

GUÍA RÁPIDA

DE LAS REGLAS DE GOLF
2019



UNA GUÍA RÁPIDA A LAS REGLAS DE GOLF 2019

Esta Guía proporciona una explicación sencilla a situaciones frecuentes bajo las Reglas de Golf. Ésta no es un sustituto de la publicación "Reglas de Golf – Libro del Jugador", que debería ser consultada siempre que surja alguna duda. Para obtener más información sobre los puntos cubiertos, consulta la Regla de Golf pertinente. Para alguno de los términos utilizados en esta guía que puedan necesitar explicación, consulta el glosario de términos y explicaciones que encontrarás al final de la guía.

La Conducta del Jugador y las Reglas (Regla 1)

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

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

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

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

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

Nota: Stableford es una modalidad del stroke play (juego por golpes)

Puntos Generales

Antes de comenzar tu vuelta, se te recomienda que:

- Leas las Reglas Locales en la tarjeta de resultados y en el tablón de anuncios.
- Pongas una marca de identificación en tu bola; muchos jugadores de golf juegan la misma marca de bola y si no puedes identificar tu bola, se considera perdida (Regla 18.2).
- Cuenta tus palos; se te permite un máximo de 14 palos (Regla 4.2).

Durante la vuelta:

- No pidas consejos a nadie, excepto a tu caddie, a tu compañero (es decir, a un jugador de tu bando) o al caddie de tu compañero; no des consejo a ningún jugador, excepto a tu compañero; puedes pedir o dar información sobre las Reglas, distancias y la ubicación de las áreas de penalización, el asta de la bandera, etc. (Regla 10.2)
- No realices ningún golpe de práctica durante el juego de un hoyo (Regla 5.5).

Al final de tu vuelta:

- En match play, asegúrate de que el resultado del partido es publicado.
- En stroke play, asegúrate de que tu tarjeta de resultados se rellena correctamente, está firmada por ti y tu marcador, y entrégasela al Comité tan pronto como sea posible (Regla 3.3).

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

Nombre: John Smith Handicap: 5 Fecha: 09/07/19

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

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

NET: 69

Firma del Marcador: [Firma] Firma del Jugador: [Firma]

Responsabilidades:
 ● Comité
 ● Jugador
 ● Jugador y Marcador

El Campo (Regla 2)

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

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

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

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DEL CAMPO

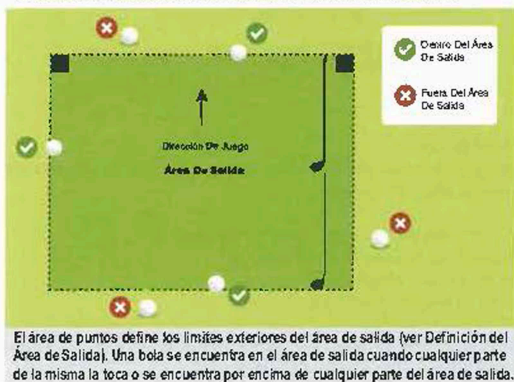


Área de Salida (Regla 6.2)

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

- **Match Play.** No hay penalización y juegas tu bola como reposa, pero tu contrario puede cancelar el golpe, en cuyo caso debes jugar desde dentro del área de salida.
- **Stroke Play.** Incurres en la **penalización general (dos golpes de penalización)** y debes corregir el error jugando una bola desde dentro del área de salida. El golpe jugado desde fuera del área de salida y cualquier otro golpe ejecutado antes de que el error es corregido no cuenta. Si no corriges el error estás **descalificado** (excepto en **Stableford** que no consigues ningún punto en el hoyo en lugar de ser descalificado).

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

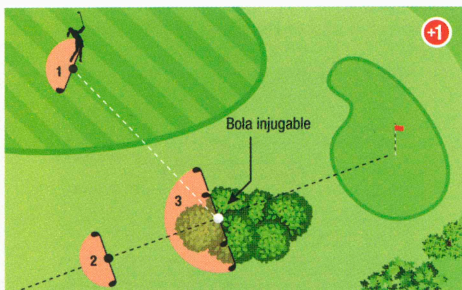


Área General – Reglas Básicas y Situaciones de Alivio Frecuentes

El área general está descrita en la sección anterior “El Campo”, e incluye fairway (calle), rough, arbustos, árboles etc. que no están en ninguna de las cuatro áreas específicas.

