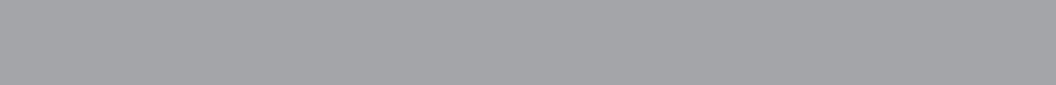


Procedimientos del Comité



Contenidos

I El Comité (Sección 1)

Sección 1 El Rol del Comité	400
--	-----

1A Juego en General	400
----------------------------------	-----

1B Competencias	400
------------------------------	-----

II Juego en General (Secciones 2-4)

Sección 2 Marcación del Campo para Juego en General .	404
--	-----

2A Fuera de Límites	404
----------------------------------	-----

(1) Guía General Para Determinar y Marcar Límites	404
---	-----

(2) Marcando Fuera de Límites Interno	406
---	-----

2B Áreas de Salida	406
---------------------------------	-----

2C Áreas de Penalidad	407
------------------------------------	-----

(1) Decidiendo Cuándo Marcar Áreas que No Contienen Agua como Áreas de Penalidad	407
---	-----

(2) Cómo marcar o Definir el Margen de un Área de Penalidad	409
---	-----

(3) Determinando Dónde Marcar el Margen de un Área de Penalidad	409
---	-----

(4) Si Marcar un Área de Penalidad Como Roja o Amarilla	410
---	-----

(5) Cambio de Condición de un Área de Penalidad entre Rojo y Amarillo	410
---	-----

(6) Definiendo Área de Penalidad como Zona de Juego Prohibido	411
---	-----

(7) Cuerpo de Agua Contiguo al Campo	412
--	-----

2D Bunkers	412
-------------------------	-----

2E Greens	413
------------------------	-----

2F Condiciones Anormales del Campo	413
---	-----

(1) Decidiendo Qué Áreas Marcar como Terreno en Reparación	413
--	-----

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación	414
--	-----

2G Zonas de Juego Prohibido	415
(1) Qué Puede Ser Marcado como una Zona de Juego Prohibido	415
(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido	416
2H Objetos Integrales	416
2I Zonas de Dropeo	417
(1) Cuándo Utilizar Zonas de Dropeo	417
(2) Dónde Ubicar las Zonas de Dropeo	418
Sección 3 Reglas Locales para Juego en General	418

Sección 4 Consideraciones Adicionales para el Juego en General

419

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta	419
(1) Intervalos de Salida	419
(2) Política de Ritmo de Juego	420
(3) Política de Código de Conducta	420
4B Suspendiendo el Juego	421
4C Brindando Asistencia en Reglas	421

III Competencias (Secciones 5-7)

Sección 5 Antes de la Competencia

424

5A Estableciendo Términos de la Competencia	424
(1) Elegibilidad	424
(2) Requisitos de Inscripción y Fechas	426
(3) Formato, Incluyendo Hándicap Permitido	426
(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego	427
(5) Cuándo se Ha Entregado una Tarjeta de Score	429
(6) Cómo se Resolverán los Empates	430
(7) Cuándo es Final el Resultado de la Competencia	433
(8) Cambiando los Términos de la Competencia una Vez Que Ha Comenzado	434
(9) Anti-Doping	435

5B Marcando el Campo	435
(1) Fuera de Límites	435
(2) Áreas de Penalidad	435
(3) Bunkers	437
(4) Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales	437
(5) Zonas de Juego Prohibido	437
(6) Obstrucciones Temporeras	437
5C Reglas Locales	438
5D Requerimientos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades para Usar la Regla 25	439
5E Definiendo Áreas de Práctica	439
5F Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos	440
(1) Seleccionando Áreas de Salida	440
(2) Seleccionando la Ubicación de los Hoyos	441
5G Draw, Grupos y Horarios de Salida	442
(1) El Draw	442
(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego	444
(3) Anotadores	445
(4) Áreas de Inicio	445
5H Política de Ritmo de Juego	445
5I Política de Código de Conducta	447
(1) Estableciendo un Código de Conducta	447
(2) Usos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta	447
(3) Determinando Penalidades por Infracciones al Código	448
(4) Ejemplo de Estructura de Penalidad para un Código de Conducta	449
(5) Espíritu del Juego y Grave Inconducta	450
5J Información para Jugadores y Árbitros	450
(1) Reglas Locales	450
(2) Hojas de Grupos o Draw	451
(3) Hojas de Posiciones de Hoyos	451

(4) Tarjetas de Score Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap	451
(5) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta	452
(6) Plan de Evacuación	452
(7) Orientación y Explicación de la Mejor Práctica para Ayudar a Prevenir el “Backstopping” (Ayuda a Detener la Bola)	452

Sección 6 Durante la Competencia453

6A Comenzando	453
6B El Campo	454
(1) Mantenimiento del Campo Durante la Ronda	454
(2) Estableciendo Ubicación de los Hoyos y Áreas de Salida	454
6C Dando Asistencia de Reglas a los Jugadores	456
(1) Tareas y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité.	456
(2) Árbitro Autoriza a un Jugador a Infringir una Regla	457
(3) Árbitro Advierte a un Jugador que Está por Infringir una Regla	457
(4) Desacuerdo con la Decisión del Árbitro	457
(5) Jugador Responsable de Dar Información Correcta al Árbitro	457
(6) Como Resolver Cuestiones de Hecho	459
(7) Real Estado del Match No es Determinable	460
(8) Tratamiento de Decisión Cuando el Jugador Procede de Acuerdo con una Regla No Aplicable	460
(9) Tratamiento de Decisiones Incorrectas en Match Play	461
(10) Tratamiento de Decisiones Incorrectas en Stroke Play	463
(11) Combinando Match Play y Stroke Play	467
6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego	467
6E Suspensiones y Reanudaciones	468
(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales	468
(2) Decidiendo Cuando Suspender y Reanudar el Juego	468
(3) Reanudación del Juego	469
(4) Si Cancelar una Ronda	470

(5) Jugador se Rehúsa a Iniciar o Interrumpe el Juego Debido a Condiciones Climáticas	471
(6) Remoción de Agua Temporal o Impedimentos Sueltos del Green	471
(7) Match Iniciado Ignorando que el Campo Estaba Cerrado	471
6F Registrando Scores	471
(1) Match Play	471
(2) Stroke Play	472
6G Haciendo los Cortes; Estableciendo Draws; Creando Nuevos Grupos	472
(1) Haciendo Cortes y Creando Nuevos Grupos	472
(2) Tratamiento de los Abandonos y Descalificaciones en Match Play	473
(3) Tratamiento de los Abandonos y Descalificaciones en Stroke Play	474
(4) Clasificación para Match Play	474
(5) Incorrecta Aplicación del Hándicap Afecta el Draw para Match Play	474
Sección 7 Después de la Competencia	474
7A Resolviendo Empates en Stroke Play	474
(1) Descalificación o Concesión de Derrota en Desempate Stroke Play	475
(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate en Stroke Play	475
7B Finalizando los Resultados	475
7C Entregando Premios	475
7D Cuestiones de Reglas o Registración de Scores Surgidas Después de la Competencia	476

IV Modelos de Reglas Locales y Otras Modalidades de Juego (Secciones 8-9)

Sección 8 Modelos de Reglas Locales	484
(1) Orientación para Establecer Reglas Locales	484
(2) Comunicación de Reglas Locales	486
8A Límites del Campo y Fuera de Límites	486
8B Áreas de Penalidad	489

8C	Bunkers	496
8D	Greens	498
8E	Procedimientos de Alivio Especiales	501
8F	Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales	517
8G	Restricciones de Uso de Equipo Específico	538
8H	Definiendo Quien Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores	547
8I	Definiendo Cuando y Donde Pueden Practicar los Jugadores	549
8J	Procedimientos para Mal Clima y Suspensión del Juego	551
8K	Políticas de Ritmo de Juego	552
8L	Responsabilidades en la Tarjeta de Score	557
8M	Modelos de Reglas Locales para Jugadores Discapacitados	558
Sección 9 Otras Modalidades de Juego		560
9A	Stableford Modificado	561
9B	Greensomes	561
9C	Scramble	561
9D	Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan	562



El Comité

1 El Rol del Comité

Las Reglas de Golf definen al Comité como la persona o grupo a cargo de una competencia o campo. El Comité es esencial para el juego adecuado del deporte. Los Comités tienen la responsabilidad de manejar día a día el campo o para una competencia específica y siempre debería actuar de manera tal que apoye las Reglas de Golf. Esta parte de la Guía Oficial de las Reglas de Golf proporciona orientación a los Comités para cumplir con su rol.

Mientras muchas de las responsabilidades de un Comité son específicas al llevar adelante competencias organizadas, una parte importante de los deberes del Comité se relacionan con su responsabilidad por el campo durante el juego en general o diario.

1A Juego en General

Aún cuando no se esté llevando adelante una competencia, es importante que el Comité asegure que las Reglas de Golf puedan ser seguidas por los golfistas al jugar una ronda casual o sus propias Competencias. Este tipo de juego es llamado juego en general a través de los Procedimientos del Comité.

Durante el juego en general, la estructura del Comité es generalmente más informal que en competencias y en muchos casos las responsabilidades del Comité son delegadas o llevadas a cabo por uno o más representantes del campo, como el profesional del club, el gerente u otro empleado del campo. Los deberes de este Comité incluyen:

- Asegurar que el campo esté marcado adecuadamente (Sección 2),
- Establecer Reglas Locales para el juego en general (Sección 3),
- Establecer y aplicar normas de Ritmo de Juego y Código de Conducta (Sección 4A),
- Considerar cuando suspender el juego debido al clima u otras condiciones (Sección 4B), y
- Proporcionar apoyo en Reglas a los jugadores que tengan dudas respecto al juego en general (Sección 4C).

1B Competencias

Cuando un Comité se encuentra a cargo de una competencia, tiene responsabilidades antes, durante y luego del juego, para asegurar que la competencia se lleve a cabo de manera fluida bajo las Reglas de Golf.

Los recursos disponibles para el Comité variarán dependiendo del campo o el nivel de la competencia que se lleve a cabo, por lo que el Comité puede no estar en condiciones de implementar cada práctica recomendada. De ser así, el Comité necesitará decidir sus prioridades para cada competencia.

El período previo a la competencia es posiblemente el más importante para asegurar el buen desarrollo de la competencia. Los deberes del Comité durante este período pueden incluir:

- Establecer los Términos de la Competencia (Sección 5A),
- Revisar y ajustar la marcación del campo (Sección 5B),
- Revisar las Reglas Locales y establecer cualquier Regla Local adicional (Sección 5C),
- Determinar los requerimientos de elegibilidad para que jugadores con discapacidades puedan utilizar la Regla 25 (Sección 5D),
- Definir si y donde pueden los jugadores practicar el campo (Sección 5E),
- Determinar las áreas de salida y posiciones de los hoyos que se utilizarán (Sección 5F),
- Establecer y publicar el draw para match play o los grupos para el stroke play y los horarios de salida (Sección 5G),
- Definir las políticas de Ritmo de Juego y Código de Conducta (Sección 5H y 5I), y
- Preparar el material para los jugadores y árbitros (Sección 5J).

Una vez que ha comenzado la competencia, el Comité es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar bajo las Reglas y asistirlos en la aplicación de las Reglas:

- Proporcionando información a los jugadores para que estén al tanto de las Reglas Locales, políticas de Ritmo de Juego o Código de Conducta aplicables, así como también cualquier otra información relevante como qué área de salida utilizar y donde están colocados los hoyos (Sección 6A),
- Comenzando los matches y grupos en horario (Sección 6A),
- Asegurando que el campo esté debidamente preparado, marcado y conservado (Sección 6B),
- Asistiendo a los jugadores en Reglas (Sección 6C),
- Haciendo cumplir el Ritmo de Juego (Sección 6D),
- Suspendiendo el juego debido al clima u otras condiciones y luego determinando cuándo se debe reanudar el mismo (Sección 6E),
- Proporcionando un espacio donde los jugadores informen los resultados de un match o entreguen sus tarjetas de score en stroke play (Sección 6F),

1. El Rol del Comité

- Validando todos los scores de la ronda en stroke play (Sección 6F), y
- Estableciendo y publicando los grupos y horarios de salida para jugadores, si hay rondas adicionales que no se habían publicado anteriormente (Sección 6G).

Una vez que el juego se ha completado, los deberes del Comité incluyen:

- Resolver cualquier desempate en stroke play (Sección 7A),
- Confirmar los resultados finales y cerrar la competencia (Sección 7B),
- Entregar los premios (Sección 7C), y
- Abordar cualquier problema que surja luego de que la competencia se ha cerrado (sección 7D).



Juego en General

2 Marcación del Campo para Juego en General

La marcación del campo y renovarla a medida que sea necesario, es una tarea continua de la cual el Comité es responsable.

Un campo bien marcado permite al jugador jugar bajo las Reglas y ayuda a eliminar confusiones para los jugadores. Por ejemplo, un jugador podría no saber cómo proceder si un estanque (área de penalidad) no está marcado.

2A Fuera de Límites

Es importante para el Comité marcar debidamente los límites y mantener las marcaciones, para que si un jugador golpea una bola cerca de un fuera de límite sea capaz de determinar si su bola está dentro o fuera de límites.

(1) Guía General Para Determinar y Marcar Límites

El Comité puede marcar el límite del campo de muchas formas. Por ejemplo, estacas o líneas pintadas pueden ser colocadas en posición por el Comité, cercos o paredes existentes pueden ser utilizadas para definir límites, así como también el margen de otras estructuras permanentes como caminos o edificaciones pueden ser utilizados.

Al determinar y marcar los límites del campo hay un número de puntos a considerar por el Comité:

a. Propiedades que Rodean el Campo

- Donde propiedades privadas y caminos públicos rodean el campo, es muy recomendable que el Comité marque estas áreas como fuera de límites. A menudo estas propiedades tendrán paredes o cercos que pueden ser utilizadas como el límite del campo. Cuando estas existen generalmente no hay necesidad de correr el límite hacia adentro colocando estacas. Pero el Comité puede querer mover el límite hacia adentro (por ejemplo, usando estacas) para proporcionar protección adicional a las propiedades linderas.
- No hay ningún requisito para que un campo tenga límites, pero es aconsejable para prevenir que se juegue desde propiedades que no pertenecen al campo. Pero puede haber ubicaciones donde se encuentran amplias áreas descampadas bordeando los límites de la propiedad donde no habría objeción en que los jugadores jueguen. En este caso no es necesario que se coloquen estacas o definir el límite.
- Donde una estructura existente, como una pared o cerco, se utiliza para definir el límite, todo el objeto será un objeto de límites del cual no se permitirá el alivio sin penalidad.

2. Marcación del Campo para Juego en General

b. Uso de Estacas

- Las estacas de límites deberían ser blancas, aunque otro color puede ser usado.
- Puede ser que haya estacas de otro color ya colocadas o que el Comité tenga algún motivo para utilizar un color diferente para distinguirlas de algún otro objeto en el campo. Cuando este es el caso, el Comité debería notificar a los jugadores en la tarjeta de score, en una pizarra de anuncios en el clubhouse, en la hoja de Reglas Locales o por algún otro medio. El Comité debería evitar el uso de estacas rojas o amarillas al marcar un límite para no causar confusión con áreas de penalidad.
- La distancia entre estacas puede variar, pero idealmente debería ser posible ver la base de una estaca desde la siguiente, para determinar si una bola se encuentra fuera de límites. Es importante chequear que arbustos, árboles o similares no oculten las estacas o hagan difícil ver entre una y otra. En general, las estacas deben estar separadas por una distancia no mayor a 30 pasos para permitir que los jugadores vean fácilmente entre ellas.

c. Uso de Líneas Pintadas

- La línea pintada utilizada para definir el límite, debería ser blanca, aunque puede ser utilizado otro color. El Comité debería evitar el uso de líneas rojas o amarillas al marcar un límite para evitar confusión con áreas de penalidad.
- Cuando el límite está definido por una línea pintada en el suelo, el Comité puede también colocar estacas para hacer visible el límite a la distancia. Se debe dejar claro que la línea define el límite mientras que las estacas están colocadas para mostrar a los jugadores donde se encuentra el límite. Estas estacas no definen el límite, pero son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalidad a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local A-6).
- Puede haber momentos en los cuales el Comité no desea pintar una línea blanca en un camino o pavimento. En este caso, la manera menos intrusiva de marcar el límite puede ser pintar una serie de puntos blancos en el suelo. Cuando se hace esto, se deben utilizar las Reglas Locales para avisar a los jugadores sobre la manera en que está marcado el límite (ver Modelo de Regla Local A-1).

d. Otras Maneras de Marcar el Fuera de Límites

- Donde un límite está definido por una pared, margen de un camino o cualquier otra cosa que no sean estacas, cercos, o líneas, el Comité necesita aclarar donde está el margen del límite. Por ejemplo, cuando se usa una pared para definir el límite, el Comité debería especificar si el

2. Marcación del Campo para Juego en General

borde de la pared del lado del campo define el límite o si una bola está fuera de límites sólo cuando está más allá de la pared (ver Modelo de Regla Local A-2).

- Un límite puede estar definido por una zanja, estando la bola fuera de límites cuando se encuentra dentro o más allá de la zanja. Se pueden utilizar estacas para llamar la atención sobre una zanja de límites. Estas estacas son objetos de límites de los cuales no se permite el alivio sin penalidad a no ser que esté especificado de otro modo en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local A-6).

e. Otras Consideraciones

- Ciertos lugares como áreas de mantenimiento, clubhouses y áreas de práctica pueden estar marcados o definidos por una Regla Local como fuera de límites aún cuando se encuentren dentro de la propiedad del campo (ver Modelo de Regla Local A-1).
- Las Reglas no contemplan que un área tenga más de un estado durante el juego de un hoyo, y por lo tanto un área no debe estar marcada como fuera de límites para ciertos golpes, o golpes ejecutados desde ciertas áreas, como el área de salida.
- Los Comités no están autorizados a establecer una Regla Local que indique que una bola que fue jugada por encima de un área específica está fuera de límites aún cuando no termine reposando en dicha área.

(2) Marcando Fuera de Límites Interno

Para mantener las características de un hoyo o proteger a los jugadores de los hoyos contiguos, el Comité puede establecer límites entre dos hoyos.

Si el límite interno no está conectado a otros límites del campo, es importante marcar donde comienza y termina el límite. Se recomienda colocar dos estacas juntas y en un ángulo que indique que el límite se extiende indefinidamente en la dirección deseada.

El límite interno puede utilizarse para el juego de un sólo hoyo o para más hoyos. El hoyo u hoyos para los que se utilice el fuera de límites interno, y la condición de las estacas durante el juego de los hoyos donde no es utilizado el límite, deberían ser aclarados a través de una Regla Local (ver Modelo de Regla Local A-4).

2B Áreas de Salida

El Comité siempre debería intentar colocar las marcas de salida lo suficientemente adelante, para que haya suficiente césped cortado bajo detrás de las marcas de salida para permitir que los jugadores puedan utilizar totalmente la longitud de dos palos permitida para el área de salida.

2. Marcación del Campo para Juego en General

No hay restricciones en el ancho de un área de salida, pero es buena práctica colocar las dos marcas de salida separadas de 5 a 7 pasos. Colocarlas más separadas, hace más difícil que un jugador determine si una bola fue colocada dentro del área de salida y puede resultar en un espacio más grande cubierto de agujeros de divot en los hoyos par 3.

Cada juego de marcas de salida debería colocarse de tal forma que el margen delantero del área de salida esté apuntando al centro del área de aterrizaje esperada.

Para orientación sobre donde pueden estar colocadas las marcas de salida, de manera que los scores sean aceptables para ser presentados para fines de hándicap, consulte las reglas y recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ u otras recomendaciones provistas por la entidad de hándicap que opere en la jurisdicción local.

2C Áreas de Penalidad

Las áreas de penalidad son áreas del campo de las cuales se permite al jugador tomar alivio con un golpe de penalidad, en un punto fuera del área de penalidad que potencialmente está a una distancia significativa de donde su bola pudo haber ido a reposar. Como está previsto en la definición de “área de penalidad”, las áreas que contienen agua tales como lagos, arroyos, ríos o estanques son áreas de penalidad y deberían estar marcadas como tales. El Comité puede marcar otras partes del campo como áreas de penalidad. Entre los motivos que el Comité puede elegir para marcar otras partes y características del campo como áreas de penalidad están:

- Proporcionar una alternativa al procedimiento de golpe y distancia bajo la Regla 18.1 cuando la probabilidad de que una bola que está en el área casi siempre estará perdida, por ejemplo, en un área de vegetación densa.
- Proporcionar una alternativa al procedimiento de golpe y distancia bajo la Regla 19.2 (Bola Injugable) cuando es probable que tomar alivio en relación a la posición donde reposa la bola no proporcione ningún alivio efectivo bajo las opciones disponibles en las Reglas 19.2b y 19.2c, por ejemplo, un área de roca volcánica o desértica.

(1) Decidiendo Cuándo Marcar Área que No Contiene Agua como Área de Penalidad

El Comité debería tomar los siguientes puntos en consideración antes de decidir marcar un área que no contiene agua como un área de penalidad:

- El hecho de que marcar un área difícil como área de penalidad pueda ayudar a mejorar el ritmo de juego, no significa que el Comité se deba sentir obligado a hacerlo. Hay muchas otras consideraciones a tener en

2. Marcación del Campo para Juego en General

cuenta, como mantener la dificultad del hoyo, la integridad del diseño original del arquitecto y proporcionar resultados razonablemente consistentes para bolas golpeadas a zonas similares a través del campo. Por ejemplo, si la jungla que rodea el fairway de un hoyo ha sido marcada como un área de penalidad, el Comité debería considerar tratar sectores similares de otros hoyos de la misma manera.

- El Comité debería considerar que un jugador que pierde su bola afuera de un área de penalidad tendrá una penalidad mayor que otro jugador cuya bola se pierda en un área de penalidad. Si hay áreas de rough tupido cerca del margen de un área de penalidad donde la bola se puede perder, el Comité debería considerar incluir dicho sector en el área de penalidad.
- El Comité debería recordar que un jugador cuya bola reposa en un área de penalidad no podrá utilizar las opciones de bola injugable de la Regla 19. Hacer que el jugador vuelva al lugar donde la bola cruzó por última vez el margen para tomar alivio, en lugar de tener la opción de dropear la bola dentro de la longitud de dos palos de donde la bola fue encontrada puede ser una significativa desventaja para el jugador y podría impactar negativamente en el ritmo de juego.
- El Comité no debería definir áreas arenosas que normalmente serían bunkers como áreas de penalidad. Puede haber sectores donde la arena discurre naturalmente al área de penalidad como una playa. En este caso el margen del área de penalidad y el bunker podrían estar inmediatamente contiguos con una porción de la arena dentro del área de penalidad.
- El Comité no debería definir propiedades que bordean el campo como áreas de penalidad, donde las propiedades estarían normalmente marcadas como fuera de límites.
- Si un Comité está considerando marcar un sector de fuera de límites como área de penalidad para colaborar con el ritmo de juego, como una opción el Comité puede decidir utilizar la Regla Local otorgando una alternativa al alivio de golpe y distancia (ver Modelo de Regla Local E-5). Mientras esto resulta en que el jugador recibe dos golpes de penalidad, también le da al jugador la oportunidad de moverse hacia el fairway, que podría no ser una opción si el área estuviera marcada como área de penalidad.
- Cuando áreas de penalidad son agregadas o quitadas, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ u otras recomendaciones provistas por la entidad de hándicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tendría impacto en la Calificación del Campo™.

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de un Área de Penalidad

Al tomar alivio de un área de penalidad, un jugador usualmente necesitará saber el punto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalidad y si el área de penalidad se encuentra marcada como roja o amarilla en ese punto.

- Se recomienda que el Comité marque los márgenes de las áreas de penalidad usando pintura y/o estacas para que no haya duda para los jugadores.
- Donde se utilizan las líneas para definir el margen de un área de penalidad y las estacas para identificar las áreas de penalidad, queda a criterio del Comité si las estacas debieran ser colocadas sobre la línea o justo afuera del margen del área de penalidad. Colocar las estacas justo afuera de la línea pintada, asegura que los jugadores están autorizados a alivio sin penalidad del agujero hecho por la estaca si esta se ha caído o ha sido removida y la bola termina reposando en el agujero.
- Un Comité puede definir el margen de un área de penalidad detallándolo claramente por escrito, pero debería hacerlo únicamente si hay poca o ninguna duda sobre donde está el margen. Por ejemplo, donde hay grandes zonas de lava o desierto que serían tratadas como áreas de penalidad y el borde entre estas áreas y las áreas de juego preferidas está bien definido, el Comité podría definir como el margen del área de penalidad al borde del lecho de lava o un desierto.

(3) Determinando Dónde Marcar el Margen de un Área de Penalidad

Es importante marcar claramente el margen de un área de penalidad para permitir que los jugadores tomen alivio. El Comité debería considerar lo siguiente al determinar donde marcar el margen de un área de penalidad:

- Las líneas y estacas definiendo el margen de un área de penalidad se deberían colocar lo más cerca posible a lo largo de los límites naturales de un área de penalidad, por ejemplo, donde el terreno se quiebra formando la depresión que contiene el agua. Esto asegurará que los jugadores no estén forzados a pararse con la bola significativamente por arriba o por debajo de sus pies, o en el agua luego de tomar alivio. Se debería considerar tanto a los jugadores diestros como a los zurdos.
- Cuando un área de penalidad está bordeada por sectores del área general donde la bola se puede perder, podría afectar la posibilidad del jugador para establecer si es conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en el área de penalidad y por lo tanto el jugador no podría tomar alivio del área de penalidad usando la Regla 17. Por

2. Marcación del Campo para Juego en General

este motivo, el Comité puede decidir extender el margen del área de penalidad fuera de los márgenes naturales normales e incluir otras zonas donde podría ser difícil encontrar una bola.

- El Comité debería considerar que el jugador no puede tomar alivio sin penalidad de condiciones anormales del campo cuando su bola se encuentra en un área de penalidad. Por ejemplo, si se encuentra una obstrucción inamovible como un camino para carros o un regador cerca de una zona que el Comité está considerando marcarla como área de penalidad, el Comité puede querer mantener la obstrucción fuera del área de penalidad para que un jugador tenga derecho a alivio sin penalidad.

(4) Si Marcar un Área de Penalidad Como Roja o Amarilla

La mayoría de las áreas de penalidad deberían estar marcadas rojas para brindarle a los jugadores la opción adicional de alivio lateral (ver Regla 17.1d(3)). Sin embargo, cuando parte del desafío de un hoyo es sobrevolar un área de penalidad como un arroyo que cruza frente al green y existe una buena probabilidad de que una bola que sobrevuela el arroyo pueda volver a caer en él, el Comité puede decidir marcar el área de penalidad como amarilla. Esto asegura que una bola que cae en el lado opuesto del área de penalidad antes de rodar y caer dentro del área de penalidad no puede ser dropeada en el lado opuesto bajo la opción de alivio lateral.

Cuando un área de penalidad está marcada amarilla, el Comité debería asegurarse que el jugador siempre podrá dropear en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2) o considerar agregar una zona de dropeo para el área de penalidad de manera que el jugador tenga una opción además del alivio de golpe y distancia (ver Modelo de Regla Local E-1).

Un Comité no tiene que marcar ninguna área de penalidad como amarilla. Para simplificar, un Comité puede decidir marcar todas las áreas de penalidad rojas para que no haya confusión para los jugadores sobre que opciones de alivio tienen disponibles.

(5) Cambio de Condición de un Área de Penalidad entre Rojo y Amarillo

El Comité puede desear marcar parte de un área de penalidad roja y otra parte de la misma área de penalidad como amarilla. El Comité debería determinar el mejor punto para hacer esta transición, para asegurarse que dondequiera que una bola ingrese a un área de penalidad amarilla, el jugador siempre pueda dropear en línea hacia atrás bajo la Regla 17.1d(2).

2. Marcación del Campo para Juego en General

Se debería recordar que las opciones de alivio del jugador se basan en el sitio por donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalidad y no donde la misma descansa en el área de penalidad.

En el punto donde cambia el margen del área de penalidad, se recomienda colocar una estaca roja y otra amarilla juntas para dejar claro donde cambia la condición del área de penalidad.

a. Condición de un Área de Penalidad Puede Variar Dependiendo del Área de Salida Usada

Donde sobrevolar un área de penalidad, como un estanque en un par 3, es parte del desafío del hoyo desde el área de salida del fondo, pero no lo es desde el área de salida de más adelante, el Comité puede decidir definirlo con estacas o líneas amarillas y utilizar una Regla Local al efecto de que el área sea un área de penalidad roja cuando es jugado desde el área de salida de adelante. Pero no se recomienda cuando para una misma competencia se están usando múltiples áreas de salida.

b. Condición de un Área de Penalidad Puede Variar Entre Hoyos

Cuando un área de penalidad está potencialmente en juego para más de un hoyo, el Comité puede elegir definirla como área de penalidad amarilla durante el juego de un hoyo y como área de penalidad roja durante el juego de otro hoyo. En este caso, el área de penalidad debería marcarse en amarillo y usar una Regla Local para clarificar que es tratada como roja durante el juego del hoyo pertinente (ver Modelo de Regla Local B-1).

c. Condición del Margen del Área de Penalidad No Debe Cambiar Durante el Juego de un Hoyo

Mientras que un área de penalidad puede ser jugada como amarilla para los jugadores que juegan desde un área de salida y roja desde otra área de salida, el área de penalidad no debería ser definida de tal manera que un sector específico del margen del área de penalidad sea rojo para un golpe ejecutado desde una ubicación pero que sea amarilla para un golpe ejecutado desde otro sitio por el mismo jugador. Por ejemplo, sería inapropiado y confuso decir que el margen del área de penalidad del lado del green es amarillo para un golpe ejecutado desde el lado del fairway, pero es rojo para un golpe ejecutado desde el lado del green.

(6) Definiendo Área de Penalidad como Zona de Juego Prohibido

El Comité puede decidir definir toda o parte de un área de penalidad como una zona de juego prohibido. (Ver Sección 2G).

2. Marcación del Campo para Juego en General

(7) Cuerpo de Agua Contigua al Campo

Donde un cuerpo de agua como un estanque, lago, mar u océano bordea el campo, está permitido marcar dicha área como área de penalidad en lugar de marcarla como fuera de límites. La frase “en el campo” en la definición de “área de penalidad” no significa en propiedad del campo; más bien se refiere a cualquier área no definida por el Comité como fuera de límites.

- Cuando es posible que una bola finalice en el campo del otro lado de un cuerpo de agua, pero es impracticable para el Comité definir el margen opuesto, el Comité puede adoptar una Regla Local estableciendo que cuando un área de penalidad está marcada de un solo lado es tratada como si se extendiera al infinito. En consecuencia, todo el terreno y agua más allá del margen definido del área de penalidad se encuentra en el área de penalidad (ver Modelo de Regla Local B-1).
- Cuando un área de penalidad tiene una forma o ubicación tal que no habría una opción razonable para que el jugador dropee en un lado del área de penalidad (por ejemplo, cuando un área de penalidad está justo al lado de un límite del campo), el Comité puede utilizar una Regla Local para permitir al jugador tomar alivio en el lado opuesto del área de penalidad por donde la bola cruzó por última vez el margen (ver Modelo de Regla Local B-2). Cuando un área de penalidad está justo al lado de un límite, puede requerirse una Regla Local adicional para que no sea necesario marcar ese margen del área de penalidad (ver Modelo de Regla Local B-1).

2D Bunkers

Normalmente no es necesario marcar el margen de bunkers, pero puede haber situaciones en las cuales los márgenes de bunkers son difíciles de determinar. El Comité debería marcar los márgenes con estacas o líneas pintadas o definir el margen con palabras en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local C-1).

Ubicación de Rastrillos

No hay una respuesta perfecta para la ubicación de los rastrillos y es una cuestión de cada Comité decidir si los rastrillos se colocan dentro o fuera de los bunkers.

Se puede argumentar que es más factible que una bola sea desviada hacia o mantenida fuera de un bunker si el rastrillo se coloca fuera del bunker. También se podría argumentar que si el rastrillo se encuentra dentro del bunker es menos probable que la bola sea desviada fuera del bunker.

Sin embargo, en la práctica, los jugadores que dejan los rastrillos dentro del bunker frecuentemente lo hacen del lado que tiende a frenar que una bola ruede hacia la parte plana del bunker resultando en un golpe mucho más

2. Marcación del Campo para Juego en General

difícil de lo que hubiera sido de otra manera. Cuando la bola se estaciona en o se apoya en un rastrillo en el bunker y el jugador debe proceder bajo la Regla 15.2, podría no ser posible recolocar la bola en el mismo punto o encontrar un punto en el bunker que no esté más cerca del hoyo.

Si los rastrillos son dejados en el centro del bunker, la única manera de hacerlo es arrojarlos hacia el bunker y esto causa hundimientos en la arena. A demás, si un rastrillo se encuentra en el centro de un bunker grande, o bien no se lo usa o el jugador está obligado a rastrillar una amplia zona del bunker al buscar el rastrillo, resultando en una demora innecesaria.

Por lo tanto, luego de considerar todos estos aspectos y si bien se reconoce que la ubicación de los rastrillos es a discreción del Comité, se recomienda dejar los rastrillos fuera de los bunkers en zonas donde sea poco probable que afecten el movimiento de la bola.

Sin embargo, un Comité puede decidir colocar los rastrillos dentro de los bunkers para facilitar al equipo de mantenimiento el corte de fairways y alrededores del bunker.

2E Greens

Normalmente no es necesario marcar el margen de los greens, pero puede haber ocasiones en las que podría ser difícil determinar el margen del green debido a que las áreas circundantes se encuentran cortadas a una altura similar. Cuando éste es el caso, el Comité puede pintar líneas o puntos para definir el margen del green. La condición de estos puntos debe ser aclarado por una Regla Local (ver Modelo de Regla Local D-1).

2F Condiciones Anormales del Campo

Mientras que las obstrucciones inamovibles raramente necesitan ser marcadas de alguna manera, es recomendable que el Comité marque claramente las áreas de terreno en reparación.

(1) Decidiendo Qué Áreas Marcar Como Terreno en Reparación

En general, cuando las condiciones del terreno son anormales al campo o es irrazonable exigir que un jugador juegue de un área específica, esta debería ser marcada como terreno en reparación.

Antes de marcar cualquier área como terreno en reparación, el Comité debería revisar el campo completo para evaluar qué tipo de áreas son anormales al campo en su condición actual. También se debe tomar en consideración la ubicación de cualquier área que pudiera requerir ser marcada:

- Áreas que se encuentran en o cerca de un fairway normalmente deberían ser marcadas si el Comité considera que el daño al área es anormal.

2. Marcación del Campo para Juego en General

- » Si los fairways del campo se encuentran generalmente en buena condición, sería apropiado marcar una única zona sin césped como terreno en reparación.
- » Cuando las condiciones son tales que se encuentran amplias áreas sin césped, tendría sentido no marcarlas o de lo contrario declararlas a todas ellas como terreno en reparación, pero sólo marcar los sectores donde se le dificultaría al jugador golpear la bola, como un sector muy dañado o surcado.
- Cuanto más lejos se encuentre el área del fairway es menos apropiado que se deba marcar como terreno en reparación. Áreas que se encuentran bien lejos del fairway o muy alejadas de la zona de caída de la bola, solo deben ser marcadas si el daño es muy severo.
- Si dos áreas de terreno en reparación se encuentran muy cerca una de la otra, a tal punto que un jugador al tomar alivio de una de ellas puede dropear en una posición donde hubiera interferencia por la otra, sería aconsejable marcar todo en una única área de terreno en reparación.

(2) Cómo Marcar o Definir el Margen de Terreno en Reparación

Es recomendable que el Comité identifique el terreno en reparación usando pintura, estacas o de alguna otra manera clara de definirlo, para que no haya duda de dónde está el margen de este.

- No hay un color específico de estacas o líneas usado para marcar terrenos en reparación, pero comúnmente son utilizadas estacas o líneas blancas o azules. No deberían utilizarse estacas o líneas amarillas y rojas, para no generar confusión con áreas de penalidad. La manera en como se marcan los terrenos en reparación debería estar declarada en las Reglas Locales.
- Cuando un terreno en reparación se encuentra cerca de una obstrucción inamovible, es una buena práctica unificar las áreas para permitir tomar alivio de ambas condiciones en un sólo paso. Esto se puede hacer utilizando líneas de pintura que conecten el terreno en reparación a la obstrucción inamovible. También se debería aclarar por Regla Local, que cualquier área conectada con una línea pintada a una obstrucción inamovible es una única condición anormal del campo (ver Modelo de Regla Local F-3).
- Un Comité puede definir el margen del terreno en reparación describiéndolo, pero sólo si hubiera una pequeña o ninguna duda sobre qué constituye el área o sus márgenes.
 - » Un ejemplo donde es posible describir el daño, y el Comité está justificado en definir cualquier área como terreno en reparación sin

2. Marcación del Campo para Juego en General

marcarla, es donde ha habido un daño significativo por huellas de pezuñas de animales (ver Modelo de Regla Local F-13).

- » En otras ocasiones no es apropiado hacer una declaración general. Por ejemplo, no es apropiado que todos los surcos o huellas realizados por vehículos de mantenimiento sean declarados terreno en reparación por Regla Local ya que es probable que mucha de la alteración sea menor y el alivio sin penalidad no esté justificado.

2G Zonas de Juego Prohibido

La definición de “zona de juego prohibido” establece que es una zona del campo donde el Comité desea prohibir el juego. Las zonas de juego prohibido deben ser definidas como una condición anormal del campo o un área de penalidad y pueden abarcar el área completa o solo una porción de esta.

(1) Qué Puede Ser Marcado Como una Zona de Juego Prohibido

El Comité puede declarar toda o una parte de una condición anormal del campo o un área de penalidad como una zona de juego prohibido. Algunas razones comunes son:

- Para proteger fauna silvestre, hábitat de animales y áreas ambientalmente sensibles.
- Prevenir el daño a plantaciones jóvenes, canteros de flores, viveros de césped, áreas con resiembra u otras áreas sembradas.
- Proteger a los jugadores de peligro.
- Preservar sitios de interés histórico o cultural.

Al decidir si se marca una zona de juego prohibido como una condición anormal del campo o un área de penalidad, el Comité debería considerar el tipo de zona que se está marcando y si fuese apropiado para un jugador el poder tomar alivio del área con o sin penalidad. Por ejemplo:

- Si el área contiene un área de agua tal como un arroyo, un lago o un pantano debería ser marcada como área de penalidad.
- Para una pequeña zona de plantas raras cercana a un green, sería apropiado marcarla como una condición anormal del campo.
- Si una gran zona de médanos a lo largo del hoyo es ambientalmente sensible, es muy generoso marcar toda el área como condición anormal del campo, y por lo tanto debería ser marcada como un área de penalidad.

2. Marcación del Campo para Juego en General

- Cuando un campo está cerca de una propiedad privada (tal como residencias o granjas), el Comité debería normalmente marcar esas áreas que no son parte del campo como fuera de límites. Si se quiere prohibir que un jugador se pare en un área fuera del campo para jugar una bola que está en el campo, el área puede ser marcada como zona de juego prohibido (ver Modelo de Regla Local E-9).

