

Regla 3. Juego por Golpes (STROKE PLAY)

Definiciones: Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver pagina...

3-1. Ganador

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

En una competición handicap el *competidor* con el resultado neto más bajo en la *vuelta* o vueltas *estipuladas* es el ganador.

3-2. Hoyo Sin Terminar

Si un *competidor* deja de embocar la bola en cualquier hoyo y no corrige su error antes de jugar un *golpe* en el siguiente *lugar de salida* o, en el caso de tratarse del último hoyo de la *vuelta* antes de que abandone el *green*, está descalificado.

3-3. Dudas en Cuanto al Procedimiento.

a. Procedimiento

En el juego por golpes, si un *competidor* duda sobre sus derechos o sobre el procedimiento correcto durante el juego de un hoyo puede, sin penalidad, terminar el hoyo con dos bolas.

Después de surgida la situación dudosa y antes de tomar una acción posterior, el *competidor* debe anunciar a su *marcador* o a un *compañero-competidor* que tiene el propósito de jugar dos bolas y qué bola desea que cuente si las *Reglas* lo permiten. Si no lo hace así, se aplica lo previsto en la Regla 3-3b(ii).

El *competidor* debe informar de los hechos de la situación al *Comité* antes de devolver su tarjeta de resultados. Si no lo hace así, está descalificado.

b. Determinación del Resultado de Un Hoyo

(i) Si la bola que el *competidor* ha seleccionado de antemano para que cuente ha sido jugada de acuerdo con las *Reglas*, el resultado con esa bola es el resultado del *competidor* en el hoyo. De otra manera, cuenta el resultado de la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.

(ii) Si el *competidor* no anuncia de antemano su decisión de terminar el hoyo con dos bolas, o qué bola desea que cuente, contará el resultado con la bola original, siempre que se haya jugado conforme con las *Reglas*. Si la bola original no es una de las bolas jugadas, cuenta la bola puesta en juego en primer lugar siempre que haya sido jugada conforme a las *Reglas*. De otra manera, cuenta el resultado con la otra bola si las *Reglas* permiten el procedimiento adoptado para esa bola.

Nota 1: Si un *competidor* juega una segunda bola bajo la Regla 3-3, los *golpes* realizados con la bola que no cuenta después de haber sido invocada esta Regla, y los *golpes de penalidad* incurridos solamente al jugar esa bola, no se tienen en cuenta.

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

3-4. Rehusar a Acatar Una Regla

Si un *competidor* rehusa cumplir una *Regla* afectando a los derechos de otro *competidor*, está descalificado.

3-5. Penalidad General

La penalidad por infracción de una *Regla* en el juego por golpes es de dos golpes, excepto cuando esté dispuesto de otra manera.