

## APENDICE I - REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

### APENDICE I – CONTENIDOS

#### Parte A Reglas Locales

1. Definir Límites y Márgenes
2. Obstáculos de Agua
  - a. Obstáculos de Agua Laterales
  - b. Bola Provisional
3. Áreas del Campo que Requieren Conservación;  
Zonas Medioambientalmente Sensibles
4. Condiciones Temporales – Barro, Humedad Extrema,  
Malas Condiciones y Protección del Campo
  - a. Levantar una Bola Empotrada, Limpiarla
  - b. “Colocar la Bola” y “Reglas de Invierno”
5. Obstrucciones
  - a. General
  - b. Piedras y Bunkers
  - c. Carreteras y Caminos
  - d. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green
  - e. Protección de Árboles Jóvenes
  - f. Zonas de Dropaje

#### Parte B Formas (ejemplos) de Reglas Locales

1. Áreas del Campo que Requieren Conservación;  
Zonas Medioambientalmente Sensibles
  - a. Terreno en Reparación; Juego Prohibido
  - b. Zona Medioambientalmente Sensible
2. Protección de Árboles Jóvenes
3. Condiciones Temporales – Barro, Humedad Extrema,  
Malas Condiciones y Protección del Campo
  - a. Alivio para Bola Empotrada; Limpiar la Bola
  - b. “Colocar la Bola” y “Reglas de Invierno”
  - c. Agujeros de Aireación
4. Piedras en los Bunkers
5. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green
6. Obstrucciones Temporales
  - a. Obstrucciones Temporales Inamovibles
  - b. Líneas y Cables Eléctricos Temporales

#### Parte C Condiciones de la Competición

1. Especificaciones de las Bolas
  - a. Lista de Bolas Homologadas
  - b. Condición de Un Tipo de Bola
2. Hora de Salida
3. Caddie
4. Ritmo de Juego
5. Suspensión del Juego Debido a Situaciones Peligrosas
6. Práctica
  - a. General
  - b. Practicar Entre Hoyos
7. Consejo en Competiciones por Equipo
8. Nuevos Agujeros
9. Transporte
10. Anti-Dopaje
11. Como Decidir los Empates
12. Draw para Match Play

#### Parte A. Reglas Locales

De acuerdo con la Regla 33-8a el *Comité* puede establecer y publicar Reglas Locales para condiciones locales anormales, siempre y cuando sean consistentes con los criterios establecidos en este Apéndice. Además, se facilita una información detallada con respecto a las Reglas Locales aceptables y prohibidas en las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-8 y en

"Orientaciones sobre la Dirección y Administración de una Competición".

Si las condiciones locales anormales interfieren con el desarrollo normal del juego del golf y el Comité considera que es necesario modificar una Regla de Golf, será necesaria la autorización de la Real Federación Española de Golf, quien en caso necesario consultará con el R & A.

### 1. Definición de Límites y Márgenes

Especificando los medios utilizados para definir los *fuera de límites, obstáculos de agua, obstáculos de agua laterales, terreno en reparación, obstrucciones* y partes integrantes del *campo* (Regla 33-2a).

### 2. Obstáculos de Agua

#### a. Obstáculos de Agua Lateral

Clarificando la consideración que tienen los *obstáculos de agua* que pueden ser *obstáculos de agua laterales* (Regla 26).

#### b. Bola Provisional

Permitiendo jugar una bola *provisional* bajo la Regla 26-1 para una bola que puede estar en un *obstáculo de agua* de tales características que si la bola original no se encuentra, hay convicción razonable de que está *perdida* dentro del *obstáculo de agua* y sería impracticable determinar si la bola está en el *obstáculo* o si hacerlo así demoraría indebidamente el juego. La bola se juega provisionalmente bajo cualquiera de las opciones disponibles de la Regla 26-1 o bajo cualquier Regla Local aplicable. En tal caso, si la *bola provisional* es jugada y la bola original está en un *obstáculo de agua*, el jugador puede jugar la bola original como reposa o continuar con la *bola provisional* en juego, pero no puede proceder bajo la Regla 26-1 con respecto a la bola original.