(2) Cómo Marcar una Zona de Juego Prohibido

El Comité debería definir el margen de una zona de juego prohibido con una línea o estacas para aclarar si el área está dentro de una condición anormal del campo o de un área de penalidad. Además, la línea o las estacas (o la parte superior de dichas estacas) también deberían identificar que el área es una zona de juego prohibido.

No hay un color específico de estacas y líneas a usar para marcar las zonas de juego prohibido, pero se recomienda lo siguiente:

- Área de penalidad zona de juego prohibido – Estacas rojas o amarillas con la parte superior verde.
- Condición anormal del campo zona de juego prohibido – Estacas blancas o azules con la parte superior verde.

Las áreas ambientalmente sensibles se pueden proteger físicamente para impedir que los jugadores entren al área (por ejemplo, por una valla, señales de advertencia y similares). El Comité podría establecer, en el Código de Conducta, una penalidad para un jugador que entre en esa área para recuperar una bola o por otras razones.

2H Objetos Integrales

Objetos integrales son objetos artificiales de los cuales no está disponible el alivio sin penalidad. Ejemplos de objetos que el Comité puede elegir declarar como objetos integrales incluyen:

- Objetos que son diseñados para ser parte del desafío de jugar el campo como caminos o senderos desde donde tradicionalmente se espera que los jugadores jueguen.
- Objetos que se encuentran tan cerca de un límite u otra característica en el campo que, si el alivio sin penalidad de la obstrucción está disponible, también resultará en que el jugador puede dropear alejándose del límite u otra característica cuando esto no es deseable. Por ejemplo, designar cables adheridos a árboles como objetos integrales, asegura que un jugador incidentalmente no obtenga alivio del árbol porque tiene interferencia debida al cable.

2. Marcación del Campo para Juego en General

- Objetos como paredes o empalizadas artificiales que se encuentran dentro de áreas de penalidad o muros o revestimientos artificiales de bunkers. Por ejemplo, cuando estos se encuentran cerca del margen del área de penalidad, un jugador cuya bola se encuentra justo fuera del área de penalidad podría estar parado sobre el muro y recibir alivio sin penalidad, mientras que el jugador cuya bola se encuentra justo dentro del área de penalidad no tendría alivio sin penalidad.

El Comité debería definir estos objetos como objetos integrales en las Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local F-1).

Cuando sólo una parte de la obstrucción se considera objeto integral, esa parte debería ser marcada distintivamente y los jugadores deben ser informados de ello. Esto puede hacerse marcándola con estacas de colores distintivos en cualquiera de los extremos del sector donde no está disponible el alivio sin penalidad o utilizar pintura para marcar el área.

2I Zonas de Dropeo

(1) Cuándo Utilizar Zonas de Dropeo

Una zona de dropeo es un área de alivio especial que puede proporcionar el Comité. Cuando se toma alivio en una zona de dropeo, el jugador debe dropear la bola en la zona y esta debe ir a reposar dentro de la zona de dropeo. El Comité debería agregar una Regla Local estableciendo en qué circunstancias la zona de dropeo puede ser utilizada (ver Modelo de Regla Local E-1).

Las zonas de dropeo deberían ser consideradas en donde puede haber problemas prácticos con jugadores usando las opciones de alivio habituales de acuerdo con una Regla, como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 – Condiciones A normales del Campo (incluyendo Obstrucciones Inamovibles).
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 – Área de Penalidad.
- Regla 19 – Bola Injugable.
- Modelo de Regla Local E-5 – Alternativa a Golpe y Distancia para Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Modelo de Regla Local F-23 – Obstrucciones Inamovibles Temporeras.

3. Reglas Locales para Juego en General Local

Las zonas de dropeo deberían utilizarse normalmente para otorgarle una opción adicional de alivio al jugador. Pero el Comité puede exigirle al jugador el uso de una zona de dropeo como única opción de alivio bajo una Regla, además de la opción de golpe y distancia. Cuando el Comité hace obligatorio el uso de una zona de dropeo, esta reemplaza cualquier otra opción de alivio otorgada por la Regla aplicable, y esto debería ser aclarado a los jugadores.

(2) Dónde Ubicar las Zonas de Dropeo

El Comité debería intentar ubicar una zona de dropeo de manera que se mantenga el desafío arquitectónico del hoyo y que por lo general no esté más cerca del hoyo que el lugar donde el jugador hubiera dropeado su bola usando una de las opciones de alivio bajo la Regla aplicable. Por ejemplo, al ubicar la zona de dropeo para un área de penalidad, ésta debería ser ubicada en un sitio donde el jugador aún necesite superar el área de penalidad, en vez de estar situada del lado del green del área de penalidad.

Las zonas de dropeo se pueden marcar de muchas formas (como con líneas en el terreno, con marcadores similares a marcadores de área de salida, una estaca o un cartel), y pueden ser de diversas formas, tal como un círculo o un cuadrado. El tamaño de la zona de dropeo puede depender de cuán seguido es probable que se utilice y donde se encuentra ubicada, pero el tamaño normalmente se espera que tenga un radio cercano a la longitud de un palo o menor. Cuando se marca con pintura, se debe colocar un cartel o hacer una marca en el suelo para informar su condición a los jugadores.

Si una zona de dropeo es probable que sea utilizada frecuentemente, el Comité podría considerar marcar la zona de dropeo describiéndola en las Reglas Locales. Por ejemplo, la zona de dropeo se puede definir como estando a un palo de longitud de un objeto físico como un cartel o estaca. Esto posibilita que el objeto sea movido cuando sea necesario para asegurar que la zona de dropeo se mantenga en buen estado.

3 Reglas Locales para Juego en General Local

Una Regla Local es la modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o una competencia en particular. El Comité es responsable de decidir si se adopta una Regla Local y asegurar que sea consistente con los principios que se encuentran en la Sección 8.

El Comité necesita asegurarse que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la tarjeta de score, un impreso, en una cartelera de información o en la página web del campo.

4. Consideraciones Adicionales para Juego en General

Las Reglas Locales que podrían ser adoptadas para el juego en general se encuentran dentro de las siguientes categorías generales:

- Definiendo los Límites y Otras Áreas del Campo (Secciones 8A-8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E), y
- Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales (Sección 8F).

Un listado completo de Modelos de Reglas Locales puede encontrarse al inicio de la Sección 8.

Ver Sección 5C para otros tipos de Reglas Locales más comúnmente adoptadas para competencias que para el juego en general.

4 Consideraciones Adicionales para Juego en General

4A Ritmo de Juego y Código de Conducta

Para facilitar que los jugadores disfruten más el juego en general, existen muchas acciones que un Comité puede tomar para mejorar el ritmo de juego y alentar un buen estándar de la conducta del jugador, tales como:

- Reducir el tamaño de los grupos, aumentar los intervalos de salida, introducir brechas en los horarios de salidas.
- Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo, tales como ampliar los fairways, reducir la densidad o el alto del rough, o disminuir la velocidad de los greens.
- Alentar a los jugadores a que jueguen desde áreas de salida que se ajusten a sus habilidades.
- Adoptar una política de ritmo de juego y un código de conducta.

Las secciones siguientes dan algunas de las consideraciones que un Comité debería tomar en cuenta al adoptar una política de ritmo de juego o un código de conducta.

(1) Intervalos de Salida

La superpoblación en los campos es una causa común de que las rondas tomen más tiempo del necesario. Cuanto mayor sea el intervalo entre los horarios de salida, mejor va a fluir el juego. Pero muy a menudo, el Comité necesitará equilibrar esto, con el deseo de permitir que tantos jugadores como sea posible tengan la oportunidad de jugar en el campo o en la competencia.

4. Consideraciones Adicionales para Juego en General

Cuando es un juego de dos bolas, se recomienda un intervalo de al menos 8 minutos. Cuando es un juego de 3 bolas, se debería incrementar el intervalo a por lo menos 10 minutos. Cuando es un juego de 4 bolas, deberían considerarse intervalos de 11 o 12 minutos.

Incluso con intervalos de salida adecuados, pueden producirse demoras en el campo debido a una serie de factores, tales como búsquedas de bola, un hoyo que juega particularmente difícil o fácil. El impacto de dichos retrasos puede minimizarse, dejando un horario de salida libre, a veces llamados “brechas de salida”.

Si, por ejemplo, los intervalos de salida son de 10 minutos y el Comité decide dejar una salida libre cada 10 grupos, habrá un descanso en el juego desde el primer tee cada 90 minutos. Si se ha acumulado un retraso en un tee en particular desde el principio de la ronda, la brecha de salida debería ayudar a minimizar el impacto de este retraso. Sin un horario de salida libre, lo más probable es que la espera en ese hoyo aumentará a medida que pasa el día.

(2) Política de Ritmo de Juego

- La naturaleza de dicha política generalmente dependerá de los recursos disponibles en ese campo.
- Por ejemplo, un campo con un número limitado de personal podría simplemente establecer que cada grupo debería mantener el ritmo detrás del grupo anterior o que se espera que cada grupo juegue en cierto tiempo, mientras que otro campo tal vez tenga una o más personas para monitorear el ritmo de juego y, de ser necesario, hablar con aquellos grupos atrasados.
- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribirlas e interpretarlas.

(3) Política de Código de Conducta

- Para el juego en general, un Comité podría publicar una nota en el área de avisos del clubhouse o en la página web del club, estableciendo que tipo de comportamiento o vestimenta no son aceptables en ese campo, incluyendo en áreas determinadas.
- La aplicación de esta política es generalmente mejor manejada por medio de medidas disciplinarias. Dichas sanciones están separadas de las Reglas de Golf y es una cuestión del Comité escribirlas e interpretarlas.

4. Consideraciones Adicionales para Juego en General

4B Suspensión del Juego

Cada Comité debería considerar cómo suspenderá el juego si se determina que las condiciones climáticas lo justifican. Una suspensión del juego se puede llevar a cabo por medio de una variedad de métodos dependiendo de los recursos disponibles en el campo, tales como avisando a los jugadores por medio de sirenas, o notificándolos personalmente.

4C Brindando Asistencia en Reglas

Los jugadores pueden tener preguntas sobre cómo resolver cuestiones de Reglas que surjan durante el juego en general. Cada campo debería identificar a una o más personas para que se encarguen de responder esas consultas de Reglas. En muchos casos esa persona puede ser el profesional o el gerente del campo. Si esa persona no se encuentra segura de la respuesta correcta, puede consultar a la organización de Reglas competente para obtener una respuesta.



Competencias

5 Antes de la Competencia

Los recursos disponibles de un Comité variarán dependiendo del campo o del nivel de la competencia que se lleve a cabo y por ello un Comité puede no ser capaz de implementar todas las prácticas sugeridas. Siendo éste el caso, el Comité tendrá que decidir sus prioridades para cada competencia.

El período antes del comienzo de una competencia es posiblemente el más importante en cuanto a la preparación, para asegurar que la competencia se lleve a cabo sin complicaciones. Las responsabilidades del Comité durante este período incluyen:

5A Estableciendo los Términos de la Competencia

Los Términos de la Competencia determinan la estructura de cada competencia incluyendo quiénes pueden participar, cómo participar, el programa, el formato de la competencia y cómo se resolverán los empates. Es responsabilidad del Comité:

- Establecer condiciones concisas y claras para cada competencia.
- Tener estas condiciones disponibles para los jugadores antes de la competencia.
- Interpretar las condiciones si surgen dudas.

A no ser en circunstancias excepcionales, el Comité debería evitar alterar los Términos de la Competencia una vez que la competencia ha comenzado.

Es responsabilidad de cada jugador conocer y cumplir los Términos de la Competencia.

Se puede encontrar ejemplos de una redacción de los Términos de la Competencia en USGA.org.

(1) Elegibilidad

El Comité puede restringir en los Términos de la Competencia quien es elegible para participar de la misma.

a. Requisito de Género

Una competencia puede ser limitada a jugadores de un género específico.

b. Límites de Edad

Una competencia puede estar limitada para jugadores dentro de un rango de edad específico. De ser así, es importante especificar la fecha en la cual los jugadores deben tener esa edad. Algunos ejemplos son:

- Para una competencia de menores en la cual los jugadores no deben ser mayores de 18 años, los Términos de la Competencia podrían establecer que un jugador debe tener 18 años o menos el primer día del año u otra fecha como el día final programado de la competencia.
- Para una competencia senior en la cual los jugadores deben tener al menos 55 años, los Términos de la Competencia podrían establecer que el jugador debe haber cumplido 55 años en o antes del día de inicio de la competencia.

c. Condición de Aficionado o No Aficionado

Una competencia puede estar limitada sólo a jugadores aficionados, sólo a jugadores profesionales o permitir a todos los jugadores competir entre sí. Cuando una competencia es abierta a todos los jugadores, antes de la competencia el Comité debería pedirles a los jugadores que identifiquen su condición (por ejemplo “aficionado”) antes de iniciar la competencia, como en un formulario de inscripción.

d. Límites de Hándicap

El Comité puede restringir y/o limitar los hándicaps permitidos para inscribirse o ser usados en una competencia. Esto puede incluir:

- Establecer un límite máximo o mínimo de hándicap.
- En formatos por equipos, como Foursome o Four-Ball:
 - » Limitar la diferencia máxima entre los hándicaps de los compañeros. El Comité puede también elegir reducir el hándicap del jugador de mayor hándicap para cumplir con el requisito, o
 - » Limitar el máximo total de los hándicaps de los compañeros. El Comité también puede elegir reducir el hándicap de uno o ambos jugadores para cumplir con el requisito.
- Para una competencia que se juega en múltiples rondas en un mismo día o días consecutivos, especificar si cada jugador jugará toda la competencia con el hándicap del primer día de la competencia o si jugará con su hándicap revisado en cada una de las rondas. Se recomienda que el hándicap del jugador permanezca sin cambiar entre estas rondas.

e. Residencia y Condición de Membresía

El Comité puede limitar la inscripción a jugadores que residen o nacieron en un condado, estado, país o cualquier otra área geográfica. También puede requerir que todos los jugadores sean miembros de un club, organización, asociación o federación de golf en particular.

(2) Requisitos de Inscripción y Fechas

La forma de inscribirse en una competencia, así como las fechas de inicio y cierre de inscripciones, deberían ser especificadas.

Ejemplos incluyen:

- Método de inscripción, tal como completar la inscripción online, completar y enviar un formulario por correo o anotar los nombres de los jugadores en una planilla en cualquier momento antes del horario de salida de estos.
- Cómo y cuándo se abonará la inscripción.
- Cuándo se deben recibir las inscripciones. El Comité puede dejar de aceptar inscripciones en una fecha específica o permitir que los jugadores se inscriban hasta el día del evento.
- El procedimiento para determinar los participantes de una competencia con exceso de inscripciones, tal como aceptar las inscripciones por orden de inscripción, a través de una clasificación o basado en los hándicaps más bajos.

(3) Formato, Incluyendo Hándicap Permitido

Los siguientes puntos relacionados con el formato de una competencia deberían ser especificados cuando sea necesario:

- Fechas de juego o, si es un evento match play jugado durante un largo periodo de tiempo, la fecha final para la cual cada match debe ser completado.
- Forma de juego, (por ejemplo, match play, stroke play, o clasificación en stroke play y luego match play).
- Número y orden de los hoyos en una ronda.
- Número de rondas, incluyendo si habrá o no un corte.
- Si habrá un corte, cuando será hecho, si los empates en la última posición serán desempatados y cuantos jugadores continuarán jugando en las rondas posteriores.
- Qué áreas de salida se utilizarán. Para competencias con hándicap, el Comité puede especificar qué áreas de salida deben usar todos los jugadores, o que las áreas de salida a usarse dependen del hándicap de los jugadores, género y/o edad. Alternativamente el Comité puede permitir que cada jugador elija desde que áreas de salida quiere jugar.
- Índice de distribución de golpes, tal como el orden de los hoyos en los que los golpes de hándicap serán otorgados o recibidos.

- Si habrá múltiples llaves o draws y cómo serán organizados, ver Sección 5G(1).
- Qué premios se otorgarán (incluyendo quien es elegible para ganar dichos premios). Para Competencias que involucran jugadores aficionados, el Comité debería asegurar que los premios para aficionados estén permitidos de acuerdo con las Reglas de la Condición de Aficionado.

(4) Condiciones para Otras Modalidades de Juego

a. Métodos de Registración de Scores Alternativos

Cuando la modalidad es Stableford, Score Máximo o Par/Bogey, podría ser necesario que los Términos de la Competencia especifiquen ciertos aspectos relacionados con cómo se anotarán los puntos, o la cantidad máxima de golpes que un jugador puede anotar en cada hoyo.

b. Stableford

Stableford es una modalidad de stroke play donde se otorgan puntos al jugador en cada hoyo al comparar su score con el score fijo establecido para el hoyo. El score fijo establecido es par, a no ser que el Comité establezca un score fijo diferente (ver Regla 21.1b).

Si el Comité decide establecer un score fijo diferente como bogey, birdie, u otro score fijo, puede establecerlo en los Términos de la Competencia.

c. Score Máximo

Cuando la modalidad de juego es Score Máximo, los Términos de la Competencia deberían especificar el número máximo de golpes que un jugador puede anotar en cada hoyo (ver Regla 21.2).

El máximo puede ser establecido en una de las siguientes maneras:

- Relativo al par, tal como dos veces el par,
- Un número fijo, como 8, 9 o 10, o
- En referencia al hándicap del jugador, por ejemplo, doble bogey neto.

Al considerar que máximo establecer en una competencia de Score Máximo, el Comité debería tener en cuenta lo siguiente:

- El par máximo de los hoyos a jugar. Por ejemplo, para un campo par 3 puede ser adecuado fijar un score máximo por hoyo de 6 golpes, sin embargo, si hay hoyos par 5 en un campo no sería adecuado fijar un score máximo tan bajo como 6 golpes.

5. Antes de la Competencia

- El nivel de los jugadores participantes. Por ejemplo, para una competencia de jugadores principiantes, el score máximo debería dar a los jugadores una oportunidad razonable para completar los hoyos, pero estar a un nivel que induzca a los jugadores a levantar la bola cuando hayan tenido gran dificultad en el hoyo.
- Si los scores serán presentados para aplicar al hándicap. Si el Comité desea que una competencia se contabilice para hándicap, el score máximo no se debería establecer en menos de doble bogey neto.

d. Par/Bogey

Cuando la modalidad de juego es Par/Bogey, el Comité debería especificar el score fijo del hoyo contra el cual el score del jugador en un hoyo será comparado para determinar si el jugador gana o pierde un hoyo. Para una competencia Par el score fijo sería generalmente par, y para una competencia Bogey sería generalmente bogey (uno sobre el par).

e. Otras Modalidades de Juego

Hay muchas otras modalidades de juego como Scrambles y Greensomes. Ver sección 9 y/o USGA.org para más información sobre éstas y otras modalidades de juego.

f. Competencias por Equipos

Cuando la modalidad de juego involucra a una competencia por equipos, el Comité debería considerar si son necesarios Términos de la Competencia adicionales. Ejemplos incluyen:

- Cualquier restricción sobre entrenadores o consejeros (ver Modelo de Regla Local Sección 8H).
- En match play:
 - » El orden en que los miembros del equipo jugarán, por ejemplo, si debe ser por orden de hándicap o si será decidido por el capitán del equipo.
 - » Si los matches empatados serán aceptados o deben jugar hasta que se determine un ganador.
 - » La cantidad de puntos que se otorgarán por un partido ganado o empatado.
 - » En competencias con múltiples equipos, como será determinado el ganador si dos o más equipos están empatados al terminar la competencia.
 - » Si algunos matches son completados mientras otros no lo son en el día establecido, debido a falta de luz o mal clima, los Términos de la Competencia deberían aclarar cómo serán considerados los matches terminados y los incompletos. Por ejemplo, el Comité podría

considerar a los matches terminados cómo válidos tal como fueron jugados y tratar a los matches incompletos como empatados, o hacerlos jugar en una fecha posterior. O, que todos los matches sean jugados nuevamente, y cada equipo puede cambiar su equipo original.

- » Si cualquier match restante será completado cuando un equipo ya ha ganado el match o la competencia.
 - » El Comité debería especificar cual será el resultado de un match individual, si por cualquier razón (por ejemplo, enfermedad) uno o más jugadores no pueden iniciar o terminar el match. Por ejemplo, el Comité podría establecer que el resultado de tal match será un empate, o un triunfo para el oponente. Si el número de hoyos “arriba” o “abajo” se toman en consideración con el propósito de desempate automático el Comité también puede decidir especificar un score para el match, por ejemplo 6 y 5.
- En stroke play:
 - » La cantidad de scores que se tomarán en cuenta para el score total de cada equipo.
 - » Si los scores que se tomarán en cuenta se basarán en 18 hoyos o en base al score de cada hoyo.
 - » Como se decidirá un empate en la competencia general, por ejemplo mediante un desempate en el campo, un desempate automático (ver Sección 5A(6)) o considerando los scores descartados.

(5) Cuando se Ha Entregado una Tarjeta de Score

En una competencia por golpes, la Regla 3.3b responsabiliza al jugador de asegurar la exactitud de los scores de sus hoyos y entregar sin demora su tarjeta de score al Comité al finalizar la ronda.

El Comité debería informar a los jugadores donde se deberían entregar las tarjetas de score, tener a alguien disponible para resolver cualquier cuestión de Reglas que puede tener el jugador y validar los scores.

Cuando sea posible, se debería facilitar un área tranquila y privada para el uso de los jugadores durante el control y validación de los scores en sus tarjetas de score, hablar con un miembro del Comité de ser necesario y entregar sus tarjetas de score.

a. Especificar Cuando una Tarjeta de Score se Considera Entregada

El Comité debería establecer cuando la tarjeta de score se considera entregada. Las opciones incluyen:

- Definir un área de registración de scores y permitir a los jugadores hacer cambios en su tarjeta de score hasta el momento en que hayan

5. Antes de la Competencia

abandonado dicha área. Esto significaría que, aunque el jugador hubiera entregado la tarjeta de score a un árbitro o a la persona designada, aún se podrían realizar cambios mientras el jugador se encuentre dentro del área.

- Proporcionar un buzón donde los jugadores depositen su tarjeta de score, en este caso se considera que el jugador ha entregado la tarjeta tan pronto como ha colocado la tarjeta en el buzón. Este enfoque podría no darle al jugador tanta protección por entregar una tarjeta de score incorrecta, pero podría ser el mejor método cuando están disponibles recursos limitados o muchos jugadores finalizan al mismo tiempo (por ejemplo, cuando hay salidas simultáneas).

b. Solicitando a los Jugadores Otra Información en la Tarjeta de Score

El Comité puede requerirle a los jugadores que pongan su hándicap en la tarjeta de score (Modelo Regla Local L-2).

El Comité puede solicitar asistencia de los jugadores para completar otras tareas relacionadas con la tarjeta de score que son responsabilidad del Comité. El Comité no debe aplicar una penalidad a un jugador bajo las Reglas de Golf si no cumple con estos otros pedidos o comete un error al hacerlo, pero el Comité puede imponer una sanción disciplinaria a un jugador que repetidamente no cumpla con tal solicitud. Por ejemplo, el Comité puede solicitar a los jugadores que:

- Totalicen los scores o, en una competencia Four-Ball determinen el score que cuenta para el bando.
- Completen los puntos anotados para cada hoyo en su tarjeta de score en Stableford.
- Completen si el hoyo fue ganado, perdido o empatado en Par/Bogey.
- Completen datos específicos en la tarjeta de score como el nombre, fecha y nombre de la competencia.

De igual manera, el Comité puede solicitar que los jugadores ayuden al Comité entrando sus scores en un sistema computarizado al finalizar la ronda, pero no hay penalidad bajo las Reglas de Golf si el jugador no cumple con este pedido o comete un error al hacerlo. Pero el Comité puede aplicar una sanción disciplinaria, por ejemplo, en el Código de Conducta, a un jugador que repetidamente no cumpla con tal pedido.

(6) Cómo se Decidirán los Empates

En match play y stroke play, los Términos de la Competencia pueden ser utilizadas para modificar la forma que se decidirán los empates.

a. Match Play

Si un match está empatado luego del hoyo final, el match se extenderá un hoyo por vez, hasta que haya un ganador (ver Regla 3.2a(4)), a no ser que los Términos de la Competencia lo establezcan de otra forma.

Los Términos de la Competencia deberían especificar si el match puede terminar empatado o si el método de desempate será distinto de aquel especificado en la Regla 3.2a(4). Las opciones incluyen lo siguiente:

- El match finaliza en empate,
- El match se extiende comenzado en un hoyo específico que no es el primer hoyo, o
- Habrá un desempate de una cierta cantidad de hoyos (por ejemplo, 9 o 18 hoyos).

En un match con hándicap, el índice de distribución de golpes establecido por el Comité debería ser utilizado para determinar donde los golpes de hándicap deberían ser dados o recibidos en los hoyos adicionales, a no ser que los Términos de la Competencia establezcan otra cosa.

Un match empatado no debería ser resuelto en un desempate stroke play.

b. Stroke Play

Los Términos de la Competencia deberían establecer si una competencia puede finalizar en un empate, o si habrá un desempate en el campo o si se realizará un desempate comparando las tarjetas de score para determinar el ganador y otras posiciones finales.

Un empate en stroke play no debería ser decidido por un match.

c. Desempate en el Campo en Stroke Play

Si va a haber un desempate en el campo en una competencia stroke play, los Términos de la Competencia deberían establecer lo siguiente:

- Cuando se jugará el desempate, por ejemplo, si va a comenzar en un horario específico, tan pronto como finalice el último grupo o en una fecha posterior.
- Qué hoyos se utilizarán para el desempate el orden en que serán jugados.
- La cantidad de hoyos a jugar en el desempate, por ejemplo, si será desempate hoyo por hoyo, o una cantidad mayor como 2, 4 o 18 hoyos, y qué hacer si aún persiste el empate luego de eso.
- En la forma habitual del stroke play, si el desempate para una competencia con hándicap es sobre una cantidad menor a 18 hoyos, se debería utilizar la cantidad de hoyos a jugar para determinar la cantidad

5. Antes de la Competencia

de golpes que se restarán. Por ejemplo, si el desempate es a un hoyo, un dieciochoavo del hándicap debería ser restado de los scores para el hoyo de desempate. Se deberían aplicar fracciones de golpes de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o del sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

- Para desempates de competencias de score neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes, tal como en Competencias Four-Ball, Par/Bogey o Stableford, los golpes de hándicap deberían ser otorgados durante los hoyos de desempate tal como fueron asignados para la competencia, utilizando el índice de distribución de golpes.
- Los jugadores sólo deben entregar una tarjeta de score del desempate si el Comité las emite.

d. Comparación de Tarjetas (También Conocido como Desempate Automático)

Cuando un desempate en el campo no es factible o deseado, los Términos de la Competencia deberían establecer que los empates se decidirán comparando las tarjetas de score. Aunque el ganador de una competencia sea decidido por un desempate en el campo, las otras posiciones pueden ser decididas comparando las tarjetas de score. Este método también debería determinar qué sucederá si el procedimiento no establece un ganador.

Un método de desempate automático es determinar el ganador basado en el mejor score de la última ronda. Si los jugadores empatados tienen el mismo score en la última ronda o si la competencia consiste en una sola ronda, el ganador se determina en base a los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18. Si aún continúa el empate, entonces serán considerados los últimos seis hoyos, tres hoyos y el último hoyo de los primeros nueve hoyos. Si la ronda es de menos de 18 hoyos, se puede ajustar el número de hoyos a usar al comparar los scores.

Si de este proceso no resulta un ganador, el Comité podría considerar la competencia empatada, o como alternativa podría decidir el ganador por un método aleatorio (como tirar la moneda).

La comparación de tarjetas también es conocido como desempate automático, recuento de tarjetas o desempate por tarjetas de score.

Consideraciones adicionales:

- Si este método es utilizado en una competencia con salidas desde múltiples hoyos, se recomienda que los “últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc.” sean los hoyos 10-18, 13-18, etc.

- Para Competencias de score neto, donde el índice de distribución de golpes establecido por el Comité no es utilizado, como competencias individuales por golpes, si se utiliza el escenario de los últimos nueve, últimos seis, últimos tres hoyos, la mitad, un tercio y un sexto, etc. del hándicap debería ser restado del score de esos hoyos. Se deberían aplicar fracciones de golpes de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o del sistema de hándicap que opere en la jurisdicción local.
- En Competencias de score neto donde se utiliza el índice de distribución de golpes establecido por el Comité, como competencias Four-Ball stroke play, Par/Bogey o Stableford, los golpes de hándicap se deberían aplicar de manera consistente con la forma en que se aplicaron durante la competencia.

(7) Cuando el Resultado de una Competencia es Final

Es importante que el Comité clarifique en los Términos de la Competencia cuándo y cómo el resultado de la competencia es final, ya que esto afectará como el Comité va a resolver cualquier situación sobre Reglas que surjan luego de que el juego haya finalizado tanto en match play como en stroke play (ver Regla 20).

a. Match Play

Ejemplos sobre cuando los Términos de la Competencia pueden establecer que el resultado de un match es final incluyen:

- Cuando el resultado es publicado en un tablero oficial u otro lugar determinado, o
- Cuando el resultado es informado a una persona identificada por el Comité.

Cuando se determina que el resultado de un match es final una vez que sea publicado en un tablero oficial, el Comité puede tomar la responsabilidad de registrar el nombre del ganador en el tablero o puede pasar esa responsabilidad a los jugadores. En algunos casos el tablero oficial será una estructura significativa y en otros podría ser una hoja de papel en el pro-shop o el vestuario.

En casos donde un árbitro ha sido asignado por el Comité para acompañar a un match, cualquier anuncio sobre el resultado del match hecho por el árbitro en el green del hoyo final no es el anuncio oficial, a no ser que así esté establecido en los Términos de la Competencia.

b. Stroke Play

Ejemplos de cuándo los Términos de la Competencia establecen que la competencia está finalizada en stroke play incluyen:

- Todos los resultados han sido publicados en el tablero de resultados o en una cartelera,
- Los ganadores han sido anunciados en una entrega de premios, o
- Se ha entregado el trofeo.

En una clasificación stroke play seguida por match play, la Regla 20.2e(2) estipula que la parte de la competencia stroke play está cerrada cuando el jugador ha ejecutado su primer golpe en su primer match.

(8) Cambiando los Términos de la Competencia una Vez Que Ha Comenzado

Los Términos de la Competencia establecen la estructura de la competencia y una vez que la competencia ha comenzado, las condiciones sólo pueden ser alteradas en situaciones excepcionales.

Un ejemplo de una situación donde los Términos de la Competencia no deberían ser alteradas es:

- Debido a que los jugadores comienzan una ronda con la expectativa de jugar una cierta cantidad de hoyos y podrían basar su juego en eso, la cantidad de hoyos a jugar no se debería cambiar una vez que ha comenzado la ronda. Por ejemplo, si el juego es suspendido por mal clima luego que todos los jugadores han completado 9 hoyos de una ronda de 18, el Comité no debería anunciar los resultados basados en 9 hoyos solamente.

Ejemplos de situaciones donde hay circunstancias excepcionales y los Términos de la Competencia pueden ser alterados:

- Si circunstancias tales como mal clima afectan la cantidad de rondas que pueden ser jugadas en el tiempo disponible, el número de rondas a jugar, o la cantidad de hoyos a jugar en una ronda que aún no ha comenzado, estos pueden ser alterados para acomodarse a las circunstancias. Del mismo modo, si esas circunstancias significan que el formato planeado no se puede cumplir en el tiempo disponible, el formato de la competencia puede ser cambiado.
- El método de desempate no debe ser alterado a no ser que haya circunstancias excepcionales. Por ejemplo, si el método de desempate para una competencia por golpes fue establecido en un desempate en el campo hoyo a hoyo, pero el mal clima impide que sea posible, el Comité puede cambiar el método de desempate a un desempate automático.

(9) Anti-Doping

Los Términos de la Competencia pueden exigir a los jugadores cumplir con una norma anti-doping. Es una cuestión del Comité escribir e interpretar su propia norma anti-doping, aunque una guía para desarrollar dicha norma generalmente puede ser otorgada por la asociación / federación nacional.

5B Marcando el Campo

Al preparar el campo para una competencia, el Comité debería asegurar que este esté marcado adecuadamente y repasar cualquier marcación utilizada durante el juego en general o cambiarla de ser necesario. Mientras que normalmente no hay una forma “correcta” de marcar un campo, fallar en marcarlo adecuadamente o no hacerlo puede llevar a situaciones donde un jugador no pueda proceder de acuerdo con las Reglas o que el Comité esté forzado a tomar decisiones durante el juego que podrían resultar en jugadores tratados de manera diferente.

La Sección 2 proporciona una guía detallada y recomendaciones de cómo marcar un campo para el juego en general, pero también se aplica igualmente a Competencias y el Comité debería tomar referencia de esta guía cuando se prepara para Competencias.

Cuando para una competencia se realicen cambios en la marcación del campo, el Comité debería asegurar que estos sean comunicados claramente a los jugadores que juegan regularmente en el campo para que no se confundan y procedan inadvertidamente de forma incorrecta.

Adicionalmente a la información en la Sección 2, el Comité puede considerar los siguientes puntos:

(1) Fuera de Límites

El Comité es responsable de asegurar que todos los límites estén marcados correctamente. Es una buena práctica pintar un pequeño círculo blanco alrededor de la base de cualquier estaca u objeto de límites que podría ser movido durante el juego para poder colocarlo en su posición original. Si se utilizan líneas o puntos de pintura para marcar un límite, deberían ser repasadas para que se vean fácilmente. Las Reglas Locales deberían aclarar cualquier límite que esté definido de otra manera que no sea por estacas o cercos (ver Modelo de Regla Local A-1).

(2) Áreas de Penalidad

Antes de una competencia el Comité podría querer reevaluar la marcación de algunas o todas las áreas de penalidad.

5. Antes de la Competencia

- Áreas de penalidad que contienen cuerpos de agua no deberían formar parte del área general, pero sus márgenes se pueden ajustar.
- Otras áreas de penalidad pueden ser quitadas o agregadas, o sus márgenes alterados para cambiar la dificultad de un hoyo, tal como donde se considera adecuado proporcionar una penalidad más severa para un tiro fallado. Por ejemplo, el Comité puede decidir marcar áreas de árboles y arbustos frondosos como áreas de penalidad para el juego en general, pero no para competencias. De hacerlo, se debe ser cuidadoso en comunicarlo claramente a los jugadores que juegan el campo regularmente, para que no se confundan.
- Cuando se agregan o quitan áreas de penalidad, el Comité debe consultar las reglas o recomendaciones en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap que opere en la jurisdicción local para determinar si el cambio tiene algún impacto en la Clasificación del Campo (Course Rating™).
- El color de algunas áreas de penalidad puede ser cambiado de rojo a amarillo o a la inversa. Por ejemplo, para ciertas competencias se puede desear que un área de penalidad cerca de un green sea marcada en amarillo donde el Comité no desea permitir la opción de dropear la bola en el lado del green del área de penalidad cuando la bola ha vuelto y caído en la misma. En algunos casos, también podría tener sentido proporcionar un área de dropeo como una opción adicional, por ejemplo, para un green isla donde los jugadores tienen un largo vuelo sobre el agua.
- Para el juego en general, el Comité podría haber utilizado una cantidad mínima de estacas para marcar un área de penalidad o pueden haber sido quitadas, resultando en que porciones de algunas áreas de penalidad se encuentren fuera del área marcada. Para competencias todas las estacas deberían ser revisadas, y complementadas de ser necesario, para asegurar que las áreas de penalidad se encuentren marcadas correctamente para la competencia.
- Cuando sea posible, es una buena práctica pintar líneas rojas o amarillas alrededor de las áreas de penalidad en vez de solamente confiar en las estacas. Una línea asegurará que las áreas incluidas o excluidas son las correctas, el margen no será alterado por haber quitado una estaca y un jugador podrá fácilmente determinar donde tomar alivio. Generalmente, donde se ha pintado una línea, son necesarias menos estacas.

(3) Bunkers

Para la mayoría de los campos, el Comité no necesitaría hacer nada especial para preparar los bunkers para una competencia. Deberían ser rastrillados la mañana de la competencia y los rastrillos ubicados donde el Comité lo prefiera (ver Sección 2D). Si el margen del bunker es difícil de determinar el Comité debería considerar si podría ser definido más claramente (por medio de mantenimiento, marcando o una Regla Local) para evitar confusión en los jugadores y árbitros.

(4) Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales

El Comité debería recorrer el campo completo para asegurar que cualquier área que debería estar marcada como terreno en reparación esté marcada correctamente. También debería aclarar el estado de cualquier obstrucción u objeto integral usando Reglas Locales (ver Modelo de Regla Local F-1).

Idealmente un Comité debería marcar los terrenos en reparación antes del inicio de una competencia. Pero un Comité puede definir un área como terreno en reparación durante una ronda de match play o de stroke play en caso de estar justificado.

Donde se otorgue un alivio de un área sin marcar durante la ronda, el Comité debería marcar el área como terreno en reparación tan pronto como sea posible para asegurar que todos los jugadores estén informados del cambio de condición del área.

(5) Zonas de Juego Prohibido

Si hay zonas de juego prohibido en el campo, el Comité debería verificar que estén identificadas adecuadamente. El Comité debería considerar poner avisos en estas áreas para asegurar que los jugadores estén completamente informados que no tienen permitido jugar desde allí.

(6) Obstrucciones Temporeras

Obstrucciones temporeras como carpas o tribunas pueden ser construidas para ciertas competencias. La condición de dichas estructuras necesitará ser aclarada en las Reglas Locales ya sea como Obstrucciones Inamovibles o como Obstrucciones Inamovibles Temporeras (TIOs). Si son consideradas TIOs, la Regla Local respecto a Obstrucciones Inamovibles Temporeras debería ser utilizada (ver Modelo de Regla Local F-23). Esta Regla Local le otorga al jugador alivio adicional si existe interferencia en la línea de visión, para que no tenga que jugar alrededor o por encima de la obstrucción.

5C Reglas Locales

El Comité es responsable de decidir si adopta algunas Reglas Locales y de asegurar que sean consistentes con los principios que se encuentran en la Sección 8. Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o para una competencia en particular. El Comité necesita garantizar que las Reglas Locales estén disponibles para que los jugadores las vean, ya sea en la tarjeta de score, en un impreso separado, en una cartelera o en el sitio web del campo.

Al considerar adoptar una Regla Local, el Comité debería tener en cuenta lo siguiente:

- Las Reglas Locales tienen el mismo rango que una Regla de Golf para esa competencia o ese campo, y
- El uso de Reglas Locales se debería limitar lo más posible y ser usadas solamente para tratar los tipos de situaciones y políticas cubiertas en la Sección 8.
- No se recomienda cambiar cualesquier Reglas Locales para una competencia una vez que ha comenzado el juego para una ronda de stroke play, salvo que el cambio sea hecho antes de que cualquier jugador pueda ser afectado por ese cambio.

Una lista completa de Modelos de Reglas Locales autorizados puede ser encontrada al principio de la Sección 8.

Las Reglas Locales que pueden ser adoptadas para Competencias se encuentran en las siguientes categorías generales:

- Definiendo los Límites del Campo y otras Áreas del Campo (Secciones 8A – 8D),
- Definiendo Procedimientos de Alivio Especiales (Sección 8E),
- Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales (Sección 8F),
- Uso de Equipo Específico (Sección 8G),
- Quién Puede Dar Consejo a los Jugadores (Sección 8H),
- Cuando y Dónde los Jugadores Pueden Practicar (Sección 8I),
- Procedimientos para la Suspensión del Juego (Sección 8J), y
- Políticas de Ritmo de Juego (Sección 8K),
- Responsabilidades con la tarjeta (Sección 8L), y
- Modelo de Reglas Locales para jugadores con Discapacidades (Sección 8M).

