

REGLAMENTO DE TORNEOS



GOLF ZONA CENTRO

REGLAS LOCALES Y CONDICIONES DE LA COMPETENCIA

2010-2011

Los torneos se registrarán por las Reglas de Golf de la USGA adoptadas por la F.M.G. Las referencias a los textos de las Reglas y el Apéndice I se encuentran en la versión actual de *Reglas de Golf* y de las Decisiones en *Decisiones sobre las Reglas de Golf*, así como en la página web de la Asociación (www.golfzonacentro.org).

La competencia está reservada para golfistas amateur. Al llenar la solicitud para unirse a la Gira, el golfista manifiesta que es un golfista amateur y que no está infringiendo la Regla 3-2 de Estatus de Amateur.

A menos que exista alguna modificación, el castigo por violar una Regla Local o una Condición de la Competencia es:

- Juego por hoyos – pérdida del hoyo;**
- Juego por golpes – dos golpes.**

ES RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR CONOCER LAS REGLAS DE GOLF, LAS REGLAS LOCALES Y LAS CONDICIONES BAJO LAS CUALES SE JUEGA LA COMPETENCIA (Reglas 6-1 y 33-1).

Reglas Locales y Condiciones adicionales aparecerán en el "*Aviso a Jugadores*" correspondiente a cada Torneo.

REGLAS LOCALES

FUERA DE LÍMITES –

- Véase "Definiciones," Reglas de Golf.
- Guarniciones de concreto de los caminos, o banquetas de las calles públicas, cuándo estén así marcadas.
- Bardas, las cuales definan tales límites, por la parte interior a nivel del terreno, excluyendo cualquier tirante.
- Una bola que cruza un camino público definido como fuera de límites, y queda en reposo del otro lado del camino, está fuera de límites aunque se encuentre en otra parte del campo.

OBSTÁCULOS DE AGUA – Los obstáculos de agua están identificados con estacas o estacas y líneas amarillas. Los obstáculos de agua lateral están identificados con estacas o estacas y líneas rojas. Si hay líneas, éstas definen el margen del obstáculo. Si sólo hay estacas, el margen del obstáculo se define de estaca a estaca en la parte hacia el campo a la altura del terreno. Cuando un obstáculo de agua está mal marcado, rigen las Decisiones 26/2 y 26/3.

Cuando un obstáculo de agua o de agua lateral está definido sólo de un lado, se considera que el obstáculo se extiende al infinito.

Cuando un obstáculo de agua o de agua lateral se une al fuera de límites, el margen del obstáculo se extiende hasta y coincide con la línea de fuera de límites.

PARTES INTEGRALES DEL CAMPO –

- Cualquier parte de un objeto artificial que esté unido con un árbol.
- Baby trees, jardineras y/o cajetes (fosas) de árboles.
- Muros de contención dentro de cualquier obstáculo de agua, bunker, mesa de salida, o green, a menos que se indique lo contrario en el "*Aviso a Jugadores*".
- Cualquier otra parte del campo así definida en el "*Aviso a Jugadores*".

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DEL GREEN – Aplica la Regla Local prescrita en el Apéndice I (I-B-6), a menos que se indique lo contrario en el "*Aviso a Jugadores*".

TAPONES DE PASTO EN LOS GREENES MAYORES A UN DIÁMETRO DE 4 ¼ IN. – Pueden ser arreglados por los jugadores.

ÁREAS DELIMITADAS POR UNA LÍNEA BLANCA UNIDAS A UNA OBSTRUCCIÓN – Se consideran parte de la misma obstrucción.

CONDICIONES ANORMALES DEL TERRENO –

- Las áreas señaladas con líneas blancas son terreno en reparación. Regla 25-1.
- Viveros: se prohíbe jugar desde los viveros.
- Otras áreas identificadas en el "*Aviso a Jugadores*".
- Drenajes franceses y montículos de hormigas se consideran terreno en reparación. (Nota: Para un jugador cuya bola se encuentra en un obstáculo de agua y es afectado por hormigas o un montículo de hormigas, ver la Decisión 1-4/10.)

BOLA ENTERRADA – Se considera la bola enterrada *a través del campo*. Está en efecto la Regla Local prescrita en el Apéndice I (I-B-4a).