Situaciones de alivio frecuentes cuando tu bola está en el área general son las siguientes:

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



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

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

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto donde se jugó el golpe anterior (sino se conoce se estima).	La longitud de un palo desde el punto de referencia 	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

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

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y que está mas lejos del hoyo que punto de reposo de la bola original (no hay limite de distancia hacia atrás en esa línea).	La longitud de un palo 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.

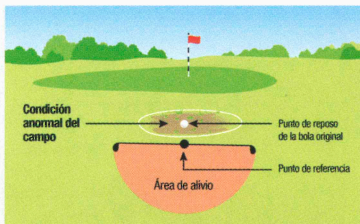
Notas del Jugador:

Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).

- (3) El jugador puede tomar alivio lateral.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto de reposo de la bola original	La longitud de dos palos 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.

DIAGRAMA 16.1b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN EL ÁREA GENERAL



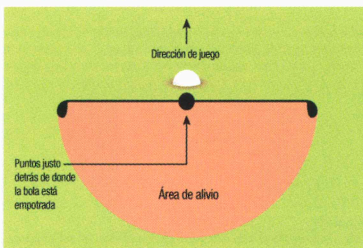
El alivio sin penalización está permitido cuando la bola está en el área general y hay interferencia de una condición anormal del campo. El punto más cercano de alivio total debería ser identificado y una bola debe de droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de ella.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto más cercano de alivio total	La longitud de un palo 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.

Notas del Jugador:

Cuando tomes alivio, debes aliviarte totalmente de la interferencia de la condición anormal del campo

DIAGRAMA 16.3b: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE BOLA EMPOTRADA

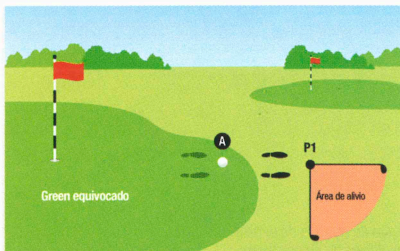


Cuando una bola está empotrada en el área general, el alivio sin penalización está permitido. El punto de referencia para tomar alivio es el punto justo detrás de donde está empotrada la bola.

Una bola debe de droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de ella.

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

DIAGRAMA 13.1f: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE GREEN EQUIVOCADO



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

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto más cercano de alivio total (P1)	La longitud de un palo desde el punto de referencia	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> • No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y • Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia.

Notas del Jugador:

Debes de tomar alivio total de la interferencia de green equivocado

Área de Penalización – Reglas Básicas y Situaciones de Alivio Frecuentes (Regla 17)

Las áreas de penalización se definen como rojas o amarillas. Esto afecta tus opciones de alivio (ver diagramas abajo).

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

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

Puedes jugar la bola como reposa sin penalización (y no hay ninguna Regla especial limitando como una bola puede ser jugada desde un área de penalización) o jugar una bola desde fuera del área de penalización aliviándote con penalización.

Si tu bola no se ha encontrado, pero es conocido o virtualmente cierto que fue a reposar en un área de penalización puedes aliviarte con penalización bajo esta Regla. **Pero** si no es conocido o virtualmente cierto que tu bola quedó en reposo dentro de un área de penalización y la bola está perdida, debes tomar alivio por golpe y distancia.

Situaciones de alivio frecuentes cuando tu bola está en un área de penalización:

DIAGRAMA N I 17.1d: ALIVIO DE BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN AMARILLA



- X Punto de entrada de la bola en el área de penalización
- Puntos de referencia
- Área de alivio

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

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

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
El punto donde se jugó el golpe anterior (si no se conoce se estima).	La longitud de un palo desde el punto de referencia 	El área de alivio: <ul style="list-style-type: none"> ● No debe estar más cerca del hoyo que el punto de referencia, y ● Debe estar en la misma área del campo que el punto de referencia

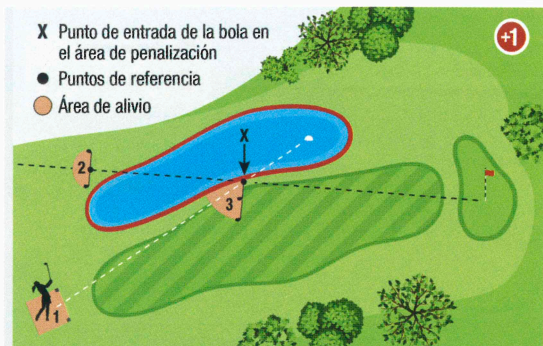
(2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás, dropando la bola original u otra bola en un área de alivio que esta basada en una línea de referencia hacia atrás desde el hoyo y que pasa por el punto X.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo elegido por el jugador, que está en la línea de referencia y que pasa por el punto X (el punto donde la bola cruzo por última vez el margen del área de penalización amarilla). No hay límite de distancia hacia atrás en esa línea donde el punto de referencia puede estar.	La longitud de un palo desde el punto de referencia 	El área de alivio: <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.