### 3. Zonas del Campo que Requieren Preservación;

#### Zonas Medioambientalmente Sensibles

Ayudando a preservar el *campo* definiendo como "*terreno en reparación*", desde el que está prohibido el juego, áreas como semilleros de césped, plantaciones jóvenes y otras partes del campo bajo cultivo.

Cuando el Comité tiene que prohibir el juego desde zonas medioambientalmente sensibles que están en o junto al *campo*, debería establecer una Regla Local detallando el procedimiento de alivio.

### 4. Condiciones Temporales - Barro, Extrema Humedad, Malas Condiciones y Protección del Campo

#### a. Levantar una Bola Empotrada, Limpiarla

Condiciones temporales que pueden interferir con el desarrollo normal del juego, incluyendo barro y extrema humedad, que justifican el alivio por bola empotrada en cualquier parte del *recorrido* o que justifican permitir levantar, limpiar y reponer una bola en cualquier parte del *recorrido* o en un área segada a ras en el *recorrido*.

#### b. "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno"

Condiciones adversas, incluyendo el mal estado del *campo* o la existencia de barro, son a veces tan generalizadas, particularmente en los meses de invierno, que el Comité puede decidir conceder alivio mediante una Regla Local temporal bien para proteger el *campo* o para conseguir que el juego sea justo y agradable. La Regla Local debe ser suprimida tan pronto como las condiciones lo permitan.

### 5. Obstrucciones

#### a. General

Aclarando la condición de objetos que pueden ser *obstrucciones* (Regla 24).

Declarando cualquier construcción como parte integrante del *campo* y, por lo tanto, no una *obstrucción*, por ejemplo los laterales construidos de los *lugares de salida, greens* y *bunkers* (Reglas 24 y 33-2a).

#### b. Piedras en Bunkers

Permitiendo quitar piedras en *bunkers* declarándolas "*obstrucciones móviles*" (Regla 24-1).

#### c. Carreteras y Caminos

(i) Declarando parte integrante del *campo* las superficies y bordes artificiales de carreteras y caminos, o

(ii) Concediendo alivio del tipo permitido bajo la Regla 24-2b, de las carreteras y caminos que no tienen superficies y bordes artificiales si éstos pudieran afectar de forma injusta al juego.

#### **d. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green**

Concediendo alivio de intervención por *obstrucción* inamovible situada en o dentro de la distancia de dos palos del *green* cuando la bola reposa dentro de la distancia de dos palos de la *obstrucción*.

#### **e. Protección de Árboles Jóvenes**

Concediendo alivio para la protección de árboles jóvenes.

#### **f. Obstrucciones Temporales**

Concediendo alivio de interferencia por *obstrucciones* temporales (por ejemplo, tribunas, cables y equipos de televisión, etc.).

### **6. Zonas de Dropaje**

Estableciendo zonas especiales en las cuales una bola puede o debe ser dropada cuando no es factible o práctico proceder exactamente de acuerdo con la Regla 24-2b o 24-3 (Obstrucción Inamovible), Regla 25-1b o la Regla 25-1c (Condiciones Anormales del Terreno), Regla 25-3 (Green Equivocado), Regla 26-1 (Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales) o la Regla 28 (Bola Injugable).

## **Parte B: Ejemplo de Reglas Locales**

Dentro de los criterios establecidos en la Parte A de este Apéndice, el *Comité* puede adoptar una Regla Local remitiéndose, en una tarjeta de resultados o en el tablón de anuncios, a los ejemplos que figuran más abajo. Sin embargo, los ejemplos de Reglas Locales 3a, 3b, 3c, 6a y 6b no deberían estar impresos o referidos en una tarjeta de resultados porque todas tienen una duración limitada.