RANURAS ALREDEDOR DE LOS GREENES – Está en efecto la Regla Local prescrita en la Decisión 33-8/24.

CABLES Y LÍNEAS ELEVADOS – Está en efecto la Regla Local prescrita en la Decisión 33-8/13.

OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES – Está en efecto la Regla Local prescrita en el Apéndice I (I-B-7a).

ZONAS DE DROPEO – Si existen Zonas de Dropeo marcadas en el campo, son otra opción a la Regla aplicable a menos que se indique algo diferente en el "*Aviso a Jugadores*".

CONDICIONES

VESTIMENTA – Debe usarse ropa apropiada para el juego de golf.

BASTONES – Está prohibido el uso de bastones no aprobados por la USGA de acuerdo a la lista vigente de la USGA. El castigo es el prescrito en la Condición opcional del Apéndice I (I-C-1a).

HORA DE SALIDA – Está en efecto la Nota a la Regla 6-3.

JUEGO LENTO – El grupo infringe la Regla 6-7 (Retraso indebido; Juego lento) en el momento en que quede fuera de posición. Ver los castigos en el documento *Ritmo de juego*.

SUSPENSIÓN INMEDIATA DE JUEGO – Está en efecto la Condición opcional prescrita en el Apéndice I (I-C-2). Todas las áreas de práctica permanecerán cerradas durante una suspensión por situación peligrosa hasta que el Comité las declare abiertas. A los jugadores que practiquen en un área de práctica cerrada se les solicitará cesar; no cumplir con tal solicitud puede resultar en la descalificación.

Nota: Una suspensión por situación peligrosa será indicada por dos cohetes consecutivos o una nota prolongada de sirena. Todas las demás suspensiones serán señaladas por tres cohetes o tres notas cortas de sirena.

CIERRE DE LA COMPETENCIA – La competencia se considera cerrada con el aviso correspondiente en la ceremonia de premiación.

El resultado de un partido se considera "oficialmente anunciado" cuando es publicado.

TEXTOS DE REGLAS LOCALES Y CONDICIONES

REGLAS DE ESTATUS DE AMATEUR

3-2. Límite en los premios

a. General

Un golfista amateur no debe aceptar un premio (excepto un premio simbólico) o un cupón para premios que tengan un precio al público superior a los 750 dólares americanos, o una cantidad menor determinada por la FMG. Dicho límite se aplica al total de los premios o cupones para premios recibidos por un golfista amateur en cualquier competencia o serie de competencias.

Excepción: Un premio, incluso un premio de dinero, para un hoyo-en-uno realizado mientras se juega golf, puede exceder el límite arriba mencionado.

REGLAS DE GOLF

DEFINICIONES

Fuera de límites

"Fuera de límites" es el terreno más allá de los límites del campo o cualquier parte del mismo, así marcado por el Comité.

Cuando fuera de límites está definido por estacas o por una cerca, o bien como el terreno del otro lado de ellos, la línea de fuera de límites está determinada por la parte interior de la estaca o poste de la cerca de nivel del terreno (excluyendo los tirantes).

Cuando estacas y líneas se utilizan para señalar fuera de límites, las estacas lo identifican y las líneas lo definen. Cuando fuera de límites está determinado por una línea sobre el suelo, la línea en sí está fuera de límites. La línea de fuera de límites se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está fuera de límites cuando toda ella está en reposo fuera de límites. El jugador podrá pararse fuera de límites para jugar una bola que está dentro del campo. Objetos que definen fuera de límites tales como muros, cercas, estacas y barandales, no son obstrucciones y se consideran fijos. Estacas que identifican fuera de límites no son obstrucciones y se consideran fijas.

Nota 1: Estacas o líneas utilizadas para definir fuera de límites deberían ser blancas.

Nota 2: El Comité puede establecer una Regla Local declarando las estacas que identifican, pero que no definen, fuera de límites como obstrucciones móviles.

REGLAS

6-1. Reglas

El jugador y su caddie son responsables de conocer las Reglas. Durante una ronda estipulada, el jugador incurre en el castigo aplicable por cualquier violación de una Regla por su caddie.