5D Requerimientos de Elegibilidad para Jugadores con Discapacidades para usar la Regla 25

Como está establecido en la Regla 25.1, las Reglas modificadas para jugadores con discapacidades aplican a todas las Competencias, y es la categoría de discapacidad o elegibilidad de un jugador lo que determina si puede usar las Reglas modificadas específicas en la Regla 25.

No es necesariamente el rol del Comité realizar evaluaciones sobre la elegibilidad del jugador. El determinar la elegibilidad de un jugador para usar Reglas específicas de la Regla 25 puede ser directa, pero en algunos casos es menos evidente. La elegibilidad para la Regla 25 se basa en el impacto que tiene la discapacidad del jugador en su habilidad para jugar golf, más que en determinar si alguien es discapacitado.

Un Comité puede solicitar evidencia de la discapacidad de un jugador para poder confirmar la elegibilidad del jugador para usar la Regla 25. Esta evidencia puede ser en la forma de un certificado médico, confirmación por la entidad rectora nacional o algo similar.

Alternativamente, un Comité puede especificar que sólo aquellos jugadores que tengan un pase específico o un certificado son elegibles para participar en la competencia (con los jugadores que son elegibles usando luego las Reglas modificadas aplicables para su categoría de discapacidad).

Ejemplos de pases que un Comité puede elegir solicitar como evidencia de una categoría de discapacidad o que puede requerir para que jugadores sean elegibles para competencias específicas, son el Pase de Jugador EDGA WR4GD o el Pase de Acceso EDGA. Estos pases son administrados y emitidos por el Equipo de Elegibilidad de la EDGA y el proceso de aplicación para golfistas que deseen tener el Pase EDGA no tiene costo. Se puede encontrar más información en:

www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Definiendo Áreas de Práctica

Muchos campos tienen áreas de práctica específicas, tales como un campo de práctica y greens de práctica para el juego con el putter, juego de bunker y chips. Los jugadores tienen permitido practicar en estas áreas, tanto si están ubicadas dentro de los límites del campo como si están fuera del mismo. Se recomienda que las áreas de práctica que estén ubicadas dentro del campo sean especificadas en las Reglas Locales para clarificar si los jugadores pueden practicar en estas áreas antes o después de sus rondas.

El Comité puede necesitar definir los márgenes de estas áreas para limitar donde pueden practicar los jugadores.

5. Antes de la Competencia

El Comité también puede cambiar las autorizaciones en relación con cuándo y dónde está permitida la práctica, por ejemplo:

- Una Regla Local puede permitir la práctica en ciertas partes limitadas y definidas del campo, cuando no existan zonas de práctica permanentes. Pero, donde esto se aplica, se recomienda que los jugadores no sean autorizados a practicar en cualquier green o desde cualquier bunker en el campo.
- Una Regla Local puede permitir practicar en el campo en general, por ejemplo:
 - » Si la competencia comienza tarde en el día y el Comité no desea restringir a los jugadores para jugar el campo más temprano en el día, o
 - » Si hubo una suspensión del juego y sería más efectivo permitir a los jugadores pegar unos pocos tiros desde algún lugar en el campo en lugar de traerlos de regreso al área de práctica.
- La Regla 5.2 cubre cuando está permitida o prohibida la práctica antes o entre rondas en una competencia, pero el Comité puede adoptar una Regla Local para modificar tales disposiciones (ver Modelo de Regla Local I-1).
- La Regla 5.5 le da al Comité la opción de adoptar una Regla Local para prohibir la práctica en o cerca del green del hoyo recién terminado (ver Modelo de Regla Local I-2).

5F Áreas de Salida y Posiciones de los Hoyos

(1) *Seleccionando Áreas de Salida*

Al seleccionar las áreas de salida a utilizar en una competencia, el Comité debería buscar un equilibrio entre la dificultad del campo y la habilidad de los jugadores. Por ejemplo, no sería aconsejable y podría tener un efecto significativo en el ritmo de juego, elegir un área de salida que requiera un sobrevuelo que probablemente muchos jugadores no son capaces de hacer salvo que efectúen su mejor golpe.

El Comité puede decidir usar áreas de salida para Competencias, distintas de las usadas para el juego en general. Si esto se hace, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local como guía de cómo sería afectada la Clasificación del Campo (Course Rating™) provista. Si no, los scores pueden no ser aceptables para su envío con fines de cálculo del hándicap.

Las ubicaciones de las áreas de salida pueden ser cambiadas entre rondas, incluso cuando más de una ronda es jugada en el mismo día.

Es una buena costumbre colocar una pequeña marca, tal como un punto pintado, al costado o debajo de las marcas de salida para asegurar que si son movidas puedan ser regresadas a su posición original. Cuando hay múltiples rondas, un número diferente de puntos puede ser usado para cada ronda.

Si una competencia es jugada en un campo donde no hay carteles que identifican los hoyos, o donde el Comité ha decidido jugar el campo en un orden distinto, se deberían colocar carteles para identificar los hoyos claramente.

(2) Seleccionando las Posiciones de los Hoyos

Idealmente, los hoyos nuevos deberían colocarse el día en que comienza una competencia y en cualquier otro momento que el Comité considere necesario, siempre que todos los jugadores en una sola ronda jueguen con cada hoyo cortado en la misma posición.

Pero cuando se vaya a jugar una ronda en más de un día (como cuando el jugador puede elegir qué día jugar en la competencia), el Comité puede, en los Términos de la Competencia, informar a los jugadores que los hoyos y las áreas de salida se ubicarán en posiciones diferentes cada día de la competencia. Pero en un día determinado, todos los jugadores deben jugar con cada hoyo y cada área de salida en la misma posición.

Las posiciones de los hoyos en el green pueden tener un efecto considerable en los resultados y en el ritmo de juego durante las Competencias. Muchos factores influyen en la selección de las posiciones del hoyo, con énfasis en los siguientes puntos:

- Al elegir las posiciones, la habilidad de los jugadores debería ser considerada para que las posiciones seleccionadas no sean tan difíciles como para hacer significativamente más lento el juego o tan fáciles que no sean un desafío para los mejores jugadores.
- La velocidad de los greens es un factor significativo al elegir la ubicación del hoyo. Mientras que una ubicación puede funcionar bien para un green más lento, puede resultar muy severa cuando la velocidad de los greens es aumentada.
- El Comité debería evitar colocar un hoyo en una pendiente donde la bola no se detenga. Cuando los contornos del green lo permiten, los hoyos deberían ser colocados donde exista un área de aproximadamente un metro alrededor del hoyo que sea relativamente plana, para que los putts golpeados a una velocidad adecuada se detengan alrededor del hoyo.

5. Antes de la Competencia

Algunas consideraciones adicionales incluyen:

- Colocar los hoyos donde haya suficiente superficie del green, entre el hoyo y el frente y los costados del green, para ubicar el tiro de aproximación en ese hoyo en particular. Por ejemplo, colocar el hoyo inmediatamente detrás un gran bunker que requiera un largo tiro de aproximación para la mayoría de los jugadores, no es usualmente recomendado.
- Balancear las posiciones de los hoyos para todo el campo con respecto a colocarlas a izquierda, derecha, centro, parte de adelante o parte trasera.

5G Draw, Grupos y Horarios de Salida

(1) El Draw

En una competencia match play el draw es usado para establecer el orden general de los matches y cuales jugadores conformarán cada match de la primera ronda. El draw puede ser hecho de varias maneras, incluyendo:

- En Forma Aleatoria – Los jugadores son elegidos al azar y colocados en el draw a medida que son sorteados.
- Scores de Clasificación – Los jugadores pueden jugar una o más rondas de clasificación. Los jugadores luego son colocados en el draw en base a sus scores.
- Hándicap – Los jugadores pueden ser colocados en el draw por hándicap, de forma tal que el jugador con el menor hándicap juega con el de mayor hándicap en la primera ronda, el segundo menor con el segundo mayor y así sucesivamente.
- Preclasificación – Ciertos jugadores, como un campeón defensor, pueden ser colocados en el draw en ubicaciones específicas, mientras que los otros jugadores son colocados ya sea en forma aleatoria o por scores de clasificación.

Cuando se usan scores de clasificación para determinar el draw, este debería ser organizado de manera tal que los dos preclasificados más altos sean colocados en lados opuestos del draw y así sucesivamente a través del mismo, como se muestra en la siguiente tabla.

5. Antes de la Competencia

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR	MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Con el fin de determinar los lugares en el draw, los empates en las rondas de clasificación salvo aquellos por el último lugar de clasificación, pueden ser decididos por:

- El orden en el cual los scores fueron entregados, con el primer score en ser entregado recibiendo el menor número disponible y así sucesivamente,
- Un desempate automático, o
- Un draw aleatorio entre los jugadores que están empatados en un determinado score.

Cuando hay un empate por el último lugar en el draw, el Comité puede elegir un desempate en el campo o agregar una ronda de matches para reducir el número de jugadores a un número par. Eso debería ser aclarado en los Términos de la Competencia.

En algunos eventos, el Comité puede elegir colocar al campeón defensor. Cuando esto se hace, es costumbre colocar al campeón en el primer o segundo lugar. El Comité debería también decidir si permitirá al campeón jugar en el evento de clasificación, y si en ese caso pierde la preclasificación.

5. Antes de la Competencia

Draws Múltiples (también llamados Flights o Divisiones)

Mientras en muchas competencias todos los jugadores compiten contra todos los otros, a veces un Comité puede elegir dividir la competencia en draws múltiples. Esto puede ser hecho para que jugadores de similares habilidades compitan entre sí o para tener múltiples ganadores.

La conformación de dichos draws puede ser determinada por hándicap, a través de una clasificación o por otro método determinado por el Comité. El Comité debería presentar como se armarán los draws en los Términos de la Competencia.

Si los draws son conformados por hándicap, no es obligatorio que el juego resultante dentro del draw sea una competencia con hándicap, dado que los jugadores deberían tener una habilidad relativamente similar.

En una competencia match play, es una buena idea que el tamaño del draw sea de tal manera que no sea necesario dar a los jugadores pases libres, e idealmente, un tamaño que implique que todos los jugadores jueguen el mismo número de matches en un formato por eliminación, tal como 8, 16, 32, 64 o 128. Si no hay suficientes jugadores para llenar el draw final, se deberían dar a los jugadores pases a la segunda ronda, según sea necesario. No hay obligación de que los distintos draws tengan el mismo número de jugadores. Por ejemplo, el primer draw o campeonato puede tener 32 jugadores, mientras los otros podrían tener 16.

(2) Horarios de Salida y Grupos de Juego

El Comité puede establecer los horarios de salida y los grupos o permitir que los jugadores lo hagan por sí mismos.

Cuando el Comité permite que los jugadores establezcan sus horarios de salida, estos tienen la misma condición que los horarios establecidos por el Comité (ver Regla 5.3a).

Hay varias consideraciones al determinar el número de jugadores en un grupo y el intervalo entre grupos. Al establecer los horarios de salida y los grupos, el ritmo de juego es una consideración importante tanto como la cantidad de tiempo disponible para el juego. Grupos de dos van a jugar más rápido que grupos de tres o cuatro. El intervalo entre salidas puede ser menor para grupos más pequeños. Cuando el Comité elige comenzar en múltiples hoyos (tales como hoyo 1 y hoyo 10), es importante asegurar que los jugadores no tengan una espera excesiva si llegan al otro sitio de salida antes que haya comenzado el último grupo. Ver Sección 4A (1) para recomendaciones sobre intervalos entre salidas.

Cuando una competencia match play sea jugada en un largo período de tiempo y los jugadores en un match tienen permitido acordar cuando jugar durante ese período:

- El Comité debería establecer una fecha y horario límite hasta la cual el match debe ser completado.
- El Comité debería especificar cómo se decidirá el resultado del match si los jugadores no lo completan antes de la fecha límite, tal como descalificar a ambos jugadores o colocar para la siguiente ronda, al jugador nombrado en primer o segundo término en el draw.
- El Comité puede también decidir que se extienda la fecha de finalización de un empate, si existen circunstancias que lo ameriten. Si deciden hacerlo, corresponde al Comité determinar los permisos en torno a dicha extensión e interpretar esos permisos.

En match play, el Comité establece el draw mostrando quién jugará en cada match o si no especificando como se determinarán los matches. Cuando sea posible es mejor que cada match tenga su propio horario de salida, pero puede haber casos en los que dos matches comiencen a la vez.

(3) Anotadores

En stroke play, un jugador o bando siempre necesita tener a alguien, que no sea el propio jugador o un miembro del bando, que marque la tarjeta de score. El Comité puede determinar o restringir quién puede actuar como anotador para cada jugador especificando que el anotador debe ser un jugador de la misma competencia y grupo, un jugador con hándicap, o de alguna otra manera.

En un formato donde dos o más compañeros compiten juntos como un bando (por ejemplo, en una competencia Foursomes o Four-Ball), ellos no tienen permitido actuar como anotador del bando. Donde el número de bandos en un formato con compañero no sea par, el Comité puede necesitar encontrar un anotador para un bando que juegue sólo o elegir que un grupo tenga tres bandos.

(4) Zonas de Salida

El Comité puede definir un área específica en o cerca del primer área de salida donde los jugadores deben estar presentes y preparados para jugar en el horario de salida (ver Regla 5.3a).

Esto puede ser definido por líneas pintadas en el terreno, por sogas o de alguna otra manera.

5H Política de Ritmo de Juego

El Comité puede establecer su propia Política de Ritmo de Juego y adoptarla como Regla Local (ver Regla 5.6b). En la práctica la naturaleza de esta Política dependerá del número de miembros del Comité disponibles para implementarla (ver Sección 8K).

5. Antes de la Competencia

Las Políticas de Ritmo de Juego pueden contener:

- Un tiempo máximo para completar una ronda, un hoyo o series de hoyos, o un golpe.
- Una definición de cuándo el primer grupo está fuera de posición y cuando cada otro grupo está fuera de posición en relación con el grupo que lo antecede.
- Cuándo y cómo un grupo o jugadores individuales pueden ser cronometrados.
- Si y cuándo los jugadores deban ser alertados que están siendo cronometrados o han tenido un mal tiempo.
- La estructura de penalidad para infracciones a la Política.

El Comité es responsable por asegurar que una competencia sea jugada con un ritmo de juego rápido. Qué se considera un ritmo rápido puede ser diferente de acuerdo con el campo, número de participantes y cantidad de jugadores en cada grupo. Para hacer esto:

- El Comité debería adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego (ver Regla 5.6b).
- Tal Política por lo menos debería establecer un tiempo máximo para completar la ronda o partes de esta.
- La Política debería estipular las penalidades por incumplimientos de los jugadores con la Política.
- El Comité también debería conocer otras acciones que, pueden tomar para tener un impacto positivo en el ritmo de juego. Estas incluyen:
 - » Procedimientos de organización tales como reducir el tamaño de los grupos, incrementar los intervalos de salida, colocar brechas de tiempo entre algunas salidas y usar un procedimiento de call-up (esto es, avisar al grupo de adelante que marque en el green, para que pueda jugar el grupo de atrás) en los par 3 largos, en los par 4 donde se llega al green con el drive y en los par 5 alcanzables.
 - » Considerar cambios fundamentales en la preparación del campo como ampliar los fairways, reducir la densidad o el alto del rough o disminuir la velocidad de los greens. Cuando se realizan estos cambios, el Comité debería consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local, para evaluar el impacto en la Clasificación del Campo (Course Rating™) otorgada y seguir los procedimientos para hacer cualquier ajuste necesario.

5I Política de Código de Conducta

El Comité puede establecer sus propias normas respecto a la conducta de los jugadores en un Código de Conducta adoptado como Regla Local (ver Regla 1.2b). El propósito de un Código tal es explicar los estándares de conducta que un Comité espera de los jugadores mientras juegan al golf, y las sanciones que pueden aplicarse por infracciones al mismo. Pero, las Reglas de Golf determinan qué acciones puede tomar o no tomar un jugador en relación con el juego de golf, y un Comité no tiene autoridad para cambiar esos permisos y restricciones, aplicando sanciones de una manera diferente a través de un Código de Conducta.

Si el Comité no ha establecido un Código de Conducta, está limitado a penalizar a jugadores por conducta inapropiada bajo la Regla 1.2a. La única penalidad disponible por un acto que es contrario al espíritu del juego bajo esa Regla es la descalificación (ver Sección 5I(5) para más información).

(1) Estableciendo un Código de Conducta

Al establecer un Código de Conducta, el Comité debería considerar lo siguiente:

- Al establecer límites y prohibir acciones del jugador a través de un Código de Conducta, el Comité debería considerar las diferentes culturas de los jugadores. Por ejemplo, algo que puede ser considerado una conducta inapropiada en una cultura puede ser aceptable en otra.
- La estructura de penalidad que se va a aplicar por una infracción al Código de Conducta (ver Sección 5I(4) para un ejemplo).
- Quién será la autoridad para decidir penalidades y sanciones. Por ejemplo, podría ser el caso de que solamente ciertos miembros del Comité tengan la autoridad para aplicar tales penalidades, o un número mínimo de miembros del Comité involucrados en tomar tal decisión o cualquier miembro del Comité tiene la autoridad para la toma de tal decisión.
- Si habrá un proceso de apelación.

(2) Usos Permitidos y Prohibidos de un Código de Conducta

a. Permitidos

El Comité puede incluir lo siguiente en un Código de Conducta:

- Detalles específicos de conducta inaceptable por los cuales un jugador puede ser penalizado durante una ronda, por ejemplo:
 - » Omisión de cuidar el campo, como no rastrillar bunkers o no recolocar o rellenar divots.

5. Antes de la Competencia

- » Lenguaje inaceptable.
- » Maltrato de palos o del campo.
- » No mostrar la debida consideración con otros jugadores, árbitros o espectadores.
- Una prohibición para que los jugadores no entren a todas o una zona específica de juego prohibido.
- Limitaciones en el uso de redes sociales.
- Detalles sobre vestimenta aceptable.

b. No Permitidos

Un Comité no puede usar un Código de Conducta para:

- Cambiar las penalidades existentes en las Reglas de Golf, como aumentar la penalidad de uno a dos golpes para un jugador que no marcó su bola en el green antes de levantarla.
- Introducir nuevas penalidades no relacionadas al comportamiento del jugador; por ejemplo, un Comité no puede redactar un Código de Conducta para introducir una Regla Local no autorizada, como penalizar a un jugador por golpear la bola por sobre propiedades ubicadas fuera de límites, o para penalizar a un jugador que omitió avisar a otro jugador que iba a levantar la bola para identificarla.
- Aplicar golpes de penalidad por conducta inadecuada de un jugador antes o entre rondas. Pero el Comité puede aplicar otras sanciones, tales como retirar al jugador de la competencia, o no permitirle al jugador participar de futuras competencias.
- Penalizar a un jugador bajo el Código de Conducta, por incumplimiento de una norma para espectadores, por parte de familiares o partidarios, como penalizar a un jugador cuando, en una competencia de juveniles, un miembro de la familia camina por el fairway cuando no están autorizados.

(3) Determinando Penalidades por Infracciones al Código

Al determinar las sanciones y la estructura de penalidad que se aplicarán, el Comité debería considerar:

- Si habrá un sistema de advertencia antes que cualquier penalidad o sanción sea impuesta.
- Si las sanciones serán de naturaleza disciplinaria o implicarán golpes de penalidad u otras bajo las Reglas. Sanciones disciplinarias que el Comité puede imponer, incluyen la negativa a permitir que el jugador participe en una o más competencias futuras organizadas por el Comité,

o que requiera que el jugador juegue a una determinada hora del día. Tales sanciones son independientes de las Reglas de Golf, y es un tema del Comité el escribir e interpretar una sanción tal.

- Si la penalidad por cada infracción será de un golpe de penalidad o la penalidad general, y si las penalidades irán en aumento, como que habrá un golpe de penalidad para la primera infracción y la penalidad general para la segunda. El Comité no debería usar ningún otro tipo de penalidad que se aplique al score del jugador.
- Si una penalidad se aplicará automáticamente en cualquier momento que un jugador quiebre alguna de las normas o si se dejará a la discreción del Comité.
- Si las infracciones al Código de Conducta pueden trasladarse a rondas posteriores, en eventos de múltiples rondas donde hay penalidades crecientes por múltiples infracciones. Por ejemplo, en una competencia a 36 hoyos, donde a la primera infracción se le aplica una advertencia, y una segunda implica un golpe de penalidad, el Comité puede disponer que cualquier infracción en la primera ronda, se traslada a la segunda.
- Si distintas penalidades se aplicarán por infracciones a diferentes aspectos del Código.
- Si el Código de Conducta se aplicará al caddie del jugador. Un Código de Conducta se aplica automáticamente al caddie del jugador a través de la Regla 10.3c, por lo que, si el Comité no quiere aplicar ningún aspecto del Código de Conducta al caddie del jugador, debe establecerse en el Código de Conducta.

(4) Ejemplo de Estructura de Penalidad para un Código de Conducta

El siguiente modelo de estructura de penalidad da un ejemplo de cómo el Comité puede elegir la penalidad de infracciones al Código de Conducta en la Regla Local.

El Comité puede decidir implementar dicha estructura de penalidad sin una advertencia o sanción por la primera infracción, o puede proveer diferentes penalidades por cada tema dentro del Código de Conducta. Por ejemplo, ciertas infracciones pueden resultar en una penalidad de un golpe, y otras infracciones en la penalidad general.

Modelo de Estructura de Penalidad 1

- Primera infracción del Código de Conducta – advertencia o sanción del Comité.
- Segunda infracción – un golpe de penalidad.
- Tercera infracción – penalidad general.

5. Antes de la Competencia

- Cuarta infracción o cualquier seria infracción – descalificación.

Modelo de Estructura de Penalidad 2

- Primera infracción del Código de Conducta – un golpe de penalidad.
- Segunda infracción – penalidad general.
- Tercera infracción o cualquier seria infracción – descalificación.

Si la infracción ocurre entre dos hoyos, la penalidad se aplica al siguiente hoyo.

(5) Espíritu del Juego y Grave Falta de Conducta

De acuerdo con la Regla 1.2a, un Comité puede descalificar a un jugador por grave falta de conducta al actuar contrariamente al espíritu del juego. Esto se aplica tanto si un Código de Conducta está en vigencia en la competencia, como si no lo está.

Al decidir si un jugador es culpable de una grave falta de conducta, el Comité debería considerar si la acción del jugador se alejó tanto de la norma esperada en el golf, que se justifica la sanción más severa de sacar a un jugador de la competencia.

Ejemplos de acciones que merecerían la descalificación bajo la Regla 1.2a pueden encontrarse en la Clarificación 1.2a/1.

5J Información para Jugadores y Árbitros

(1) Reglas Locales

El Comité debería garantizar que las Reglas Locales sean publicadas para que los jugadores las vean, ya sea en un impreso separado entregado en el área de salida inicial (a veces llamado “Aviso a los Jugadores”), la tarjeta de score, una cartelera o un método de comunicación digital.

Muchas organizaciones que realizan múltiples competencias crean un documento que contiene todas las Reglas Locales que comúnmente son utilizadas en sus Competencias. Históricamente este documento ha sido impreso en una cartulina y es conocido como “Hard Card”.

Si se requiere que los jugadores jueguen bolas de la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (ver Modelo de Regla Local G-3), o palos contenidos en la Lista de Cabezas de Driver A probadas (ver Modelo de Regla Local G-1) o que cumplan las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón (ver Modelo de Regla Local G-2), el Comité debería considerar que las listas estén disponibles para los jugadores para verlas o proveer acceso en línea a las bases de datos vigentes.

(2) Hojas de Grupos o Draw

Las hojas que informan los grupos junto con sus horarios de salida deberían ser confeccionadas y publicadas en lugares donde los jugadores puedan consultarlas. Mientras que los jugadores frecuentemente reciben sus grupos y horarios de salida electrónicamente o pueden consultarlos en un sitio web, también deberían estar disponibles en el campo para que los jugadores puedan reconfirmar sus horarios de salida.

(3) Hojas de Posiciones de Hoyos

El Comité puede querer proporcionar a los jugadores una hoja que muestre las posiciones de los hoyos en los greens. Esto puede ser mediante círculos con la distancia desde el frente del green y al lado más cercano, una hoja de papel con solo los números o un conjunto más detallado de dibujos de los greens y sus inmediaciones, con las posiciones indicadas.

(4) Tarjetas de Score Incluyendo Índice de Distribución de Golpes de Hándicap

El Comité es responsable de publicar en la tarjeta de score o en algún otro lugar que sea visible (por ejemplo, cerca de la primera área de salida) el orden de hoyos en los cuales los golpes de hándicap son dados o recibidos. Esta distribución será utilizada para matches con hándicap y en algunas formas de score neto en stroke play como Four-Ball, Stableford, Score Máximo (cuando el score máximo está vinculado con el score neto del jugador) y Competencias Par/Bogey.

Para una guía en cuanto a cómo determinar el orden de golpes de hándicap, consultar las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap de la jurisdicción local.

Match play – En un match con hándicap el Comité debería aclarar en los Términos de la Competencia lo siguiente:

- Si se aplica una asignación de hándicap y cual será esta.
- El índice de distribución de golpes a ser usado para identificar el orden de los hoyos donde los jugadores darán o recibirán golpes de hándicap.

Donde el Comité ha autorizado a un match a comenzar por un hoyo distinto del primero, el Comité puede alterar la tabla del índice de distribución de golpes para tales matches.

Stroke Play – En una competencia de score neto, el Comité debería determinar las asignaciones de hándicap de acuerdo con las reglas o recomendaciones contenidas en el Sistema de Hándicap Mundial™ o el sistema de hándicap de la jurisdicción local.

(5) Ritmo de Juego y Políticas de Código de Conducta

Copias del Ritmo de Juego y de las políticas del Código de Conducta deberían estar disponibles para los jugadores antes del comienzo de la competencia. Cuando los jugadores no están familiarizados con estas políticas, el Comité puede querer revisarlas con los jugadores antes de la competencia.

Los árbitros y otras personas que estarán haciendo cumplir estas políticas deberían ser adiestrados y provistos con cualquier otro material adicional, tal como hojas de tiempos o textos con el lenguaje especial que deberían usar para informar a los jugadores sobre advertencias o posibles infracciones.

(6) Plan de Evacuación

Cada Comité debería considerar la forma de evacuar a los jugadores en caso de clima severo u otra emergencia. Si se considera necesario, un plan de evacuación puede ser creado y entregado a los jugadores.

(7) Orientación y Explicación de las Mejores Prácticas para Prevenir “Backstopping” (“Ayuda a Detener la Bola”)

El “backstopping” (“Ayuda a detener la bola”) es el término comúnmente usado para describir las siguientes situaciones en stroke play:

Un jugador, sin acuerdo con ningún otro jugador, deja su bola en el green cerca del hoyo, en una posición en la que otro jugador, que está a punto de jugar desde afuera del green, podría beneficiarse si su bola golpea a la bola en reposo.

Como no hubo acuerdo para dejar la bola en su lugar para ayudar a otro jugador, no hubo infracción a las Reglas (ver Regla 15.3a).

No obstante, The R&A y la USGA opinan que el “backstopping” (“ayuda a detener la bola”) no tiene en cuenta a todos los demás jugadores de la competencia y tiene el potencial de dar al jugador con el “backstopping” (“ayuda a detener la bola”) una ventaja sobre los otros jugadores.

Como resultado de ello, la siguiente guía y explicación de las mejores prácticas está disponible para que los Comités las proporcionen a los jugadores, para ayudarlos a prevenir el “backstopping” (“ayuda a detener la bola”):

- En stroke play, la competencia involucra a todos los jugadores y, debido a que todos los jugadores de la competencia no pueden estar presentes para proteger sus propios intereses, la protección de todos los participantes es una responsabilidad importante que comparten todos los jugadores de la competencia.

- Por lo tanto, en stroke play, si existe una posibilidad razonable de que la bola de un jugador cerca del hoyo pueda ayudar a otro jugador que está a punto de jugar desde fuera del green, ambos jugadores deberían asegurarse de que el jugador cuya bola está cerca del hoyo marque y levante esa bola antes de que el otro jugador juegue.
- Si todos los jugadores siguen esta buena práctica, se asegura la protección de los intereses de todos en la competencia.

6 Durante la Competencia

Una vez que la competencia ha comenzado, el Comité es responsable de asegurar que los jugadores tengan la información necesaria para jugar de acuerdo con las Reglas y de asistirlos en la aplicación de estas.

6A Comenzando

Antes de comenzar la ronda, los jugadores deberían ser provistos con toda la información necesaria para poder jugar el campo de acuerdo con las Reglas.

En stroke play, se debería dar a cada jugador una tarjeta de score, y en competencias de score neto, tales como Stableford, Score Máximo o Four-Ball, se debería incluir el índice de distribución de golpes de hándicap establecido por el Comité.

Cuando el Comité ha preparado documentos adicionales, debería hacer que estén disponibles para los jugadores antes de la ronda, y si es posible antes que los jugadores lleguen al área de salida inicial, para que puedan tener un tiempo razonable para leerlos. Estos pueden incluir:

- Reglas Locales.
- Política de Ritmo de Juego.
- Código de Conducta.
- Plan de Evacuación.

Dependiendo de los recursos disponibles, el Comité puede decidir que los documentos estén disponibles en un solo lugar para que los jugadores los lean, por ejemplo, en una cartelera o por medio de comunicación digital. En caso contrario los documentos pueden ser provistos a los jugadores en forma de impresos, antes del comienzo de sus rondas.

Cuando los recursos lo permitan, el Comité podría tener un starter en el área de salida inicial para asegurar que los jugadores tengan toda la información que necesiten y puedan comenzar en horario.

Cuando es la hora de salida de un grupo, el starter debería indicar al primer jugador el comienzo en el horario asignado. Si esto no es posible debido

6. Durante la Competencia

a la ubicación del grupo de adelante (como cuando están demorados por la búsqueda de una bola perdida), el tiempo real de comienzo debería ser avisado para que el Comité pueda usar esa información al aplicar una política de ritmo de juego.

El Comité debería adoptar un método consistente para manejar situaciones cuando los jugadores lleguen tarde al área de salida inicial. Esto puede incluir tener a miembros del Comité u otras personas intentando localizar a los jugadores faltantes o realizar una cuenta regresiva delante de otros jugadores que están presentes para que resulte claro para todos cuando un jugador llega tarde. Es una buena práctica tener un reloj colocado con la hora oficial cerca del área de salida y que todos los árbitros coloquen sus relojes a la misma hora.

6B El Campo

(1) Mantenimiento del Campo Durante la Ronda

Si bien es preferible completar todas las tareas de mantenimiento en el campo antes que el primer grupo alcance cada hoyo para que todos los jugadores jueguen el campo en la misma condición, hay veces que esto no es posible. Cuando el mantenimiento del campo, tal como cortar los greens, fairways o rough, o rastrillar los bunkers tiene lugar durante una ronda, el resultado de la competencia se mantiene como fue jugado.

Aunque el Comité debería intentar marcar todas las áreas que merecen ser marcadas como terreno en reparación antes del comienzo de la competencia, habrá veces que algunas áreas no son detectadas hasta después que el juego ha comenzado. También habrá veces que el clima, vehículos, jugadores o espectadores puedan causar daños adicionales al campo durante el juego. En estos casos, el Comité puede decidir marcar las áreas como terreno en reparación. La decisión de marcar un área debería ser tomada independientemente de si un jugador ya ha jugado desde esa área.

(2) Estableciendo las Posiciones de los Hoyos y las Áreas de Salida

En una competencia stroke play, todos los jugadores deberían jugar el campo con las marcas de las áreas de salida y los hoyos posicionados en los mismos lugares. El Comité debería evitar mover cualquier marca de áreas de salida u hoyos luego que grupos hayan jugado un hoyo, pero puede haber situaciones donde esto no puede ser evitado o cuando son movidos por alguien por error.

a. Área de Salida se Vuelve Inutilizable Luego del Comienzo de la Ronda

Si un área de salida resulta cubierta por agua temporal o por otra razón no es utilizable luego del comienzo de la ronda, el Comité puede suspender el juego o reubicar el área de salida si esto puede hacerse sin dar una ventaja o desventaja significativa a cualquier jugador.

b. Marcas de Área de Salida u Hoyos Movidos

Si las marcas del área de salida o el hoyo son movidos por un miembro del equipo de mantenimiento del campo, o si las marcas son movidas por un jugador o cualquier otra persona, el Comité debería determinar si algunos jugadores han tenido una ventaja o desventaja significativa. Si es así, generalmente la ronda debería ser declarada nula y sin efecto. Si el campo no ha sido alterado significativamente y ningún jugador ha recibido una ventaja o desventaja significativa, el Comité puede optar por que la ronda sea válida.

c. Moviendo la Posición del Hoyo Debido a la Severidad de la Posición

En stroke play, si durante una ronda se hace evidente que un hoyo está en una posición tal que la bola no se detiene cerca del hoyo debido a la severidad de la pendiente, con la consecuencia de que varios jugadores han hecho un excesivo número de putts, el Comité tiene varias opciones disponibles.

El Comité debería considerar todos los factores, incluyendo cuán severa es la posición, cuántos jugadores han completado el juego del hoyo y dónde está el hoyo en la ronda, y tomar el curso de acción que considere más justo para todos los jugadores. Por ejemplo:

- Hacer continuar el juego sin cambiar la posición del hoyo, en base a que las condiciones son las mismas para todos los jugadores en la competencia.
- Dejar el hoyo en la misma posición, pero tomar ciertas acciones para mejorar la situación, tal como regar el green entre grupos.
- Declarar la ronda nula y no válida y hacer que todos los jugadores comiencen la ronda nuevamente con el hoyo reposicionado.
- Suspender el juego, reposicionar el hoyo y hacer que los jugadores que ya jugaron el hoyo regresen al finalizar sus rondas para jugar nuevamente el hoyo. El score para el hoyo para estos jugadores es el score logrado luego que el hoyo haya sido reposicionado.
- Hacer que todos los jugadores descarten sus scores para ese hoyo y jugar un hoyo adicional (ya sea en el campo de la competencia o en otro lugar) para tener un score para el hoyo.

6. Durante la Competencia

Las últimas dos opciones deberían ser tomadas en circunstancias extremas ya que alteran la ronda para algunos jugadores.

En match play, el Comité puede reubicar el hoyo entre matches.

d. Reubicando el Hoyo Luego que la Bola Ya Está Posicionada Cerca en el Green

Si una bola está en el green cuando el hoyo ha sido dañado, el Comité debería intentar repararlo para que se ajuste con la definición de “hoyo”. Si esto no es posible, los jugadores pueden completar el hoyo con el hoyo en su estado de daño. El Comité puede entonces evaluar si el hoyo necesita ser movido antes de que el siguiente grupo juegue el hoyo, como cuando el daño es probable que empeore durante el juego. Si necesita ser movido, debería ser movido a una ubicación similar cercana que provea los mismos retos que donde estaba ubicado el hoyo original, e idealmente moviéndolo la menor distancia posible de la ubicación original.

No es conveniente reubicar el hoyo antes que todos los jugadores de un grupo hayan completado el juego del hoyo. Sin embargo, el Comité puede reubicar el hoyo en una posición cercana similar si el hoyo no puede ser reparado lo necesario para permitir al grupo completar el hoyo y su reubicación necesaria para garantizar el juego adecuado. Si esto se hace antes que los jugadores en el grupo hayan completado el hoyo, el Comité debería requerir que cualquier jugador cuya bola esté en el green, reposicione su bola en una posición que sea comparable con aquella que obtuvo originalmente con su golpe previo. Para una bola que reposa fuera del green, el Comité debería requerir que la bola sea jugada como reposa.

6C Dando Asistencia de Reglas a los Jugadores

Un Comité puede designar árbitros para ayudar con la administración de una competencia. Un árbitro es un oficial designado por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

(1) Deberes y Autoridad de los Árbitros y Miembros del Comité

Como se detalla en la definición de árbitro, los deberes y autoridad de un árbitro en match play, dependen de la función asignada, mientras que en stroke play el árbitro es responsable de actuar ante cualquier infracción a las Reglas que vea o le sea informada.

Ya sea que se asigne o no un árbitro a un match, un árbitro en match no puede actuar ante una solicitud de una decisión, si el oponente conocía los hechos en ese momento y no se hizo ningún reclamo a tiempo.

Ver Clarificación Comité/1 sobre limitaciones que pueden ponerse a algunos árbitros o miembros del Comité.

(2) Árbitro Autoriza a Jugador a Infringir una Regla

Si por error un árbitro autoriza a un jugador a infringir una Regla, el jugador no será penalizado. Pero ver Regla 20.2d y Sección 6C(9) o 6C(10) para situaciones donde el error se puede corregir.

(3) Árbitro Advierte a Jugador Que Está por Infringir una Regla

Si bien un árbitro no está obligado a advertir a un jugador que está por infringir una Regla, para prevenir al jugador de que reciba una penalidad, se recomienda firmemente que un árbitro lo haga cuando sea posible en stroke play, y en match play cuando un árbitro ha sido asignado a un match para toda la ronda. Un árbitro que actúa de acuerdo con la recomendación al dar voluntariamente información sobre las Reglas para prevenir infracciones a las mismas está actuando de manera justa como intentaría hacerlo uniformemente con todos los jugadores.

Pero, en match play donde el árbitro no ha sido asignado a un match por toda la ronda, no tiene la autoridad para intervenir. El árbitro no debería advertir al jugador salvo que le sea solicitado, y si el jugador infringe la Regla, el árbitro no debería aplicar la penalidad sin que el oponente haya pedido una decisión.

(4) Desacuerdo con la Decisión del Árbitro

Si un jugador no está de acuerdo con la decisión de un árbitro en match play o stroke play, el jugador generalmente no está autorizado a pedir una segunda opinión, ya sea de otro árbitro o del Comité (ver Regla 20.2a), pero el árbitro, cuya decisión es cuestionada, puede estar de acuerdo con obtener una segunda opinión.

El Comité puede adoptar una política para permitir siempre a los jugadores una segunda opinión cuando estén en desacuerdo con una decisión de un árbitro.

(5) Jugador Responsable de Informar los Hechos al Árbitro de Forma Correcta

El árbitro a menudo dependerá de la ayuda del jugador para determinar los hechos de una situación antes de dar una decisión. En estas situaciones, el jugador necesita hacer su mayor esfuerzo para proveer la información correcta al árbitro, para que él pueda realizar la decisión.

Si la decisión dada resulta equivocado cuando se presenta información adicional al Comité (por ejemplo, al revisar un video), la acción que debe tomar el Comité está basada en si el jugador hizo su mayor esfuerzo en brindar la información correcta al árbitro.

6. Durante la Competencia

Si el jugador no cumplió con hacer lo mejor (como haciendo deliberadamente comentarios engañosos al árbitro o deliberadamente reteniendo información) y esto resultó en el que el árbitro direccionó al jugador a jugar de un lugar equivocado, el Comité debería corregir la decisión de manera que el jugador haya infringido la Regla 14.7 en el hoyo en cuestión. Lo mismo sería cierto si el árbitro no hubiera penalizado al jugador cuando hubiera correspondido aplicarle una (como cuando un jugador mejora las condiciones que afectan su golpe). El Comité también debería considerar si el jugador no debería ser descalificado por falta grave de conducta bajo la Regla 1.2a.