Notas del Jugador:

Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).

DIAGRAMA NÚM 2 17.1d: ALIVIO DE BOLA EN ÁREA DE PENALIZACIÓN ROJA



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

- (1) El jugador puede tomar alivio de golpe y distancia (ver punto (1) en el Diagrama núm. 1 17.1d).
- (2) El jugador puede tomar alivio en línea hacia atrás (ver punto (2) en el Diagrama núm. 1 17.1d).
- (3) El jugador puede tomar alivio lateral (solo en áreas de penalización roja). El punto de referencia para tomar alivio es el punto X.

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

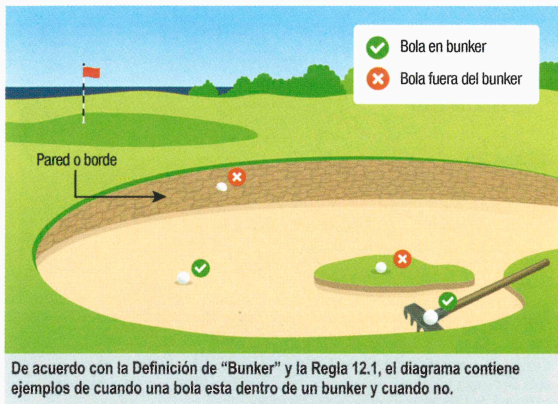
Bunkers – Reglas Básicas y Situaciones de Alivio Frecuentes (Regla 12)

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

Tu bola también está dentro de un bunker si está dentro de los márgenes del bunker y reposa dentro o sobre un impedimento suelto, obstrucción móvil, condición anormal del campo u objeto integrante dentro del bunker.

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

DIAGRAMA 12.1: CUÁNDO LA BOLA ESTÁ BUNKER



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

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

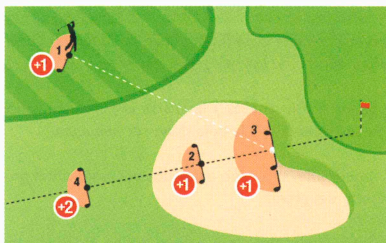
- Tocar deliberadamente arena en el bunker con tu mano, un palo o rastrillo o cualquier otro objeto para probar la condición de la arena y obtener información para tu próximo golpe, o
- Tocar la arena en el bunker con tu palo:
 - En el área inmediatamente delante o inmediatamente detrás de tu bola (excepto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

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

- Excavar con tus pies para adoptar el stance y hacer un swing de práctica o para ejecutar el golpe,
- Alisar el bunker para cuidar el campo,
- Colocar tus palos, equipamiento u otros objetos dentro del bunker (ya sea lanzándolos o colocándolos),
- Medir, marcar, levantar, reponer o llevar a cabo otras acciones en aplicación de una Regla,
- Apoyarse en un palo para descansar, equilibrarse o impedir una caída, o
- Golpear la arena por frustración o enfado.

Situaciones de alivio frecuentes cuando tu bola está en un bunker son las siguientes:

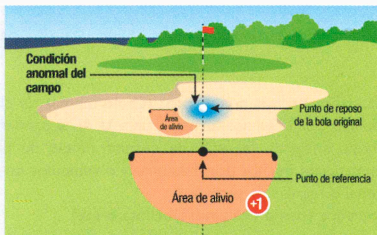
DIAGRAMA 18.3: OPCIONES DE ALIVIO PARA BOLA INJUGABLE EN BUNKER



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

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

DIAGRAMA 16.1c: ALIVIO DE CONDICIONES ANORMALES EN BUNKER



El diagrama asume un jugador diestro. Cuando hay interferencia de una condición anormal del campo en un bunker, está permitido aliviarse sin penalización en el bunker bajo la Regla 16.1b.

Se puede tomar alivio fuera del bunker con un golpe de penalización. El alivio fuera del bunker está basado en una línea de referencia hacia atrás que va desde el hoyo y pasa por el punto de reposo de la bola original en el bunker.