6-7. Retraso indebido, juego lento

El jugador debe jugar sin retraso indebido y de acuerdo con cualquier ritmo de juego establecido por el Comité. Entre la terminación de un hoyo e inicio del siguiente, el jugador no debe retrasar indebidamente el juego.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-7:

Juego por hoyos – pérdida del hoyo: Juego por golpes – dos golpes.

Competencias contra Bogey y Par – ver Nota 2 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford – ver Nota 2 a la Regla 32-1b.

Por reincidencia – descalificación.

Nota 1: Si el jugador retrasa indebidamente el juego entre hoyos, está retrasando el juego del siguiente hoyo y, excepto para competencias contra bogey, par y Stableford (ver Regla 32), el castigo aplica para ese hoyo.

Nota 2: Con objeto de prevenir el juego lento, el Comité puede, en las Condiciones de la Competencia (Regla 33-1), establecer parámetros para el ritmo de juego incluyendo tiempo máximo para jugar la ronda estipulada, un hoyo o un golpe.

En ese caso y solamente en juego por golpes, el Comité puede modificar el castigo por infringir esta Regla como sigue:

Primera infracción – un golpe;

Segunda infracción – dos golpes.

Por reincidencia – descalificación.

25-1. Condiciones anormales del terreno

a. Interferencia

Interferencia por una condición anormal del terreno ocurre cuando una bola reposa dentro o toca la condición o cuando la condición interfiere con la cuadratura del jugador o con su área de swing. Si la bola se encuentra en el green, también existe interferencia si una condición anormal del terreno sobre el green interfiere con su línea de putt. De otra manera, interferencia en la línea de juego no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Nota: El Comité puede establecer una Regla Local, determinando que interferencia por una condición anormal del terreno con la cuadratura del jugador, no se considera que sea, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

b. Alivio

Excepto cuando la bola se encuentra en un obstáculo de agua o en un obstáculo de agua lateral, un jugador puede obtener alivio de interferencia de una condición anormal del terreno como sigue:

- (i) A través del campo: Si la bola reposa a través del campo, el jugador debe levantarla y dropearla sin castigo dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano sin acercarse al hoyo. Dicho punto no debe estar en un obstáculo o en el green. Cuando la bola se dropea dentro del largo de un bastón del punto de alivio más cercano, la bola debe tocar primero una parte del campo en un punto que evite la interferencia de la condición y que no esté en un obstáculo o en un green.
- (ii) En un bunker: Si la bola reposa en un bunker, el jugador debe levantar la bola y dropearla de cualquiera de las siguientes formas:
 - (a) Sin castigo, de acuerdo con el inciso (i) anterior, excepto que el punto de alivio más cercano debe estar en el bunker y la bola debe ser dropeada dentro de él; o, si es imposible obtener alivio completo, tan cerca como sea posible del punto donde la bola reposa, sin acercarse al hoyo, en una parte del campo dentro del bunker que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición; o
 - (b) **Con un golpe de castigo**, fuera del bunker manteniendo el punto donde la bola reposa en línea recta entre el hoyo y el lugar donde la bola será dropeada, sin existir límite en relación a que tan lejos atrás del bunker podrá dropearse la bola.

(iii) En el green: Si la bola reposa en el green, el jugador debe levantarla y colocarla sin castigo en el punto de alivio más cercano que no sea un obstáculo, o si es imposible obtener alivio completo, en la posición más cercana a donde se encuentra que ofrezca el máximo alivio disponible de la condición, sin acercarse al hoyo y que no sea un obstáculo. El punto de alivio más cercano o el máximo disponible puede estar fuera del green.

(iv) En la mesa de salida: Si la bola reposa en la mesa de salida, el jugador debe levantarla y dropearla sin castigo de acuerdo con el inciso (i) anterior.

La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo la Regla 25-1b.

(Bola que rueda hacia una posición donde existe interferencia de la condición de la que se tomó alivio – ver Regla 20-2c(v))

Excepción: El jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla si (a) es claramente irrazonable para él realizar un golpe debido a la interferencia de cualquier otra cosa que no sea una condición anormal del terreno, o (b) la interferencia de la condición anormal del terreno ocurre únicamente al tomar una cuadratura, swing o dirección de juego innecesariamente anormal.

