

LOS PALOS Y LA BOLA

El R & A se reserva el derecho, en cualquier momento, a cambiar las Reglas relativas a los palos y la bola (ver Apéndices II y III) y hacer o cambiar las interpretaciones relacionadas con esas Reglas.

Regla 4. Los Palos

Un jugador que tenga alguna duda sobre la conformidad de un palo debería consultar con la Real Federación Española de Golf.

Un fabricante debería presentar a la Real Federación Española de Golf dos muestras de un palo que se propone fabricar para que resuelva si dicho palo es conforme a las *Reglas*. Si el fabricante no presenta una muestra o espera por una decisión antes de fabricar y/o comercializar el palo, el fabricante asume el riesgo de una decisión en la que el palo no es conforme con las *Reglas*.

Cualquier muestra presentada a la Real Federación Española de Golf quedará en propiedad de la misma a efectos de referencia. La Real Federación Española de Golf enviará una de las muestras al R & A.

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

4-1. Forma y Construcción de los Palos

a. General

Los palos de un jugador deben ser conformes con esta Regla y con las provisiones, especificaciones e interpretaciones establecidas en el Apéndice II.

b. Desgaste y Alteraciones

Un palo que es conforme con las *Reglas* cuando es nuevo, se considera que es conforme después de un desgaste producido por su uso normal. Cualquier parte de un palo que ha sido alterada intencionadamente se considerará como nueva y debe, en su estado alterado, ser conforme con las *Reglas*.

4-2. Características de Juego Cambiadas y Materiales Extraños

a. Características de Juego Cambiadas

Durante una *vuelta estipulada*, las características de juego de un palo no deben ser cambiadas intencionadamente por ajuste o por cualquier otro medio.

b. Materiales Extraños

No deben aplicarse materiales extraños a la cara del palo con el propósito de influir en el movimiento de la bola.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-1 ó 4-2
Descalificación

4-3 Palos Dañados; Reparación y Sustitución

a. Daño en el Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña en el curso normal del juego, éste puede:

- (i) usar el palo en su estado dañado por lo que falta de la *vuelta estipulada*; o
- (ii) repararlo o mandarlo reparar sin demorar indebidamente el juego; o
- (iii) como opción adicional, sólo si el palo está inservible para el juego, sustituir el palo con cualquier otro palo. La sustitución del palo no debe demorar indebidamente el juego, y no debe hacerse tomando prestado un palo seleccionado para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3a:
Ver la Penalidad para la Regla 4-4a ó b y c

Nota: Un palo está inservible para el juego si está sustancialmente dañado, por ejemplo, si la varilla está mellada, doblada significativamente o se parte en pedazos; la cabeza del palo queda suelta o desprendida o deformada de forma significativa; o el grip queda suelto. Un palo no está inservible para el juego solamente porque la base del palo (lie) o el ángulo de elevación (loft) ha sido alterado o la cabeza del palo está rayada.

b. Dañado Fuera del Curso Normal del Juego

Si, durante una *vuelta estipulada*, el palo de un jugador se daña sin que ocurra en el curso normal del juego y como consecuencia no cumple con las normas o se cambian sus características de juego, el palo no podrá posteriormente ser utilizado o sustituido durante la vuelta.

c. Dañado Antes de la Vuelta

Un jugador puede utilizar un palo que se ha dañado antes de una vuelta con tal de que el palo se ajuste a las *Reglas* en su estado dañado.

Los daños producidos en un palo antes de una vuelta pueden ser reparados durante la vuelta, siempre que no se cambien las características de juego del palo y no se demore indebidamente el juego.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-3b o c;
Descalificación.

(Demora indebida - ver la Regla 6-7)

4-4. Máximo de Catorce Palos**a. Selección y Adición de Palos**

El jugador no debe iniciar una *vuelta estipulada* con más de catorce palos. Queda limitado a los palos así seleccionados para esa vuelta excepto que, si comenzó con menos de catorce palos, puede añadir otros siempre que el número total no exceda de catorce.

La adición de un(os) palo(s) no debe demorar indebidamente el juego (Regla 6-7) y el jugador no añadirá o pedirá prestado ningún palo elegido para el juego por cualquier otra persona que esté jugando en el *campo*.

b. Los Compañeros Pueden Compartir Palos

Los compañeros pueden compartir palos, siempre que el número total de palos llevados por los compañeros para compartir no exceda de catorce.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4a ó b, CUALQUIERA QUE SEA EL NUMERO DE PALOS LLEVADOS EN EXCESO:

Juego por hoyos - A la terminación del hoyo en el que se ha descubierto la infracción, se ajustará la situación del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en los que ha ocurrido una infracción.

Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en los que ha existido infracción; penalidad máxima por vuelta: Cuatro golpes.

Competiciones contra bogey y contra par - La misma penalidad que en el juego por hoyos.

Competiciones Stableford - Ver la nota 1 de la Regla 32-1b.

c. Palos en Exceso Declarados Fuera de Juego

Cualquier palo o palos llevados o usados infringiendo la Regla 4-3a (iii) o la 4-4 deben ser declarados fuera de juego por el jugador a su contrario en el juego por hoyos o a su *marcador* o a un *compañero competidor* en el juego por golpes, inmediatamente después de que se descubra que ha habido una infracción. El jugador no usará el palo o palos por lo que reste de la *vuelta estipulada*.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 4-4c:
Descalificación