Punto de Referencia	Tamaño del Área de Alivio	Limitaciones del Área de Alivio
Un punto en el campo fuera del bunker elegido por el jugador que está en la línea de referencia y está más alejado del hoyo que el punto de reposo original (sin límite de distancia hacia atrás en esta línea).	La longitud de un palo desde el punto de referencia 	El área de alivio: <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.

Notas del Jugador:

Al elegir este punto de referencia, deberías indicarlo usando un objeto (como un tee).

El Green – Reglas Básicas y Situaciones de Alivio Frecuentes (Regla 13)

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

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

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

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

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

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

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

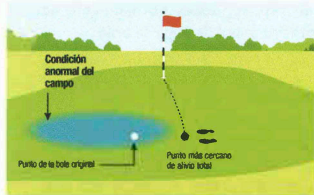
- Piques de bola, daños hechos por zapatos (como marcas de clavos) y rasguños o depresiones hechas por el equipamiento o un asta de la bandera,
- Tapones de hoyo antiguos, tapones de césped, juntas de piezas de césped y rasguños o depresiones hechos por maquinaria o vehículos de mantenimiento,
- Huellas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

Pero “daños en el green” no incluyen cualquier daño o condición que resulta de:

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

Situaciones de alivio frecuentes cuando tu bola está en el green son las siguientes:

DIAGRAMA 16.1d: ALIVIO SIN PENALIZACIÓN DE CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO EN GREEN



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

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

Notas del Jugador:

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

El Asta de la Bandera (Regla 13.2)

Puedes dejar el asta de la bandera en el hoyo o hacer que la quiten (lo que incluye que alguien la atienda y que la quite después de jugar tu bola **y esté en movimiento**), pero debes decidirlo antes del golpe.

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

Encontrando e Identificando Tu Bola (Regla 7)

Puedes buscar tu bola adecuadamente realizando acciones razonables para encontrarla e identificarla, como moviendo o doblando césped, arbustos, ramas de árbol y otros objetos naturales fijos o en crecimiento.

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

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

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

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

El Campo se Juega Como se Encuentra (Regla 8)

Es un principio fundamental del juego: “juega el campo como lo encuentres”

Cuando tu bola quede en reposo, debes normalmente aceptar las condiciones que afectan al golpe y no mejorarlas antes de jugar la bola

Como guía, no mejores:

- El lie de tu bola en reposo,
- el área de tu stance pretendido,
- el área de tu swing pretendido,
- tu línea de juego, o
- el área de alivio donde vas a dropar o colocar una bola.

Con acciones como moviendo, doblando o rompiendo cualquier:

- objeto natural fijo o en crecimiento,
- obstrucción inamovible,
- objeto integrante, o
- objeto de límites.

Juega Tu Bola como Reposo (Regla 9)

Es un principio fundamental del juego: “juega la bola como reposa”.

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

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

Si tu bola queda en reposo y posteriormente es movida por fuerzas naturales como el viento o el agua, debes normalmente jugar desde su nuevo punto de reposo. **Pero** si tu bola estaba en green y se mueve después de haber sido levantada y repuesta, debes reponerla.

Si tu bola en reposo es levantada o movida por cualquier persona o por cualquier influencia externa antes de ejecutar el golpe, debes reponer tu bola en su punto original de reposo.

Deberías tener precaución cuando estás cerca de cualquier bola en reposo, y si causas el movimiento de tu bola o la de tu contrario, normalmente incurrirás en penalización (excepto en el green).

Levantando y Reponiendo Tu Bola (Regla 14.1 y 14.2)

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

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

Tu bola puede ser levantada bajo las Reglas solo por ti o por alguien a quien tu autorices, **pero** si tu bola está en el green tu caddie puede levantarla.

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

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

Tu bola ha de reponerse en su punto de reposo original (sino se conoce se estima).

Dropando la Bola en un Área de Alivio (Regla 14.3)

Puedes utilizar cualquier bola cada vez que dropes.

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

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

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

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

Has completado correctamente de tomar alivio solamente cuando tu bola dropada correctamente queda en reposo en el área de alivio.

DIAGRAMA 14.3b: DROPANDO DESDE LA ALTURA DE LA RODILLA



DIAGRAMA 14.3c: LABOLA DEBE DE SER DROPADA DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO Y DEBE DE QUEDAR EN REPOSO DENTRO DEL ÁREA DE ALIVIO



Si tu bola es dropada correctamente, pero queda en reposo fuera del área de alivio, debes dropar una bola correctamente una segunda vez.