Sin embargo, si el jugador hizo su mejor esfuerzo para proveer la información correcta, y el árbitro hizo una decisión basado entera o parcialmente en la información provista por el jugador, el jugador no debería ser penalizado de manera retrospectiva por jugar de un lugar equivocado. Pero, el jugador aún puede ser penalizado retrospectivamente si sus acciones antes de hablar con el árbitro infringieron las Reglas.

Por ejemplo, un jugador ve que su bola en reposo se mueve en el rough antes de ejecutar un golpe y no cree haber sido la causa del movimiento. Luego habla con un árbitro y asevera que no cree haber tocado el césped cerca de la bola antes de su movimiento. Basado en esta información, el árbitro falla que la bola será jugada de donde reposa sin penalidad. Más tarde en la ronda, evidencia de video muestra que el jugador si tocó el césped muy cerca a la bola causando su movimiento. Al hacer esto, el jugador debió haber recibido un golpe de penalidad y repuesto su bola antes de ejecutar su siguiente golpe. En esta situación, el Comité debería retrospectivamente adicionar un golpe de penalidad al score del jugador en ese hoyo por causar el movimiento de la bola. Pero, como el jugador hizo su mejor esfuerzo para ayudar al árbitro con la decisión, el jugador no será penalizado por jugar de un lugar equivocado.

Un ejemplo similar sería cuando un jugador mejora las condiciones que afectan su golpe al prepararse para jugar (como al caminar por el borde del Green y sin darse cuenta pisa y presiona hacia abajo un pequeño montón de arena en su línea de juego). Un árbitro cercano, con una visión incompleta de las acciones del jugador, está preocupado de que el jugador pudiera haber mejorado el asiento de su bola. Al preguntarle al jugador que había hecho, este responde que cree haber pasado por encima de la línea de juego. Basado en esta información el árbitro falla que no hay penalidad. Mas tarde se descubre que el jugador caminó sobre la línea de juego, y al hacerlo presionó hacia abajo arena mejorando así su línea de juego. Aunque el jugador hizo su mejor esfuerzo para proveer al árbitro con la información correcta, la acción ya había ocurrido al momento de la conversación por lo que el Comité debería corregir la decisión y retrospectivamente fallar que el jugador recibe la penalidad general en ese hoyo.

(6) *Cómo Resolver Cuestiones de Hecho*

Resolver las cuestiones de hecho está entre las acciones más difíciles requeridas a un árbitro o al Comité.

- En todas las situaciones que involucren cuestiones de hecho, la resolución de la duda debería hacerse en base a todas las circunstancias relevantes y la información disponible en ese momento. Cuando el Comité es incapaz de determinar los hechos a su satisfacción, debería tratar la situación de una manera que sea razonable, justa y consistente con cómo se tratan situaciones similares bajo las Reglas.
- El testimonio de los jugadores involucrados es importante y se les debería dar la debida consideración. No hay un procedimiento establecido para evaluar el testimonio de los jugadores o para asignar el valor de dichos testimonios y cada situación debería ser tratada según sus propios méritos. La acción correcta depende de las circunstancias en cada caso y debería ser dejada al criterio del árbitro, o del Comité. Cuando hay una cuestión relativa a las Reglas, donde se trata de la palabra de un jugador contra otro, y el peso de la evidencia no favorece a ningún jugador, el beneficio de la duda debería ser dado al jugador que efectuó el golpe o cuyo score está involucrado.
- El testimonio de aquellos que no son parte de la competencia, incluyendo espectadores, debería ser considerado y evaluado. También es apropiado usar imágenes de televisión y similares para asistir en la resolución de una duda, aunque el criterio de “a simple vista” debería ser aplicado al usar dicha evidencia (ver Regla 20.2c).
- Cuando ha sido requerido que un jugador determine un lugar, un punto, una línea, un margen, un área o una ubicación de acuerdo con las Reglas, el Comité debería definir si el jugador ha usado un juicio razonable al hacerlo. Si es así, esa decisión será aceptada aún cuando, después que el golpe es efectuado, se compruebe que la determinación había sido incorrecta (ver Regla 1.3b(2)).
- Es importante que cualquier cuestión de hecho sea resuelta lo más rápido posible. Por lo tanto, el árbitro puede estar limitado para evaluar la evidencia disponible de manera oportuna. Cualquier decisión de ese tipo puede ser revisado con posterioridad por parte del árbitro, o el Comité, si hay evidencia adicional disponible luego de la decisión inicial.

Si una decisión es dada por un árbitro, el jugador está autorizado a proceder en base a esa decisión, tanto si es una clarificación de las Reglas de Golf o una resolución de una cuestión de hecho. Si la decisión resulta ser incorrecta, el Comité puede tener la autoridad de hacer una corrección (ver Regla 20.2d y la Sección 6C(9) o 6C(10)). Sin embargo, en todas las circunstancias, tanto en match play como en stroke play, el árbitro o el Comité está

6. Durante la Competencia

limitado en su capacidad de hacer correcciones de acuerdo con la guía contenida en la Regla 20.2d.

(7) Estado Real del Match No Puede Ser Determinado

Si dos jugadores completan su match pero no se ponen de acuerdo en el resultado, deberían consultar el asunto con el Comité.

El Comité debería reunir toda la evidencia disponible y tratar de determinar el estado real del match. Si el Comité no puede determinar el estado real del match, debería resolver la situación de la manera más justa, lo que podría significar una decisión de jugar nuevamente el match si es posible.

(8) Tratamiento de una Decisión cuando Jugador Procede Según una Regla Inaplicable

Cuando un jugador procede bajo una Regla que no se aplica a su situación y luego hace un golpe, el Comité es responsable de determinar qué Regla se aplica para dar una decisión basada en las acciones del jugador.

Por ejemplo:

- Un jugador tomó alivio de un objeto de límites bajo la Regla 16.1b. Ha procedido bajo una Regla inaplicable. Como la Regla 19.1 (Bola Injugable) requiere que el jugador decida proceder bajo esta Regla antes de tomar el alivio, el Comité no puede aplicar la Regla 19 a las acciones del jugador. Como no hay una Regla que permita al jugador levantar su bola en esa situación el Comité debería determinar que se aplica la Regla 9.4 y ninguna de las Excepciones salva al jugador de la penalidad.
- Un jugador decidió que su bola estaba injugable en un área de penalidad, la dropeó de acuerdo con los procedimientos de las opciones b o c de la Regla 19 y la jugó desde dentro del área de penalidad. Como la Regla 17.1 es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en un área de penalidad, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 17 y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, se considera que el jugador ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalidad de un golpe bajo la Regla 17.1.
- La bola de un jugador reposa en agua temporal que el jugador confunde con un área de penalidad. El jugador dropeó y jugó una bola de acuerdo con el procedimiento de la Regla 17.1d(2). Como la Regla 16.1b es la única Regla que permite al jugador levantar su bola para alivio en esa situación, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 16.1b y fallar de acuerdo a ello. Como resultado, asumiendo que el jugador no haya dropeado una bola y jugado desde un área que satisface la Regla

16.1b, se considera que el jugador ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7).

- Un jugador no conocía la ubicación de su bola original, pero supuso que estaba en terreno en reparación sin que esto sea conocido o virtualmente cierto. El jugador dropeó otra bola y la jugó bajo las Reglas 16.1e y 16.1b. Como el jugador no conocía la ubicación de su bola original, en estas circunstancias, la Regla 18.1 es la única Regla bajo la cual el jugador podría haber procedido. Por lo tanto, el Comité debería determinar que se aplica la Regla 18 y decidir según esto. Como resultado, se considera que el jugador ha puesto en juego una bola bajo penalidad de golpe y distancia y ha jugado desde un lugar equivocado (ver Regla 14.7) y, además, recibe la penalidad de golpe y distancia bajo la Regla 18.1.

(9) Manejo de Decisiones Equivocadas en Match Play

Según la Regla 20.2a, un jugador no tiene derecho a apelar una decisión de un árbitro. Pero, si una decisión de un árbitro o del Comité es posteriormente encontrado como equivocado, la decisión debería ser corregida, de ser posible, bajo las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando una decisión equivocada debería ser corregido en match play.

a. Corrección de una Decisión Equivocado por un Árbitro Durante un Match

- Un árbitro no debería corregir una decisión equivocada luego que cualquier jugador ejecute otro golpe en un hoyo. Pero si un jugador debiese haber sido descalificado y no lo fue, esa decisión puede ser corregido en cualquier momento antes de que comience el siguiente match del jugador, o antes de que el resultado de la competencia sea final (pero no hay límite de tiempo para descalificar a un jugador bajo las Reglas 1.3 o 1.3b(1)).
- Si no se hacen más golpes en un hoyo luego de una decisión, un árbitro no debería corregir una decisión equivocada una vez que cualquier jugador haya hecho un golpe desde la siguiente área de salida.
- Si ninguno de los dos puntos anteriores aplica, una decisión equivocada dado por un árbitro debería ser corregido.
- En una situación donde una decisión equivocada puede ser corregido, si la decisión equivocada ha resultado en que uno o más jugadores levanten sus bolas, el árbitro es responsable de indicar a los jugadores que repongan sus bolas y completen el hoyo, aplicando la decisión correcta.
- Los principios anteriores también se aplican cuando un árbitro omite penalizar a un jugador por una infracción a una Regla debido a malentender el resultado de un hoyo.

6. Durante la Competencia

- » Por ejemplo, un árbitro omite informar a un jugador una penalidad de pérdida del hoyo por una infracción de la política de ritmo de juego dado que el árbitro creyó que dicho jugador ya había perdido el hoyo. En el hoyo siguiente el árbitro toma conocimiento que el jugador no había perdido el hoyo. Si el jugador, o su oponente, ha efectuado un golpe desde el área de salida del siguiente hoyo, el árbitro ya no puede corregir el error.

b. Corrección de una Decisión Equivocada Hecho en el Hoyo Final de un Match Antes que el Resultado Sea Final

Donde un árbitro da una decisión equivocada en el hoyo final de un match, y no se ejecutan más golpes, este debería ser corregido en cualquier momento antes que el resultado del match sea final, o si continúa con hoyos adicionales, hasta antes que cualquier jugador ejecute un golpe desde el área de salida siguiente.

c. Decisión Incorrecta de un Árbitro en Match Resulta en Jugador Ejecutando un Golpe Desde Lugar Equivocado

Si un jugador en match play procede sobre la base de una decisión dada por un árbitro, que hace que el jugador ejecute un golpe desde un lugar equivocado y el Comité luego se entera de la decisión equivocada, se aplican los siguientes principios:

- Si no está involucrada una grave infracción y el jugador no ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado, es muy tarde para corregir la decisión una vez que el jugador ha ejecutado un golpe desde el lugar equivocado. Los golpes ejecutados luego de la decisión equivocada se mantienen sin penalidad por jugar desde lugar equivocado.
- Si está involucrada una seria infracción o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado:
 - » Si el oponente todavía no ha ejecutado su siguiente golpe en el hoyo en cuestión el Comité debería corregir la decisión.
 - » Si el oponente no ha ejecutado un golpe en el hoyo luego de que la decisión ha sido dada, el Comité debería corregir la decisión si ningún jugador ha ejecutado un golpe desde la próxima área de salida o, en el caso del hoyo final del match, si el resultado del match todavía no es final.
 - » De otra manera es demasiado tarde para corregir la decisión, y los golpes ejecutados luego de la decisión equivocada se mantienen sin penalidad.

(10) Tratamiento de Decisiones Equivocadas en Stroke Play

Un jugador no tiene derecho de apelar una decisión de un árbitro (ver Regla 20.2a). Pero si posteriormente se comprueba que una decisión de un árbitro o del Comité es erróneo, la decisión debería ser corregida si es posible bajo las Reglas (ver Regla 20.2d). Esta sección aclara cuando una decisión equivocada debería ser corregido en stroke play.

a. Corrección de una Decisión Equivocada por un Árbitro en Stroke Play

Cuando sea posible, un árbitro debería corregir una decisión equivocada en stroke play que involucra la aplicación incorrecta de una penalidad o la falta de aplicación de una penalidad, siempre y cuando la competencia no haya cerrado (ver Regla 20.2e).

b. Jugador en Stroke Play Notificado Incorrectamente que el Golpe No Cuenta

En stroke play, un árbitro notifica incorrectamente a un jugador que su golpe no cuenta y que juegue nuevamente sin penalidad. Una vez que el jugador ha jugado nuevamente, la decisión se mantiene (incluso la cancelación del golpe por el árbitro) y el score del jugador con el golpe jugado nuevamente es el score del jugador para el hoyo.

c. Jugador en Stroke Play Ejecuta Golpe Desde Lugar Equivocado Debido a Decisión Equivocada; Procedimiento para el Jugador Cuando el Error Es Descubierto

En stroke play, si un jugador procede sobre la base de una decisión dada por un árbitro, que resulta en que el jugador ejecuta un golpe desde lugar equivocado y el Comité luego toma conocimiento de la decisión equivocada, se aplican los siguientes principios:

- Si está involucrada una seria infracción, o el jugador ha sido seriamente perjudicado debido a jugar desde lugar equivocado:
- Si el jugador no ha ejecutado un golpe para iniciar el juego de otro hoyo o, para el último hoyo de la ronda, antes de entregar su tarjeta de score, el Comité debería corregir el error. El Comité debería ordenarle al jugador que cancele el golpe ejecutado desde lugar equivocado y cualquier golpe subsecuente, y proceder correctamente. El jugador no es penalizado por jugar desde lugar equivocado.
- De otra forma, es muy tarde para corregir la decisión y los golpes ejecutados luego de la decisión equivocada se mantienen sin penalidad.

d. Árbitro Da al Jugador Información Incorrecta; Jugador Actúa en Base a esa Información en el Juego Posterior

Si un árbitro da información incorrecta sobre las Reglas a un jugador, este está autorizado a actuar en base a dicha información en su juego posterior.

6. Durante la Competencia

Consecuentemente, el Comité puede necesitar hacer una evaluación tanto de la duración del derecho del jugador como de su score correcto cuando, como resultado de proceder de acuerdo a la información incorrecta provista, el jugador es pasible de una penalidad bajo las Reglas.

En estas situaciones, el Comité debería resolver la cuestión de la manera que considere más equitativa, a la luz de todos los hechos y con el objetivo de garantizar que ningún jugador tenga una ventaja o desventaja indebida. En los casos donde la información incorrecta afecte significativamente el resultado de la competencia, el Comité puede no tener opción, salvo cancelar la ronda. Los siguientes principios son aplicables:

- Orientación general sobre las Reglas

Cuando un miembro del Comité o un árbitro proveen información incorrecta del tipo de orientación general sobre las Reglas, el jugador no debería estar exento de penalidad.

Por ejemplo, un jugador le pregunta a un árbitro si podrá quitar arena entre su bola y el fringe del green la próxima vez que pase, y el árbitro le dice que si se lo permitiría. Como la pregunta no estaba relacionada con una situación específica, el jugador no estaría exento de penalidad si, actuando con esa información, más tarde quebranta una Regla durante la ronda.

- Decisión específica

Cuando un árbitro da una decisión equivocada, el jugador está exento de penalidad. El Comité debería extender esta exención durante la duración de la competencia en circunstancias donde el jugador proceda incorrectamente por sí mismo, de manera exactamente igual a como le fue indicado por el árbitro con anterioridad en la competencia. Sin embargo, esta exención cesa si, en la competencia, el jugador se da cuenta del procedimiento correcto o sus acciones son cuestionadas.

Por ejemplo, un jugador pide asistencia a un árbitro al tomar alivio de un área de penalidad roja y el árbitro incorrectamente le dice al jugador que debe dropear nuevamente porque su stance está dentro del área de penalidad. Si por esta misma razón, el jugador dropea nuevamente al tomar alivio de un área de penalidad roja tres hoyos más tarde, el Comité no debería penalizar al jugador por jugar desde lugar equivocado.

- Orientación sobre Reglas Locales o Términos 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 en vigencia, el jugador está exento de penalidad por actuar en base a esa información. Esta exención se aplica durante toda la competencia salvo que sea corregida antes, en cuyo caso la exención cesa en ese momento.

Por ejemplo, si el jugador es informado por un árbitro que los dispositivos medidores de distancia están permitidos, aunque la Regla Local que prohíbe su uso está en efecto, ese jugador no incurre en penalidad por usar un dispositivo medidor de distancia durante la competencia. Sin embargo, si el Comité toma conocimiento de la decisión incorrecta, el jugador debería ser informado del error tan pronto como sea posible.

- **Decisión sobre equipo**

Cuando un miembro del Comité o un árbitro dictamina que un palo no conforme es conforme, el jugador está exento de penalidad por usar el palo. Esta exención se aplica durante toda la competencia, salvo que sea corregida con anterioridad, en cuyo caso, la exención cesa al completar la ronda durante la cual se hizo la corrección.

e. Jugador Levanta Bola Sin Autorización Debido a Malentendido con Instrucciones del Árbitro

Si, como resultado de un malentendido razonable de las instrucciones de un árbitro, un jugador levanta su bola cuando no está permitido hacerlo, no hay penalidad y la bola debe ser recolocada salvo que el jugador proceda de acuerdo con otra Regla.

Por ejemplo, la bola de un jugador va a reposar contra una obstrucción movable y pide alivio. Un árbitro correctamente asesora al jugador que la obstrucción puede ser quitada bajo la Regla 15.2 y que el sitio de la bola debería ser marcado en caso de que esta se mueva durante la remoción de la obstrucción. El jugador marca la posición de la bola y la levanta antes de que el árbitro pueda detenerlo.

El jugador normalmente será penalizado con un golpe bajo la Regla 9.4 por levantar su bola donde no está permitido, pero, dado que el árbitro está satisfecho con que el jugador malinterpretó la instrucción, la bola es recolocada sin penalidad.

f. Jugador Incorrectamente Advertido de Continuar con la Bola Provisional por el Árbitro

Un jugador tuvo motivo para jugar una bola provisional desde el área de salida y encuentra su bola original en un área de penalidad. Un árbitro incorrectamente le dice que debe continuar con la bola provisional, y termina el hoyo con la bola provisional. Aunque la bola provisional era una bola equivocada que el jugador debía abandonar bajo la Regla 18.3c, el jugador no incurre en penalidad por jugar la bola provisional.

Si el Comité luego toma conocimiento de la decisión equivocada, debería fallar que el score del jugador para el hoyo consiste en el golpe de salida con la bola original más el número de golpes que hizo el jugador para completar el hoyo con la bola provisional luego de la decisión incorrecta, siendo el segundo

6. Durante la Competencia

golpe con la bola provisional, el segundo golpe del jugador en el hoyo. Sin embargo, si hubiese sido claramente irrazonable que el jugador hubiera jugado la bola original desde el área de penalidad, debe también sumar al score para el hoyo un golpe de penalidad bajo la Regla 17.1.

g. Comité Dicta una Decisión Equivocada Cuando Jugador Ha Jugado Dos Bolas Según Regla 20.1c(3); Cuando la Decisión Puede Ser Corregido

En stroke play, un jugador juega dos bolas bajo la Regla 20.1c(3), reporta los hechos al Comité, y el Comité le dice al jugador que anote el score con la bola incorrecta. Tal error es una decisión equivocada y no un error administrativo. Por lo tanto, la Regla 20.2d se aplica y la respuesta depende de cuando el Comité toma conocimiento de su decisión incorrecta:

- Si el Comité toma conocimiento de la decisión equivocada antes del cierre de la competencia, debería corregir la decisión, cambiando el score para el hoyo en cuestión por aquel de la bola correcta.
- Si el Comité toma conocimiento de la decisión equivocada después que la competencia ha sido cerrada, el score con la bola incorrecta permanece como el score del jugador para el hoyo en cuestión. Según la Regla 20.2d tal decisión es definitiva una vez que la competencia ha sido cerrada.

h. Penalidad de Descalificación Equivocadamente Aplicada al Ganador del Evento; Error Descubierta Después que Otros Dos Jugadores Juegan Desempate por el Primer Lugar

Si, como resultado de una decisión equivocada dado por el Comité, el verdadero ganador de una competencia es descalificado y otros dos jugadores desempatan por el primer lugar, el mejor procedimiento depende de cuando el Comité toma conocimiento de su error. Si el Comité toma conocimiento de la decisión equivocada antes de que el resultado de la competencia sea final, el Comité debería corregir la decisión equivocada, anulando la penalidad de descalificación y declarando al jugador como el ganador. Si el Comité toma conocimiento de la decisión equivocada después de que el resultado de la competencia sea final, el resultado se mantiene, con el jugador descalificado.

i. Aplicación de la Penalidad de Descalificación en una Competencia Donde No se Utilizan Todos los Scores para Determinar el Ganador

En un escenario tal como una competencia por equipos de múltiples rondas de stroke play, cuando no todos los scores del jugador cuentan para el score del equipo para una ronda, el score del jugador no puede ser considerado para la ronda si es descalificado, pero podría contar para otras rondas. Por ejemplo, donde cuentan dos scores de un equipo de tres miembros, si un jugador es descalificado en la primera de cuatro rondas, la descalificación se aplica sólo a la primera ronda y sus scores para las rondas restantes todavía podrían ser usados.

Esto se aplica en todas las Competencias en las que no todos los scores son usados para determinar el ganador (por ejemplo, una competencia individual en la cual el jugador suma sus tres mejores scores de cuatro rondas).

Si un jugador es descalificado por una infracción a la Regla 1.3b o al Código de Conducta del Comité, le corresponde al Comité determinar si la descalificación debería ser por la ronda o por toda la competencia.

(11) Combinando Match Play y Stroke Play

Combinar match play y stroke play está desalentado ya que ciertas Reglas son sustancialmente diferentes entre los dos formatos. Pero si los jugadores solicitan combinar las dos formas de juego, o habiéndolo hecho por sí mismos, soliciten una decisión, el Comité debería hacer su mejor esfuerzo para apoyar a los jugadores.

a. Cuando los jugadores solicitan combinar match play y stroke play

Si un Comité permite a los jugadores jugar un match mientras compiten en una competencia stroke play, se les debería decir a los jugadores que se aplican las Reglas para stroke play. Por ejemplo, no están permitidas las concesiones y si un jugador juega fuera de turno, el otro no tiene la opción de hacer jugar nuevamente el golpe.

b. Cuando los jugadores solicitan una decisión habiendo combinado match play y stroke play

Cuando los jugadores solicitan una decisión para una situación en la que han combinado match play y stroke play, el Comité debería aplicar las Reglas de Golf como se aplicarían tanto para match play como para stroke play, cuando sea posible hacerlo. Por ejemplo, si un jugador no completa un hoyo por cualquier razón entonces es descalificado para la competencia de stroke play por una infracción de la Regla 3.3c. Pero, para Stableford, Score Máximo y Par /Bogey ver las Reglas 21.1c(2), 21.2c y 21.3c(2) respectivamente.

6D Haciendo Cumplir el Ritmo de Juego

Donde una política de Ritmo de Juego se instrumenta para una competencia, es importante que el Comité comprenda y activamente haga cumplir la política y asegure que los jugadores respeten la política.

Para más información y políticas de ejemplo, ver el Modelo de Regla Local de la Sección 8K.

6E Suspensiones y Reanudaciones

(1) Suspensiones de Juego Inmediatas y Normales

Hay dos tipos de suspensiones del juego que un Comité puede ordenar, cada una con diferentes requisitos respecto a cuándo los jugadores deben interrumpir el juego (ver Regla 5.7b).

- **Suspensión inmediata (cuando hay un peligro inminente).** Si el Comité anuncia una suspensión inmediata del juego, todos los jugadores deben interrumpir el juego inmediatamente y no deben ejecutar otro golpe hasta tanto el Comité reanude el juego.
- **Suspensión normal (como por falta de luz o campo injugable).** Si el Comité suspende el juego por razones normales, lo que sucede a continuación depende de si un grupo está entre dos hoyos o jugando un hoyo.

El Comité debería usar una manera de señalar una suspensión inmediata que sea diferente de aquella utilizada para una suspensión normal. Las señales a utilizar deberían ser comunicadas a los jugadores en las Reglas Locales.

Ver Modelo de Regla Local J-1 – Métodos para Suspender y Reanudar el Juego.

Cuando el juego es suspendido, el Comité necesitará evaluar si los jugadores debieran permanecer en posición en el campo o retornar al Clubhouse.

Tanto si una suspensión es inmediata o normal, el Comité debería reanudar el juego en cuanto sea posible hacerlo. Los jugadores reanudarán el juego desde donde lo suspendieron (ver Regla 5.7c).

(2) Decidiendo Cuándo Suspender y Reanudar el Juego

Decidir cuando el juego debería ser suspendido y luego reanudado puede ser una decisión difícil para un Comité. Un Comité debería considerar la siguiente guía:

a. Rayos

El Comité debería usar cualquier método disponible para determinar si hay peligro por rayos y tomar las acciones que considere apropiadas. Los jugadores también pueden interrumpir el juego por sí mismos cuando crean que hay peligro por rayos (ver Regla 5.7a).

Cuando el Comité concluye que no hay más peligro por rayos y ordena que el juego sea reanudado, los jugadores deben reanudar el juego. Ver Clarificación 5.7c/1 para qué hacer si un jugador se niega a comenzar porque siente que todavía hay peligro por rayos.

b. Visibilidad

Se recomienda que cuando las áreas de aterrizaje de las bolas ya no sean visibles para los jugadores (por ejemplo, debido a niebla u oscuridad), el juego debería ser suspendido. Similarmente, si los jugadores no pueden leer la línea de juego en el green debido a la falta de visibilidad, el juego debería ser suspendido.

c. Agua Temporal

Si toda el área alrededor de un hoyo está cubierta por agua temporal que no puede ser removida, en stroke play el campo debería ser considerado como injugable y el Comité debería suspender el juego bajo la Regla 5.7.

En match play, si el agua no puede ser removida, el Comité puede suspender el juego o reubicar el hoyo.

d. Viento

Varias bolas que son movidas por el viento puede ser una razón para suspender el juego, pero que sólo una o dos bolas se muevan por el viento sobre un green usualmente no ameritan que el Comité suspenda el juego. En el green existen Reglas para ayudar a los jugadores a evitar recibir penalidades, o estar en ventaja debido a que la bola sea movida por el viento, acercándose al hoyo, o en desventaja si la bola se aleja del hoyo por el viento. (ver Reglas 9.3 y 13.1).

El Comité debería considerar suspender el juego debido al viento solamente si hay varios casos de bolas moviéndose por el viento y los jugadores tienen problemas al recolocar la bola en el sitio de donde ha sido movida por el viento, o al menos razonablemente cerca de ese sitio si la bola no permanece en reposo en el sitio original.

(3) Reanudación del Juego

Cuando el juego va a ser reanudado a continuación de una suspensión, los jugadores reanudarán el juego desde donde lo interrumpieron (ver Regla 5.7d).

El Comité debería estar preparado a considerar lo siguiente:

- Si los jugadores fueron evacuados a continuación de una suspensión, se les debería dar tiempo para calentar antes de la reanudación del juego.
- Si las áreas de práctica estuvieron cerradas durante la suspensión, cuándo deberían ser reabiertas para dar a los jugadores tiempo suficiente para estar listos para jugar.
- Cómo llevar a los jugadores de regreso a sus posiciones en el campo.

6. Durante la Competencia

- Cómo asegurar que todos los jugadores estén de regreso en sus posiciones antes de la reanudación del juego. Esto podría incluir tener a miembros del Comité en posición para observar e informar cuando los jugadores han regresado.

(4) Si Cancelar una Ronda

a. Match Play

Un match no debería ser cancelado una vez que el juego ha comenzado ya que ambos jugadores en un match están jugando en las mismas condiciones, sin que uno tenga ventaja sobre el otro.

Si los jugadores acuerdan interrumpir el juego tal como está permitido en la Regla 5.7a, o el Comité cree que las condiciones son tales que el juego debería ser suspendido, el match debería reanudarse desde donde fue suspendido.

En una competencia por equipos, si algunos matches fueron terminados mientras otros no pudieron ser completados en el día planeado debido a poca luz o mal clima, los Términos de la Competencia deberían aclarar cómo tratar los matches completados y los incompletos (ver Sección 5A(4)). Por ejemplo:

- El resultado de los matches completados se mantiene tal como fueron jugados y los matches incompletos se continuarán o serán jugados nuevamente en una fecha posterior,
- Todos los matches serán jugados nuevamente, y cada equipo es libre de modificar su equipo original, o
- Cualquier match que no pueda ser completado como estaba previsto será considerado empatado.

b. Stroke Play

En stroke play no hay una guía para cuando un Comité debería cancelar una ronda. La acción apropiada depende de las circunstancias en cada caso y se deja al criterio del Comité.

Una ronda debería ser cancelada sólo en el caso en que sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, sería razonable cancelar una ronda si un pequeño número de jugadores comienza una ronda en extremadamente malas condiciones climáticas, luego las condiciones empeoran y continuar el juego por lo que queda de ese día es imposible, pero cuando el juego va a ser reanudado al día siguiente el clima es probable que sea significativamente mejor.

Cuando una ronda es cancelada, todos los scores y las penalidades durante esa ronda son cancelados. Esto normalmente incluiría cualquier penalidad de descalificación, pero si un jugador es descalificado por

una grave inconducta (ver Regla 1.2) o por una infracción del Código de Conducta, esa descalificación no debería ser cancelada.

(5) Jugador se Niega a Comenzar o Interrumpe el Juego debido a las Condiciones Climáticas

Si, debido a malas condiciones climáticas, un jugador se niega a comenzar a la hora establecida por el Comité o interrumpe el juego durante la ronda y con posterioridad el Comité cancela esa ronda, el jugador no tiene penalidad ya que todas las penalidades, en una ronda cancelada, son canceladas.

(6) Remoción de Agua Temporal o Impedimentos Suelos del Green

Si agua temporal, arena, hojas u otros impedimentos sueltos se acumulan en un green durante una ronda, el Comité puede hacer lo que sea necesario para remover la condición, por ejemplo, usando un escurridor, o barriendo o soplando el green. No es necesario que el Comité suspenda el juego para tomar estas medidas.

En estos casos, el Comité puede solicitar la ayuda de los jugadores, cuando sea necesario, para remover los impedimentos sueltos o la arena. Sin embargo, un jugador quebranta la Regla 8.1 si remueve agua temporal en la línea de juego, sin tener el permiso del Comité.

Un Comité puede adoptar una política que clarifique cuales acciones son consideradas apropiadas para un miembro del Comité, una persona designada por el Comité (como por ejemplo, un miembro del personal de mantenimiento) o los jugadores, para remover agua temporal sobre un green.

Ver Modelo de Regla Local J-2; Modelo de Regla Local Para Permitir Remover Agua Temporal Sobre el Green por Medio de un Escurridor.

(7) Match Iniciado en Desconocimiento que el Campo Está Cerrado

Si jugadores comienzan un match cuando el campo está cerrado y luego el Comité se entera de sus acciones, el match debería ser jugado nuevamente en su totalidad ya que el juego en un campo cerrado es nulo y sin validez.

6F Registrando Scores

(1) Match Play

Usualmente es responsabilidad de los jugadores informar el resultado de su match en una ubicación designada por el Comité. Si un árbitro ha sido asignado al match, se le puede asignar esa tarea en lugar de los jugadores.

6. Durante la Competencia

Si un jugador hace un pedido por una decisión durante el match que no ha sido resuelto, el Comité debería determinar si el pedido cumple los requerimientos de la Regla 20.1b(2) y dar su decisión. Esto puede resultar en que los jugadores tengan que volver al campo para continuar el match.

Una vez que el resultado ha sido informado, es considerado final y no pueden ser aceptadas solicitudes de decisiones salvo que se cumplan los requerimientos de la Regla 20.1b(3).

(2) Stroke Play

En stroke play, se debería dar a los jugadores la oportunidad de resolver cualquier situación que necesite ser aclarada con el Comité (ver Reglas 14.7b y 20.1c(4)), revisar sus tarjetas de score y corregir cualquier error. Si hay un error en la tarjeta de score, un jugador puede pedir al anotador o al Comité que haga o ratifique un cambio en su tarjeta de score (ver Regla 3.3b(2)), hasta el momento en que sea entregada.

Una vez que la tarjeta ha sido entregada, el Comité debería revisarla y verificar que contiene el nombre del jugador, las firmas requeridas y los scores correctos de cada hoyo. El Comité debería sumar los scores y, en una competencia score neto, calcular los golpes de hándicap del jugador y usarlo para calcular el score neto del jugador.

En otras formas de stroke play, como Stableford, Par/Bogey, o en una competencia Four-Ball, el Comité debería determinar el resultado final para el jugador o el bando. Por ejemplo, en una competencia Stableford, el Comité es responsable de determinar el número de puntos que el jugador anota en cada hoyo y el total de la ronda.

6G Haciendo los Cortes; Estableciendo los Draws; Creando Nuevo Grupos

(1) Haciendo los Cortes y Creando Nuevos Grupos

Para una competencia jugada en varias rondas, los Términos de la Competencia pueden establecer que:

- Los jugadores serán reagrupados para rondas posteriores en base a sus scores totales hasta ese momento.
- El tamaño del número de participantes será reducido para la ronda final o rondas finales (a menudo llamado “el corte”).

En ambos casos el Comité debe generar los nuevos grupos y publicarlos. Es costumbre que los jugadores con los scores más altos comiencen primero y los jugadores con los scores más bajos comiencen últimos, aunque el Comité puede elegir alterar esto.

El Comité puede elegir de qué manera reagrupar a los jugadores que terminaron con el mismo score total, por ejemplo, el Comité puede decidir que el primer jugador en retornar un score dado recibirá un horario de comienzo posterior al que reciban otros jugadores que completaron la ronda más tarde con el mismo score.

Si dos áreas de salida serán utilizadas en rondas posteriores (por ejemplo, la mitad de los jugadores comienza en el primer hoyo y la otra mitad lo hace en el hoyo 10), el Comité puede decidir organizar los grupos de forma tal que los jugadores con los scores más altos comiencen últimos en un lado (como desde el hoyo 10) y que los jugadores con los scores más bajos sean los últimos en comenzar en el otro lado (por ejemplo, desde el hoyo 1). Esto resulta en que los jugadores en el medio de las posiciones sean los primeros en comenzar en cada área de salida.

Detalles de cómo la aplicación de penalidades bajo la Excepción a la Regla 3.3b(3) podrían impactar en el corte o en el draw de match play luego de haber sido hechos, están disponibles en USGA.org.

(2) Tratamiento de los Abandonos y las Descalificaciones en Match Play

En match play, si un jugador abandona o es descalificado de la competencia antes del comienzo de su primer match y el Comité no ha especificado cómo tratar esta situación dentro de los Términos de la Competencia, las opciones del Comité son las siguientes:

- Declarar ganador al próximo oponente del jugador, por no presentarse, o
- Si el jugador abandona antes de su match de primera ronda:
 - » Si hay tiempo, hacer un nuevo draw de match play, o
 - » Reemplazar al jugador con otro de la lista de sustitutos o suplentes, o
 - » Donde los jugadores clasificaron al match play por medio de una competencia stroke play, reemplazar al jugador con otro que ahora es el último clasificado.

Si el jugador abandona o es descalificado luego de su primer o siguientes matches, el Comité podría:

- » Declarar ganador al siguiente oponente del jugador, por no presentarse, o
- » Requerir a todos los jugadores eliminados por el jugador en match play, que desempaten por su posición.

Si ambos finalistas en una competencia match play son descalificados, el Comité puede decidir la conclusión de la competencia sin un ganador.

7. Después de la Competencia

Alternativamente, el Comité podría elegir que los semifinalistas vencidos jueguen un match para determinar el ganador de la competencia.

Si un jugador es descalificado en una competencia match play, el jugador tendría derecho a cualquier premio que haya ganado previamente en la competencia, por ejemplo, por ganar la competencia de clasificación stroke play.

(3) Tratamiento de los Abandonos y las Descalificaciones en Stroke Play

Si un jugador abandona o es descalificado antes de la primera ronda de la competencia, (por ejemplo, por no haber comenzado a tiempo), el Comité puede reemplazar al jugador con otro jugador que no esté actualmente en la lista de participantes (frecuentemente llamado suplente o reserva) si hay uno disponible. Una vez que el jugador ha comenzado su primera ronda no debería ser reemplazado.

(4) Clasificación para Match Play

Cuando una clasificación stroke play es utilizada para determinar el/los draw/s de match play, el Comité puede elegir desempatar por diferentes posiciones en el draw aleatoriamente o usando un sistema de desempate automático o un desempate en el campo. Esto debería estar especificado en los Términos de la Competencia.

(5) Incorrecta Aplicación del Hándicap Afecta el Draw de Match Play

En una ronda stroke play que clasifica para una competencia match play, si el Comité calcula o aplica incorrectamente el hándicap de un jugador, resultando en un draw incorrecto, el Comité debería tratar el asunto de la manera más justa posible. El Comité debería considerar la modificación del draw y cancelar los matches afectados por el error.

Si el error es descubierto luego del comienzo de la segunda ronda de match play, es muy tarde para corregir el draw.

7 Después de la Competencia

7A Resolviendo Empates en Stroke Play

En stroke play, luego que todas las tarjetas de score han sido devueltas, el Comité puede necesitar resolver empates por la primera posición u otras posiciones. El Comité debería hacerlo aplicando el método detallado en los Términos de la Competencia (ver Sección 5A(6)), el que debería haber sido especificado por anticipado.

En una ronda clasificatoria de stroke play, donde un número fijo de jugadores avanzarán al match play, o cuando la competencia es clasificatoria para una posterior competencia, puede haber uno o más desempates para decidir que jugadores avanzan, el cual o cuales el Comité debería organizar.

(1) Descalificación o Concesión de Derrota en Desempate Stroke Play

En un desempate stroke play entre dos jugadores, si uno de ellos es descalificado o concede su derrota, no es necesario que el otro jugador complete el hoyo o los hoyos del desempate, para ser declarado como ganador.

(2) Algunos Jugadores No Completan el Desempate Stroke Play

En un desempate stroke play entre tres o más jugadores, si no todos ellos completan el hoyo (o los hoyos) del desempate, el orden en el cual los jugadores son descalificados o deciden abandonar, determina el resultado del desempate en caso de ser necesario.

7B Resultados Finales

Como se detalla en la Sección 5A(7), es importante que el Comité aclare en los Términos de la Competencia cuándo y cómo el resultado de la competencia es final, ya que esto va a afectar como el Comité resolverá cualquier cuestión de Reglas que ocurra una vez que el juego ha sido completado tanto en match play como en stroke play (ver Regla 20).

El Comité debería asegurarse de cumplir sus responsabilidades de completar los resultados de una competencia match play o stroke play de acuerdo con los Términos de la Competencia. Por ejemplo:

- Donde el resultado de un match es considerado final cuando el Comité lo ha anotado en el tablero oficial, el Comité debería asegurar que esto sea hecho lo más pronto posible.
- Si hay cuestiones de reglas que pueden incidir en el resultado de una competencia stroke play, el Comité debería resolver tales temas, aún si esto significase demorar el cierre de la competencia y el anuncio de los ganadores.

7C Entregando Premios

Si la competencia involucra golfistas aficionados, el Comité sólo debería entregar premios a los golfistas aficionados que estén permitidos por las Reglas de la Condición de Aficionado. Los Comités deberían consultar las

7. Después de la Competencia

Reglas de la Condición de Aficionado y las Notas de Orientación adjuntas que están disponibles en USGA.org.