### **1. Zonas del Campo que Requieren Preservación; Zonas Medioambientalmente Sensibles**

#### **a. Terreno en Reparación; Prohibido el Juego**

Si el *Comité* desea proteger cualquier área del *campo*, debería declararla *terreno en reparación* y prohibir el juego desde dentro de esa área. [Se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"El/la.....(definido/a por .....) es *terreno en reparación* desde el cual está prohibido el juego. Si la bola de un jugador reposa en la zona, o si ésta interfiere en la *colocación* del jugador o con el área del swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes."

#### **b. Zonas Medioambientalmente Sensibles**

Si una autoridad competente (una Agencia Estatal, Autonómica, Municipal, o similar) prohíbe la entrada y/o jugar desde una zona en o próxima al *campo* por razones medioambientales, el *Comité* debería redactar una Regla Local explicando el procedimiento de alivio.

El *Comité* tiene cierta libertad para decidir si la zona se define como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua* o *fuera de límites*. Sin embargo, no puede definir la zona simplemente como *obstáculo de agua* si no cumple con la Definición de un "*Obstáculo de Agua*" y debería procurar preservar las características del hoyo.

[Se recomienda la siguiente Regla local:](#)

#### **"I. Definición**

Una zona medioambientalmente sensible es una zona así declarada por una autoridad competente, en la que está prohibido la entrada y/o jugar desde allí por razones medioambientales. Estas zonas pueden ser definidas como *terreno en reparación*, *obstáculo de agua*, *obstáculo de agua lateral* o *fuera de límites* a discreción del *Comité*, siempre que la zona medioambientalmente sensible que haya sido definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, la zona es, por Definición, un *obstáculo de agua*.

**Nota:** El *Comité* no puede declarar que una zona es medioambientalmente sensible

## II. Bola en Zona Medioambientalmente Sensible

### a. Terreno en Reparación

Si una bola está en una zona medioambientalmente sensible definida como *terreno en reparación*, debe droparse una bola de acuerdo con la Regla 25-1b.

Si hay convicción razonable de que una bola está *perdida* dentro de una zona medioambientalmente sensible definida como *terreno en reparación*, el jugador puede aliviarse sin penalidad como está prescrito en la Regla 25-1c.

### b. Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales

Si una bola está o hay convicción razonable de que está *perdida* en una zona medioambientalmente sensible definida como *obstáculo de agua* u *obstáculo de agua lateral*, el jugador debe proceder bajo la Regla 26-1 con la penalidad de un golpe.

**Nota:** Si una bola, dropada de acuerdo con la Regla 26 rueda a una posición donde la zona medioambientalmente sensible interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que desea efectuar, el jugador debe aliviarse de acuerdo con la Cláusula III de esta Regla Local.

### c. Fuera de límites

Si una bola está en una zona medioambientalmente sensible que está definida como *fuera de límites*, el jugador debe jugar una bola, bajo la penalidad de un golpe, tan cerca como sea posible del punto desde donde la bola original fue jugada por última vez (ver la Regla 20-5).

## III. Interferencia con la Colocación o Área del Swing que Desea Efectuar:

Ocurre interferencia por una zona medioambientalmente sensible cuando la condición interfiere con la *colocación* del jugador o el área del swing que desea efectuar. Si la interferencia existe, el jugador debe aliviarse como sigue:

**(a) En el Recorrido:** Si la bola reposa en el *recorrido*, el punto del *campo* más cercano a aquél en el que la bola reposa debe ser determinado de forma que, (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evite la interferencia por la condición y (c) no está en un *obstáculo* ni en un *green*. El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado, en una parte del *campo* que cumple con los puntos (a), (b) y (c) anteriores.