Nota 1: Si una bola se encuentra en un obstáculo de agua (incluyendo un obstáculo de agua lateral), el jugador no puede tomar alivio de interferencia de una condición anormal del terreno. Debe jugar la bola como se encuentra (a menos que esté prohibido por una Regla Local) o proceder bajo la Regla 26-1.

Nota 2: Si una bola a ser dropeada o colocada bajo esta Regla no puede recuperarse inmediatamente, puede sustituirse por otra.

c. Bola en condición anormal del terreno no encontrada

Es una cuestión de hecho si una bola que no ha sido encontrada, después de haber sido golpeada en dirección a una condición anormal del terreno, está en la condición. Para aplicar esta Regla, debe ser conocido o virtualmente cierto que la bola se encuentra en la condición anormal del terreno. A falta de este conocimiento o certeza, el jugador debe proceder bajo la Regla 27-1.

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada se encuentra en una condición anormal del terreno, el jugador puede tomar alivio bajo esta Regla. Si elige hacerlo, debe determinarse el punto por el que la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición y, para efectos de aplicación de esta Regla, se presume que la bola reposa en ese punto y el jugador debe proceder como sigue:

(i) A través del campo: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición anormal del terreno en un punto a través del campo, el jugador puede sustituir la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (i).

(ii) En un bunker: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición anormal del terreno en un punto dentro de un bunker, el jugador puede sustituir la bola sin castigo y tomar alivio como lo dicta la Regla 25-1b (ii).

(iii) En un obstáculo de agua (Incluyendo un obstáculo de agua lateral): Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de la condición anormal del terreno en un punto dentro de un obstáculo de agua, el jugador no tiene derecho a alivio sin castigo. Debe proceder bajo la Regla 26-1.

(iv) En el green: Si la bola cruzó por última vez el límite exterior de una condición anormal del terreno en un punto dentro de un green, el jugador puede sustituir la bola sin castigo y tomar el alivio como lo dicta la Regla 25-1b (iii).

APÉNDICE I

BOLA ENTERRADA A TRAVÉS DEL CAMPO (I-B-4a)

"En cualquier lugar a través del campo, una bola que esté enterrada por su propio impacto, podrá ser levantada, sin castigo, limpiada y dropeada lo más cerca posible de donde reposaba, sin acercarse al hoyo. Cuando se dropea la bola debe tocar primero una parte del campo a través del campo.

Excepciones:

1. Un jugador no puede tomar alivio bajo esta Regla Local si la bola está enterrada en su propio impacto en arena en un área que no está cortada a la altura de la pista o menos.

2. Un jugador no podrá obtener alivio según esta Regla Local si es claramente irrazonable que intente efectuar un golpe debido a la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la condición cubierta en esta Regla Local.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos - pérdida del hoyo; Juego por golpes - dos golpes."

OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCA DEL GREEN (I-B-6)

"El alivio por interferencia de una obstrucción inamovible está previsto en la Regla 24-2. Adicionalmente, si una bola reposa fuera del green, pero no dentro de un obstáculo; y existe una obstrucción inamovible en el green o dentro de dos bastones del mismo; y la bola reposa dentro de dos bastones de la obstrucción inamovible; y de existir intervención en la línea de juego entre la bola y el hoyo, el jugador podrá tomar alivio como sigue:

Se deberá levantar la bola y dropear lo más cerca posible de donde se encontraba, que (a) no se acerque al hoyo, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un obstáculo, ni en un green. La bola puede limpiarse al ser levantada.

Esta Regla Local también proporciona alivio si la bola del jugador está en el green y una obstrucción inamovible que está dentro del largo de dos bastones del green interviene en su línea de putt. El jugador deberá tomar alivio como sigue:

Debe levantar la bola y colocarla en el punto más cercano de donde se encontraba que (a) no se acerque al hoyo, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un obstáculo. La bola puede limpiarse al ser levantada.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos - pérdida del hoyo; Juego por golpes - dos golpes."

OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES (TIO'S) (I-B-7a)

"I. Definición

Una obstrucción temporal inamovible es un objeto artificial no permanente, el cual se instala frecuentemente para una competencia, y que está fijo o no fácilmente movable. Ejemplos de obstrucciones temporales inamovibles incluyen, entre otros: pabellones, pizarrones, gradas, torres de televisión, y sanitarios.

A menos que el Comité determine que los cables de soporte deberán tratarse como líneas de alta tensión o cables elevados, son parte de la obstrucción temporal inamovible.

II. Interferencia

Interferencia por una obstrucción temporal inamovible ocurre cuando (a) la bola reposa frente a la obstrucción y tan cerca de ella que interfiere con la cuadratura del jugador o con el área de intención de swing, o (b) la bola reposa dentro, encima, abajo o atrás de la obstrucción, de tal manera que cualquier parte de ella se interpone directamente

entre la bola del jugador y el hoyo y se encuentra en su línea de juego; también existe interferencia si la bola está dentro del largo de un bastón de un punto equidistante del hoyo, en donde tal intervención existiera.

Nota: Una bola está por debajo de la obstrucción temporal inamovible cuando se encuentra abajo del límite exterior de la obstrucción aún cuando esos límites no se extiendan verticalmente hacia abajo hasta el suelo.

III. Alivio

Un jugador podrá obtener alivio por interferencia de una obstrucción temporal inamovible aunque la obstrucción se encuentre fuera de límites, como sigue:

- (a) A través del campo: Si la bola reposa a través del campo, debe determinarse el punto en el campo más cercano al lugar donde se encuentra la bola (a) que no esté más cerca del hoyo, (b) que evite la interferencia como se define en el inciso II de esta Regla Local, y (c) que no esté en un obstáculo ni en un green. El jugador deberá levantar la bola y dropearla sin castigo, dentro del largo de un bastón desde el punto en el campo así determinado que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.
- (b) En un obstáculo: Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador deberá levantarla y dropearla de acuerdo con alguna de las siguientes opciones:
 - (i) Sin castigo, según el inciso IIIa anterior, excepto que la parte del campo más cercana que ofrezca alivio completo deberá estar dentro del mismo obstáculo y la bola deberá ser dropeada dentro del mismo, o si el alivio completo no es posible, en una parte del campo dentro del mismo obstáculo que proporcione el máximo alivio disponible; o,
 - (ii) **con castigo de un golpe**, fuera del obstáculo de la siguiente forma: el jugador debe determinar el punto en el campo más cercano a donde está la bola, el cual (a) no esté más cerca del hoyo, (b) evite la interferencia como se define en el inciso II y (c) no esté en un obstáculo. Deberá dropear la bola dentro del largo de un bastón del lugar así determinado en el campo que cumpla con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

La bola puede ser limpiada cuando se levanta según el inciso III.

Nota 1: Si la bola está en un obstáculo esta Regla Local no excluye la posibilidad de que el jugador proceda bajo la Regla 26 ó la Regla 28 si es aplicable.

Nota 2: Si una bola que se requiere dropear bajo esta Regla no se puede recuperar inmediatamente se puede sustituir por otra.

Nota 3: El Comité podrá hacer una Regla Local que (a) permita o requiera que el jugador use la zona de dropeo al tomar alivio de una obstrucción temporal inamovible, o (b) permita al jugador como opción adicional, dropear una bola al lado opuesto de la obstrucción del punto establecido en el inciso III, siempre de conformidad con los requerimientos de dicho inciso.

Excepciones: Si la bola de un jugador está enfrente de o atrás de la obstrucción temporal inamovible (pero no está dentro, encima o debajo de la obstrucción), no podrá obtener alivio según el inciso III si:

1. Debido a interferencia de cualquier otra cosa que no sea la obstrucción temporal inamovible, es claramente irrazonable ejecutar un golpe, o en el caso de intervención, sería irrazonable realizar un golpe ya que la bola no puede tomar una trayectoria en dirección al hoyo;

2. La interferencia por la obstrucción temporal inamovible ocurre solamente al tomar la cuadratura, swing o elegir una dirección de juego innecesariamente anormal; o
3. En el caso de intervención sería claramente irrazonable que el jugador pudiera golpear la bola hacia el hoyo y que la bola llegara a la obstrucción temporal inamovible.