7D Cuestiones de Reglas o de Registración de Scores Surgidas Después de la Competencia

Cuando una cuestión referida a las Reglas es llevada a consideración del Comité después que la competencia ha sido cerrada, la resolución dependerá de la naturaleza del problema. Si la cuestión es una donde un jugador puede haber procedido incorrectamente de acuerdo con las Reglas, el Comité debería referirse a la Regla 20.2e para determinar si una penalidad de descalificación necesita ser aplicada al jugador.

Cuando la cuestión es debida a un error administrativo del Comité, este debería corregir el error y generar nuevos resultados. Si es necesario, el Comité debería recuperar todos los premios erróneamente entregados y entregarlos a los jugadores correctos.

Errores administrativos incluyen:

- Haber permitido que participen jugadores inelegibles.
- Error al calcular el score total de un jugador.
- Calcular incorrectamente el hándicap del jugador.
- Aplicar incorrectamente el hándicap.
- Dejar a un jugador afuera de los resultados finales.
- Aplicar un método erróneo para decidir empates.

Contenidos

8 Modelos De Reglas Locales

- (1) Guía para Establecer Reglas Locales 484
- (2) Comunicación de Reglas Locales 486

8A Límites del Campo y Fuera de Límites 486

- A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Márgenes de Límites 486
- A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared, Camino u Otros
Objetos 487
- A-3 Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente 487
- A-4 Fuera de Límites Interno 487
- A-5 Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo .. 488
- A-6 Estacas Mostrando Fuera de Límites 489

8B Áreas de Penalidad 489

- B-1 Definiendo Áreas de Penalidad 489
- B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalidad Roja 490
- B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalidad 493
- B-4 Definiendo un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General .. 495
- B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalidad Está Cerca
de un Bunker 495

8C Bunkers 496

- C-1 Aclarando el Margen del Bunker 496
- C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena 497
- C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena cuando no
está en un Bunker 497

8. Contenidos

C-4 Declarando Bunkers de Práctica Como Parte del Área General497

8D Greenes498

D-1 Aclarando el Margen del Green498

D-2 Condición del Green Cuando se Usa un Green Temporero498

D-3 Prohibiendo Alivio de un Green Equivocado por Interferencia
sólo en el Stance498

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado499

D-5 Condición de Green de Práctica o Green Temporero500

D-6 Dividiendo un Green Doble en Dos Greenes Separados 501

8E Procedimientos de Alivio Especiales501

E-1 Zonas de Dropeo 501

E-2 Limpiando la Bola 503

E-3 Asientos Preferidos 504

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación506

E-5 Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Bola Fuera
de Límites 506

E-6 Alivio por Cercos de Protección en Línea de Juego512

E-7 Alivio de Cerco de Límites Eléctrico 512

E-8 Definiendo Zonas de Juego Prohibido513

E-9 Definiendo un Área de Fuera de Límites Como una Zona de
Juego Prohibido 514

E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes 514

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos 515

E-12 Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway 516

8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales517

F-1 Definiendo Condiciones Anormales del Campo
y Objetos Integrales 517

F-2 Alivio Limitado para Bola Enterrada 518

F-3	Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana	519
F-4	Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico	520
F-5	Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green	520
F-6	Prohibiendo Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance	521
F-7	Alivio por Uniones de Panes de Césped	521
F-8	Alivio por Grietas en el Terreno	522
F-9	Alivio de Raíces de Árbol en o Cerca del Fairway	523
F-10	Daño por Animales	523
F-11	Hormigueros	524
F-12	Desecho de Animal	524
F-13	Daño por Pezuña de Animal	525
F-14	Acumulaciones de Impedimentos Suelos	525
F-15	Hongos en el Green	526
F-16	Bunker Lleno de Agua Temporal	526
F-17	Todos los Caminos y Senderos Tratados Como Obstrucciones	527
F-18	Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles	527
F-19	Surcos en los Bordes Cerca del Green	528
F-20	Canales de Hormigón para Drenaje	528
F-21	Líneas o Puntos Pintados	529
F-22	Líneas y Cables Temporeros	530
F-23	Obstrucciones Inamovibles Temporeras	531
F-24	Alivio Sin Penalidad de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalidad	537
F-25	Punto Más Cercano de Alivio Completo debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo	537
F-26	Puertas en Cercos y Paredes de Límites	538
8G	Restricciones al Uso de Equipo Específico	538
G-1	Lista de Cabezas de Driver Aprobadas	538
G-2	Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón	539

8. Contenidos

G-3	Lista de Bolas de Golf Conformes	540
G-4	Regla de Bola Única	540
G-5	Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia	541
G-6	Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado	541
G-7	Prohibiendo el Uso de Cierta Tipo de Zapatos	542
G-8	Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video	543
G-9	Reemplazando Palo que está Roto o Significativamente Dañado	543
G-10	Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros (46 pulgadas)	544
G-11	Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green	545
G-12	Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green	546

8H Definiendo Quien Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores547

H-1	Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie	547
H-2	Nombramiento del Consejero en Competencias por Equipos	548
H-3	Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo	549
H-4	Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador	549
H-5	Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo	549

8I Definiendo Cuando y Donde los Jugadores Pueden Practicar549

I-1	Práctica Antes de las Rondas	549
I-2	Prohibiendo Practicar En o Cerca del Green Anterior	551

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego551

J-1	Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego	551
J-2	Remoción de Agua Temporal	552

8K Políticas de Ritmo de Juego552

K-1 Tiempo Máximo para Toda o una Parte de la Ronda 552

K-2 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe 553

K-3 Estructura de Penalidad de Ritmo de Juego Modificada. 556

8L Responsabilidades en las Tarjetas de Score557

L-1 Modificación de la Penalidad Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Anotador 557

L-2 Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score 557

8M Modelos de Reglas Locales para Jugadores con Discapacidades558

M-1 Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas 558

M-2 Alivio sin Penalidad de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas 559

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis. 560

9 Otras Modalidades de Juego**9A Stableford Modificado 561****9B Greensomes561****9C Scramble561****9D Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan 562**

8 Modelos de Reglas Locales

Una Regla Local es una modificación de una Regla o una Regla adicional que el Comité adopta para el juego en general o para una competencia en particular. El Comité es responsable de decidir si adoptar cualesquier Reglas Locales y de asegurarse que son consistentes con la orientación proporcionada en la Sección 8(1).

Las Reglas Locales que son inconsistentes con esas orientaciones no están autorizadas, y una ronda jugada con tal Regla Local en vigencia no se considera haber sido jugada de acuerdo con las Reglas de Golf.

Si un Comité adopta una Regla Local que es inconsistente con el propósito declarado en los Modelos de Reglas Locales, se debe consultar con la autoridad de hándicap sobre si los jugadores pueden presentar scores aceptables de esa ronda para propósitos de hándicap.

(1) Orientación para establecer Reglas Locales

Antes de establecer una Regla Local, el Comité debería considerar las siguientes orientaciones:

- a. Las Reglas Locales tienen la misma condición que una Regla de Golf para esa competencia o campo.
- b. Si bien bajo las Reglas de Golf un Comité tiene una autoridad significativa para adoptar Reglas Locales que se adapten a las necesidades particulares de un campo o competencia, solo debería adoptar Reglas Locales para tratar los tipos de situaciones cubiertas por las declaraciones de propósitos de la Sección B.
- c. Un Modelo de Regla Local puede adoptarse en su totalidad o puede servir como ejemplo de cómo redactar un tipo particular de Regla Local. Pero, si un Comité cambia la redacción de un Modelo de Regla Local para adaptarle a las necesidades particulares del campo o de la competencia, debe asegurarse de que los cambios sean consistentes con el propósito establecido.

Ejemplos de cambios a los Modelos de Reglas Locales que se ajustan a este requisito incluyen:

- Extendiendo el uso del Modelo de Regla Local E-4 (Alivio de Agujeros de Aireación) para que puedan ser usado en ranuras de corte vertical.
- Ampliando el uso del Modelo de Regla Local F-10 (Daños por Animales) a los bunkers.

- d. Salvo que sea establecido de otro modo, la penalidad por infringir una Regla Local debería ser la penalidad general.
- e. Un Comité no debe usar una Regla Local para dejar sin efecto o modificar una Regla de Golf, porque preferiría que una Regla fuera diferente.

Ejemplos de Reglas Locales que no están autorizadas, incluyen:

- Autorizando el uso de palos no conformes.
 - Extendiendo el tiempo de búsqueda de tres a cinco minutos.
 - Permitiendo a un jugador tener más de un caddie.
- f. La Regla 1.3c(3) establece que el Comité no tiene la autoridad para aplicar penalidades de una forma diferente a la establecida en las Reglas de Golf. Por lo tanto, el Comité no debe usar una Regla Local para dejar sin efecto, modificar o aplicar una penalidad.

Ejemplos de Reglas Locales que no deberían estar permitidas, incluyen:

- Dejando sin efecto la penalidad por jugar desde área de salida equivocada si el jugador corrige el error dentro del minuto de ejecutado el golpe.
 - Reduciendo la penalidad de descalificación a penalidad general por ejecutar un golpe con un palo no conforme.
 - Aplicando una penalidad de un golpe a un jugador por no notificar a otro jugador que iba a levantar la bola para identificarla.
- g. Cuando una Regla Local se basa en el Modelo de Reglas Locales, el Comité puede pedir ayuda de la USGA para interpretar la Regla Local. Pero cuando el Comité ha escrito por sí mismo una Regla Local, es cuestión del Comité el interpretarla.
 - h. Si se introduce una Regla Local debido a una situación temporera, debería quitarse no bien la situación no requiera más el uso de la Regla Local.
 - i. Los Modelos de Reglas Locales en la Sección 8 cubren situaciones y problemas que ocurren lo suficientemente seguido para justificar tener un modelo. Ocasionalmente, se puede justificar una Regla Local donde no se ha proporcionado un lenguaje modelo. Cuando este sea el caso, el Comité debe redactar la Regla Local en términos claros y sencillos. Pero lo más importante es que la Regla Local debe estar en línea con las declaraciones de propósitos de las Reglas de Golf y Modelos de Reglas Locales.

8A. Modelos de Reglas Locales

Por ejemplo, permitir el alivio de agujeros de divot en el fairway no está en línea con el principio fundamental de jugar el campo como lo encuentra y la bola como reposa, como se establece en el Propósito de la Regla 1.

Si un Comité cree que una Regla Local no cubierta por estas orientaciones puede ser necesaria debido a condiciones anormales locales que interfieren con un juego justo, debería consultar con USGA.

(2) Comunicación de Reglas Locales

El Comité debe asegurarse que las Reglas Locales estén disponibles para los jugadores, ya sea en la tarjeta de score, a través de un Aviso a los Jugadores, o mediante métodos digitales de comunicación,

Cuando se proporcione una versión abreviada del texto completo de un Modelo de Regla Local, por ejemplo, en el reverso de una tarjeta de score, el Comité debe asegurarse de que el texto completo esté disponible, por ejemplo en una pizarra de anuncios o en un sitio web.

8A Límites del Campo y Fuera de Límites

A-1 Formas Comunes de Definir Límites y Márgenes de Límites

Propósito. Existen muchas maneras en las que un Comité puede definir los límites del campo y por lo tanto no es apropiado ni posible proveer una lista completa de Reglas Locales que pueden ser usados para este propósito.

La clave es ser claro y específico al definir los límites en las Reglas Locales.

El método más usual de definir límites, es mediante estacas, líneas pintadas y cercos existentes. No es necesario describir todos los límites en las Reglas Locales, pero es útil describir los métodos utilizados para definirlos. Es recomendable brindar detalles específicos donde el límite no podría ser visualmente obvio y donde el método usado para marcar el límite es menos usual. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- “El *fuera de límites* es definido por [insertar métodos de definir el *fuera de límites* por ejemplo estacas blancas, líneas y cercos].”
- “El límite a la izquierda del [especificar número de hoyo] es definido por el *borde* del lado del campo de las [líneas o puntos] blancos pintados en [especificar ubicación, tal como el pavimento].”
- “El área de mantenimiento entre [especificar números de hoyos] es *fuera de límites*. El límite está definido por el cerco que rodea el área.”

Ver Secciones 2A y 5B(1) para más información sobre definición de fuera de límites.

A-2 Aclarando Límites Cuando se Usa una Pared, Camino u Otros Objetos

Propósito. La definición de “fuera de límites” aclara que cuando un límite es definido por una pared, camino u otros objetos, el Comité debería definir el margen del límite.

Dependiendo de la naturaleza o condición de la pared, pueden existir buenas razones para definir el límite como estando más allá de la pared o, alternativamente, usando como límite el borde del lado del campo de la pared.

Modelo de Regla Local A-2.1

“El borde del lado del *campo* de [identificar objeto, por ejemplo cualquier pared o cualquier camino] define el límite del *campo*.”

Modelo de Regla Local A-2.2

“Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá [identificar objeto, por ejemplo cualquier pared o camino] definiendo el límite del *campo*.”

Modelo de Regla Local A-2.3

“El límite en [especificar número de hoyo] está definido por [insertar descripción del objeto o característica]”.

A-3 Cerco de Límites a ser Tratado de una Manera Diferente

Propósito. Cuando está definido por un cerco, el margen del límite está definido por los puntos internos de los postes que sostienen el cerco a nivel de suelo (excluyendo soportes angulares), y esos postes están fuera de límites. Pero, el Comité puede elegir tratar un cerco de límites de una manera diferente debido a su naturaleza, o a la vegetación que rodea el cerco.

El Comité no puede cambiar como se define el límite con relación a estacas y líneas.

Modelo de Regla Local A-3

“Una bola está *fuera de límites* cuando está más allá del cerco (identificar número de hoyo) a nivel de suelo (excluyendo soportes angulares)”.

A-4 Fuera de Límites Interno

Propósito. Debido al diseño del campo o por razones de seguridad, un Comité puede elegir especificar que una parte en particular del campo está fuera de límites durante el juego de un hoyo en particular.

8A. Modelos de Reglas Locales

Esto se hace para evitar, que los jugadores que juegan ese hoyo lo hagan hacia o desde otra parte del campo. Por ejemplo, en un hoyo con dogleg, un fuera de límites interno puede usarse para impedir que un jugador recorte el dogleg jugando una bola al fairway de otro hoyo.

Pero, no está autorizada una Regla Local estableciendo que una bola está fuera de límites si cruza un límite, aún cuando la bola cruce nuevamente el límite y termine reposando en la misma parte del campo, porque una bola solo está fuera de límites cuando va a reposar fuera de límites.

Modelo de Regla Local A-4

“Durante el juego del [especificar el número de hoyo], el [especificar ubicación o lado] del hoyo, definido por [indicar método para definir el fuera de límites, por ejemplo estacas blancas], es fuera de *límites*.

Estos [indique objetos usados para definir el fuera de límites, por ejemplo estacas] son *objetos de límites* durante el juego del [especificar número de hoyo]. Para todos los otros hoyos, las son *obstrucciones [inamovibles | movibles]*.”

A-5 Fuera de Límites Cuando Camino Público Pasa a Través del Campo

Propósito. Cuando un camino público pasa a través del campo, usualmente es definido como fuera de límites. Esto puede posibilitar que una bola jugada desde un lado del camino termine reposando dentro de límites en el otro lado del camino, aunque esa bola estaría fuera de límites si hubiera terminado reposando en el camino mismo.

Si el Comité considera que es injusto o peligroso tratar esas situaciones de manera diferente, puede adoptar una Regla Local estableciendo que una bola jugada de un lado del camino que termina reposando en el otro lado del camino está fuera de límites.

Si un camino cruza un hoyo en particular donde los jugadores tienen que jugar desde un lado del camino hacia el otro en el transcurso normal del juego, el Comité debería especificar que esta Regla Local no se aplica a ese camino en el juego de ese hoyo.

Modelo de Regla Local A-5

“Una bola que termina reposando en o más allá del camino [identificar el camino o los hoyos donde entra en juego] está *fuera de límites*, aún si la bola termina reposando en otra parte del *campo* que está dentro de límites para otros hoyos.”

A-6 Estacas Mostrando Fuera de Límites

Propósito. Cuando un fuera de límites está definido por una línea en el suelo, una zanja o de otra manera que puede no ser visible desde cierta distancia, el Comité puede colocar estacas a lo largo del límite para permitir que los jugadores vean desde la distancia donde está el margen del límite.

Los objetos de límites no deben ser movidos y generalmente el alivio sin penalidad no es otorgado, pero el Comité puede dar alivio para estas estacas a través del siguiente Modelo de Regla Local, que también debería clarificar la condición de dichas estacas.

Es recomendable que tales estacas sean marcadas de forma diferente a otras estacas de límites en el campo, por ejemplo, pueden usarse estacas blancas con la parte superior negra para este fin.

Modelo de Regla Local A-6

“Donde un límite está definido por [identificar el límite, por ejemplo, una línea blanca pintada en el suelo] se han colocado estacas blancas con la parte superior negra para visibilidad. Estas estacas son *obstrucciones [inamovibles | movibles]*.”

8B Áreas de Penalidad

B-1 Definiendo Áreas de Penalidad

Propósito. Hay muchas maneras en las que un Comité puede definir áreas de penalidad en el campo y por ello no es apropiado o posible dar una lista completa de Reglas Locales que pueden ser usados con ese fin.

La clave es ser claro y específico al definir áreas de penalidad en las Reglas Locales.

Mientras que es una buena práctica marcar los márgenes de las áreas de penalidad usando estacas y líneas, hay veces que el margen del área de penalidad puede ser definido por una característica física y mediante palabras en la tarjeta de score o la hoja de Reglas Locales. Esto se debería hacer sólo cuando no haya confusión sobre donde comienza el margen del área de penalidad.

A continuación se proporcionan algunos ejemplos de como se pueden describir:

- “El *área de penalidad roja* en [especificar número de hoyo] se extiende y coincide con el margen de límites.”
- “El *área de penalidad roja* en [especificar número de hoyo] definida sólo en un lado se extiende hasta el infinito.”
- “Todas las áreas desérticas son *áreas de penalidad roja*, y el margen del *área de penalidad* es donde el césped y el desierto se unen”.

8B. Modelos de Reglas Locales

- “Todas las áreas de lava son áreas de *penalidad roja*.”
- “Cuando una pared artificial rodea el borde de un lago u otro cuerpo de agua, el área de *penalidad* está definida por el borde exterior de la pared.”

Cuando un área de penalidad entra potencialmente en juego en más de un hoyo, el Comité puede elegir definirlo como área de penalidad amarilla para un hoyo para mantener el desafío de ese hoyo. Pero, se puede introducir una Regla Local para definir el área de penalidad como roja para el juego de todos los otros hoyos, donde el alivio lateral es apropiado.

- “Cuando se está jugando el [especificar número de hoyo] el *área de penalidad amarilla* en [especifique otro número de hoyo] se jugará como *área de penalidad roja*.”
- “El *área de penalidad amarilla* en [especificar número de hoyo] se jugará como *área de penalidad roja* al jugar todos los otros hoyos.”

Ver Secciones 2C y 5B(2) para más información sobre definición de áreas de penalidad.

B-2 Alivio en el Margen Opuesto de un Área de Penalidad Roja

Propósito. La Regla 17.1 da al jugador la opción de tomar alivio lateral o alivio en línea hacia atrás basado en donde su bola cruzó por última vez el margen de un área de penalidad roja. Pero en algunos casos (por ejemplo, debido a la ubicación del área de penalidad roja junto a un límite del campo), esas opciones pueden dejar al jugador sin una opción razonable, salvo tomar el alivio de golpe y distancia.

Un Comité puede dictar un Regla Local para permitir alivio lateral en el lado opuesto de un área de penalidad roja como una opción de alivio adicional bajo la Regla 17.1d.

Al considerar una Regla Local para permitir el alivio adicional:

- El Comité debería considerar dictar la Regla Local en situaciones en las que un jugador podría estar seriamente en desventaja si la Regla Local no se introduce. Dos ejemplos son:
 - » Donde un límite coincide con el margen de un área de penalidad en el costado de un hoyo de manera que si una bola va al área de penalidad cruzando por última vez el margen de dicha área del lado del límite, el jugador no tendría una opción razonable de alivio, salvo jugar nuevamente bajo golpe y distancia.

- » Donde el diseño del área de penalidad es tal que pudiera haber dudas sobre donde la bola cruzó por última vez el margen al ir al área de penalidad, y la decisión sobre por qué lado la bola cruzó por última vez tiene un efecto considerable sobre donde tomar el alivio. Esto se aplica si una relativamente estrecha área de penalidad está limitada por arbustos o rough espeso en un lado y fairway en el otro.
- Es recomendable que el Comité precise la ubicación de la o las áreas de penalidad específicas donde se aplica la Regla Local, en lugar de aplicarla a todas las áreas de penalidad rojas en el campo. Esta Regla Local no debería ser utilizada para permitir que un jugador utilice la opción de alivio en el margen opuesto para cruzar un área de penalidad roja hacia una ubicación mucho más favorable que la disponible si solamente se usa el alivio lateral normal bajo la Regla 17.1d.
- Cuando ésta opción está disponible, también sería conveniente marcar la o las áreas de penalidad de una manera especial, tal como colocar otro color en la parte superior de todas las estacas donde la opción adicional esté disponible, y esto debería ser indicado en la Regla Local.
- En lugar de utilizar esta Regla Local, el Comité puede decidir colocar una o más zonas de dropeo (ver Modelo de Regla Local E-1).

Modelo de Regla Local B-2.1

“Si la bola de un jugador está en un *área de penalidad* incluyendo cuando es *conocido o virtualmente* cierto que está en un *área de penalidad* aunque no fue encontrada, el jugador puede tomar alivio usando alguna de las opciones bajo la Regla 17.1d, cada una con **un golpe de penalidad**.

O, si la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalidad* roja en [especificar el número de hoyo y la ubicación], como una opción de alivio adicional con **un golpe de penalidad**, el jugador puede dropear la bola original u otra bola en el lado opuesto del *área de penalidad*:

- **Punto de Referencia:** El punto estimado en el margen opuesto del *área de penalidad* que está a la misma distancia del *hoyo* que el punto estimado donde la bola original cruzó por última vez el margen del *área de penalidad* roja, de tal forma que una línea recta entre estos dos puntos estimados no cruce por afuera del *área de penalidad*.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** La longitud de dos palos, **pero** con las siguientes limitaciones:

8B. Modelos de Reglas Locales

- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y
 - » Puede estar en cualquier *área del campo* excepto en la misma *área de penalidad*, **pero**
 - » Si hay más de un área del campo dentro de la longitud de dos palos del punto de referencia, la bola debe quedar en reposo dentro del área de alivio, en la misma área del campo que la bola tocó por primera vez cuando se la *dropeó* dentro del *área de alivio*.

Penalidad por Jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General* Según la Regla 14.7a."

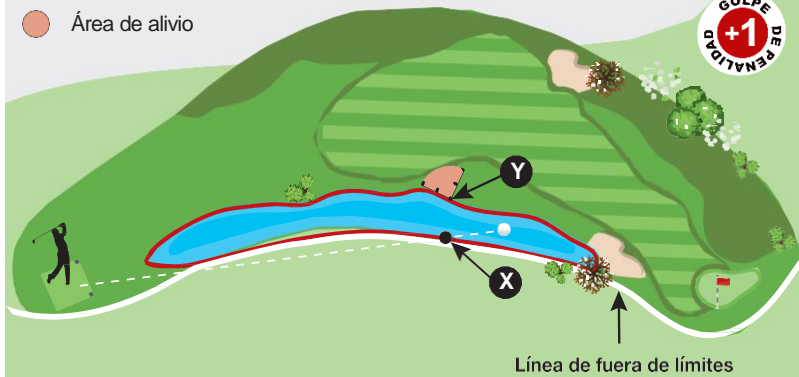
Modelo de Regla Local B-2.2

Se aplica el Modelo de Regla Local B-2.1 con la siguiente corrección al segundo párrafo:

"O si la bola cruzó por última vez el margen de un *área de penalidad* roja que coincide con un límite del campo, como una opción extra de alivio y con **un golpe de penalidad**, el jugador puede dropear la bola original u otra bola en el margen opuesto del *área de penalidad*."

MRL B-2.1 Y B-2.2: ALIVIO EN EL LADO OPUESTO DEL ÁREA DE PENALIDAD ROJA

- X** Punto por donde la bola entro al área de penalidad
- Y** Punto en el borde opuesto a la misma distancia del hoyo del punto X (punto de referencia)
- Área de alivio



Cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola del jugador está en un área de penalidad roja, el jugador puede tomar alivio usando una de las opciones bajo la Regla 17.1d o como una opción adicional cuando se introduce la Regla Local Modelo B-2.1 o B-2.2, el jugador puede tomar alivio lateral en el borde del lado opuesto del área de penalidad con un golpe de penalidad.

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

B-3 Bola Provisional por una Bola en un Área de Penalidad

Propósito. Según la Regla 18.3, un jugador no tiene permitido jugar una bola provisional si es conocido o virtualmente cierto que su bola está en un área de penalidad.

Pero en casos inusuales, el tamaño, forma o ubicación del área de penalidad puede ser tal que:

- El jugador no puede ver si la bola está en el área de penalidad,
- Sería una demora irrazonable en el juego si el jugador tuviera que ir hacia adelante para buscar su bola antes de regresar a jugar otra bola ya sea bajo penalidad de golpe y distancia u otra opción bajo la Regla 17, y

8B. Modelos de Reglas Locales

- Si la bola original no es encontrada, debería ser conocido o virtualmente cierto que la bola está en el área de penalidad.

En tales situaciones, para ahorrar tiempo, el Comité puede elegir modificar la Regla 18.3:

- La Regla 18.3a es modificada para permitir al jugador jugar una bola provisionalmente bajo la Regla 17.1d(1), la Regla 17.1d(2) o, para un área de penalidad roja, la Regla 17.1d(3).
- Las Reglas 18.3b y 18.3c son modificadas para enunciar cuando esa bola provisional debe o puede ser jugada o abandonada, como se enuncia en el Modelo de Regla Local.

Modelo de Regla Local B-3

“Si un jugador no sabe si su bola está en el *área de penalidad* [identificar ubicación], el jugador puede jugar una *bola provisional* bajo la Regla 18.3, la cual es modificada de la siguiente manera:

Al jugar la *bola provisional*, el jugador puede usar la opción de alivio de *golpe y distancia* (ver Regla 17.1d(1), la opción de alivio en línea hacia atrás (ver Regla 17.1d(2) o, si es un *área de penalidad* roja, la opción de alivio lateral (ver Regla 17.1d(3)). Si una zona de dropeo está disponible para esta *área de penalidad* (ver Modelo de Regla Local E-1), el jugador también puede usar esa opción de alivio.

Una vez que el jugador ha jugado una *bola provisional* bajo esta Regla Local, no puede usar ninguna otra opción bajo la Regla 17.1 con relación a su bola original.

Al decidir cuándo esa *bola provisional* se convierte en la bola *en juego* o si debe o puede ser abandonada, las Reglas 18.3c(2) y 18.3c(3) se aplican excepto que:

- Cuando la Bola Original es Encontrada en el Área de Penalidad Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos. El jugador puede elegir ya sea:
 - » Continuar jugando la bola original tal como reposa en el *área de penalidad*, en cuyo caso la *bola provisional* no debe ser jugada. Todos los golpes con esa *bola provisional* antes de que sea abandonada no cuentan (incluyendo los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalidad solamente por jugar esa bola), o
 - » Continuar jugando la *bola provisional* en cuyo caso la bola original no debe ser jugada.
- Cuando la Bola Original No Es Encontrada Dentro del Tiempo de Búsqueda de Tres Minutos o Es Conocido o Virtualmente Certo que Está en el Área de Penalidad. La *bola provisional* se convierte en la *bola en juego* del jugador.

Penalidad por Infracción de la Regla Local: *Penalidad General.*

B-4 Definiendo un Cauce de Agua Abierto como Parte del Área General

Propósito. Si un cauce de agua abierto usualmente no contiene agua (como una zanja de drenaje o una zona de escurrimiento que está seca excepto en la época de lluvias), el Comité puede definir esa área como parte del área general.

El Comité también puede elegir marcar ese cauce de agua abierto como área de penalidad durante las épocas del año que contiene agua, o bien dejarla como una parte del área general, en cuyo caso cualquier agua que se acumule sería tratada como agua temporal. Sin embargo, áreas que normalmente contienen agua deberían ser marcadas como áreas de penalidad durante todo el año.

Ver Modelo de Regla Local F-20 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como una condición anormal del campo.

Modelo de Regla Local B-4.1

“El/La [describir el cauce de agua específico y ubicación, por ejemplo zanja en el hoyo 6] es considerado como parte del *área general* y no como un *área de penalidad.*”

Modelo de Regla Local B-4.2

“Todos [describir tipos de cauces de agua específicos, tal como zanjas de drenaje de hormigón] son considerados como parte del *área general* y no como un *área de penalidad.*”

B-5 Alivio Especial Cuando un Área de Penalidad Está Cerca de un Bunker

Propósito. Puede haber determinados hoyos donde una parte del margen de un área de penalidad roja está tan cerca de un bunker que un jugador al tomar alivio lateral bajo la Regla 17.1d(3) necesitará dropear una bola en el bunker.

En tal caso, un Comité puede elegir crear una opción adicional de alivio permitiendo al jugador, con un golpe de penalidad, tomar alivio en una zona de dropeo ubicada en el área general.

Modelo de Regla Local B-5

“Esta Regla Local permite el uso de una zona de dropeo como una opción de alivio adicional cuando:

8C. Modelos de Reglas Locales

- La bola de un jugador está en el *área de penalidad* roja [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en el *área de penalidad*, aunque no haya sido encontrada, [y de ser aplicable]
- [Describir donde la bola debe cruzar el margen del *área de penalidad*, como entre dos estacas especialmente marcadas].

En ese caso, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalidad**:

- El jugador puede tomar alivio bajo una de las opciones de la Regla 17.1d, o
- Como una opción adicional, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en la zona de dropeo [más cercana] al punto donde la bola cruzó por última vez el margen del *área de penalidad* roja y que no esté más cerca del *hoyo* que ese punto. La zona de dropeo es un *área de alivio* bajo la Regla 14.3.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a*"

8C Bunkers

C-1 Aclarando el Margen del Bunker

Propósito. Cuando puede ser difícil determinar el margen de un bunker debido al deterioro o cuando los bunkers se mezclan con áreas de arena que están en el área general o en un área de penalidad, el Comité puede necesitar definir el margen del bunker. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de cómo se pueden describir:

- "El margen del *bunker* [especificar ubicación y número de hoyo, por ejemplo, a la izquierda del green del 15] está definido por el borde externo de las estacas [insertar color] a nivel de suelo y las estacas en sí mismas están dentro del bunker. Las estacas son *obstrucciones movibles*."
- "El margen del *bunker* [especificar ubicación y número de hoyo] está definido por la línea [identificar color] pintada en la arena."
- "El margen del bunker a la derecha de [especificar ubicación y número de hoyo] está definido por el surco que se ha excavado dentro de la arena."
- "Todas las áreas de arena que han sido preparadas (por ejemplo, rastrilladas) son consideradas como parte de un *bunker*."

Ver Secciones 2D y 5B(3) para más información sobre bunkers.

C-2 Cambiando la Condición de Áreas de Arena

Propósito. La definición de “bunker” especifica que un Comité puede definir un área preparada de arena como parte del área general o definir un área no preparada de arena como un bunker por medio de una Regla Local.

Modelo de Regla Local C-2.1

Definiendo un área preparada de arena como parte del área general:

“El [Las] área[s] preparada[s] de arena en [detallar hoyos o ubicaciones] es [son] parte del *área general* y no *bunkers*.”

Modelo de Regla Local C-2.2

Definiendo un área no preparada de arena como un bunker:

“El [Las] área[s] de arena no preparadas en [detallar hoyos o ubicaciones] es [son] *bunker[s]* y no parte del *área general*.”

C-3 Aclarando la Condición de Material Similar a la Arena cuando no está en un Bunker

Propósito. Los bunkers en un campo a veces contienen materiales similares a la arena, como conchilla molida o lava en polvo. Estos materiales son considerados como arena cuando se aplica la Regla 12. (Ver la Definición de “Bunker”).

Por coherencia, también el Comité puede elegir tratar esos materiales como arena en cualquier otro lugar del campo.

Modelo de Regla Local C-3

“El [identificar el material como conchilla molida o lava en polvo] usado para llenar los *bunkers* es considerado como arena tanto cuando está en un *bunker*, como en cualquier otro lugar del *campo*. Esto significa que estos materiales no son *impedimentos sueltos*. Un jugador no debe *mejorar las condiciones que afectan el golpe* al quitar estos materiales, excepto cuando están en el *green*. (ver Regla 13.1c(1)).”

C-4 Declarando Bunkers de Práctica Como Parte del Área General

Propósito. Cuando bunkers dentro de los límites de un campo son usados para practicar, estos no pierden su condición como bunkers, por definición. Sin embargo, el estado de bunkers de práctica puede ser muy malo porque los jugadores frecuentemente no los rastrillan. Si el Comité desea dar alivio a los jugadores, el bunker puede ser definido o marcado como terreno en reparación, que significa que se convierte en parte del área general, permitiendo a los jugadores tomar alivio sin penalidad afuera del bunker.

Modelo de Regla Local C-4

“El bunker de práctica ubicado en [especificar ubicación] es terreno en reparación y es parte del área general. Alivio sin penalidad está disponible bajo la Regla 16.1b.”

8D Greenes

D-1 Aclarando el Margen del Green

Propósito. Puede haber momentos en que puede ser difícil para el jugador determinar si su bola está en el green porque no hay una diferencia visible entre la altura del pasto en el green comparada con la del fringe. En casos como este el Comité puede elegir definir los márgenes de los greens con una línea o puntos pintados.

Modelo de Regla Local D-1

“Los márgenes del green están definidos por [insertar color de líneas o puntos]. Las líneas/puntos están [en el] [afuera del] green, y no está disponible el alivio sin penalidad de los puntos/líneas.”

D-2 Condición del Green Cuando se Usa un Green Temporero

Propósito. Hay veces que un green de un hoyo no puede ser usado por alguna razón, por ejemplo, debido al mal clima o por razones relativas a la reparación o mantenimiento. Cuando este es el caso, el Comité puede querer preparar un green temporero, y dictar una Regla Local para definir a este, como el green usado para ese hoyo. El green que ha sido reemplazado por un green temporero automáticamente se convierte en un green equivocado porque no es más el green del hoyo que el jugador está jugando.

Modelo de Regla Local D-2

“Greenes temporeros son usados como greens en los hoyos [insertar número de hoyos], definidos por [insertar descripción, por ejemplo, áreas de fairway rodeadas por líneas blancas]. Cualquier green que ha sido reemplazado por un green temporero es un green equivocado y se debe tomar alivio sin penalidad por interferencia, bajo la Regla 13.1f.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

D-3 Prohibiendo Alivio de un Green Equivocado por Interferencia sólo en el Stance

Propósito. Puede haber situaciones donde un Comité desea negar a un jugador alivio de un green equivocado cuando la única interferencia es al stance del jugador, por ejemplo:

- Hay rough espeso cerca de algún green y el Comité considera que sería injusto requerir al jugador que tome alivio en dichas áreas, o
- Un green grande es usado como el green de dos hoyos distintos, pero el Comité elige dividir el green. También puede elegir no requerir al jugador, cuya bola está en el green del hoyo en juego, a tomar alivio cuando su stance está en el otro green.

Modelo de Regla Local D-3.1

“La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

No existe interferencia si un *green equivocado* sólo interfiere con el *stance* del jugador.”

Modelo de Regla Local D-3.2

“La Regla 13.1f es modificada de la siguiente manera:

Cuando la bola de un jugador reposa en el *green* [especificar número de hoyo], no existe interferencia al *stance* del jugador en el *green* del [especificar número de hoyo] o a la inversa”.

D-4 Prohibiendo el Juego Desde el Collar de un Green Equivocado

Propósito. Si bolas jugadas en un hoyo en particular a menudo terminan reposando en el green de un hoyo cercano:

- El punto más cercano de alivio completo al tomar alivio de ese green equivocado bajo la Regla 13.1f usualmente estará en el ante-green o fringe junto a ese green, y
- Como resultado, puede resultar dañado el ante-green o el fringe.

Para prevenir tal daño, el Comité puede elegir requerir que los jugadores tomen alivio bajo la Regla 13.1f con referencia a un punto más cercano de alivio completo modificado que evite la interferencia tanto del green equivocado como del ante-green o fringe, o usando una zona de dropeo (ver Modelo de Regla Local E-1).

Modelo de Regla Local D-4.1

“Al jugar el [especificar número de hoyo], si el jugador debe tomar alivio bajo la Regla 13.1f porque su bola reposa en el *green* del [especificar número de hoyo] o tal *green* interfiere con su *stance* o el área del swing que pretende:

- Para encontrar el *área de alivio* a ser utilizada al tomar este alivio, el *green* del [especificar número de hoyo] está definido incluyendo el área de fairway dentro de [especificar distancia, por ejemplo, la *longitud de dos palos*] desde el margen del *green*.

8D. Modelos de Reglas Locales

- Esto significa que el *punto más cercano de alivio completo* debe evitar la interferencia de esta área además de la del *green*.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

Modelo de Regla Local D-4.2

“Greenes equivocados son tratados como incluyendo [especificar distancia del margen del *green* equivocado/área alrededor del *green* equivocado]. Cuando un jugador tiene interferencia por un *green* equivocado bajo la Regla 13.1f, incluyendo ésta área ampliada, el jugador debe aliviarse sin penalidad.

[La interferencia no existe cuando el área solo interfiere con el stance del jugador.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

D-5 Condición de Green de Práctica o Green Temporero

Propósito. Greenes equivocados incluyen por definición greenes de práctica para jugar con el putter o el pitch, pero el Comité puede elegir permitir el juego desde los mismos por medio de una Regla Local (lo que significa que un jugador cuya bola reposa en tal *green* debe jugarla desde allí).

Un *green* temporero de un hoyo es típicamente parte del área general cuando no está en uso, pero el Comité puede querer aclarar su condición o declararlo un *green* equivocado. El Comité también puede definir un *green* de práctica o un *green* temporero como terreno en reparación lo cual permitiría al jugador tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1b.

Modelo de Regla Local D-5.1

*“El *green* de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *green*] no es un *green* equivocado y no se requiere ni se permite alivio sin penalidad bajo la Regla 13.1f.”*

Modelo de Regla Local D-5.2

*“El *green* temporero ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *green*] es un *green* equivocado aún cuando no esté en uso y se debe tomar alivio bajo la Regla 13.1f.”*

Modelo de Regla Local D-5.3

*“El *green* de práctica ubicado en [insertar detalles de la ubicación del *green*] no es un *green* equivocado y no se requiere tomar alivio sin*

penalidad bajo la Regla 13.1f, pero es *terreno en reparación* y el jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.”

D-6 Dividiendo un Green Doble en Dos Greenes Separados

Propósito. Cuando un campo tiene un green que se utiliza para dos hoyos, el Comité puede querer dividir el green en dos greens separados por medio de una Regla Local. Esto demandaría a un jugador que está en la parte equivocada del green a tomar alivio bajo la Regla 13.1f. El método para definir la separación debería ser especificado. Esta Regla Local puede ser modificada de tal forma que la interferencia no existe cuando el green equivocado interfiere solamente con el stance del jugador, o para casos donde la bola del jugador esté en la parte correcta del green pero su stance está en la otra parte del green.

Modelo de Regla Local D-6

“El green que se utiliza en los hoyos [especificar número de hoyos] se considera como dos greens separados divididos por [especificar método tal como estacas de color]. Un jugador que tiene interferencia con la parte del green del hoyo que no está jugando está en un *green equivocado* y debe tomar alivio bajo la Regla 13.1f.