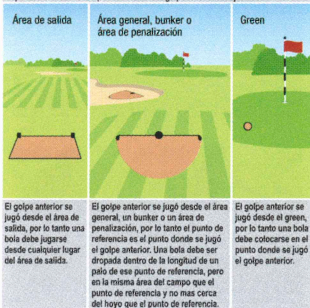
Si esa bola también queda en reposo fuera del área de alivio, debes de terminar de tomar alivio colocando una bola en el punto donde la bola dropada por segunda vez tocó por primera vez el terreno.

Jugando Tu Golpe Siguiete Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior

Esta Regla se aplica siempre que estás obligado o tienes permitido a ejecutar el siguiente golpe desde donde se jugó el golpe anterior (como cuando tomas alivio bajo golpe y distancia por una bola perdida o una bola fuera de límites).

DIAGRAMA 14.6: JUGANDO EL GOLPE SIGUIETE DESDE DONDE SE JUGO EL GOLPE ANTERIOR

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



Alivio de Impedimentos Suelos y Obstrucciones Mviles

Estos objetos naturales y artificiales mviles no forman parte del desafío de jugar el campo, y ests normalmente autorizado a quitarlos cuando interfieren con tu juego.

Pero tienes que ser cuidadoso al mover impedimentos sueltos cerca de tu bola fuera del green, porque seras penalizado si al quitarlos causas que se mueva tu bola.

Bola Perdida o Fuera de Lmites (Regla 18.2)

- Tu bola est perdida si no se encuentra dentro de los tres minutos despus de que tu o tu caddie comencis a buscarla.
- Tu bola en reposo est fuera de lmites solo cuando toda ella est fuera de los lmites del campo.

DIAGRAMA 18.2a: CUANDO UNA BOLA ESTA FUERA DE LMITES

Una bola est fuera de lmites solo cuando toda ella est fuera de los lmites del campo. Los diagramas contienen ejemplos de cuando una bola est dentro de lmites y fuera de lmites.



Si tu bola est perdida o fuera de lmites, debes aliviarte por golpe y distancia, aadiendo **un golpe de penalizacin** y jugando una bola desde donde jugaste el golpe anterior (ver Diagrama 14.6).

Bola Provisional (Regla 18.3)

Si tu bola puede estar perdida o puede estar fuera de lmites, para ahorrar tiempo, puedes jugar una bola provisional bajo penalizacin de golpe y distancia. **Pero** no puedes jugar una bola provisional cuando sabes que tu bola est un rea de penalizacin.

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

No es suficiente decir que vas a jugar otra bola o que vas a jugar otra vez. Debes usar la palabra "provisional" o de otra forma indicar claramente que est jugando la bola provisionalmente bajo la Regla 18.3.

Si no anunciaste esto (incluso aunque tenas la intencin de jugar bola provisional) y jugaste una bola desde donde jug el golpe anterior, esa bola es tu bola en juego bajo penalizacin de golpe y distancia.

Tu bola provisional se convierte en tu bola en juego, bajo penalización de golpe y distancia, en cualquiera de estos dos casos:

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

Cuando tu bola provisional aún no se ha convertido en la bola en juego, debe abandonarse en cualquiera de estos dos casos:

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

Bola Injugable (Regla 19)

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

Ver los diagramas en “Área General” y “Bunkers” para ver de como tomar alivio de bola injugable.

Términos Importantes y Explicaciones

Área de Penalización: Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalización está permitido, si tu bola va a reposar a ella.

Área de Salida: El área desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que vas a jugar. El área de salida es un rectángulo de una profundidad de dos palos de longitud.

Agua Temporal: Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que no está en un área de penalización, y puede ser vista antes o después de que tomes un stance (sin presionar excesivamente con tus pies).

Bola Perdida: El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que tu jugador o tu caddie (o tu compañero o caddie del compañero) comienza a buscarla.

Condición Anormal del Campo: Un agujero de animal, terreno en reparación, una obstrucción inamovible, o agua temporal.

Conocido o Virtualmente Cierto: El estándar para decidir qué le ocurrió a tu bola de - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un área de penalización, si se movió o qué causó que se moviera.

Conocido o virtualmente cierto significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a tu bola, tal como cuando tu u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

Embocada: Cuando tu bola está en reposo dentro del hoyo después de tu golpe y toda la bola está por debajo de la superficie del green.