Si un jugador no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones, podrá proceder según la Regla 24-2 si es aplicable.

IV. Bola en TIO no encontrada

Si es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en, sobre o debajo de una obstrucción temporal inamovible, el jugador podrá dropear una bola según lo previsto en las Cláusulas III ó V, si son aplicables. Para aplicar las Cláusulas III y V, se considera que la bola reposa en el punto por donde cruzó por última vez los límites exteriores de la obstrucción (Regla 24-3).

V. Zonas de dropeo

Si a un jugador le interfiere una obstrucción temporal inamovible, el Comité podrá permitir o requerir que el jugador use una zona de dropeo. Si al tomar alivio, el jugador decide usar una zona de dropeo deberá usar la más cercana a donde estaba la bola originalmente o se considera que estaba según el inciso IV, (no obstante que la zona de dropeo más cercana esté más cerca del hoyo).

Nota 1: El Comité podrá hacer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropeo que esté más cerca del hoyo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos - pérdida del hoyo; Juego por golpes - dos golpes."

ZONA DE DROPEO (I-B-8)

Si el Comité considera que no es posible o práctico proceder de acuerdo con una Regla que proporcione alivio, puede establecer zonas de dropeo en donde se pueda o se deba dropear una bola al tomar alivio. Generalmente, estas zonas de dropeo deben considerarse como una opción adicional de dropeo a los alivios previstos por la Regla aplicable, en lugar de considerarse obligatorias.

Usando el ejemplo de una zona de dropeo para un obstáculo de agua, cuando se utiliza una zona de dropeo, se recomienda la siguiente Regla Local:

"Si la bola está en o es conocido o virtualmente cierto que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua (especificar el lugar), el jugador puede:

- (i) proceder bajo la Regla 26-1; ó
- (ii) como opción adicional, dropear una bola, con castigo de un golpe, en la zona de dropeo.

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos - pérdida del hoyo; Juego por golpes - dos golpes."

Nota: Al utilizar una zona de dropeo aplican las siguientes consideraciones respecto al dropeo y redropeo de la bola:

- (a) El jugador no tiene que estar parado dentro de la zona de dropeo al dropear la bola.
- (b) La bola dropeada debe primero tocar una parte del campo dentro de la zona de dropeo.

- (c) Si la zona de dropeo está definida por una línea, la línea está dentro de la zona de dropeo.
- (d) La bola dropeada no tiene que quedar en reposo dentro de la zona de dropeo.
- (e) La bola dropeada debe redropearse si rueda y queda en reposo en una posición cubierta por la Regla 20-2c(i-vi).
- (f) La bola dropeada puede rodar más cerca del hoyo que el punto que primero toco una parte del campo, siempre que quede en reposo dentro del largo de dos bastones de dicho punto y no en cualquier posición cubierta por (e).
- (g) Sujeto a lo que señalan las consideraciones de (e) y (f), la bola dropeada puede rodar y quedar en reposo más cerca del hoyo que:
 - su posición original o estimada (ver Regla 20-2b);
 - el punto de alivio más cercano o alivio máximo disponible (Regla 24-2, 24-3, 25-1 ó 25-3); o
 - el punto en el que la bola original cruzo el margen del obstáculo de agua o del obstáculo de agua lateral (Regla 26-1).

BASTONES (I-C-1a)

“Está prohibido llevar o emplear bastones que aparezcan en la lista de no aprobados (non conforming) de la USGA durante la ronda estipulada.

***CASTIGO POR TRAER, PERO NO EFECTUAR UN GOLPE, UN BASTÓN O BASTONES, EN VIOLACIÓN A LA CONDICIÓN:**

Juego por hoyos - Al término del hoyo en el que se descubre la falta, el estado del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió la infracción; deducción máxima por ronda - Dos hoyos.

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en el que ocurrió cualquier infracción; máximo castigo por ronda - Cuatro golpes.

Juego por hoyos o por golpes - En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, la castigo se aplica al siguiente hoyo.

Competencias contra Bogey y par - ver Nota 1 a la Regla 32-1a.

Competencias Stableford - ver Nota 1 a la Regla 32-1b.