[La interferencia no existe cuando el green equivocado solamente interfiere el stance del jugador.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

8E Procedimientos de Alivio Especiales

E-1 Zonas de Dropeo

Propósito. Una zona de dropeo es un *área de alivio* especial que puede ser adoptada por el Comité. Cuando se toma alivio en una zona de dropeo, el jugador debe dropear la bola en la zona de dropeo y la bola debe ir a reposar en ella. Las zonas de dropeo deberían ser consideradas cuando podría haber problemas prácticos al requerir a los jugadores el uso de las opciones normales de alivio de acuerdo con una Regla, tal como:

- Regla 13.1f – Green Equivocado.
- Regla 16.1 – Condiciones Anormales del Campo (Incluyendo Obstrucciones Inamovibles).
- Regla 16.2 – Condición de Animal Peligroso.
- Regla 17 – Áreas de Penalidad.
- Regla 19 – Bola Injugable.

8E. Modelos de Reglas Locales

- Modelo de Regla Local E-5 – Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Fuera de Límites.
- Modelo de Regla Local F-23 – Obstrucciones Inamovibles Temporeras.

Los siguientes puntos se aplican al dropear una bola en una zona de dropeo:

- El jugador no tiene que pararse dentro de la zona de dropeo al dropear la bola.
- Cuando un jugador usa una zona de dropeo el área de alivio está definida por esa zona de dropeo y la bola debe ser dropeada y terminar en reposo en la zona de dropeo. (ver Regla 14.3).
- Si la zona de dropeo está definida por una línea en el suelo, la línea está dentro de la zona de dropeo.

Para ciertas situaciones, el Comité puede proporcionar más de una zona de dropeo, como para un área de penalidad grande. Cuando este es el caso, el Comité debería especificar qué zona de dropeo usar, como la zona de dropeo más cercana, o la zona de dropeo más cercana no más cerca del hoyo.

Ver Sección 2I para información adicional sobre zonas de dropeo.

Modelos de Reglas Locales han sido proporcionados para dos de los más comunes usos de zonas de dropeo, no obstante, lo cual estas pueden adaptarse según corresponda para las otras Reglas mencionadas anteriormente.

Modelo de Regla Local E-1.1

Este Modelo de Regla Local cubre el ejemplo de una zona de dropeo utilizada como una opción adicional para tomar alivio de un área de penalidad.

*“Si la bola de un jugador está en el [identificar el color si se restringe el uso] **área de penalidad** del [identificar ubicación], incluyendo cuando es conocido o virtualmente cierto que está en esa **área de penalidad**, aunque no haya sido encontrada, el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalidad**:*

- El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 17.1, o
- Como una opción adicional el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en la zona de dropeo [describir como está definida la zona de dropeo y donde está ubicada]. La zona de dropeo es un *área de alivio* bajo la Regla 14.3.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

Modelo de Regla Local E-1.2

Este Modelo de Regla Local cubre el ejemplo de una zona de dropeo utilizada como una opción adicional para tomar alivio de una condición anormal del campo tal como un área extensa de terreno en reparación.

“Si la bola de un jugador está en el *terreno en reparación* en [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que una bola no encontrada está en el *terreno en reparación*, el jugador tiene estas opciones de alivio:

- El jugador puede tomar alivio sin penalidad de acuerdo con la Regla 16.1, o
- Como una opción adicional, el jugador puede tomar alivio sin penalidad dropeando la bola original u otra bola en la zona de dropeo [describir como está definida la zona de dropeo y donde está ubicada]. La zona de dropeo es un *área de alivio* bajo la Regla 14.3.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

Modelo de Regla Local E-1.3

Este Modelo de Regla Local cubre el ejemplo de una zona de dropeo utilizada como la única opción de alivio disponible (además de golpe y distancia) para tomar alivio de un área de penalidad, pero puede ser adaptado a cualquier otra regla mencionada más arriba.

“Si la bola de un jugador está en el [identificar el color si se restringe el uso] *área de penalidad* del [identificar ubicación], incluyendo cuando es *conocido o virtualmente cierto* que está en esa *área de penalidad* aunque no haya sido encontrada el jugador tiene estas opciones de alivio, cada una con **un golpe de penalidad**:

- El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia bajo la Regla 17.1d(1), o
- El jugador puede *dropear* la bola original u otra bola en la zona de dropeo [describir como está definida la zona de dropeo y donde está ubicada]. La zona de dropeo es un *área de alivio* bajo la Regla 14.3.
- El jugador no debe tomar alivio bajo las Reglas 17.1d(2) o 17.1d(3).

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

E-2 Limpiando la Bola

Propósito. Cuando condiciones del terreno pueden causar que el barro se adhiera a la bola, el Comité puede elegir permitir al jugador que marque

8E. Modelos de Reglas Locales

levante, limpie y recolocque su bola en el área general. Tal alivio debería ser limitado a aquellas partes de campo donde sea necesario.

Mientras que la Regla Local de Asientos Preferidos (Modelo de Regla Local E-3) está designada para ser utilizada solamente en áreas cortadas a la altura de fairway o menor en el área general, esta Regla Local puede ser utilizada en toda el área general o restringida a ciertas áreas. El Comité podría elegir usar ambas Reglas Locales, permitiendo asientos preferidos en el fairway y limpiar la bola en cualquier otro lugar del área general.

No está autorizado implementar esta Regla Local una vez que el juego ha comenzado en una ronda stroke play. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla por un período de tiempo mayor. Una vez que un match ha comenzado, la Regla Local puede ser implementada entre el juego de dos hoyos, ya que los oponentes tendrán igual beneficio.

Para una guía sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser utilizada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap (por ejemplo, si se debe limitar solamente al fairway), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial, u otras orientaciones provistas en el sistema de hándicap en uso en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-2

“Cuando la bola de un jugador reposa en [identificar área, por ejemplo, *área general*, en el hoyo 6, en el *área general* cortada a la altura de fairway o menor, etc.], la bola puede ser levantada, limpiada y *recolocada* sin penalidad. El jugador debe *marcar* el sitio de la bola antes de levantarla (ver Regla 14.1) y la bola debe ser *recolocada* en su sitio original (ver Regla 14.2).

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

E-3 Asientos Preferidos

Propósito. Cuando condiciones temporeras anormales pudieran obstaculizar el juego justo, las partes del campo afectadas pueden ser definidas como terreno en reparación. Pero condiciones adversas como grandes nevadas, deshielos primaverales, lluvias prolongadas o calor extremo pueden a veces dañar el campo o impedir el uso de maquinaria pesada de corte.

Cuando dichas condiciones se han extendido a todo el campo, el Comité puede elegir adoptar una Regla Local para “asientos preferidos” para permitir un juego justo o ayudar a proteger algunos o todos los fairways. Tal Regla Local debería ser dejada sin efecto tan pronto como las condiciones lo permitan.

El uso de esta Regla Local fuera del fairway en el área general no es recomendado ya que puede resultar en que el jugador reciba alivio sin penalidad de áreas donde de otra manera la bola sería injugable (como en áreas de arbustos o árboles).

Cuando condiciones tales como el suelo húmedo en partes del campo puede causar que el barro se adhiera a la bola, en lugar de usar la Regla Local de “asientos preferidos” el Comité puede optar por permitir que el jugador levante, limpie y recolocque la bola en el área general (ver Modelo de Regla Local E-2).

No está autorizado implementar una Regla Local para “asientos preferidos” una vez que el juego ha comenzado en una ronda stroke play. Hacerlo así le permitiría, a los jugadores que tienen más hoyos por jugar, la ventaja de usarla por un período de tiempo mayor. Una vez que un match ha comenzado, la Regla Local puede ser implementada entre el juego de dos hoyos, ya que los oponentes tendrán igual beneficio.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser utilizada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap (incluyendo el tamaño del área de alivio y si solamente se puede usar en el fairway), consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial u otra orientación provista por el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-3

“Cuando cualquier parte de la bola de un jugador toca una parte del *área general* cortada a la altura de fairway o menor [o identificar un área específica tal como ‘en el fairway del hoyo 6’], el jugador puede tomar alivio sin penalidad sólo una vez colocando la bola original u otra bola, y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El sitio de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: [Especificar tamaño del área de alivio, por ejemplo, *longitud de un palo*, largo de una tarjeta de score o 15 cm] desde el punto de referencia, pero con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe estar en el *área general*.

Al proceder de acuerdo a esta Regla Local, el jugador debe elegir un sitio para colocar la bola y usar los procedimientos de *recolocar* una bola bajo las Reglas 14.2b(2) y 14.2e. **Pero**, para el propósito de aplicar la Regla 14.2e, el jugador solo ha elegido el lugar en el cual colocar la bola, una vez

que la misma ha sido colocada y el jugador la ha dejado ir con la intención de ponerla *en juego*.

Luego que la bola ha sido colocada y está en juego bajo esta Regla Local, si el jugador luego procede de acuerdo con otra Regla que proporciona alivio, esta Regla Local puede ser utilizada nuevamente.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

E-4 Alivio de Agujeros de Aireación

Propósito. Los agujeros de aireación no caen dentro del significado de agujeros hechos por el personal de mantenimiento o “daños en el green” en la Regla 13.1c. Por lo tanto, a los jugadores no se les permite arreglarlos en el green o tomar alivio sin penalidad de ellos en el área general o en el green, pero tales agujeros pueden interferir con el correcto desarrollo del juego.

Si el Comité declara a los agujeros de aireación como terreno en reparación, un jugador puede encontrar impracticable o imposible obtener alivio completo. Por lo tanto, cuando los agujeros de aireación pueden interferir significativamente con el *lie* de la bola, el Comité puede optar por dar alivio por una bola que reposa o toca un agujero de aireación. Esta Regla Local debería ser dejada sin efecto cuando los agujeros de aireación se hayan recuperado lo suficiente como para evitar una interferencia significativa.

Modelo de Regla Local E-4

“Si la bola de un jugador reposa en un agujero de aireación o lo toca:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b. Si la bola va a reposar en otro agujero de aireación el jugador puede tomar alivio nuevamente bajo esta Regla Local.

(b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si el agujero de aireación solamente interfiere con el *stance* del jugador o área de swing que pretende o, en el *green*, en la *línea de juego* del jugador.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

E-5 Alternativa para Golpe y Distancia por Bola Perdida o Bola Fuera de Límites

Propósito. Cuando no se juega una bola provisional, pueden resultar cuestiones importantes relacionadas con el ritmo de juego por un jugador que necesite tomar alivio de golpe y distancia por una bola que está fuera

de límites o no puede ser encontrada. El propósito de esta Regla Local es permitir al Comité proveer un alivio adicional que permita al jugador continuar el juego sin retornar al lugar del golpe previo.

La Regla Local es apropiada para juego en general donde los golfistas están jugando rondas informales o sus propias competencias. La Regla Local no es apropiada para competencias limitadas a jugadores de alto nivel (esto es, competencias de profesionales y competencias de aficionados del más alto nivel). Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser utilizada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap, consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial u otra orientación provista por el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

Donde un Comité ha dictado esta Regla Local para juego en general, y la quita para competencias, debería asegurarse que todos los jugadores están al tanto de esto antes del comienzo del juego.

Un Comité puede introducir este tipo de Regla Local para el juego en todo el campo, o sólo para uno o dos hoyos específicos donde puede ser especialmente útil (por ejemplo, donde los jugadores no pueden ver la zona de aterrizaje y por lo tanto pueden no saber si jugar o no una bola provisional).

Esta opción permite al jugador dropear en una extensa área entre el punto donde se estima que la bola fue a reposar o salió fuera de límites y el borde del fairway del hoyo en juego, no más cerca del hoyo.

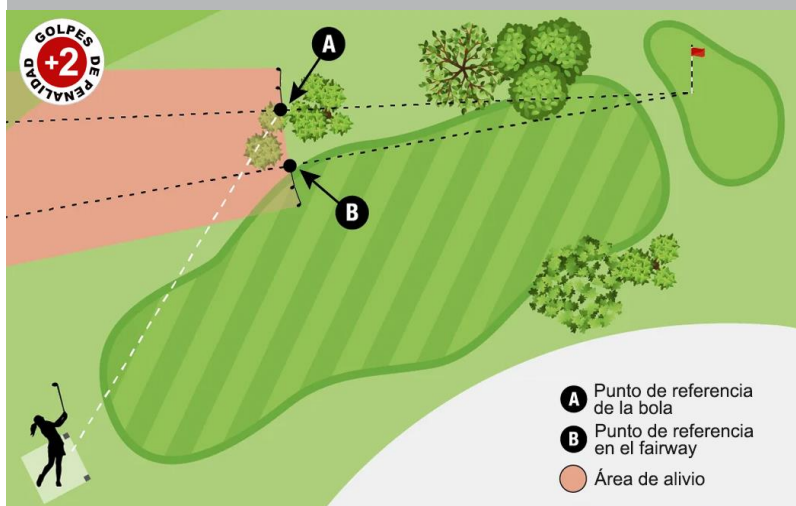
El jugador tiene dos golpes de penalidad al usar esta opción de alivio. Esto significa que el alivio es comparable con el que podría haber conseguido si hubiera tomado el alivio de golpe y distancia.

Esta Regla Local no puede ser utilizada para una bola injugable, o para una bola que es conocido o virtualmente cierto que está en un área de penalidad.

Si se jugó una bola provisional y ni la bola original ni la provisional son encontradas, entonces se puede aplicar la Regla Local para la bola provisional que no puede ser encontrada.

8E. Modelos de Reglas Locales

MRL E-5 DIAGRAMA 1: BOLA NO ENCONTRADA



Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada, el jugador puede tomar alivio por golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola dentro y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalidad.

Puntos de referencia	Tamaño del área de alivio	Límites del área de alivio
<p>A. Punto de referencia de la bola: El punto donde es estimado que la bola ha ido a reposar en el campo (punto A).</p> <p>B. Punto de referencia en el fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.</p>	<p>En cualquier lugar entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea). 	<p>Área de alivio:</p> <ul style="list-style-type: none"> No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y Debe estar en el área general.

Notas del jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

MRL E-5 DIAGRAMA 2: BOLA FUERA DE LÍMITES



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio bajo golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalidad.

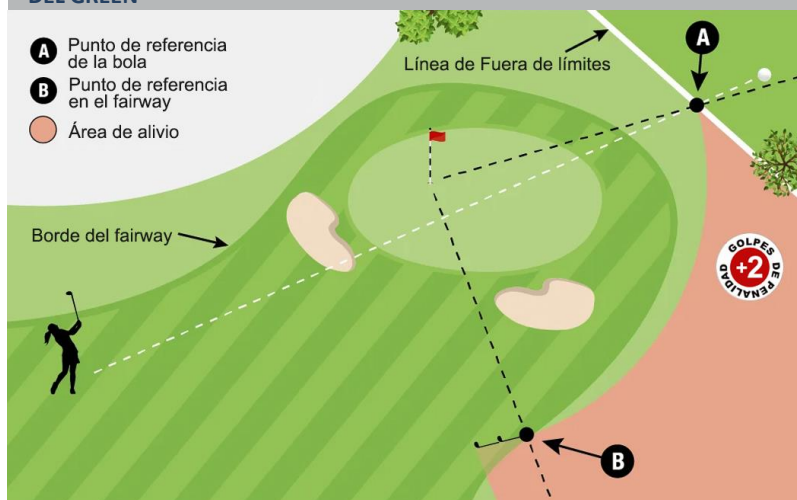
Puntos de referencia	Tamaño del área de alivio	Límites del área de alivio
<p>A. Punto de referencia de la bola: El punto donde es estimado que la bola original se estima cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A).</p> <p>B. Punto de referencia en el fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.</p>	<p>En cualquier lugar entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea, pero aún sobre el campo), y Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea). 	<p>Área de alivio:</p> <ul style="list-style-type: none"> No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y Debe estar en el área general.

Notas del jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

8E. Modelos de Reglas Locales

MRL E-5 DIAGRAMA 3: BOLA PERDIDA O FUERA DE LÍMITES CERCA DEL GREEN



Cuando se conoce o es virtualmente cierto que una bola de un jugador está fuera de límites, el jugador puede tomar alivio bajo golpe y distancia, o cuando el Modelo de Regla Local E-5 está vigente, el jugador tiene la opción adicional de dropear una bola y jugar desde el área de alivio descrita abajo con dos golpes de penalidad.

Puntos de referencia	Tamaño del área de alivio	Límites del área de alivio
<p>A. Punto de referencia de la bola: El punto donde la bola original se estima ha ido a reposar en el campo o ha cruzado por última vez el límite del campo para ir fuera de límites (punto A).</p> <p>B. Punto de referencia en el fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado (punto B) que es el más cercano al punto de referencia de la bola, pero que no está más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola.</p>	<p>En cualquier lugar entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia de la bola (punto A) (y dentro de los dos palos de longitud hacia afuera de esa línea), y Una línea desde el hoyo a través del punto de referencia en el fairway (punto B) (y dentro de los dos palos de longitud hacia el lado del fairway de esa línea). 	<p>Área de alivio:</p> <ul style="list-style-type: none"> No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia de la bola, y Debe estar en el área general.

Notas del jugador:

Como el área de alivio es probable que sea muy grande, la bola podría rodar una distancia considerable desde el punto donde primero golpea el terreno y no necesita ser dropeada nuevamente.

Modelo de Regla Local E-5

“Cuando la bola de un jugador no ha sido encontrada o es *conocido o virtualmente cierto* que está *fuera de límites*, el jugador puede proceder como sigue en lugar de proceder bajo *golpe y distancia*.

Con **2 golpes de penalidad**, el jugador puede tomar alivio *dropeando* la bola original u otra bola en esta *área de alivio* (ver Regla 14.3):

Dos Puntos de Referencia Estimados:

(a)Punto de Referencia de la Bola: El punto donde la bola original se estima que:

- Fue a reposar en el *campo*, o
- Cruzó por última vez el margen del límite del *campo* para ir *fuera de límites*.

(b)Punto de Referencia del Fairway: El punto del fairway del hoyo que está siendo jugado que es más cercano al punto de referencia de la bola, **pero** que no está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia de la bola.

A los fines de esta Regla Local “fairway” significa cualquier parte del *área general* que está cortada a la altura de fairway o menos.

Si se estima que una bola está *perdida* en el *campo* o cruzó por última vez el margen del límite del *campo* antes del fairway, el punto de referencia del fairway puede ser un camino de césped o un área de salida del hoyo en juego cortado a la altura de fairway o menor.

Tamaño del Área de Alivio Basado en los Puntos de Referencia: En cualquier lugar entre:

- Una línea desde el *hoyo* a través del punto de referencia de la bola (y dentro de la *longitud de dos palos* hacia afuera de esa línea), y
- Una línea desde el *hoyo* a través del punto de referencia del fairway (o dentro de la *longitud de dos palos* hacia el lado del fairway de esa línea).

Pero con estas limitaciones:

Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:

- Debe estar en el *área general*, y
- No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia de la bola.

Una vez que el jugador pone una *bola en juego* bajo esta Regla Local:

- La bola original no está más *en juego* y no debe ser jugada.
- Esto es así aún en el caso que la bola sea encontrada en el *campo* antes del fin del tiempo de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

Pero el jugador no puede usar esta opción para tomar alivio para la bola original cuando:

- Es *conocido o virtualmente cierto* que esa bola ha ido a reposar en un *área de penalidad*, o
- El jugador ha jugado provisionalmente otra bola bajo penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 18.3).

Un jugador puede usar esta opción para tomar alivio para una *bola provisional* que no ha sido encontrada o es *conocido o virtualmente cierto* que está *fuera de límites*.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

E-6 Alivio por Cercos de Protección en Línea de Juego

Propósito. Un cerco (o una pantalla protectora similar) es utilizada a veces para proteger a los jugadores en un hoyo, de golpes jugados en otro hoyo.

Si tal defensa está cerca del área de juego de otro hoyo, el Comité puede elegir usar una zona de dropeo o zonas para dar a un jugador una opción adicional de alivio sin penalidad cuando está jugando ese otro hoyo y el cerco está en su línea de juego.

El jugador debería tener derecho a alivio sólo cuando la bola está más cerca del hoyo que una zona de dropeo, de forma que el jugador cuya bola está muy alejada del cerco no tiene permitido ir hacia adelante a la zona de dropeo. El Comité debería tomar esto en consideración al posicionar la zona o zonas de dropeo, para asegurar que este alivio esté disponible sólo para las situaciones donde cree que tal alivio sin penalidad está justificado.

Modelo de Regla Local E-6

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], si el cerco de protección en el [especificar número de hoyo] está en la *línea de juego* del jugador, el jugador puede tomar alivio sin penalidad *dropeando* una bola y jugándola desde la zona de dropeo [describir ubicación].

Pero este alivio solo está permitido si la bola está *en juego* más cerca del *hoyo* que de donde la zona de dropeo está ubicada (ver Regla 14.3).

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*

E-7 Alivio de Cerco de Límites Eléctrico

Propósito. Donde un cerco eléctrico es usado como un objeto de límites, se permite una Regla Local que provee alivio sin penalidad para una bola que descansa dentro de cierta distancia (por ejemplo, dos palos de longitud) del cerco de límites. En estas circunstancias para asegurar la

seguridad del jugador, este puede medir la longitud de dos palos desde el cerco y tiene un área de alivio adicional de la longitud de un palo en donde droppear la bola, no más cerca del hoyo del lugar donde la bola reposaba originalmente.

Modelo de Regla Local E-7

“Si la bola de un jugador reposa en el *campo* y dentro de [especificar una distancia, tal como *longitud de dos palos*] del cerco de límites eléctrico en el [los] hoyo[s] [especificar ubicación(es)], el jugador puede tomar alivio sin penalidad usando el procedimiento de la Regla 16.1, **pero** basado en este punto de referencia:

- El punto que está a [especificar distancia, por ejemplo, *longitud de dos palos*] del cerco, y es equidistante del *hoyo* al lugar de la bola original.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

E-8 Definiendo Zonas de Juego Prohibido

Propósito. Pueden existir ciertas partes del campo donde el Comité desea prohibir el juego, en cuyo caso cada parte debe ser definida ya sea como parte de una condición anormal del campo o de un área de penalidad.

El Comité puede usar zonas de juego prohibido por varias razones, como por ejemplo:

- Proteger la vida silvestre, el hábitat de los animales y áreas ambientalmente sensibles.
- Prevenir el daño de plantaciones jóvenes, canteros, viveros, áreas resembradas u otras áreas plantadas.
- Para proteger a los jugadores de un peligro.
- Para preservar sitios de interés histórico o cultural.

Ver Secciones 2G y 5B(5) para más información sobre Zonas de Juego Prohibido y como marcarlas de manera distintiva.

Modelo de Regla Local E-8.1

“El área definida por [especificar como está marcada el área, por ejemplo, con estacas azules con toques verdes] [especificar ubicación, por ejemplo, a la derecha del fairway del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido* que es tratada como una *condición anormal del campo*. Se debe tomar alivio por interferencia de la *zona de juego prohibido* bajo la Regla 16.1f.”

Modelo de Regla Local E-8.2

“El área dentro del *área de penalidad* [roja] [amarilla] definida por [especificar como está marcada el área y donde está ubicada, por ejemplo, con estacas rojas/amarillas con topes verdes a la derecha del del hoyo 8] es una *zona de juego prohibido* que es tratado como un *área de penalidad* y se debe tomar alivio de la interferencia por la *zona de juego prohibido* bajo la Regla 17.1e.”

E-9 Definiendo un Área de Fuera de Límites Como una Zona de Juego Prohibido

Propósito. Aunque un jugador no puede jugar una bola desde fuera de límites, pueden existir áreas que están fuera de límites que el Comité puede querer designar como zona de juego prohibido, por ejemplo, para impedir que los jugadores dañen cualquier cosa en crecimiento en esa área cuando interfiere con el juego de una bola en el campo. En este caso, un jugador debe tomar alivio sin penalidad si su bola está en el campo pero el área del stance pretendido está en la zona de juego prohibido fuera de límites o su swing toca algo que está en la zona de juego prohibido.

Modelo de Regla Local E-9

“El [identificar el área] está *fuera de límites* y es definida como *zona de juego prohibido* y el jugador debe tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1f(2) si su bola está en el *campo* y cualquier cosa en la *zona de juego prohibido* interfiere con el área del *stance* o *swing* pretendidos. El jugador no debe jugar la bola tal como reposa.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

E-10 Protección de Plantaciones Jóvenes

Propósito. Para ayudar a prevenir el daño a plantaciones jóvenes cuando un jugador ejecuta un golpe, un Comité puede elegir designar las plantaciones jóvenes como zonas de juego prohibido para que:

- Si un jugador tiene cualquier tipo de interferencia tal como está definida en la Regla 16.1 por tal plantación designada como zona de juego prohibido, debe tomar alivio bajo la Regla 16.1f.
- Si la bola del jugador reposa en un área de penalidad, el jugador debe tomar alivio sin penalidad dentro del área de penalidad o proceder con penalidad bajo la Regla 17.1.

Similarmente, el Comité puede marcar una cantidad de plantaciones jóvenes como una única zona de juego prohibido.

Alternativamente, el Comité puede optar por definir las plantaciones jóvenes como condiciones anormales del campo, de tal forma que el jugador no está obligado a aliviarse.

En cualquier caso, tales plantaciones deberían ser identificadas por estacas, cintas o de alguna otra manera clara.

Cuando la plantación ha crecido y no necesita más la protección, el Comité debería retirar la Regla Local y/o quitar el objeto identificatorio de la plantación.

Modelo de Regla Local E-10.1

“Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son *zonas de juego prohibido*:

- Si la bola de un jugador reposa en cualquier lugar en el *campo* salvo en un *área de penalidad* y reposa en, o toca tal plantación o tal plantación interfiere con el *stance* o área del swing pretendidos, el jugador debe tomar alivio bajo la Regla 16.1f.
- Si la bola reposa en un *área de penalidad*, y existe interferencia de esa plantación con el *stance* o el área del swing pretendidos por el jugador, este debe tomar alivio bajo la Regla 17.1e.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

Modelo de Regla Local E-10.2

“Las plantaciones jóvenes identificadas por [identificar la marcación] son *condiciones anormales del campo*. El jugador puede aliviarse bajo la Regla 16.1.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

E-11 Bola Desviada por Cables Eléctricos

Propósito. Si un cable eléctrico permanente y elevado puede interferir con el juego razonable de un hoyo, un Comité puede requerir que si una bola golpea el cable eléctrico (y torres, soportes y postes que sostienen el cable eléctrico), el golpe no cuenta y el jugador debe jugar el golpe nuevamente. Esta Regla Local generalmente no debería ser utilizada para cables eléctricos de alta tensión que no interfieren con el juego de un hoyo o que están fuera de límites.

Una Regla Local que le da al jugador la opción de repetir el golpe para una bola que golpea un cable eléctrico, no está autorizada.

Modelo de Regla Local E-11

“Si es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador golpea [describir la estructura, por ejemplo un cable eléctrico, torre, alambre o postes que lo sostienen] durante el juego del [especificar número de hoyo], el jugador debe repetir el *golpe* jugando la bola original u otra bola desde donde ese golpe se jugó (ver Regla 14.6).

Si el jugador repite el *golpe* pero lo hace desde un *lugar equivocado*, el jugador incurren en **penalidad general** bajo la Regla 14.7.

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la **penalidad general** y el *golpe* cuenta, pero no ha jugado desde *lugar equivocado*.

E-12 Uso Obligatorio de Tapetes de Fairway

Propósito: Puede ser necesario proteger partes del campo de daño durante el juego, como cuando períodos prolongados de clima frío limitan la cantidad de crecimiento del pasto. Cuando este es el caso, el Comité puede decidir requerir el uso de tapetes en partes del área general cortadas a nivel de fairway o menos, cuando el putter no se está usando para el golpe.

No se recomienda el uso de esta Regla Local fuera del fairway en el área general y no está autorizado restringir el uso de putters a áreas específicas.

Como orientación sobre cuándo y cómo esta Regla Local puede ser utilizada para que se envíen scores aceptables con fines de hándicap, consulte las reglas o recomendaciones contenidas en las publicaciones del Sistema de Hándicap Mundial o el sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local.

Modelo de Regla Local E-12

“Cuando la bola de un jugador reposa en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menos y no se está usando un putter para el *golpe*, el jugador puede obtener alivio sin penalidad, levantando la bola original y colocando la bola original u otra bola sobre un tapete artificial y jugar desde allí. El tapete debe colocarse en la parte superior del lugar donde la bola fue a reposar.

Si cuando la bola se coloca rueda afuera del tapete, el jugador debe intentar colocarla una segunda vez. Si nuevamente la bola no se detiene en el tapete, este debe moverse al lugar más cercano, no más cerca del hoyo, donde la bola, al colocarse, quedará en reposo en el tapete.

Si la bola o el tapete es accidentalmente movido antes de ejecutar un *golpe*, no hay penalidad y la bola debe colocarse nuevamente sobre el tapete.

Si se usa un *tee* para asegurar el tapete en el suelo, la bola no debe colocarse en el *tee*.

Penalidad por Jugar dese Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General* bajo la Regla 14.7a.”

8F Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales

F-1 Definiendo Condiciones Anormales del Campo y Objetos Integrales

Propósito. Existen muchas formas por las cuales un Comité puede definir condiciones anormales del campo y objetos integrales en el campo y por eso no es apropiado ni posible proveer una lista completa de Modelos de Reglas Locales que se pueden usar con este fin.

La clave es ser claro y específico al definir condiciones anormales del campo y objetos integrales en las Reglas Locales.

El Comité puede adoptar las Reglas Locales para los siguientes fines, sin la necesidad de adecuarse a los Modelos de Reglas Locales:

- Aclarando la condición de objetos poco comunes como obstrucciones.
- Declarando cualquier objeto artificial como objeto integral (y no una obstrucción).
- Declarando superficies artificiales y bordes de caminos como objetos integrales.
- Declarando caminos y senderos que no tienen superficie artificial y sus bordes como obstrucciones si pueden afectar injustamente el juego.
- Definiendo obstrucciones temporeras en el campo o junto al campo como obstrucciones movibles, inamovibles o inamovibles temporeras.

No se incluyen Modelos de Reglas Locales específicos en esta sección dada la variedad de opciones disponible, pero a continuación se dan algunos ejemplos:

- “*Terreno en reparación está definido por cualquier área rodeada por una línea blanca [o insertar otro color u otras descripciones según corresponda].*”
- “*Terreno en reparación incluye rocas expuestas en áreas cortadas a la altura de fairway o menor [o dentro de una distancia dada del fairway, tal como la longitud de dos palos].*”
- “*Áreas en bunkers donde la arena ha sido removida por el movimiento del agua, resultando en profundos surcos a través de la arena son terreno en reparación.*”
- “*Tapetes asegurados y rampas plásticas que cubren cables son obstrucciones inamovibles.*”
- “*Cercos de protección alrededor de los greens son obstrucciones inamovibles.*”

8F. Modelos de Reglas Locales

- “Las tranqueras en una valla son *obstrucciones [movibles o inamovibles].*”
- “Las paredes artificiales de retención y los pilotes cuando están dentro de *áreas de penalidad* son *objetos integrales.*”
- “Alambres y otros objetos unidos [estrechamente] a árboles son *objetos integrales.*”
- “Todas las puertas que están con el fin de cruzar a través de paredes y cercos de límites [o especificar el(los) hoyo(s) en los que se aplica] son *objetos integrales.*”

Ver Secciones 2F y 5B(4) para más información sobre condiciones anormales del campo.

Ver Secciones 2H y 5B(4) para más información sobre objetos integrales.

F-2 Alivio Limitado para Bola Enterrada

Propósito. La Regla 16.3 normalmente permite el alivio cuando una bola está enterrada en cualquier lugar en el área general (que no sea en arena en áreas que no están cortadas a la altura de fairway o menor).

Pero un Comité puede elegir:

- Permitir el alivio sólo cuando una bola está enterrada en una parte del área general cortada a la altura de fairway o menor.
- No permitir alivio sin penalidad para una bola enterrada en la pared o borde de un bunker (tal como una pared de panes de pasto o de tierra).

Modelo de Regla Local F-2.1

“La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

Está permitido el alivio sin penalidad sólo cuando la bola está *enterrada* en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menor.

[Paredes de panes de pasto por encima de los *bunkers* no están cortadas a nivel de fairway o menor a los fines de esta Regla.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

Modelo de Regla Local F-2.2

“La Regla 16.3 es modificada de la siguiente manera:

No está permitido el alivio sin penalidad cuando una bola está *enterrada* en [paredes de panes de pasto] [paredes de tierra] por encima de los *bunkers.*”

F-3 Terreno en Reparación Tratado Como Parte de una Obstrucción Cercana

Propósito. Terreno en reparación puede estar ubicado junto a una obstrucción inamovible. Por ejemplo, cuando un cantero que el Comité ha definido como terreno en reparación está rodeado por un camino de carros de superficie artificial o el tráfico de carros causa daños junto a un camino de carros.

Esto puede llevar a situaciones complicadas de alivio. Luego de tomar alivio de una condición, un jugador puede encontrar que ahora hay interferencia por la otra condición; y luego de tomar alivio de esa otra condición, el jugador puede encontrar que la primera condición interfiere nuevamente.

Aunque la definición de *punto más cercano de alivio completo* contempla este escenario, el Comité puede elegir tratar ambas condiciones como una única condición anormal del campo, para permitirle al jugador aliviarse en un solo paso. Cuando esto se hace, las áreas de terreno en reparación deberían estar conectadas con la obstrucción inamovible por medio de líneas blancas o deberían ser definidas claramente de alguna otra forma.

Este Modelo de Regla Local da ejemplos de cómo encarar situaciones de este tipo:

Modelo de Regla Local F-3.1

Cuando se usan líneas blancas para marcar terreno en reparación:

“Donde las áreas de líneas blancas de *terreno en reparación* están unidas a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada] son tratadas como una *única condición anormal del campo* al tomar alivio bajo la Regla 16.1.”

Modelo de Regla Local F-3.2

Cuando no se usan líneas blancas para marcar terreno en reparación:

“Donde áreas de terreno dañado están junto a [camino o sendero de superficie artificial, u otra *obstrucción* identificada], ellas son tratadas como una *única condición anormal del campo* al tomar alivio bajo la Regla 16.1.”

Modelo de Regla Local F-3.3

Para áreas de plantaciones decorativas tal como canteros de flores rodeados por una obstrucción inamovible como un camino de carros:

“Donde un [describir área, tal como áreas de plantaciones decorativas] está rodeada por un camino o sendero de superficie artificial (incluyendo

todo lo que está en crecimiento dentro de esa área) ellas son tratados como una única *condición anormal del campo* al tomar alivio bajo la Regla 16.1.”

F-4 Daño Extenso Debido a Lluvia Intensa y Tráfico

Propósito. Cuando lluvia intensa ha dado como resultado muchas áreas con daño inusual al campo (como profundos surcos causados por vehículos o huellas profundas causadas por espectadores) y no es viable definir las con estacas o líneas, el Comité tiene la autoridad de declarar ese daño inusual como terreno en reparación.

Modelo de Regla Local F-4

“*Terreno en reparación* puede incluir áreas de daño inusual, incluyendo áreas donde espectadores u otro tráfico se combinaron con condiciones de humedad para alterar materialmente la superficie del terreno, pero sólo cuando son así declaradas por un *árbitro* autorizado o un miembro del *Comité*.”

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-5 Obstrucciones Inamovibles Cercanas al Green

Propósito. Cuando una bola reposa en cualquier lugar que no sea el green, una obstrucción inamovible en la línea de juego del jugador no es, por sí misma, interferencia bajo la Regla 16.1. El alivio sin penalidad no es normalmente permitido.

Pero si los fringes o ante-greenes de los greens están cortados lo suficientemente bajos, que jugar con el putter desde fuera del green sea probablemente una elección común del tipo de golpe, las obstrucciones inamovibles que están cercanas al green pueden interferir con tales golpes.

En ese caso, el Comité puede elegir otorgar una opción adicional de alivio bajo la Regla 16.1 cuando la bola del jugador reposa en el área general y una obstrucción inamovible cercana al green está en la línea de juego del jugador.

El Comité puede limitar tal alivio a ciertas situaciones, como por ejemplo, sólo en algunos hoyos u obstrucciones en particular, o sólo cuando la bola y la obstrucción están en una parte del área general cortada a nivel de fairway o menor.

Modelo de Regla Local F-5.1

“Alivio de interferencia por una *obstrucción inamovible* se puede tomar bajo la Regla 16.1.”

El jugador también tiene una opción adicional para tomar alivio cuando dichas *obstrucciones inamovibles* están en o cerca del *green* y en la *línea de juego* del jugador:

Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b si una *obstrucción inamovible* está:

- En la *línea de juego*, y está:
 - » En o dentro de la longitud de dos palos del *green*, y
 - » Dentro de la longitud de dos palos de la bola.

Pero se debe tomar alivio completo, lo que incluye la interferencia tanto física como en la *línea de juego*.

Excepción - No Hay Alivio si la Línea de Juego es Claramente Irrazonable. No hay alivio de acuerdo con esta Regla Local si el jugador elige una *línea de juego* claramente irrazonable.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a."

Modelo de Regla Local F-5.2

Se aplica el Modelo de Regla Local F-5.1 pero con el siguiente agregado al segundo párrafo:

"Esta Regla Local solo se aplica cuando tanto la bola como la *obstrucción* están en una parte del *área general* cortada a nivel de *fairway* o menos."

F-6 Prohibiendo Alivio de una Condición Anormal del Campo por Interferencia Sólo en el Stance

Propósito. Un Comité puede querer denegar alivio por interferencia con el stance del jugador de ciertas condiciones tales como agujeros de animal, ya que la interferencia con el stance no afecta significativamente el golpe o si el alivio por interferencia con el stance podría resultar en tomar alivio repetidamente de condiciones similares cercanas.

Modelo de Regla Local F-6

"La Regla 16.1(1) es modificada de la siguiente manera:

El alivio no está permitido si [insertar condición de la cual el alivio es restringido] interfiere solamente con el *stance* del jugador."

F-7 Alivio por Uniones de Panes de Césped

Propósito. Una porción del campo que ha sido reparada con panes de césped frecuentemente es marcada como terreno en reparación hasta que sea estable para el juego.

8F. Modelos de Reglas Locales

Pero cuando el área de césped en sí misma no necesite ser marcada como terreno en reparación, el Comité todavía puede elegir permitir alivio cuando:

- Una bola reposa en una junta de panes de césped (también llamada unión de panes de césped).
- Una junta interfiere con el área del swing pretendido.

Cuando dichas juntas interfieren sólo con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Modelo de Regla Local F-7

“Si la bola de un jugador reposa en una junta de panes de césped o la toca, o una junta interfiere con el área del swing pretendido por el jugador:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

(b) Bola en el Green. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1d.

Pero no hay interferencia si la junta solamente interfiere con el *stance* del jugador.

Todas las juntas dentro del área de panes de césped son tratadas como una misma junta al tomar alivio. Esto significa que si un jugador tiene interferencia con cualquier junta luego de *droppear* la bola, el jugador debe proceder tal como es requerido bajo la Regla 14.3c(2) incluso cuando la bola está todavía dentro de la longitud de un palo del punto de referencia.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-8 Alivio por Grietas en el Terreno

Propósito. En ciertas condiciones, partes del campo pueden sufrir debido a grietas en el terreno. El lie de la bola podría ser seriamente afectado si la bola va a reposar en una de ellas, pero el stance del jugador puede no ser entorpecido por la condición, en cuyo caso una Regla Local que solo otorgue alivio por el lie de la bola y el área del swing pretendido es recomendable.

