpe y distancia	15/8
- pelota jugada desde zona de terreno en reparación se pierde en la misma zona	25-1c/3
- Regla Local declarando acumulación de hojas a través de la cancha (en hoyos específicos) como terreno en reparación 33-8/31	
- si la pelota provisional se convierte en pelota en juego si la original se perdió en terreno en reparación	27-2c/1.5
- sin conocimiento o virtual certeza de que la pelota está en terreno en reparación; el jugador procede de acuerdo a la Regla 25-1c	25-1c/2
pelota que se cree que está inservible para el juego; levantada de acuerdo al procedimiento de alivio de terreno en reparación y limpiada; entonces se determina que está inservible para el juego	
	5-3/6
punto más cercano de alivio	
- de un camino está en terreno en reparación; punto más cercano de alivio del terreno en reparación está otra vez en el camino	1-4/8
- de un camino está en terreno en reparación; punto más cercano de alivio del terreno en reparación está otra vez en el camino; es impracticable dropear en el terreno en reparación 1-4/8.5	
- determinando el palo, posición de preparación del golpe, dirección de juego y swing a intentar para identificar punto más cercano de alivio	24-2b/1
- diagrama ilustrativo de un jugador imposibilitado de determinar el punto más cercano de alivio	24-2b/3.7
- diagramas ilustrando punto mas cercano de alivio	25-1b/2
- dos puntos mas cercanos de alivio equidistantes cumplen los requisitos de la Regla de terreno en reparación	25-1b/16
- jugador determina punto más cercano de alivio pero físicamente imposibilitado de ejecutar el golpe que intenta	24-2b/3
- jugador físicamente imposibilitado de determinar punto más cercano de alivio	24-2b/3.5
- jugador no sigue el procedimiento recomendado al determinar punto más cercano de alivio	24-2b/2
- jugador se alivia de terreno en reparación; la condición interfiere para un golpe con palo no usado para determinar punto más cercano de alivio 20-2c/0.8	
- midiendo a través de terreno en reparación al obtener alivio	25-1b/15
- palo usado para determinar punto más cercano de alivio no se usa para el golpe siguiente	24-2b/4
- pelota dropeada por obstrucción inamovible rueda más cerca de la obstrucción que punto más cercano de alivio; si se requiere redropear si el jugador cambia de palo y ya no interfiere la obstrucción (se aplica también a interferencia de terreno en reparación)	20-2c/0.7

Regla Local

- cambiando procedimiento de alivio de terreno en reparación requiriendo al jugador que dropee atrás de la condición; si se permite 33-8/26	
- considerando terreno en reparación zona adyacente a sendero para carros de superficie artificial	33-8/25
- considerando un surco con cables cubierto por césped como terreno en reparación	Ap I-B-7b
- dando alivio de terreno en reparación en fairway del hoyo 1 solo durante el juego de ese hoyo; si se permite	33-8/23
- declarando acumulación de hojas a través de la cancha (en hoyos específicos) como terreno en reparación	33-8/31
- declarando daños graves hechos por animal no de madriguera como terreno en reparación	33-8/32.5
- declarando hormigueros de forma cónica y duros como terreno en reparación	33-8/22
- ejemplo de Regla Local declarando zona de la cancha como terreno en reparación con prohibición de juego y obligación de aliviarse	Ap I-B-2a
- otorgando alivio de camino de superficie no pavimentada solamente para golpe de salida; si se permite	33-8/20
- permitiendo alivio por daños extensos debidos a lluvia fuerte y tráfico	33-2a/3
- permitiendo alivio sin penalidad por daños hechos por insectos	33-8/21
si hay que redropear si la pelota dropeada desde terreno en reparación rueda hasta una posición en la que la condición interfiere con el stance	20-2c/0.5
si un jugador tiene derecho a alivio bajo la Regla de terreno en reparación	
- árbol impide golpe hacia el green	25-1b/21
- golpe hacia un lado detrás de un árbol	25-1b/22
- línea de putt dañada accidentalmente por contrario, co-competidor o sus caddies	16-1a/13
- no es razonable ejecutar un golpe debido a un árbol	25-1b/20
- no existe golpe razonable debido a un arbusto	25-1b/19
- pelota considerada injugable y levantada; jugador descubre que estaba en terreno en reparación	28/13
- pelota en árbol dentro de terreno en reparación	25/10.5
- pelota fuera del terreno en reparación pero un árbol dentro de éste interfiere con el swing	25-1a/1
virtual certeza (o conocimiento) que la pelota perdida está en terreno en reparación; dropeo hecho bajo la Regla 25-1c; luego la pelota original se encuentra dentro de los 5 minutos	25-1c/2.5
THREE BALL MATCH PLAY	
jugador juega fuera de turno desde sitio de salida en three-ball match play; un contrario exige repetir el golpe y el otro no	30-2/1
TOALLA	
arrodillarse sobre ella para ejecutar golpe	13-3/2
colocada en un cactus; jugador se apoya en la toalla durante el golpe	1-2/10
cubriendo los palos de un jugador removida por otro jugador para ver que palo está usando	8-1/11
dejada caer por el jugador es movida por el viento y mueve la pelota	18-
2a/17	
envuelta alrededor	
-de las rodillas arrodillado; usada para ejecutar un golpe	13-3/2
-del jugador para protegerse de un cactus antes de tomar el stance con sus piernas contra el mismo	1-2/10
prestada por otro jugador; si se permite	5-1/5