**(b) En un Obstáculo:** Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla, bien:

**(i)** Sin penalidad, en el *obstáculo*, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba la bola, pero no más cerca del *agujero*, en una parte del *campo* que proporcione alivio completo de la condición; o

**(ii)** Bajo penalidad de un golpe, fuera del *obstáculo*, manteniendo el punto donde la bola reposaba en línea recta entre el *agujero* y el punto en el que es dropada la bola, sin límite detrás del *obstáculo* donde la bola puede ser dropada. Adicionalmente, el jugador puede proceder bajo la Regla 26 ó 28, si son de aplicación.

**(c) En el green:** Si la bola reposa en el *green*, el jugador debe levantar la bola y colocarla, sin penalidad, en la posición más cercana a donde reposaba que permita alivio completo de la condición, pero no más cerca del *agujero* ni de un *obstáculo*.

La bola puede limpiarse al levantarla bajo la Cláusula III de esta Regla Local.

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio bajo la Cláusula III de esta Regla Local si, (a) es claramente irrazonable para él efectuar un *golpe* a causa de una interferencia por algo distinto de una condición cubierta por esta Regla Local, o (b) la interferencia por la condición ocurriría solamente por usar una *colocación*, un swing o una dirección de juego innecesariamente anormales.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes

**Nota:** En el caso de una grave infracción de esta Regla Local, el Comité puede imponer una penalidad de descalificación”.

## 2. Protección de Árboles Jóvenes

Cuando se desea prevenir el daño a árboles jóvenes, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

“Protección de árboles jóvenes identificados por \_\_\_\_\_. Si tal árbol interfiere con la *colocación* de un jugador o con el área del swing que desea efectuar, la bola debe ser levantada, sin penalidad, y dropada de conformidad con el procedimiento prescrito en la Regla 24-2b (*Obstrucción Inamovible*). Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador debe levantar y dropar la bola de conformidad con la Regla 24-2b(i) excepto que el *punto más cercano de alivio*

debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe ser dropada en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26. La bola puede limpiarse cuando se levanta bajo esta Regla Local.

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio bajo esta Regla Local si, (a) es claramente irrazonable para él efectuar un *golpe* a causa de algo distinto del árbol, o (b) la interferencia por el árbol ocurriría solamente por el uso de una *colocación*, swing o dirección de juego innecesariamente anormales.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;  
Juego por Golpes - Dos golpes"

### 3. Condiciones Temporales - Barro, Extrema Humedad, Malas Condiciones y Protección del Campo

#### a. Alivio por bola Empotrada; Limpiar la Bola

La Regla 25-2 proporciona alivio sin penalidad para una bola empotrada en su propio impacto en cualquier zona segada a ras en el *recorrido*. En el *green*, una bola puede ser levantada y el daño causado por el impacto de una bola puede ser reparado (Reglas 16-1b y c). Cuando está justificada la autorización para aliviarse por una bola empotrada en cualquier punto del *recorrido*, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"En el *recorrido*, una bola empotrada en su propio impacto en el terreno, que no sea arena, puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada tan cerca como sea posible de donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparse debe golpear primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

**Excepción:** Un jugador no puede obtener alivio bajo esta Regla Local si es claramente irrazonable para él efectuar un *golpe* debido a cualquier otra interferencia que no sea la condición cubierta por esta Regla local.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;  
Juego por Golpes - Dos golpes"

Por otro lado, las condiciones pueden ser tales que será suficiente la autorización para levantar, limpiar y reponer la bola. En esas circunstancias, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"(Especificar zona) una bola puede ser levantada, limpiada y repuesta sin penalidad.

**Nota:** La posición de la bola debe ser marcada antes de que sea levantada bajo esta Regla Local - ver la Regla 20-1.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;  
Juego por Golpes - Dos golpes"

#### b. "Colocación de la Bola" y "Reglas de Invierno"

El terreno en reparación está amparado en la Regla 25 y unas condiciones anormales del terreno ocasionales que podrían interferir en el juego normal que no estén muy extendidas deberían definirse como *terreno en reparación*.