***Cualquier bastón o bastones traídos en violación de está condición deben declararse fuera de juego por el jugador a su oponente en juego por hoyos o a su anotador o a un co-competidor en juego por golpes inmediatamente después de que se descubre la infracción. Si el jugador no lo hace, será descalificado.**

CASTIGO POR EFECTUAR UN GOLPE CON UN BASTÓN EN VIOLACIÓN DE LA CONDICIÓN: Descalificación."

HORA DE SALIDA (NOTA A LA REGLA 6-3) (I-C-2)

"Si el jugador llega a su punto de salida, listo para jugar, dentro de los cinco minutos contados desde su hora de salida, en la ausencia de circunstancias que justifican modificar el castigo de descalificación como se prevé en la Regla 33-7, **el castigo por no salir a tiempo es pérdida del primer hoyo a jugarse en juego por hoyos, o dos golpes en juego por golpes. El castigo por llegar después de los cinco minutos es descalificación."**

JUEGO LENTO (NOTA A LA REGLA 6-7) (I-C-4)

CASTIGO POR INFRINGIR LA REGLA 6-7 EN JUEGO POR GOLPES:

Primera infracción -- un golpe;

Segunda infracción -- dos golpes;

Por reincidencia -- descalificación.

SUSPENSIÓN DEL JUEGO A CAUSA DE UNA SITUACIÓN PELIGROSA (NOTA A LA REGLA 6-8b) (I-C-5)

"Cuando el juego ha sido suspendido por el Comité por una situación peligrosa, si los jugadores en un partido o en un grupo están entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el Comité lo ordene. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir de inmediato y no lo reanudarán hasta que el Comité lo ordene. Si un jugador no interrumpe de inmediato, **será descalificado** a menos que existan circunstancias que justifiquen dejar sin efecto el castigo como se establece en la Regla 33-7.

La señal para suspensión inmediata del juego debido a una situación peligrosa será una nota prolongada de sirena o dos cohetes."

DECISIONES

1-4/10 SITUACIÓN PELIGROSA: SERPIENTE DE CASCABEL O ABEJAS INTERFIEREN EN EL JUEGO

P. La bola de un jugador está en una situación peligrosa para el jugador, por ejemplo: cerca de una serpiente de cascabel o un panal de abejas. ¿El jugador, además de jugar la bola como está, si es aplicable, puede proceder según las Reglas 26 ó 28?

R. Sí. Es irrazonable e injusto que el jugador, bajo estas circunstancias, incurra en un golpe de castigo bajo la Regla 26 (obstáculos de agua) o Regla 28 (bola injugable). En equidad (Regla 1-4), como una opción adicional, el jugador puede sin penalidad, dropear la bola en el punto más cercano, sin acercarse al hoyo, que le permita ejecutar su golpe en un punto donde no corra peligro.

Si la bola reposa dentro de un obstáculo, puede dropearse, si es posible, dentro del mismo obstáculo y, si no, en el obstáculo similar más cercano, pero en cualquiera de los casos sin acercarse al hoyo. Si no es posible para el jugador dropear la bola dentro del obstáculo puede, con un golpe de castigo, dropearse fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposaba la bola originalmente en línea entre el hoyo y el punto donde se va a dropear la bola.

Si es claramente irrazonable para el jugador ejecutar un golpe porque le interfiere otra condición distinta a una situación peligrosa o si la interferencia de la situación peligrosa ocurre al tomar una cuadratura, swing o dirección de juego irrazonables, no puede tomar alivio como se describe anteriormente; pero sí puede proceder bajo las Reglas 26 ó 28 cuando sean aplicables. (Modificada 2008)

1-4/11 SIGNIFICADO DE "SITUACIÓN PELIGROSA"

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

Si la bola de un jugador está en reposo en o cerca de un área de plantas tales como hiedra venenosa, cactus o espinas, ¿se deben aplicar las disposiciones de la Decisión 1-4/10?

R. No. El jugador debe jugar la bola tal como está o, si es aplicable, proceder según la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable).

La Decisión 1-4/10 contempla una situación sin relación alguna con las condiciones normalmente encontradas en el campo. Las posiciones desagradables constituyen una situación común y corriente que los jugadores deben aceptar.