si tocar el suelo en hazard de agua con una toalla constituye "probar la condición del hazard" quebrantando la Regla 13-4a 13-4/0.5

usada para remover impedimentos sueltos
-por el Comité 33/1
-por el jugador 16-1a/8

usada para remover agua ocasional
-por el Comité 33/1
-por el jugador 16-1a/1

VENDAJE

jugador con muñeca lesionada una venda elástica 14-3/7

usado como ayuda para el grip 14-3/7

VIBORA

Ver también ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO (Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS);
CONDICIÓN DE OBJETO

condición de víbora 23/6.5

pelota cerca de víbora de cascabel 1-4/10

VIRTUAL CERTEZA (O CONOCIMIENTO)

Ver también AGUA OCASIONAL; ANIMAL DE MADRIGUERA, REPTIL O PÁJARO (Y AGUJEROS HECHOS POR ELLOS); CAUSA AJENA; CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO; HAZARDS DE AGUA; OBSTRUCCIONES; PELOTA PERDIDA; PELOTA PROVISIONAL; TERRENO EN REPARACIÓN

identificando la pelota sólo por su número y marca 12-2/1

jugador que desconoce que la pelota fue movida por causa ajena no la repone 18-1/3

pelota estacionada movida
-competidor y co-competidor no sabían que la pelota fue movida por la pelota del co-competidor hasta que concluyó el hoyo 18-5/3
-después de preparar el golpe el jugador se aleja de la pelota; la pelota se mueve un tiempo después debido al viento 18-2b/7

pelota perdida que se cree movida por causa ajena
- competidor juega pelota equivocada y no puede ser encontrada; la pelota equivocada podía ser la del co-competidor 15-3b/1
- tratada como movida por causa ajena mas que perdida en ausencia de conocimiento o virtual certeza 27-1/2.5

pelota que se cree perdida en hazard de agua
- jugador juega pelota provisional creyendo que la original puede estar perdida fuera de un hazard de agua; luego descubre que no hay posibilidad de que se haya perdido fuera del hazard 27-2a/2.5
- pelota dropeada con conocimiento o virtual certeza; pelota original encontrada dentro de los 5 minutos 26-1/3.5
- pelota dropeada sin conocimiento o virtual certeza; pelota original encontrada dentro de los 5 minutos 26-1/3.7
- pelota jugada bajo Regla de hazard de agua; luego la pelota original es encontrada fuera del hazard 26-1/3
- pelota jugada bajo Regla de hazard de agua sin conocimiento o virtual certeza de que la pelota está