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

DIAGRAMA 16.3a: CUÁNDO UNA BOLA ESTA EMPOTRADA



Golpe y Distancia: El procedimiento y penalización cuando tomas alivio, jugando una bola desde donde jugaste el golpe anterior.

Green Equivocado: Cualquier green en el campo que no sea el green del hoyo que estás jugando. Los greens equivocados son parte del área general.

Impedimento Suelto: Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- Animales muertos y desechos de animales,
- Lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar fácilmente y los montoncitos o telarañas formados por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,
- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Longitud del Palo: La longitud del palo más largo de los 14 (o menos) palos que tienes durante la vuelta, a excepción del putter. Por ejemplo, si el palo más largo (que no sea el putter) que tienes durante una vuelta es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), una longitud de palo para ti, para esa vuelta es de 109,22 centímetros.

Para el caso especial de una bola reposando contra el asta de la bandera en el hoyo, tu bola se trata como embocada si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del green).

Mejorar: Alterar una o más de las condiciones que afectan tu golpe u otras condiciones físicas que afectan tu juego, con lo que ganas una potencial ventaja al ejecutar tu golpe.

Objeto Integrante: Un objeto artificial definido por el Comité como parte de la dificultad de jugar el campo, del cual no existe alivio sin penalización.

Obstrucción (ver también obstrucciones inamovibles y movibles): Cualquier objeto artificial, **excepto** los objetos integrantes y los objetos de límites.

Ejemplos de obstrucciones:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y vehículos.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Equipamiento del jugador, astas de las banderas y rastrillos.

Obstrucción Inamovible: Cualquier obstrucción que no se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la obstrucción o el campo.

Obstrucción Movable: Una obstrucción que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la obstrucción o el campo.

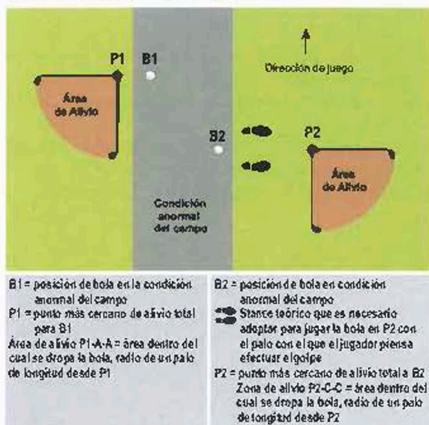
Punto Más Cercano de Alivio Total: Tu punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una condición anormal del campo o green equivocado.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca del punto de reposo original de tu bola, **pero** no más cerca del hoyo que ese punto,
- En el área requerida del campo, y
- Donde la condición no interfiere con el golpe que habrías ejecutado desde el punto de reposo original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que identifiques el palo seleccionado, stance, swing y línea de juego que habrías usado para ese golpe.

DIAGRAMA 16.1a: CUANDO EL ALIVIO DE UNA CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO ESTÁ PERMITIDO



Recomendaciones sobre el Ritmo de Juego

Una vuelta debe jugarse a un ritmo de juego rápido.

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

Durante la vuelta deberías jugar a un buen ritmo, incluyendo el tiempo que tardas en:

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

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

Cuando es tu turno de juego:

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

En stroke play, juega "ready golf" o "listos para jugar" de una manera segura y responsable.

En match play, tu y tu contrario podéis acordar que uno de vosotros juegue fuera de turno para ahorrar tiempo.

“Ready Golf” o “Listos para Jugar”

- “Ready Golf” significa jugar cuando estés listo – no tienes que esperar hasta que el jugador mas alejado del hoyo haya jugado.
- Por ejemplo, juega Ready Golf:
 - Cuando el jugador que está más alejado del hoyo tiene un golpe difícil y está valorando sus opciones.
 - Cuando un jugador, de gran pegada, tiene que esperar que el green se quede libre.
 - En el área de salida, cuando al jugador que es su turno no está preparado.
 - Jugando tu golpe antes de ayudar a buscar una bola.
- Cuando sea posible, avisa a los otros jugadores que vas a jugar.

NOTAS



Juegue la bola como repose
Juegue el campo como lo encuentre
Y si no puede hacer eso,
haga lo que es justo
Pero para hacer lo que es justo,
tiene que conocer las Reglas
del Golf



Real Federación Española de Golf

Arroyo del Monte, 5

28049 Madrid

Tel. 91 555 26 82

www.rfegolf.es