Modelo de Regla Local F-8

“Grietas en el terreno [especificar áreas del campo, como en partes del *área general* cortadas a la altura del fairway o menor] son *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1b.

[**Pero** el alivio no está permitido si la grieta solamente interfiere con el *stance* del jugador.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-9 Alivio de Raíces de Árbol en o Cerca del Fairway

Propósito. En la inusual situación donde raíces de árbol expuestas se encuentren en el fairway, puede ser injusto prohibirle al jugador tomar alivio de las raíces. El Comité puede elegir tratar dichas raíces como terreno en reparación del cual el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1b.

En algunas circunstancias donde raíces de árbol expuestas se encuentran cerca del fairway, el Comité puede también elegir tratar dichas raíces de árbol dentro de una determinada distancia del borde del fairway, (por ejemplo, longitud de 4 palos), como terreno en reparación del cual el alivio está permitido bajo la Regla 16.1b.

Al hacerlo, el Comité puede elegir limitar el alivio por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-9

“Si la bola de un jugador reposa en el *área general* y existe interferencia por raíces de árbol expuestas que están [especificar el área del campo, como en una parte del *área general* cortada a nivel de fairway o menos, o en el rough dentro de un cierto número de longitudes de palo desde el margen del área cortada a nivel de fairway o menos] las raíces de árbol son tratadas como *terreno en reparación*. El jugador puede tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1b.

[**Pero** el alivio no está permitido si las raíces de árbol solamente interfieren con el *stance* del jugador.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-10 Daño por Animales

Propósito. Puede haber veces en las que animales causan daño al campo de forma tan esparcida que no es práctico marcar todas las áreas dañadas como terreno en reparación. También ciertos tipos de daño por animales pueden no estar cubiertos por la Regla 16.

Este Modelo de Regla Local muestra como el Comité puede elegir encarar estos problemas.

Si animales, incluyendo insectos, hacen daño en el campo, el Comité puede elegir tratar ese daño como terreno en reparación del cual el alivio está permitido bajo la Regla 16.1. Esto se hace definiendo las áreas o la condición en lugar de intentar marcar todas las áreas dañadas.

Un Comité puede elegir limitar el alivio solamente por daño que interfiere con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-10

“Áreas dañadas en [especificar áreas del campo como el *área general*] causadas por [tipo de animal] son tratadas como *terreno en reparación* del cual el alivio está permitido bajo la Regla 16.1b.

[Pero el alivio no está permitido si el daño solamente interfiere con el *stance* del jugador.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

F-11 Hormigueros

Propósito. Los hormigueros son impedimentos sueltos y pueden quitarse de acuerdo a la Regla 15.1. No son agujeros de animales de los cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

Pero, hay situaciones en que los hormigueros son difíciles o imposibles de quitar (como cuando son grandes, duros o de forma cónica). En ese caso, el Comité puede adoptar una Regla Local dando al jugador la opción de tratar tales hormigueros como terreno en reparación.

No es necesario adoptar tal Regla Local para hormigas coloradas, ya que estas son consideradas una condición de animal peligroso y el alivio sin penalidad está disponible bajo la Regla 16.2.

Modelo de Regla Local F-11

“[Describir los tipos de hormigueros] hormigueros en el *campo* son, a opción del jugador, *impedimentos sueltos* que pueden ser quitados bajo la Regla 15.1 o *terreno en reparación* de los cuales el alivio está permitido bajo la Regla 16.1.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

F-12 Desecho de Animal

Propósito. El desecho de aves u otros animales es un impedimento suelto y puede ser quitado bajo la Regla 15.1.

Pero, si hay preocupación con el efecto del desecho en un juego equitativo, el Comité puede dar a los jugadores la opción de tratar el desecho como terreno en reparación del cual está permitido el alivio bajo la Regla 16.1.

Si tratar el desecho como terreno en reparación no necesariamente diera alivio completo cuando la bola está en el green, un Comité también puede permitir a los jugadores usar una caña flexible tipo látigo o equipo de mantenimiento similar para quitar el desecho de la línea de juego sin penalidad, aún si al hacerlo se mejora la línea de juego u otras condiciones que afectan el golpe.

Modelo de Regla Local F-12

“A opción del jugador, el desecho de [especificar desecho del cual se dará alivio, por ejemplo, desecho de ganso, desecho de perro] puede ser tratado como:

- Un *impedimento suelto*, que puede ser quitado bajo la Regla 15.1, o
- *Terreno en reparación* del cual el alivio está permitido bajo la Regla 16.1.

[Si el desecho se encuentra en el *green*, el jugador también puede usar una caña flexible tipo látigo ubicado al lado de los *greens* para quitar el desecho de la *línea de juego*. Si al hacerlo se mejora la *línea de juego* u otras *condiciones que afectan el golpe*, no hay penalidad bajo la Regla 8.1a.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-13 Daño por Pezuña de Animal

Propósito. Las pezuñas de animales como ciervos y alces pueden causar daño en el campo. Este daño puede ser reparado en el *green* (ver Regla 13.1) pero no hay alivio sin penalidad en otro lugar del campo. Un Comité puede querer permitir a los jugadores tomar alivio de este daño como terreno en reparación sin tener que marcar todas esas áreas.

Dado que el daño causado por animales en el *green* puede ser reparado, el Comité puede declarar tal daño como terreno en reparación o permitir que los jugadores lo reparen.

Modelo de Regla Local F-13

“El daño que es causado por pezuñas de *animal es terreno en reparación* del cual el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

[**Pero**, en el *green*, la Regla 16.1 no se aplica y tal daño puede ser reparado bajo la Regla 13.1.]

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-14 Acumulaciones de Impedimentos Suelos

Propósito. En ciertas épocas del año, las acumulaciones de impedimentos sueltos tales como hojas, semillas o bellotas pueden hacer dificultoso para el jugador encontrar o jugar su bola. Un Comité puede elegir tratar dichas acumulaciones de impedimentos sueltos en el área general o en el *bunker* como terreno en reparación del cual el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

Esta Regla Local no puede ser utilizada para áreas de penalidad ya que el alivio no está disponible para condiciones anormales del campo en áreas de penalidad.

La Regla Local debería estar limitada al hoyo(s) donde los problemas son creados por tales impedimentos sueltos y debería ser quitada tan pronto como las condiciones lo permitan.

Modelo de Regla Local F-14

“Durante el juego del [especificar número de hoyo], cualquier terreno con acumulaciones temporeras de [identificar tipos de impedimentos sueltos] en el *área general* o en un *bunker* es tratado como *terreno en reparación* del cual el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-15 Hongos en el Green

Propósito. Si los hongos que crecen en el green pueden interferir con un juego justo, el Comité puede tratarlos como terreno en reparación de manera tal que un jugador pueda tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1d.

Modelo de Regla Local F-15

“Los hongos que están adheridos en el *green* son *terreno en reparación* de los cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1d.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-16 Bunker Lleno de Agua Temporal

Propósito. Si un bunker o múltiples bunkers están llenos de agua temporal, el alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1c puede no ser suficiente para permitir un juego justo, porque los jugadores estarían limitados a obtener el máximo alivio disponible o aliviarse afuera del bunker con un golpe de penalidad. Un Comité puede elegir tratar ciertos bunkers como terreno en reparación en el *área general*, para que esté permitido el alivio sin penalidad fuera del bunker.

El Comité solamente debería usar esta Regla Local para bunkers específicamente identificados, y no está autorizado a hacer una Regla Local estableciendo en general que todos los bunkers llenos de agua temporal son terreno en reparación. La razón de esto es que durante la ronda, los bunkers, individualmente, pueden cambiar de estar completamente inundados a estarlo en forma parcial, y sería inapropiado para algunos jugadores obtener alivio sin penalidad de un bunker tratado como

terreno en reparación en el área general, mientras otros jugadores tienen que tratarlo como un bunker, ya que no está completamente inundado en el momento en que su bola está en él.

Modelo de Regla Local F-16

“El *bunker* lleno de *agua temporal* en [insertar ubicación del *bunker*, por ejemplo, izquierda del green del hoyo 5] es *terreno en reparación* en el *área general*. No se considera *bunker* durante la *ronda*.

El jugador puede tomar alivio sin penalidad de acuerdo con la Regla 16.1b

Todos los otros *bunkers* en el *campo*, contengan *agua temporal* o no, siguen siendo *bunkers* para todos los fines de acuerdo con las Reglas.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-17 Todos los Caminos y Senderos Tratados Como Obstrucciones

Propósito. Donde caminos y senderos no cubiertos artificialmente pueden interferir con el juego justo, el Comité puede elegir designar tales caminos y senderos como obstrucciones inamovibles de las cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

Modelo de Regla Local F-17

“Todos los caminos y senderos en el *campo* [o identificar tipos particulares o ubicaciones], aunque no estén recubiertos artificialmente, son tratados como *obstrucciones inamovibles* de los cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-18 Tratando Objetos Movibles Como Inamovibles

Propósito. El Comité puede elegir tratar ciertos objetos movibles en el campo, tales como todas las estacas (salvo las estacas de límites), botes de basura y postes direccionales, como inamovibles para desalentar que los jugadores las muevan.

Las implicancias de esta Regla Local deberían ser acabadamente consideradas por el Comité en forma previa ya que puede resultar que los jugadores infrinjan la Regla 8.1 al mover una obstrucción que es tratada como inamovible.

Modelo de Regla Local F-18

“Todas las estacas [o identificar las *obstrucciones movibles* que serán consideradas *inamovibles*] en el *campo* son tratadas como *obstrucciones inamovibles* de las cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1. No está permitido tomar alivio bajo la Regla 15.2.

Penalidad por Infracción de la Regla Local: *Penalidad General.*”

F-19 Surcos en los Bordes Cerca del Green

Propósito. A veces se hacen surcos en los bordes del fringe del green o en el ante-green para impedir que el césped se extienda al green. Debido a que puede ser difícil jugar una bola desde tales surcos, un Comité puede optar por tratarlos como terreno en reparación de los cuales el alivio sin penalidad está permitido bajo la Regla 16.1.

El alivio debería permitirse solo por interferencia con el lie de la bola o el área del swing pretendido.

Modelo de Regla Local F-19

“Los surcos en los bordes alrededor de fringes o ante-greenes de los *greenes* son *terreno en reparación*. Si la bola del jugador reposa en un surco o lo toca, o un surco interfiere con el área del swing pretendido:

(a) Bola en el Área General. El jugador puede tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1b.

(b) Bola en o Tocando el Green. El jugador puede tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1d.

Pero la interferencia no existe si los surcos en los bordes solamente interfieren con la *línea de juego* o el *stance* del jugador.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”

F-20 Canales de Hormigón para Drenaje

Propósito. A veces se encuentran angostos canales de cemento para drenaje en campos donde las inundaciones son comunes. Esto puede crear problemas para el juego porque:

- Estos canales son áreas de penalidad tal como se define en las Reglas.
- Ellos muchas veces están junto a caminos de carros y se parecen más a una obstrucción inamovible que a un área de penalidad.

El Comité puede optar tratar estos canales para drenaje como obstrucciones inamovibles en el área general en lugar de áreas de penalidad.

Ver Modelo de Regla Local B-4 para cuando un cauce de agua abierto puede ser definido como parte del área general.

Modelo de Regla Local F-20

“Los canales de drenaje hechos de materiales artificiales y ubicados junto a caminos de carros son tratados como *obstrucciones inamovibles* en el *área general* y son parte del camino de carros. Un jugador puede tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1b.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-21 Líneas o Puntos Pintados

Propósito. Si el Comité pone líneas o puntos pintados en el green o en una parte del área general cortada a la altura de fairway o menor (por ejemplo, para marcar distancias), puede tratar dichas áreas como condiciones anormales del campo de las cuales el alivio sin penalidad está disponible bajo la Regla 16.1.

Cuando dichas líneas o puntos pintados solamente interfieren con el stance del jugador, no hay necesidad de permitir el alivio.

Alternativamente, el Comité puede elegir clarificar que no hay alivio sin penalidad disponible de tales líneas o puntos.

Modelo de Regla Local F-21.1

“Las líneas o puntos pintados en el *green* o en una parte del *área general* cortada a la altura de fairway o menor serán tratados como *terreno en reparación* del cual el alivio está permitido bajo la Regla 16.1.

Pero la interferencia no existe si las líneas o los puntos pintados solamente interfieren con el *stance* del jugador.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

Modelo de Regla Local F-21.2

“No está permitido el alivio sin penalidad de líneas o puntos pintados [describir el área, por ejemplo, en áreas donde el césped no está cortado a la altura de fairway o menor].

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-22 Líneas y Cables Temporeros

Propósito. Líneas y cables temporeros a menudo se colocan en el campo para proveer electricidad y comunicaciones para una competencia. Esos cables pueden estar en la superficie del terreno o por encima o debajo del terreno. Dichas líneas y cables no están normalmente presentes y no son parte del desafío de jugar el campo, entonces el Comité puede elegir otorgar alivio adicional cuando interfieren con el juego.

Modelo de Regla Local F-22

“Líneas y cables temporeros para electricidad y comunicaciones (y tapetes que los cubren o postes que los sostienen) son *obstrucciones*:

1. Si pueden moverse con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo, son *obstrucciones movibles* y un jugador puede quitarlos sin penalidad bajo la Regla 15.2.
2. En caso contrario, son *obstrucciones inamovibles* de las cuales el jugador puede tomar alivio de la siguiente manera:
 - (a) Bola en Área General o en Bunker. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1.
 - (b) Bola en Área de Penalidad. La Regla 16.1b es modificada para permitir al jugador la opción adicional de tomar alivio sin penalidad por interferencia de estas *obstrucciones inamovibles* en un *área de penalidad*, *dropeando* una bola y jugándola desde esta *área de alivio*:
 - Punto de Referencia: *El punto más cercano de alivio completo en el área de penalidad.*
 - Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: *La longitud de un palo, pero con estas limitaciones:*
 - Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área de penalidad* en la que la bola fue a reposar,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio completo de toda interferencia por la *obstrucción inamovible*.
3. Si es *conocido o virtualmente cierto* que la bola del jugador golpea una línea o cable temporero elevado, el jugador debe repetir el golpe jugando la bola original u otra bola desde el lugar donde el *golpe* previo fue ejecutado (ver Regla 14.6).

Si el jugador no repite el *golpe* incurre en la **penalidad general** y el *golpe* cuenta, pero no ha jugado desde *lugar equivocado*.

4. Las zanjas cubiertas de césped para líneas o cables temporeros en el *área general son terreno en reparación*, aún si no están marcadas. El jugador puede tomar alivio bajo la Regla 16.1.

Pero hay dos excepciones:

Excepción 1 – Bola Golpea Cable Elevado Que Sube Desde el Suelo: Si una bola golpea un cable ascendente desde el terreno, el *golpe* cuenta, y la bola debe ser jugada como reposa.

Excepción 2 – Bola Golpea Cables que Soportan una Obstrucción Temporal Inamovible: Cables y alambres que soportan una *obstrucción inamovible* temporal (TIO) son parte de el TIO y no están cubiertos por esta Regla Local, salvo que el *Comité* declare que los cables y alambres deban ser tratados como líneas o cables temporeros elevados bajo esta Regla Local.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción de la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-23 Obstrucciones Inamovibles Temporeras

Propósito. Cuando obstrucciones se colocan temporalmente en o cerca del campo, el Comité debería especificar si son obstrucciones móviles (ver Regla 15), obstrucciones inamovibles (ver Regla 16.1) u obstrucciones inamovibles temporeras (“TIOs”).

Los TIOs (como una tribuna o una carpa) normalmente no están presentes y no son consideradas como una parte del desafío de jugar el campo.

Debido a su naturaleza temporal, esta Regla Local da una opción de alivio adicional que no está permitida para obstrucciones inamovibles, aunque el jugador todavía puede elegir tratar el TIO como si fuera una obstrucción inamovible y usar el procedimiento de alivio disponible en la Regla 16.1.

El alivio adicional provisto por esta Regla Local incluye la posibilidad para un jugador de tomar alivio cuando el TIO está ubicada en una línea recta entre su bola y el hoyo (conocido como “alivio en la línea de visión”) moviéndose hacia un lado, manteniendo la misma distancia desde el hoyo, de manera que el TIO no esté más entre la bola del jugador y el hoyo (también conocido como moverse a lo largo del “arco equidistante”).

Cuando el jugador toma alivio de un TIO, ya sea bajo la Regla Local o bajo los procedimientos de alivio de la Regla 16, el jugador tiene asegurado un alivio completo por la interferencia física. Pero, solamente cuando se toma alivio usando la opción de alivio adicional bajo esta Regla Local el jugador tendrá normalmente asegurado alivio completo por la interferencia en su línea de visión de el TIO.

Modelo de Regla Local F-23

“**Definición de TIO:** Una *obstrucción inamovible* temporera (TIO) es una estructura que es colocada temporalmente en o cerca del *campo*, usualmente para una competencia en particular, y está fija o no encuadra en la definición de *obstrucción movible*.”

Ejemplos de TIOs son carpas, tableros de scores, tribunas, torres de televisión y sanitarios, cuando son temporales.

Los TIOs incluyen cualquier cable o alambre de soporte conectado a ellas, salvo cuando el Comité decida que tales cables y alambres deban ser tratados como *obstrucciones inamovibles* o como líneas o cables elevados temporeros usando el Modelo de Regla Local F-22.

El borde más externo del TIO se usa para determinar si una bola está debajo del TIO o si el TIO está en la línea de visión del jugador entre la bola y el *hoyo*.

Líneas o estacas pueden ser usadas para definir los bordes del TIO o para unir múltiples TIOs en una única TIO más grande.

Un TIO es diferente de una *obstrucción inamovible* y esta Regla Local provee alivio adicional de la interferencia del TIO. Esto significa que el jugador puede elegir tomar alivio ya sea usando:

- El procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, como si el TIO fuera una *obstrucción inamovible* (este alivio está también disponible cuando la bola reposa en un *área de penalidad* o cuando el TIO está *fuera de límites*), o
- La opción de alivio adicional disponible bajo esta Regla Local.

a. Cuando el Alivio Está Permitido

El alivio de un TIO normalmente está permitido cuando hay interferencia física o en la línea de visión por parte del TIO.

La interferencia bajo esta Regla Local significa que el jugador tiene:

- Interferencia física,
- Interferencia en la línea de visión, o
- Ambas interferencias, física y en línea de visión.

(1) Significado de Interferencia Física por una Obstrucción Inamovible Temporaria. La interferencia física existe cuando:

- La bola del jugador toca el TIO o reposa en o sobre la misma, o
- El TIO interfiere con el área del *stance* o swing pretendidos.

(2) Significado de Interferencia en la Línea de Visión por una Obstrucción Inamovible Temporal. La interferencia en la línea de visión existe cuando:

- La bola del jugador toca el TIO o reposa en, sobre o debajo de la misma, o
- El TIO está en la línea de visión al *hoyo* (esto significa que el TIO está ubicada en la línea recta entre la bola y el *hoyo*), o
- La bola está dentro de la *longitud de un palo*, medida sobre un arco equidistante desde el *hoyo*, de un sitio donde el TIO estaría en la línea de visión directa del jugador al *hoyo* (el área del ancho de la *longitud de un palo* es comúnmente llamada “el corredor”).

(3) Cuando el Alivio no Está Disponible A Pesar de Haber Interferencia.

Si la bola toca el TIO o está en o sobre la misma, el alivio está siempre disponible.

Pero cuando la bola no toca, ni está en o sobre el TIO, no hay alivio bajo esta Regla Local si aplica alguna de las siguientes:

- Yasea por interferencia física o en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando jugar la bola como reposa, sería claramente irrazonable debido a algo, además de el TIO, de lo cual el jugador no tiene permitido el alivio sin penalidad (como cuando el jugador no es capaz de ejecutar un *golpe* porque la bola reposa en un arbusto que está fuera de el TIO), y
 - » No hay alivio cuando la interferencia existe solamente porque el jugador elige un palo, un tipo de *stance* o *swing*, o una dirección de juego que es claramente irrazonable de acuerdo con las circunstancias; y
- Por interferencia en la línea de visión:
 - » No hay alivio cuando es claramente irrazonable que un jugador pueda jugar la bola desde tan lejos y que la bola llegue a el TIO, y
 - » No hay alivio cuando el jugador no puede demostrar que hay un *golpe* que razonablemente pueda ejecutar que tanto (a) tuviera a el TIO (incluyendo el corredor) en la línea de ese *golpe*, como (b) resultara en que la bola vaya en una línea directa al *hoyo*.

b. Alivio por Interferencia para Bola en el Área General

Si la bola del jugador está en el *área general* y hay interferencia por un TIO (incluyendo un TIO ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio sin penalidad *dropeando* la bola original u otra bola y jugándola desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio completo* donde no exista más ni la interferencia física ni la interferencia en la línea de visión.

- Tamaño del Área de Alivio Medida desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área general*,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio completo tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por el TIO.

Si el jugador tiene interferencia física por el TIO, en vez de usar este procedimiento de alivio puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, tratando a el TIO como si fuera una *obstrucción inamovible*. El procedimiento de alivio bajo la Regla 16.1 también está disponible cuando la bola reposa en un *área de penalidad* o cuando el TIO está *fuera de límites*. Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo puede proceder el jugador bajo otras Reglas de alivio.

c. Alivio de Interferencia por Bola en Bunker o Área de Penalidad

Si la bola del jugador está en un *bunker* o un *área de penalidad* y hay interferencia por el TIO (incluyendo un TIO ubicada *fuera de límites*), el jugador puede tomar alivio ya sea sin o con penalidad:

(1)Alivio Sin Penalidad: Jugando desde el Bunker o el Área de Penalidad. El jugador puede tomar alivio tal como está provisto en la Cláusula b, **excepto que** el *punto más cercano de alivio completo* donde la interferencia no exista más, y el *área de alivio* deben estar en ese *bunker* o en esa *área de penalidad*.

Si no hay tal punto en el *bunker* o en el *área de penalidad* donde la interferencia no exista más, el jugador todavía puede tomar este alivio tal como está provisto más arriba usando el *punto de máximo alivio disponible* en el borde de ese *bunker* o *área de penalidad*, como el punto de referencia.

(2)Alivio Con Penalidad: Jugando desde Fuera del Bunker o del Área de Penalidad. Con **un golpe de penalidad**, el jugador puede *dropear* la bola original u otra bola, y jugarla desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: El *punto más cercano de alivio completo* no más cerca del *hoyo* donde ambas interferencias, la física y en la línea de visión, no existan más y que esté fuera de ese *bunker* o *área de penalidad*.

- Tamaño del Área de Alivio desde el Punto de Referencia: Toda el área dentro de la *longitud de un palo* desde el punto de referencia, **pero** con estas limitaciones:
- Limitaciones en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Cualquier *área del campo* que no sea en ese *bunker* ni en esa *área de penalidad* ni en el *green*,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio completo tanto de la interferencia física como de la interferencia en la línea de visión por el TIO.

Si el jugador tiene interferencia física por el TIO, en vez de usar este procedimiento de alivio, puede elegir tomar alivio usando el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1c, tratando a el TIO como si fuera una *obstrucción inamovible*.

El procedimiento de alivio bajo la Regla 16.1b también está disponible cuando el TIO está *fuera de límites* o la bola reposa en un *área de penalidad*. Si la bola reposa en un *área de penalidad* el punto de referencia debe estar en el *área de penalidad*.

Ver Cláusula f de esta Regla Local para cómo puede proceder el jugador bajo otras Reglas de alivio.

d. Alivio Cuando una Bola en el TIO No Es Encontrada

Si la bola del jugador no ha sido encontrada, pero es *conocido o virtualmente cierto* que fue a reposar en un TIO:

- El jugador puede tomar alivio bajo esta Regla Local usando el punto estimado donde la bola cruzó por última vez el margen de el TIO en el *campo*, como el sitio de la bola para el propósito de encontrar el *punto más cercano de alivio completo*.
- Una vez que el jugador pone otra bola *en juego* para tomar alivio de esta manera:
 - » La bola original no está más *en juego* y no debe ser jugada.
 - » Esto es así aún si luego se la encuentra en el *campo* antes del fin del período de búsqueda de tres minutos (ver Regla 6.3b).

Pero si no es *conocido o virtualmente cierto* que la bola fue a reposar en el TIO, el jugador debe jugar de acuerdo con la penalidad de *golpe y distancia* (ver Regla 18.2).

e. Autoridad del Comité para Modificar Procedimientos de Alivio de un TIO

Al adoptar esta Regla Local el *Comité* puede modificar los procedimientos de alivio en las Cláusulas b y c, en una o ambas de las siguientes formas:

(1)Uso Opcional u Obligatorio de Zonas de Dropeo. El *Comité* puede permitir o requerir que un jugador use una zona de dropeo cómo el *área de alivio* para tomar alivio bajo esta Regla Local. Al hacerlo así, el *Comité* puede agregar la zona de dropeo para alivio solamente de la interferencia física o solamente en la línea de visión o puede ser utilizada para alivio de ambos tipos de interferencia.

(2)Opción de Alivio en “Ambos Lados”. El *Comité* puede permitir al jugador la opción de tomar alivio en el otro lado de el TIO, además de las opciones de alivio permitidas de acuerdo con las Cláusulas b y c de esta Regla Local. Pero la opción de alivio en cualquier de los dos lados no está permitido cuando se están usando los procedimientos de la Regla 16.1.

f. El Jugador Puede Proceder de Acuerdo con Otras Reglas de Alivio

(1)Tomando Alivio Usando los Procedimientos en la Regla 16.1 o en esta Regla Local. Si un jugador tiene interferencia física de un TIO como se define en la Cláusula a, el jugador puede ya sea:

- Elegir usar el procedimiento de alivio en la Regla 16.1, o
- Usar esta Regla Local.

Pero el jugador no puede tomar alivio de acuerdo con una de estas opciones y luego tomar alivio de acuerdo con la otra.

Si el jugador elige usar el procedimiento para tomar alivio de una *condición anormal del campo* en la Regla 16.1, debe tratar a el TIO como si fuera una *obstrucción inamovible* y tomar alivio basado en donde reposa la bola:

- En el *área general* usando los procedimientos en la Regla 16.1b.
- En un *bunker* usando los procedimientos en la Regla 16.1c.
- En un *área de penalidad* usando los procedimientos en la Regla 16.1c, como si la bola reposara en un *bunker*.
- En un *green* usando los procedimientos en la Regla 16.1d.

(2)Tomando Alivio Según las Reglas 17, 18 o 19. Esta Regla Local no impide al jugador tomar alivio bajo las Reglas 17, 18, o 19 en vez de tomar alivio de el TIO bajo esta Regla Local.

Penalidad por jugar Desde un *Lugar Equivocado* en Infracción de la Regla Local: *Penalidad General* Según la Regla 14.7a.”

F-24 Alivio Sin Penalidad de Obstrucciones Inamovibles en Áreas de Penalidad

Propósito. Cuando la bola de un jugador está en un área de penalidad, y el jugador tiene interferencia por una obstrucción inamovible, el alivio sin penalidad no está disponible (ver Regla 16.1a(2)). No obstante, puede haber instancias donde el Comité puede querer dar alivio sin penalidad para ciertas obstrucciones dentro del área de penalidad.

Cuando se usa esta Regla Local, el Comité debería especificar a que obstrucción inamovible se aplica (más que dar alivio de todas las obstrucciones inamovibles), y en que hoyos se aplica, si no lo es en todos los hoyos.

Modelo de Regla Local F-24

“Alivio de interferencia por [especificar qué obstrucciones inamovibles] ubicadas en el *área de penalidad* [especificar número de hoyo] está permitido bajo la Regla 16.1b, con las siguientes modificaciones:

- Punto de Referencia: El punto más cercano de alivio completo debe estar en el *área de penalidad*.
- Tamaño del Área de Alivio Medida desde el Punto de Referencia: *Longitud de un palo* pero con los siguientes límites:
- Límites de la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en el *área de penalidad* donde la bola fue a reposar,
 - » No debe estar más cerca del *hoyo* que el punto de referencia, y
 - » Debe haber alivio completo de toda interferencia de la *obstrucción inamovible*.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción a la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-25 Punto Más Cercano de Alivio Completo debe Determinarse Sin Cruzar Sobre, A Través o por Debajo de una Condición Anormal del Campo

Propósito. Hay momentos en que el jugador puede tener interferencia de una condición anormal del campo, como un cerco o pared angosta, y el punto más cercano de alivio completo puede estar del otro lado de la condición anormal del campo, que puede tener un significativo y no deseado impacto en el resultado del alivio.

Aunque el jugador puede medir las longitudes de su palo sobre o a través de objetos, el Comité puede querer que el punto más cercano de alivio completo sea determinado sin cruzar sobre, a través o por debajo de la condición anormal del campo.

8G. Modelos de Reglas Locales

El Comité también puede también querer usar esta Regla Local para evitar que los jugadores puedan medir sobre o a través de un objeto.

Modelo de Regla Local F-25.1

“Al tomar alivio bajo la Regla 16.1 el *punto más cercano de alivio completo* debe ser determinado sin cruzar sobre, a través o por debajo de [especificar condición anormal del campo y número de hoyo].

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción a la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

Modelo de Regla Local F-25.2

Al tomar alivio de [especificar condición anormal del campo y número de hoyo] el *área de alivio* debe estar del mismo lado que la *condición anormal del campo*, como así también el punto de referencia”.

Penalidad por jugar Desde un Lugar Equivocado en Infracción a la Regla Local: Penalidad General Según la Regla 14.7a.”

F-26 Puertas en Cercos y Paredes de Límites

Propósito. Si el Comité quiere prohibir que los jugadores puedan aliviarse sin penalidad de puertas cerradas en cercos y paredes de límites (como cuando es la entrada a una propiedad privada), pueden tratar dicha puerta como parte de un objeto de límites cuando está en posición cerrada.

Las implicancias de esta Regla Local deberían ser muy consideradas por el Comité antes de dictarla, porque puede resultar en jugadores infringiendo la Regla 8.1 al mover la puerta.

Modelo de Regla Local F-26

“Todas las puertas cerradas que están unidas a paredes o cercos de límites son parte del *objeto de límites*. El alivio de una puerta tal no está permitido bajo la Regla 15.2 o 16.1.

Pero una puerta abierta no es tratada como parte de un objeto de límites y puede ser cerrada o movida a una posición diferente.”

8G Restricciones al Uso de Equipo Específico

G-1 Lista de Cabezas de Driver Aprobadas

Propósito. Para eliminar cualquier duda que los drivers usados en una competencia son conformes un Comité puede elegir requerir que los jugadores sólo usen drivers con cabezas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipo. Una Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Drivers Heads) se puede encontrar en USGA.org.

Esta Regla Local es recomendada para su uso sólo en Competencias limitadas a jugadores de alto nivel (o sea, Competencias de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Aunque esta Regla Local no esté en vigencia, cualquier driver que se use debe conformar con los requerimientos de las Reglas de Equipo.

Modelo de Regla Local G-1

“Cualquier driver usado por el jugador para ejecutar un *golpe* debe tener una cabeza de palo identificada por modelo y loft, que esté en la actual Lista de Cabezas de Driver Aprobadas (List of Conforming Driver Heads), provista por la USGA.

La lista es regularmente actualizada y se encuentra en USGA.org.

Excepción – Cabezas de Driver Previas a 1999: Un driver cuya cabeza fue hecha antes de 1999 está exento de esta Regla Local.

Penalidad por Ejecutar un *Golpe* con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalidad de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un driver que no figura en la Lista de Cabezas de Driver Conformes.”

G-2 Especificaciones sobre Ranuras y Marcas de Punzón

Propósito. En vigencia desde el 1º de enero de 2010, las Reglas de Equipo fueron revisadas para proveer nuevas especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón para todos los palos excepto drivers y putter. Hasta que se dé un aviso de cuatro años, los palos hechos antes de 2010 no requieren cumplir dichas especificaciones.

Pero un Comité puede elegir adoptar una Regla Local requiriendo a los jugadores usar sólo palos que cumplan todas las especificaciones incluidas en las Reglas de Equipo vigente. Esto se recomienda para usar sólo en Competencias limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, Competencias de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Una Base de Datos de Equipo puede ser encontrada en USGA.org para ayudar a encontrar que palos pueden ser usados.

Modelo de Regla Local G-2

“Al hacer un *golpe*, el jugador debe usar palos que conformen las especificaciones sobre ranuras y marcas de punzón en las *Reglas de Equipo* que están en vigencia desde el 1º de enero de 2010.

8G. Modelos de Reglas Locales

Una Base de Datos de Equipo de maderas de fairway, híbridos, hierros y wedges que han sido testeados para conformidad con las *Reglas de Equipo* vigentes se encuentra en USGA.org.

Penalidad por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción de Esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalidad de acuerdo con esta Regla Local por llevar pero no ejecutar un *golpe* con un palo que no conforma con las estas especificaciones de ranuras y marcas de punzón.”

G-3 Lista de Bolas de Golf Conformes

Propósito. Para quitar cualquier duda sobre si las bolas usadas en una competencia son conformes, un Comité puede elegir requerir que el jugador use sólo bolas que han sido evaluadas y aprobadas como conformes de acuerdo con las Reglas de Equipo.

Una Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls) se encuentra en USGA.org.

Aun cuando esta Regla Local no esté en efecto, cualquier bola utilizada debe conformar con los requerimientos de las Reglas de Equipo.

Modelo de Regla Local G-3

“Cualquier bola utilizada para hacer un golpe debe estar en la Lista de Bolas Conformes (List of Conforming Golf Balls) vigente, emitida por la USGA.

La lista se actualiza regularmente y se encuentra en USGA.org.

Si una bola que no está en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas es *dropeada*, *recolocada* o colocada pero aún no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error sin penalidad bajo la Regla 14.5.

Penalidad por Ejecutar un Golpe a una Bola que No Está en la Lista Actual en Infracción de esta Regla Local: Descalificación.”

G-4 Regla de Bola Única

Propósito. Para evitar que un jugador utilice bolas con características de juego diferentes, dependiendo de la naturaleza de hoyo o del tiro a jugar durante una ronda, el Comité puede elegir requerir que un jugador utilice sólo un único tipo de bola que esté en la Lista de Bolas de Golf Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Cada mención individual en la Lista de Bolas de Golf A aprobadas es considerada una bola diferente. Las bolas de golf de diferentes colores con marcaciones idénticas son consideradas bolas diferentes.

Esta Regla Local se recomienda para usar sólo en Competencias limitadas a jugadores de gran habilidad (o sea, Competencias de profesionales y Competencias de aficionados del más alto nivel).

Modelo de Regla Local G-4

“Durante una *ronda* cada bola a la cual el jugador hace un *golpe* debe ser de la misma marca y modelo tal como se encuentra en un acceso único en la actual Lista de Bolas Aprobadas (List of Conforming Golf Balls).

Si una bola de diferente marca y/o modelo es *dropeada, recolocada o colocada* pero todavía no ha sido jugada, el jugador puede corregir el error sin penalidad, bajo la Regla 14.5. Al corregir el error, el jugador debe usar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al inicio de la *ronda*.

Si un jugador descubre que ha jugado una bola en infracción de esta Regla Local cuando juegue desde la próxima área de salida debe volver a usar una bola de la misma marca y modelo que la utilizada al comienzo de la *ronda*; caso contrario el jugador es **descalificado**.

Si el descubrimiento es hecho durante el juego de un hoyo, el jugador puede completar el juego de ese hoyo con la bola jugada en infracción o colocar una bola de la marca y modelo correcto, en el sitio de donde fue levantada la bola jugada en infracción de esta Regla Local.

Penalidad por Ejecutar un Golpe a una Bola en Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **un golpe de penalidad** por cada hoyo durante el cual infringió esta Regla Local.”

G-5 Prohibiendo el Uso de Dispositivos Medidores de Distancia

Propósito. Aunque la Regla 4.3 autoriza a los jugadores a usar equipo para medir distancia (sujeto a ciertos requerimientos), un Comité puede elegir prohibir el uso de cualquier dispositivo electrónico medidor de distancia.

Modelo de Regla Local G-5

“La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:

Durante una *ronda*, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

Penalidad por Infracción de la Regla Local – ver Penalidades en la Regla 4.3.”

G-6 Prohibiendo el Uso de Transporte Motorizado

Propósito. Un Comité puede elegir prohibir que los jugadores utilicen cualquier tipo de transporte motorizado tal como un carro de golf durante una *ronda*. Esto es apropiado cuando el Comité considera que caminar es una parte integral del juego en la competencia o cuando cree que el uso de transporte motorizado sería inseguro o podría dañar el campo.

Al adoptar esta Regla Local, el Comité puede permitir transporte motorizado de manera limitada, tal como llevar a los jugadores de un hoyo

8G. Modelos de Reglas Locales

a otro cuando esos hoyos están alejados, o permitiendo que miembros del Comité transporten a un jugador cuando va a jugar o ha jugado nuevamente bajo penalidad de golpe y distancia.

Si un jugador acepta un viaje sin el permiso del Comité, el Comité puede no aplicar la penalidad si hubiera autorizado al jugador a viajar en esta situación si éste lo hubiera solicitado. Por ejemplo, si un jugador que ha perdido una bola y necesita volver al área de salida, acepta un viaje de un voluntario cuando no había ningún miembro del Comité disponible, el Comité podría no aplicar la penalidad si miembros del Comité hubieran dado el viaje al jugador si lo hubiera solicitado.

Pero, cuando el transporte motorizado no está permitido por Regla Local, es un principio de la Regla Local que los jugadores deberían caminar el campo completo, por lo que no se debería conceder autorización a transportar un jugador hacia adelante cuando el todavía no ha caminado ese trecho. Por ejemplo, si un jugador se detiene a comprar un refrigerio luego de jugar su golpe de salida, y luego acepta que un voluntario lo transporte hacia adelante a la posición de su bola, la penalidad bajo la Regla Local no debe dejar de aplicarse.

Modelo de Regla Local G-6

“Durante una *ronda*, un jugador o un *caddie* no deben transportarse en ninguna forma de transporte motorizado **excepto** si es autorizado o aprobado posteriormente por el *Comité*.”

[Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalidad de *golpe y distancia* siempre está autorizado a viajar en un transporte motorizado].

[Jugadores y *caddies* pueden subir en un transporte entre los hoyos [identificar hoyo] y [identificar hoyo].

Penalidad por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalidad general** por cada hoyo durante el cual hay una infracción de esta Regla Local. Si la infracción ocurre entre el juego de dos hoyos, se aplica al hoyo siguiente.”

G-7 Prohibiendo el Uso de Cierta Tipo de Zapatos

Propósito. Para proteger el campo de daño, el Comité puede prohibir el uso de zapatos con metal o los tradicionalmente llamados clavos.

El Comité también puede prohibir el uso de zapatos con otras características que pueden causar daño no deseado.

Modelo de Regla Local G-7

“La Regla 4.3a es modificada de la siguiente manera:

Durante una *ronda*, un jugador no debe ejecutar un golpe mientras usa zapatos con:

- Clavos tradicionales – esto es, clavos con una o varias puntas diseñadas para penetrar profundamente la superficie del terreno (sin importar si están hechos de metal, cerámica, plástico u otro material); o
- Clavos de cualquier diseño que están entera o parcialmente hechos de metal, si el metal puede tomar contacto con el *campo*.