en el hazard; después la pelota original se encuentra en el hazard	
26-1/4	
- pelota que se supone está en hazard de agua encontrada fuera después de haber jugado otra pelota bajo el procedimiento de golpe y distancia	26/6
- si puede existir virtual certeza de que la pelota está en un hazard de agua sin adelantarse para ver las condiciones alrededor del hazard	26-1/1.3
- significado de "conocimiento o virtual certeza" en las Reglas 18-1, 24-3, 25-1c y 26-1	
26-1/1	
pelota que se cree perdida en una condición anormal del terreno	
- o en área cercana con rough alto; si el jugador puede tratar a la pelota como en condición anormal del terreno	25-1c/1
- pelota dropeada con conocimiento o virtual certeza; luego pelota original encontrada dentro de los 5 minutos	25-1c/2.5
- pelota dropeada y jugada bajo la Regla 25-1c en ausencia de conocimiento o virtual certeza de que la pelota original está en condición anormal del terreno	25-1c/2
- pelota en agua ocasional difícil de recuperar	25-1/1
- pelota encontrada en agujero de animal de madriguera después de cinco minutos de búsqueda	27/7
- Regla Local declarando la acumulación de hojas (en hoyos específicos) a través de la cancha como terreno en reparación	33-8/31
- si la pelota provisional se convierte en pelota en juego si hay conocimiento o virtual certeza que la pelota original está en terreno en reparación	27-2c/1.5
pelota que se cree perdida en una obstrucción	
- cañería subterránea	24-3b/1
- en cañería de drenaje subterránea con entrada fuera de límites	24-2b/12
- pelota dropeada con conocimiento o virtual certeza; luego la pelota original se encuentra dentro de los 5 minutos	25-1c/2.5
VUELTA ESTIPULADA	
<i>Ver también</i> DISPOSITIVOS ARTIFICIALES, EQUIPO EXTRAÑO Y EQUIPO UTILIZADO EN FORMA EXTRAÑA	
alteración de tabla de golpes de handicap	33-4/1
características de juego	
-cambiadas mientras juego está suspendido; error descubierto antes de reanudación	4-2/2
-modificando la penalidad por embocar un putt corto con palo cuyas características han sido cambiadas no en curso normal del juego	4-3/4
competidores juegan dos hoyos no incluidos en vuelta estipulada	3/2
consejo entre vueltas en match a 36 hoyos	8-1/19
cuando comienza y termina la vuelta estipulada	
-en juego por golpes	3/3
-en match play	2/2
dos pelotas en juego simultáneamente en diferentes hoyos	1-1/1
hoyo(s) omitido(s) en match	
-intencionalmente	2-1/4
-por error	2-1/3
iniciando el juego desde los hoyos 1 y 10	33-1/3
interrupción del juego para beber refresco	6-8a/2.5
jugador que aún no ha jugado pide consejo a jugador que ya finalizó vuelta	8-1/18

jugadores acuerdan acortar vuelta estipulada concediéndose mutuamente uno o mas hoyos	2-4/22
marcador de pelota movido por viento o agua ocasional durante vuelta estipulada	20-1/10.5
match interrumpido por acuerdo jugado nuevamente en forma completa en lugar de reanudarlo desde donde fue interrumpido	2-1/6
número de hoyos reducidos después de comenzada la vuelta; si se permite	33-1/2
palos	
-cambiando entre vueltas en un match a 36 hoyos	4-4a/2
-palo del co-competidor puesto en bolsa del competidor por error durante la vuelta, usado no intencionalmente por el jugador	4-4a/5
-reemplazo de palo para desempate juego por golpes	4-3/12
pidiendo prestada pelota o toalla de otro jugador	5-1/5
práctica	
-competidor practica putt en el hoyo 3 de una cancha de 9 hoyos durante una competencia por golpes a 18 hoyos	7-2/9
-competidor practica putt en el hoyo 3 después de finalizado, durante la primera vuelta en una competencia por golpes a 36 hoyos	7-1b/7
sitio de salida equivocado; jugado atribuyéndolo a omisión del Comité de indicar el número del hoyo en sitio de salida	11-5/2
solicitando consejo mientras juego está suspendido	8-1/20
tres hoyos jugados fuera de secuencia en match	2-1/5
varilla utilizada para controlar alineación o plano del swing	14-3/10.3

ZONA AMBIENTALMENTE SENSIBLE

condición de cosas en crecimiento enraizadas dentro de zona ambientalmente sensible, que sobrepasan dicha zona	33-8/44.5
ejemplo de Regla Local clarificando el procedimiento de alivio	Ap I-B-2b
golpe ejecutado desde	
- zona ambientalmente sensible	33-8/43
- zona ambientalmente sensible; ventaja significativa ganada	33-8/44
jugador entra en zona ambientalmente sensible para recuperar una pelota	33-8/42
marcando zonas ambientalmente sensibles; recomendaciones para Comité	33-8/41

ZONA DE DROPEO

árbol cae sobre fairway durante vuelta estipulada	25/9.5
hazard de agua lateral	
- definido como hazard de agua	26/3.5

- parte de hazard de agua lateral donde es imposible dropear sin hacerlo más cerca del hoyo	33-2a/9
- zona en la que ha de dropearse la pelota de acuerdo con Regla de hazard de agua lateral tan angosta que el jugador tiene dificultad para dropear	26-1/19
marcando un green isla	33-2a/10
procedimientos de dropeo y redropeo cuando hay Regla Local estableciendo zona de dropeo	Ap I-B-8
Regla Local	
- ejemplo de Regla local estableciendo zonas de dropeo como opción adicional a las Reglas 24-2b, 24-3, 25-1b, 25-1c, 25-3, 26-1 y 28	Ap I-B-8
- otorgando alivio de cerco protector cercano a línea de juego que interfiere campo visual	33-8/18
- otorgando alivio de camino pavimentado en todos los casos en una zona de dropeo cuando el punto mas cercano de alivio no da real alivio; si está autorizado	33-8/19
- permitiendo dropear en green al lado de hazard de agua cuando la pelota no puede superar el hazard; si está permitido	33-8/2