26/2 BOLA DENTRO DEL MARGEN NATURAL DE UN OBSTÁCULO DE AGUA PERO AFUERA DE LAS ESTACAS QUE DEFINEN EL MARGEN

P. Las estacas que definen el margen de un obstáculo de agua fueron mal colocadas. Como resultado, un área que formaba claramente parte del obstáculo de agua quedó fuera de las estacas y, por lo tanto, técnicamente estaba fuera del obstáculo. La bola de un jugador se quedó en agua dentro de esta área. El jugador reclamó que, en vista de la alineación de las estacas, su bola estaba en agua ocasional a través del campo. ¿Era válido el reclamo?

R. No. El Comité se equivocó al no definir correctamente el margen del obstáculo según la Regla 33-2a, pero el jugador no tiene derecho a aprovecharse de tal error. Como era evidente que el lugar en donde estaba la bola se encontraba dentro de los límites naturales del obstáculo de agua, el reclamo no debe ser aceptado.

26/3 OBSTÁCULO DE AGUA SIN MARCAJE

P. Una zanja sin marcaje, a la izquierda de un hoyo, está dentro de límites, pero el margen izquierdo está fuera de límites. Por lo tanto, es imposible dropear atrás del obstáculo de agua bajo la Regla 26-1b. La bola de un jugador se quedó en la zanja. ¿Tiene el jugador que jugar su bola tal como está o puede proceder de acuerdo a la Regla 26-1a?

R. Es responsabilidad del Comité definir con exactitud los márgenes de los obstáculos de agua y obstáculos de agua laterales – ver la Regla 33-2a. Sin embargo, si el Comité no lo ha hecho, la zanja es, por definición, un obstáculo de agua lateral y se debe permitir al jugador proceder bajo la Regla 26-1c(i).

33-8/13 REGLA LOCAL PARA BOLA DESVIADA POR LÍNEAS DE ALTA TENSIÓN

“Si una bola golpea la línea de alta tensión en el Hoyo..., el jugador deberá cancelar el golpe, abandonar la bola y jugar otra bola tan cerca como sea posible del punto desde donde se jugó la bola original, de acuerdo con la Regla 20-5 (Jugar el siguiente golpe desde el sitio anterior).”

33-8/24 REGLA LOCAL QUE PERMITE ALIVIO POR RANURAS ALREDEDOR DE LOS GREENES

Si una ranura toca el green, el Comité puede elaborar una Regla Local que otorgue alivio si una bola reposa en o encima de la condición, o si la ranura interfiere con el área de intención de golpe del jugador, pero no solamente porque existe interferencia con la cuadratura. La Regla Local debería redactarse así:

“Si una bola reposa dentro o encima de una ranura alrededor de un green, o si la ranura interfiere con el área de intención de golpe del jugador, sin castigo, la bola podrá ser levantada, limpiada y colocada en el lugar más cercano a donde reposaba que evite la interferencia de la condición, en o fuera del green, sin acercarse al hoyo.”

Si una ranura no toca el green, el Comité puede considerarla como terreno en reparación y otorgar alivio bajo la Regla 25-1:

“Las ranuras alrededor de los greens son terreno en reparación. Sin embargo, la interferencia de una ranura con la cuadratura del jugador no se considera, por sí misma, como interferencia bajo la Regla 25-1. Si la bola reposa dentro de o toca la ranura, o si la ranura interfiere con el área de intención de golpe del jugador, se otorga alivio bajo la Regla 25-1.” (Modificada 2010)

En ninguno de los dos casos aplica el cambio de pasto, sólo las ranuras.

33-8/30 REGLA LOCAL QUE PERMITE LA REPARACIÓN DE TAPONES DE PASTO QUE NO TENGAN 4 ¼ PULGADAS DE DIÁMETRO

P. Algunos tapones de pasto han sido plantados en un green para reparar áreas dañadas y no son tapones de 4 ¼ pulgadas de diámetro, ¿puede el Comité publicar una Regla Local permitiendo la reparación de dichos tapones?

R. Sí. Si tales áreas existen, se recomienda una Regla Local permitiendo la reparación de esos tapones según la Regla 16-1c. En ausencia de tal Regla Local, la reparación de dichos tapones de pasto sería contraria a la Regla 16-1c.