Penalidad por infracción de la Regla Local – ver Penalizaciones en la Regla 4.3.”

G-8 Prohibiendo o Restringiendo el Uso de Dispositivos de Audio y Video

Propósito. La Regla 4.3a(4) permite al jugador el uso de equipo para escuchar audio o ver video de asuntos no relacionados con la competencia en juego. Pero, el Comité puede adoptar una Regla Local prohibiendo totalmente el uso de dispositivos de audio y video durante una ronda.

Modelo de Regla Local G-8

“La Regla 4.3a(4) es modificada de esta manera:

Durante una *ronda*, un jugador no debe escuchar o mirar contenido de ninguna naturaleza en un dispositivo personal de audio o video.

Penalidad por infracción de la Regla Local – ver Penalizaciones en la Regla 4.3.”

G-9 Reemplazando Palo que está Roto o Significativamente Dañado

Propósito. La Regla 4.1a(2) permite a un jugador reparar o reemplazar un palo que se ha dañado durante la ronda, excepto en casos de abuso. Pero un Comité puede adoptar una Regla Local para restringir el reemplazo de un palo a los casos en que el palo está roto o significativamente dañado, lo que no incluye un palo que está agrietado.

Modelo de Regla Local G-9

“La Regla 4.1a es modificada de esta manera:

La Regla 4.1a(2) se aplica excepto que un palo que es dañado por el jugador o su *caddie* durante la *ronda* (incluyendo cuando el juego está interrumpido bajo la Regla 5.7a) solo puede ser reemplazado si está “roto o significativamente dañado”.

Para el propósito de esta Regla Local:

Un palo está roto o significativamente dañado cuando:

- La vara se rompe en pedazos, se astilla o se dobla (pero no cuando solo está abollada).
- El área de impacto de la cara del palo está visiblemente deformada (pero no cuando la cara del palo solo está rayada o agrietada).
- La cabeza del palo está visible y significativamente deformada (pero no cuando solo está agrietada).
- La cabeza del palo está suelta o desprendida de la vara.
- El grip está suelto.

Excepción: Una cara o cabeza de palo no está “rota o significativamente dañada” solo porque esté agrietada.

Penalidad por Infracción a la Regla Local: Ver Regla 4.1b.”

G -10 Prohibiendo Uso de Palos de Más de 116,84 Centímetros (46 pulgadas)

Propósito. Para limitar el máximo largo de palo permitido, un Comité puede elegir adoptar una Regla Local que restringe el largo máximo para palos, que no sean putters, a 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Se permite una tolerancia de medición de 0,508 centímetros (0,20 pulgadas) por encima de los 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Para una explicación sobre medición de un palo, ver Figura 3 bajo Parte 2.1c de las Reglas de Equipo.

Esta Regla Local es recomendada solo para ser utilizada en Competencias limitadas a jugadores de alto nivel (o sea Competencias de profesionales y de aficionados del más alto nivel).

Para evitar dudas, cuando este Modelo de Regla Local está vigente, la aplicación de la excepción de necesidad física que permite a un jugador usar palos de más de 116,84 centímetros (46 pulgadas) no está disponible.

Modelo de Regla Local G-10

“Al ejecutar un *golpe*, el jugador no debe usar un palo, excepto el putter, que exceda el largo de 116,84 centímetros (46 pulgadas).

Penalidad por Ejecutar un Golpe con un Palo en Infracción a esta Regla Local: Descalificación.

No hay penalidad, bajo esta Regla Local por llevar, pero no ejecutar un golpe, con un palo que no se ajusta a estas especificaciones de longitud.”

G -11 Restricción de Uso de Materiales de Lectura de Green

Propósito. La Regla 4.3 y específicamente la Clarificación 4.3a/1, pone límites al tamaño y escala de materiales de lectura de green detallados. Pero para asegurar que los jugadores y caddies usen solo su ojo y sensación para ayudarlos a leer la línea de juego en el green, el Comité puede restringir aún más el uso de materiales de lectura de green, al requerir que los jugadores estén limitados a lo largo de su ronda a usar solo la guía de campo que ha sido aprobada para usar en la competencia.

Esta Regla Local está destinada únicamente a los niveles más altos de golf competitivo, e, incluso entonces, solo a las Competencias en las que es real que el Comité lleve a cabo una aprobación de la guía de campo.

Al introducir esta Regla Local, el Comité es responsable de aprobar la guía de campo que los jugadores pueden usar, y esa guía de campo aprobada debería contener diagramas de los greens solo con detalles mínimos (como desniveles importantes, plataformas o falsos bordes que indiquen tramos del green).

Los jugadores y caddies pueden agregar, a la guía de campo aprobada, notas manuscritas para que los ayude a leer la línea de juego en el green, en tanto esas notas estén permitidas por esta Regla Local.

Modelo de Regla Local G-11

“La Regla 4.3a es modificada de esta manera:

Durante una *ronda*, el jugador solo puede usar la/s guía/s de campo aprobadas por el *Comité*. Esta restricción también se aplica a cualquier otro mapa del campo, incluyendo hojas de ubicación de hoyos.

Restricciones adicionales se aplican a notas escritas a mano y cualquier otro material usado por el jugador que pudiera ayudarlo a leer la *línea de juego* en el *green*;

- El jugador o su *caddie* pueden agregar notas manuscritas a una guía de campo aprobada u hoja de ubicación de hoyos aprobada, antes o durante la *ronda* y se limitan únicamente a la información obtenida por el jugador o *caddie*.
- Las notas manuscritas solo pueden tener información obtenida a través de la experiencia personal del jugador o su *caddie* en el *campo*, o viendo una transmisión televisiva, pero se limitan a la información obtenida;
 - » Mientras observaba una bola que fue rodada o jugada (ya sea por el jugador, *caddie* u otra persona), o
 - » A través de la sensación del jugador o del *caddie* o de las observaciones generales del *green*.

8G. Modelos de Reglas Locales

Estas restricciones adicionales sobre notas manuscritas u otros materiales no se aplican a dicha información cuando no pueden ayudar al jugador a leer la *línea de juego* en el *green* (como información manuscrita o impresa que contiene pensamientos sobre el swing o enumera las distancias que el jugador pega con sus palos).

Durante una ronda, si un jugador usa:

- Una guía de campo, otros mapas del campo o una hoja de ubicación de hoyos que no fueron aprobadas por el *Comité*,
- Una guía de campo o una hoja de ubicación de hoyos aprobadas que contienen una nota manuscrita o información obtenida de una manera no aprobada, o
- Cualesquier otros materiales que podrían ayudar a leer la *línea de juego* en el *green* (ya sea un *green* particular o greens en general, el jugador está en infracción a esta Regla Local.

“Usa” significa mirar a:

- Cualquier página de una guía de campo u otros mapas del campo o una hoja de ubicación de hoyos que no ha sido aprobada por el *Comité*, o
- Cualquiera de las siguientes cuando hacerlo podría ayudar al jugador o *caddie* a leer la *línea de juego* en el *green*:
 - » Una página en una guía de campo aprobada o una hoja de ubicación de hoyos aprobada que contiene una nota manuscrita o información obtenida de una manera no permitida, o
 - » Cualesquier otros materiales.

Penalidad por Infringir esta Regla Local:

- Penalidad por primera infracción: **Penalidad General**
- Penalidad por segunda infracción: **Descalificación**

G -12 Prohibiendo Uso de Materiales para Ayudar a Leer la Línea de Juego para un Golpe desde el Green

Propósito. La Clarificación 4.3a/1 limita el tamaño y la escala de mapas de *green* detallados y cualquier material electrónico o digital similar que un jugador puede usar durante una ronda para ayudarlo a leer la línea de juego en el *green*, por lo que la capacidad de un jugador de leer un *green* siga siendo una parte esencial de la habilidad de jugar el putter. Pero un *Comité* puede optar por poner aún más énfasis en el juicio, destreza y habilidades del jugador para leer su línea de juego en el *green*, prohibiendo el uso de cualquier material para tal fin.

Modelo de Regla Local G-12

“La Regla 4.3a es modificada de esta manera:

Durante una *ronda*, un jugador no puede usar ningún material escrito, impreso, electrónico o digital que lo ayude a leer la *línea de juego* para cualquier golpe a ser ejecutado desde el *green*.

Penalidad por Infringir esta Regla Local:

- Penalidad por primera infracción: **Penalidad General**
- Penalidad por segunda infracción: **Descalificación.**”

8H Definiendo Quién Puede Ayudar o Dar Consejo a los Jugadores

1 Uso de Caddie Prohibido o Requerido; Restricciones de Caddie

Propósito. Un Comité puede elegir modificar la Regla 10.3 para:

- Prohibir el uso de caddies,
- Requerir a los jugadores el uso de caddie, o
- Limitar la elección de caddie del jugador (como requerir que el caddie sea un aficionado, no permitiendo que sea un padre, familiar u otro jugador en la competencia, etc.).

Modelo de Regla Local H-1.1

Si los caddies no están permitidos:

“Un jugador no debe tener un *caddie* durante la *ronda*.

Penalidad por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalidad general** por cada hoyo en el que tiene un *caddie*. Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la **penalidad general** en el siguiente hoyo.”

Modelo de Regla Local H-1.2

O, si hay limitaciones sobre quién puede tener el jugador como *caddie*:

“Un jugador no debe tener a [identificar tipo prohibido de *caddie*, por ejemplo, un padre o un tutor] como su *caddie* durante la *ronda*.

Penalidad por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalidad general** por cada hoyo en el que es ayudado por tal tipo de *caddie*. Si la infracción se produce o continúa entre dos hoyos, el jugador recibe la **penalidad general** en el siguiente hoyo.”

Modelo de Regla Local H-1.3

Si se requiere que un jugador tenga un caddie:

“Un jugador debe tener un *caddie* durante la *ronda*.”

Penalidad por Infracción de la Regla Local: El jugador recibe la **penalidad general** por cada hoyo durante el cual no tiene un *caddie*.”

H-2 Nombramiento del Consejero en Competencias por Equipos

Propósito. Según la Regla 24.4a, en una competencia por equipos, incluyendo cuando hay Competencias tanto individuales como por equipos, el Comité puede permitir a cada equipo nombrar a una o dos personas que pueden dar consejo a los miembros del equipo mientras están jugando en el campo:

- Cualquier “consejero” debe estar identificado ante el Comité antes de dar consejo.
- El Comité puede limitar los tipos de consejo que esta persona puede dar (tal como no permitir al consejero indicar la línea de juego cuando la bola está en el green).
- El Comité puede prohibir a un consejero caminar en ciertas partes del campo (tal como los greens).
- No es normal que un Comité permita dos consejeros por equipo, salvo que la naturaleza de la competencia lo justifique, por ejemplo, en una competencia donde los caddies no están permitidos, o hay un gran número de jugadores en cada equipo.
- El Comité debería determinar la penalidad apropiada para una infracción por parte de un consejero. Puede ser una penalidad a un jugador en particular que fue ayudado de una forma prohibida o una penalidad en general para todo el equipo, por ejemplo, el agregado de dos golpes al score del equipo en un evento stroke play.

Modelo de Regla Local H-2

“Cada equipo puede nombrar [un/dos] consejero[s] a quien los jugadores del equipo le pueden pedir *consejo* y de quien pueden recibir *consejo* durante la *ronda*. El equipo debe identificar cada consejero ante el Comité antes que cualquier jugador del equipo comience su *ronda*.”

[El equipo puede cambiar su consejero durante la *ronda*, pero debe avisar al Comité cuando lo hace.]

[El consejero no debe indicar una *línea de juego* [o caminar en el green] cuando la bola de un jugador del equipo reposa en el *green*.]

Penalidad por Infracción de la Regla Local: Penalidad General bajo la Regla 10.2]”

H-3 Restricciones Sobre Quién Puede Ser Capitán del Equipo

Propósito. Según la Regla 24.3, en una competencia por equipos el Comité puede poner limitaciones sobre quién puede actuar como capitán del equipo y en la conducta del capitán del equipo bajo la Regla 24.4a. Cuando los consejeros están permitidos (ver Modelo de Regla Local H-2), el capitán del equipo también puede ser un consejero.

Modelo de Regla Local H-3

“El capitán de un equipo debe ser [insertar condiciones de elegibilidad, tal como un miembro del mismo club].”

H-4 Tratando al Consejero Como Parte del Bando del Jugador

Propósito. El Comité puede disponer que el consejero tiene la misma condición que un miembro del bando para garantizar que las Reglas de Golf se apliquen a las acciones de esa persona, (como el jugador siendo penalizado bajo la Regla 9.4 si el consejero causa el movimiento de la bola del jugador).

Modelo de Regla Local H-4

“El consejero tiene la misma condición que un miembro del bando en relación a cada miembro de su equipo.”

H-5 Consejo: Miembros del Equipo en el Mismo Grupo

Propósito. Según la Regla 24.4c, en stroke play donde el score de un jugador cuenta sólo como parte del score del equipo, el Comité puede adoptar una Regla Local permitiendo que miembros de un equipo jugando en el mismo grupo se den uno al otro consejo aunque no sean compañeros.

Modelo de Regla Local H-5

“La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera:

Donde jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden dar *consejo* y pedir *consejo* uno del otro durante la *ronda*.”

8I Definiendo Cuándo y Dónde los Jugadores Pueden Practicar

I-1 Práctica Antes de las Rondas

Propósito. La Regla 5 abarca la práctica en el campo antes, durante o entre rondas durante una competencia:

- Match Play (Regla 5.2a). Los jugadores en un match pueden practicar en el campo antes o entre rondas, ya que usualmente tendrán igual oportunidad de hacerlo porque ambos juegan en el mismo horario.

8I. Modelos de Reglas Locales

- **Stroke Play (Regla 5.2b).** Los jugadores no deben practicar en el campo antes de una ronda el día de la competencia, ya que no tienen la misma oportunidad de hacerlo porque usualmente juegan en diferentes grupos y en distintos horarios. Pero están autorizados a practicar en un día de la competencia luego que sus juegos en la competencia de ese día estén terminados.
- **Match Play y Stroke Play Regla 5-5b.** Luego de completado un hoyo y antes de comenzar el siguiente, un jugador puede practicar golpes con el putter o chips en o cerca del *green* del hoyo recién terminado, en el *área de salida* del próximo hoyo o en cualquier *green* de práctica.

Existen muchas consideraciones diferentes sobre si permitir la práctica en el campo, tales como equidad para los jugadores, posible interferencia con la preparación del campo y actividades de mantenimiento, la cantidad de tiempo antes o entre rondas, o cuando se recomienda a los jugadores a jugar en el campo fuera de la competencia.

Por estas u otras razones, un Comité puede optar por implementar una Regla Local que modifique estas disposiciones originales ya sea permitiendo o prohibiendo tal práctica en forma total o limitando cuándo, dónde y cómo tal práctica puede tener lugar.

Modelo de Regla Local I-1.1

“La Regla 5.2a es modificada de la siguiente manera:

Un jugador no debe practicar en el campo de la competencia antes o entre rondas.

[O, si los jugadores tienen permitida la práctica de manera limitada: Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

Penalidad por infracción de la Regla Local:

- **Penalidad por la primera infracción: *Penalidad General*** (aplicada en el primer hoyo del jugador).
- **Penalidad por la segunda infracción: *Descalificación*.**”

Modelo de Regla Local I-1.2

“La Regla 5.2b es modificada de la siguiente manera:

Un jugador puede practicar en el *campo* de la competencia antes o entre rondas”.

[O, si los jugadores tienen permitido practicar pero de forma limitada:

Describir aquellas limitaciones y cuándo, dónde y cómo un jugador puede practicar en el *campo*.]

[O, si los jugadores tienen prohibido practicar en el *campo* ya sea antes o entre *rondas*: “Un jugador no debe practicar en el *campo* de la competencia antes o entre *rondas*.”]

I-2 Prohibiendo Practicar En o Cerca del Green Anterior

Propósito. La Regla 5.5b permite al jugador, entre el juego de dos hoyos, practicar golpes con el putter o chips en o cerca del green del hoyo recién completado. Pero si esto puede afectar el ritmo de juego o por otras razones (como evitar que los jugadores practiquen golpes con el putter hacia futuras ubicaciones del hoyo), el Comité puede optar por prohibir tal práctica. El Comité también puede prohibir que los jugadores practiquen golpes con el putter o chips en o cerca de cualquier green de práctica entre el juego de dos hoyos.

Modelo de Regla Local I-2

“La Regla 5.5b es modificada de la siguiente manera:

Entre el juego de dos hoyos, un jugador no debe:

- Hacer ningún *golpe* de práctica en o cerca del *green* del hoyo recién terminado, o
- Probar la superficie de ese *green* raspando el *green* o haciendo rodar una bola.
- [Ejecutar cualquier golpe de práctica en o cerca de cualquier green de práctica.]

Penalidad por Infracción de la Regla Local: *Penalidad General.*”

8J Procedimientos para Mal Clima y Suspensiones del Juego

J-1 Métodos para Suspensión y Reanudación del Juego

Propósito. La Regla 5.7b requiere que los jugadores interrumpan el juego inmediatamente si el Comité declara una suspensión inmediata del juego. El Comité debería usar un método distinto para informar a los jugadores acerca de una suspensión inmediata.

Las siguientes señales son generalmente usadas y se recomienda que todos los Comités utilicen estas señales donde sea posible:

Suspensión Inmediata: Un toque de sirena prolongado.

Suspensión Normal: Tres toques consecutivos de sirena.

Reanudación del Juego: Dos toques cortos de sirena.

Modelo de Regla Local J-1

“Una suspensión del juego debido a una situación peligrosa será señalizada por [insertar señal a ser utilizada]. Todas las otras suspensiones serán señalizadas por [insertar señal a ser utilizada]. En ambos casos la reanudación del juego será señalizada por [insertar señal a ser utilizada]. Ver Regla 5.7b.”

J-2 Remoción de Agua Temporal

Propósito. Un Comité puede adoptar una Regla Local que aclare qué acciones son apropiadas para un miembro del Comité, alguien designado por el Comité (por ejemplo, un miembro del equipo de mantenimiento), o un jugador, para remover agua temporal en el green.

Modelo de Regla Local J-2

“Si la bola de un jugador reposa en el *green* y hay interferencia por *agua temporal* en el *green*, el jugador puede:

- Tomar alivio sin penalidad bajo la Regla 16.1d; o
- Tener escurrida su *línea de juego*.
- [Tener el *green* escurrido cuando una bola reposa adyacente al *green* en cualquier área del campo, pero sólo cuando es autorizado por el Comité.]

Tal escurrimiento debería hacerse a través de la *línea de juego*, y extenderse una razonable distancia más allá del *hoyo* (esto es, por lo menos un rodillo de longitud) y solamente ser llevada a cabo por [especificar quién lo puede realizar, por ejemplo el personal de mantenimiento].”

8K Políticas de Ritmo de Juego

Para alentar y hacer cumplir el juego rápido, el Comité debe adoptar una Regla Local estableciendo una Política de Ritmo de Juego. Los siguientes Modelos de Reglas Locales dan algunos ejemplos sobre como el Comité puede elegir encarar el tema de Ritmo de Juego. El Comité puede adoptar otras Reglas Locales que se adapten a los recursos disponibles para ellos y por lo tanto esta no es una lista exhaustiva.

Otras políticas de muestra están disponibles en USGA.org.

K-1 Tiempo Máximo para Toda o una Parte de la Ronda

Propósito. En Competencias donde hay pocos o ningún árbitro en el campo, puede ser deseable que el Comité formule una simple Regla Local para establecer un tiempo límite que considere adecuado para que los jugadores completen la ronda y/o cierto número de hoyos. Estas limitaciones de tiempo variarán de acuerdo a la cantidad de jugadores en

los grupos y la modalidad de juego. Si un grupo excede el tiempo límite establecido y está fuera de posición en el campo, cada jugador en el grupo está sujeto a penalidad.

Modelo de Regla Local K-1

“Si un grupo termina la *ronda* [o especificar número de hoyos] a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más de [especificar el tiempo, por ejemplo, 3 horas y 45 minutos] del horario de salida [o especificar según lo requerido], todos los jugadores están sujetos a **un golpe de penalidad** [o especificar según lo requerido].”

K-2 Política de Ritmo de Juego Hoyo por Hoyo y Golpe por Golpe

Propósito. En Competencias donde hay un adecuado número de árbitros en el campo, el Comité puede adoptar una política de Ritmo de Juego que concede un tiempo establecido para cada hoyo, y si los jugadores exceden ese tiempo, entonces establece un tiempo máximo para jugar cada golpe.

El Modelo de Regla Local, más abajo, es un ejemplo de una política para una competencia stroke play donde los jugadores serán cronometrados individualmente cuando el grupo esté fuera de posición.

Una estructura de penalidad modificada que puede ser utilizada en una política de ritmo de juego también se detalla en el Modelo de Regla Local K-3.

Opciones Para Estar Fuera de Posición

Un grupo está fuera de posición cuando está supera el tiempo asignado para los hoyos que han sido jugados y no está en posición respecto del grupo de adelante. Al definir cuando un grupo está fuera de posición la política debería especificar cuándo se considera que el grupo está fuera de posición con referencia al grupo que los precede.

La política dada en el Modelo de Regla Local K-2 define el fuera de posición como cuando el grupo está a más tiempo que el intervalo de salida, detrás del grupo que los precede.

Alternativamente, la definición de fuera de posición podría basarse en la ubicación de un grupo en el campo en relación con el grupo de adelante, por ejemplo:

- Todos los jugadores del grupo de adelante han ejecutado sus golpes desde el área de salida del próximo hoyo antes que el grupo haya llegado a la salida de un par 3, o
- Un hoyo par 4 o par 5 está libre antes que el grupo haya jugado sus golpes de salida de dicho hoyo.

Tiempo para Ejecutar un Golpe

Cuando un grupo está siendo cronometrado, cada jugador debe ejecutar su golpe dentro de un tiempo límite especificado. El Comité puede requerir que todos los golpes se ejecuten en la misma cantidad de tiempo o puede adoptar una redacción opcional mostrada más abajo para permitir un período adicional de tiempo para el primer jugador en jugar desde un área específica tal como el área de salida o el green.

Malos Tiempos en Competencias Stroke Play a Múltiples Rondas

Para competencias stroke play a más de una ronda, el Comité puede decidir mantener los malos tiempos para toda la competencia. Por ejemplo, si un jugador tiene un mal tiempo bajo la Regla Local en la primera ronda, el siguiente mal tiempo en una ronda posterior será considerado el segundo mal tiempo y la penalidad para el segundo mal tiempo se aplica.

No es apropiado trasladar los malos tiempos de stroke play a match play o de un match a otro en una competencia match play.

Modelo de Regla Local K-2

“Tiempo Máximo Permitido

El tiempo máximo permitido es el tiempo máximo considerado necesario por el Comité para que un grupo complete su *ronda*. Esto está expresado en un formato de tiempo por hoyo y de tiempo acumulado e incluye todo tiempo asociado al juego, por ejemplo, tiempo para decisiones y caminar entre hoyos.

El tiempo máximo asignado para completar 18 hoyos en [insertar el nombre del campo] es [insertar tiempo máximo, por ejemplo, 4 horas y 05 minutos]. El siguiente procedimiento se aplica solamente si un grupo está “fuera de posición.”

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo y cualquier grupo después de la brecha de salida será considerado “fuera de posición” si, en algún momento durante la *ronda*, el tiempo acumulado del grupo excede el tiempo permitido para el número de hoyos jugados. Cualquier grupo siguiente será considerado como fuera de posición si está [especificar cuándo un grupo está fuera de posición respecto al grupo delante de ellos (ver ejemplos más arriba)] y ha excedido el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Procedimiento Cuando el Grupo está Fuera de Posición

1. Los *árbitros* monitorearán el ritmo de juego y decidirán si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado. Se hará una evaluación sobre si hay alguna circunstancia atenuante reciente, por ejemplo, la duración de una decisión, una bola *perdida*, una bola injugable, etc.

Si se decide tomar tiempos a los jugadores, cada jugador en el grupo estará sujeto a una toma de tiempo individual y un *árbitro* le informará a cada jugador que están “fuera de posición” y que se les controlará el tiempo.

En circunstancias excepcionales, se puede tomar tiempo a un jugador individual, o a dos jugadores dentro de un grupo de tres, en lugar de a todo el grupo.

2. El máximo tiempo asignado por *golpe* es [especificar un tiempo límite tal como 40 segundos].

[Diez segundos adicionales se permiten para el primer jugador en jugar: a) un golpe de salida en un hoyo par 3; b) un golpe de approach al green y c) un chip o un putt.]

Se iniciará la toma de tiempo cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola, es su turno para jugar y está en condiciones de jugar sin interferencia o distracción. El tiempo utilizado para determinar distancias y elegir un palo contarán como tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

En el *green*, se comenzará a tomar el tiempo cuando el jugador ha tenido una cantidad razonable de tiempo para levantar, limpiar y *recolocar* la bola, reparar daños que interfieren con la *línea de juego* y mover *impedimentos sueltos* en la *línea de juego*. El tiempo utilizado para mirar la *línea de juego* desde más allá del hoyo y/o detrás de la bola contará como parte del tiempo utilizado para el próximo *golpe*.

Los tiempos se tomarán desde el momento considerado por el *árbitro* que es el turno del jugador para jugar y que puede jugar sin interferencia ni distracción.

El control de tiempo termina cuando un grupo está en posición nuevamente y los jugadores son informados de ello en consecuencia.

Penalidad por Infracción de la Regla Local:

- Penalidad por la primera infracción: Advertencia verbal.
- Penalidad por la segunda infracción: **Un golpe de penalidad.**
- Penalidad por la tercera infracción: **Penalidad General** que se aplica sumada a la penalidad por la segunda infracción.
- Penalidad por la cuarta infracción: **Descalificación.**”

Un jugador tendrá un mal tiempo en infracción a esta Regla Local, solo cuando ha excedido el máximo tiempo asignado para un golpe mientras se le está tomando el tiempo. Hasta tanto un jugador no sea informado de un tiempo excedido, no puede incurrir en un nuevo tiempo excedido.

Procedimiento Cuando un Grupo Está Nuevamente Fuera en Posición Durante la Misma Ronda

Si un grupo está “fuera de posición” más de una vez durante una ronda, el procedimiento dado más arriba se aplicará en cada ocasión. Los tiempos excedidos y la aplicación de las penalidades en la misma *ronda* se acumularán hasta que la *ronda* sea completada”.

Opciones Adicionales para Incluir en Modelo de Regla Local K-2

Las siguientes son opciones adicionales que no se han incluido en el Modelo de Regla Local K-2. Pero un Comité puede incorporarlas según sea necesario:

- La definición de fuera de posición puede ser modificada para establecer que los jugadores deben recibir una advertencia oficial antes de ser cronometrados, por ejemplo para darles a los jugadores al menos un hoyo para mejorar su posición.
- El procedimiento para cuando un grupo está fuera de posición puede ser modificado para establecer que los jugadores tienen permitido un tiempo razonable para calcular su yardaje antes de comenzar a tomarles el tiempo.
- El procedimiento para cuando están nuevamente fuera de posición en la misma ronda puede ser modificado para establecer que cualquier mal tiempo se mantenga hasta el final de las rondas de una competencia stroke play.
- La política puede establecer que en cualquier momento, si un árbitro observa que un jugador toma más tiempo que el especificado para ejecutar un golpe (por ejemplo 120 segundos), el jugador será notificado del tiempo excesivo para el golpe y que será cronometrado, aún en el caso que el grupo esté en posición.

K-3 Estructura de Penalidad de Ritmo de Juego Modificada

Propósito. Un Comité puede modificar la penalidad por infracción a la Política de Ritmo de Juego de tal forma que la penalidad por el primer mal tiempo es un golpe de penalidad.

El Comité puede optar por aplicar la penalidad general por el primer mal tiempo, en lugar de un golpe de penalidad.

Modelo de Regla Local K-3

“La enunciación de penalidad del Modelo de Regla Local K-2 se modifica de esta manera:

Penalidad por Infracción de la Regla Local:

- Penalidad por la primera infracción: **Un golpe de penalidad.**

- Penalidad por la segunda infracción: **Penalidad General** que se aplica sumada a la penalidad por la primera infracción.
- Penalidad por la tercera infracción: **Descalificación.**”

8L Responsabilidades en la Tarjeta de Score

L-1 Modificación de la Penalidad Según la Regla 3.3b(2) por Falta de Certificación del Jugador o Anotador

Propósito: La Regla 3.3b(2) impone una penalidad de descalificación cuando los scores de los hoyos en una tarjeta de score no han sido certificados por el jugador, el anotador o ambos.

Pero en situaciones donde el Comité siente que es mas apropiado modificar la penalidad a dos golpes, puede elegir hacerlo.

Modelo de Regla Local L-1

“La Regla 3.3b(2) es modificada de la siguiente manera:

Si un jugador entrega una *tarjeta de score* sin haber sido certificados los scores de los hoyos por el jugador, el *anotador* o ambos, el jugador tiene la **penalidad general (dos golpes de penalidad)**.

La penalidad se aplica al último hoyo de la *ronda* del jugador.”

L-2 Haciendo Responsable al Jugador por el Hándicap en la Tarjeta de Score

Propósito: La Regla 3.3b(4) establece que no hay requerimiento de que el hándicap del jugador sea mostrado en la tarjeta de score y que es responsabilidad del Comité calcular los golpes de hándicap del jugador para la competencia, con el fin de calcular el score neto del jugador.

Pero en algunas circunstancias, puede ser dificultoso para el Comité calcular el hándicap de los jugadores, por ejemplo, donde el Comité no tiene un sistema de computación que ayude con la administración de la competencia, o cuando no tienen acceso a una base de datos de hándicap de los jugadores.

En tales situaciones, el Comité puede optar por modificar la Regla 3.3b(4) para requerir a los jugadores que muestren su hándicap en la tarjeta de score. Dependiendo del sistema de hándicap que opera en la jurisdicción local, el Comité puede necesitar especificar qué hándicap debe ser mostrado en la tarjeta de score.

8M. Modelos de Reglas Locales

Modelo de Regla Local L-2

“La Regla 3.3b(4) es modificada de la siguiente manera:

El jugador es responsable de mostrar su hándicap [especificar qué hándicap debe ser mostrado, por ejemplo, hándicap index, hándicap de campo o hándicap de juego] en la *tarjeta de score*.

Una vez que el Comité reciba la *tarjeta de score* del jugador al terminar su *ronda*, el Comité es responsable de:

- Sumar los scores del jugador, y
- Aplicar los golpes de hándicap del jugador para calcular el score neto.

Si un jugador entrega su *tarjeta de score* sin el hándicap correcto:

- Hándicap en la Tarjeta de Score Muy Alto o No se Muestra Ningún Hándicap: Si esto afecta el número de golpes que el jugador obtiene, el jugador es **descalificado** de la competencia con hándicap. Si no es así, no hay penalidad.
- Hándicap en la Tarjeta de Score Muy Bajo: No hay penalidad y el score neto del jugador se mantiene con el hándicap más bajo usado.

8M Modelos de Reglas Locales para Jugadores con Discapacidades

M-1 Colocando la Bola para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

Propósito. El funcionamiento de algunos dispositivos de movilidad con ruedas crean una situación donde el stance del jugador (basado en donde primero se coloca el dispositivo) no puede ser rápida y consistentemente tomado en relación a donde la bola fue a reposar.

Esta Regla Local puede ser adoptada por el Comité para ayudar a un jugador que usa un dispositivo de movilidad con ruedas, de tal forma que no deba repositonar el dispositivo múltiples veces para llegar a la posición deseada.

Esta Regla Local puede ser aplicada en cualquier lugar del campo, incluyendo el green, el área general, áreas de penalidad y bunkers.

No es el propósito de esta Regla Local impactar en la decisión que un jugador usando un dispositivo de movilidad con ruedas necesite tomar en relación a la seguridad (como posicionar el dispositivo en terreno con pendientes pronunciadas). En esas situaciones, otras Reglas de alivio (como alivio por bola injugable bajo la Regla 19 o alivio de área de penalidad bajo la Regla 17) pueden ser aplicadas.

Modelo de Regla Local M-1

“Antes de ejecutar un *golpe*, un jugador usando un dispositivo de movilidad con ruedas puede aliviarse sin penalidad colocando la bola original u otra bola y jugando desde esta *área de alivio*:

- Punto de Referencia: Lugar de la bola original.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia: 15,24 centímetros (6 pulgadas) desde el punto de referencia, que puede estar más cerca del hoyo, **pero** con éstos límites:
- Límites en la Ubicación del Área de Alivio:
 - » Debe estar en la misma *área del campo*, y
 - » No debe estar en un área de pasto cortado a nivel de fairway o menos, salvo que la bola original haya ido a reposar a una parte del área general cortada a nivel de fairway o menos (esto significa, por ejemplo, que una bola en el rough no puede ser colocada en el fairway).

Al tomar alivio bajo esta Regla Local, el jugador tiene permitido colocar una bola mas de una vez (como cuando en el primer intento de colocar la bola está relativamente demasiado atrás en su *stance*).

Excepción – No Hay Alivio Cuando es Claramente Irrazonable Jugar la Bola. El alivio no está disponible bajo esta Regla Local, cuando jugar la bola como reposa sería claramente irrazonable (como cuando la bola ha ido a reposar a un arbusto y está en tal posición que el jugador estaría incapacitado para ejecutar un golpe).

**Penalidad por Jugar una Bola desde un Lugar Equivocado en
Infracción a la Regla Local: *Penalidad General Según la Regla 14.7a.*”**

M-2 Alivio sin Penalidad de Bunkers Específicos para Jugadores Usando Dispositivo de Movilidad con Ruedas

Propósito. El diseño y forma de ciertos bunkers crean una situación donde es, muy difícil o virtualmente imposible para un jugador en un dispositivo de movilidad con ruedas entrar y/o salir de un bunker para jugar su bola.

La Regla 25.4n modifica la Regla 19.3 de tal forma que cuando un jugador con un dispositivo de movilidad con ruedas se alivia por una bola injugable en un bunker, puede tomar alivio en línea hacia atrás afuera de ese bunker con un golpe de penalidad. Pero, particularmente en Competencias que involucran solo a jugadores usando dispositivos de movilidad con ruedas, si un Comité que sería apropiado dar alivio sin penalidad de ciertos bunkers o de todos los bunkers en un campo, puede hacerlo.

9. Otras Formas de Juego

Modelo de Regla Local M-2

“Para jugadores que usan dispositivos de movilidad con ruedas, [identificar *bunker*(s) específico(s) o todos los *bunkers* en el *campo*] son *terreno en reparación* en el *área general*. El jugador puede aliviarse sin penalidad bajo la Regla 16.1b”

M-3 Exención Limitada de la Regla 10.1b (Anclando el Palo) para Jugadores con Ataxia o Atetosis

Propósito. Jugadores con ataxia o atetosis, que provoquen severas contracciones o severos movimientos temblorosos, pueden encontrar casi imposible jugar el putter sin poder usar alguna forma de golpe anclado. Esas condiciones impactan particularmente al jugar el putter, debido al movimiento mínimo que implica realizar un golpe de este tipo, cuando se combina con los movimientos corporales extremos que son un síntoma de las condiciones.

Esta Regla Local autoriza a un Comité a eximir a tales jugadores de penalidad bajo la Regla 10.1b (Anclando el Palo), siempre que se alcancen los siguientes **tres requerimientos**:

- El jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access.
- El jugador tiene ataxia a atetosis.
- El Comité determina que hay una evidencia clara de que la condición impacta significativa y negativamente la capacidad del jugador para jugar el putter (por ejemplo, regularmente el jugador se toma 50 o más putts por ronda).

Modelo De Regla Local M-3

“Cuando el Comité ha determinado que hay una evidencia clara que la capacidad de un jugador para jugar el putter se ve significativa y negativamente afectada por ataxia atetosis, y el jugador tiene un pase WR4GD o un pase EDGA Access el jugador está eximido de la penalidad de la Regla 10.1b (Anclando el Palo).”

9 Otras Formas de Juego

Las formas más establecidas de match play, stroke play y juego con compañero y por equipos están detalladas en las Reglas 1-25. Esta sección delinea varias formas de juego alternativas. Las modificaciones detalladas de las Reglas 1-25 que se necesitan para estos formatos se encuentran en USGA.org.

Cualquier situación que no esté cubierta por las Reglas de Golf o por las modificaciones adicionales para el formato que se está jugando, debería ser decidida por el Comité:

- Considerando todas las circunstancias, y
- Tratando la situación en una forma que sea razonable, justo y consistente con como se tratan situaciones similares bajo las Reglas y las Reglas modificadas para el formato.

9A Stableford Modificado

Stableford modificado es una forma de juego que da puntos más elevados por buen juego, pero también resta puntos por mal juego. Por ejemplo, cuatro puntos se otorgan por birdie, dos por par y se resta un punto por bogey.

9B Greensomes

Greensomes es una variación de Foursomes donde ambos compañeros juegan desde el área de salida y se elige uno de los dos golpes de salida. El compañero cuyo golpe de salida no fue elegido juega entonces el siguiente golpe y cada golpe subsiguiente se hace en orden alternado hasta que la bola sea embocada. Por ejemplo, si el golpe de salida del Jugador A es elegido en el primer hoyo, el Jugador B jugará el siguiente golpe, a continuación juega el Jugador A y así hasta que la bola sea embocada. Ambos jugadores juegan desde el área de salida del segundo hoyo y el proceso se repite.

Otras variaciones de Greensomes incluyen:

- Pinehurst Foursomes donde ambos jugadores juegan el golpe de salida, luego cambian bolas de forma que el Jugador A juega la bola del Jugador B, y el Jugador B juega la bola del Jugador A. Luego de los segundos golpes, eligen entonces con que bola continuarán el juego, y a partir de allí esa bola se juega con golpes alternados hasta embocarla.
- Greensomes Chino o St. Andrews donde los jugadores deciden, antes de comenzar el primer hoyo de la ronda, qué jugador jugará el segundo golpe en todos los hoyos impares y el otro jugador juega el segundo golpe en todos los hoyos pares. Esta selección de jugador se aplica independientemente de cuál golpe de salida es usado en ese hoyo. Cada golpe subsiguiente en un hoyo se hace en orden alternado.

9C Scramble

Un scramble es jugado con equipos de dos, tres o cuatro personas. Cada jugador juega desde el área de salida, se selecciona uno de los golpes y todos los jugadores juegan sus segundos golpes desde ese sitio. Entonces se selecciona uno de los segundos golpes, y todos los jugadores ejecutan sus terceros golpes desde ese sitio, y así sucesivamente hasta embocar la bola.

9. Otras Formas de Juego

Hay muchas variantes del formato scramble básico. Algunas de ellas incluyen:

- Texas Scramble es un equipo de cuatro personas y normalmente requiere un número mínimo de golpes de salida de cada miembro del equipo a ser usados durante la ronda. Algunas formas de Texas Scramble requieren que un jugador juegue su propia bola durante todo el hoyo en cada hoyo par 3.
- En el Florida Scramble (también conocido como Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out), establece que el jugador cuyo golpe es seleccionado no juega el siguiente golpe.
- Un Scramble de Una Persona es donde cada jugador ejecuta dos golpes, se elige una bola, se juegan dos golpes desde esa ubicación, una bola es nuevamente elegida y así sucesivamente hasta que la bola sea embocada.

9D Mejores Dos de Cuatro Scores Cuentan

Este es un evento de equipos de cuatro personas donde los scores de solamente dos miembros del equipo se cuentan como el score del equipo en cada hoyo.