Sin embargo, condiciones adversas, tales como fuertes nevadas, deshielos en primavera, lluvias prolongadas o calor extremo, pueden dejar las calles en condiciones poco satisfactorias y algunas veces impiden el uso de equipos pesados para segar la hierba. Cuando tales condiciones son tan generales por todas partes en un *campo* que el *Comité* cree que "la colocación de la bola" o las "reglas de invierno" favorecerían el juego justo o ayudarían a proteger el campo, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"Una bola que reposa en el *recorrido* en una zona de césped segada a ras (o, especificar una zona más restringida, por ejemplo... en el hoyo 6) puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro (especificar área, por ejemplo... 6 pulgadas, longitud de un palo, etc...) de y no

más cerca del *agujero* de donde reposaba originalmente, que no este en un *obstáculo* ni en un *green*.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez, y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la bola no queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada y posteriormente se *mueve*, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como reposa, salvo que se aplique lo establecido en alguna otra *Regla*.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla o *mueve* la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de un golpe.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes

\* Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción de esta Regla Local, no se aplica ninguna penalidad adicional bajo la Regla Local"

### c. Agujeros de Aireación

Cuando un *campo* ha sido aireado (pinchado), está justificada una Regla Local permitiendo alivio, sin penalidad, de un agujero de aireación (pinchado). [Se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"En el *recorrido*, una bola que va a reposar en o sobre un agujero de aireación puede ser levantada sin penalidad, limpiada y dropada, tan cerca como sea posible del punto donde reposaba, pero no más cerca del *agujero*. La bola al droparla debe golpear primero una parte del *campo* en el *recorrido*.

En el *green*, una bola que va a reposar en o sobre un agujero de aireación puede ser colocada en el punto más cercano, no más cerca del *agujero*, que evite la situación.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes"

### 4. Piedras en Bunkers

Las piedras son por definición, *impedimentos sueltos* y, cuando la bola de un jugador está en un *obstáculo*, una piedra que reposa en o toca el obstáculo no puede ser tocada ni movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras en *bunkers* pueden representar un peligro para los jugadores (un jugador podría lesionarse con una piedra golpeada por su palo al intentar jugar la bola) y pueden interferir en el desarrollo normal del juego.

Cuando se considere que está justificado permitir levantar una piedra de un *bunker*, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"Las piedras en *bunkers* son *obstrucciones* movibles (se aplica la Regla 24-1)."

### 5. Obstrucciones Inamovibles Próximas al Green

La Regla 24-2 proporciona alivio sin penalidad de interferencia por una *obstrucción* inamovible, pero también estipula que, excepto en el *green*, la intervención en la *línea de juego* no es, por sí misma, interferencia bajo esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos, la hierba de los antegreens (aprons) está tan segada que los jugadores pueden desear patear desde fuera del *green*. En tales condiciones, las obstrucciones inamovibles en antegreen pueden interferir en el desarrollo normal del juego y estaría justificada la introducción de [la siguiente Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad de la intervención por una obstrucción inamovible:](#)

"Puede obtenerse alivio bajo la Regla 24-2 de interferencia por una obstrucción inamovible.

Además si una bola reposa fuera del *green* pero no en un *obstáculo* y una *obstrucción* inamovible en o dentro de la distancia de dos palos del *green* y dentro de la distancia de dos palos de la bola interviene en la *línea de juego* entre la bola y el *agujero*, el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y dropada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la intervención y (c) no está ni en un *obstáculo* ni en un *green*. La bola puede ser limpiada al levantarla.

Es también posible alivio bajo esta Regla Local si la bola del jugador reposa en el *green* y una *obstrucción* inamovible situada dentro de la distancia de dos palos del *green* interviene en su *línea de putt*. El jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde la bola reposaba que (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la intervención y (c) no está en un *obstáculo*. La bola puede limpiarse al levantarla.

**PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:**

Juego por Hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por Golpes - Dos golpes"

**6. Obstrucciones Temporales Inamovibles**

Cuando se han instalado *obstrucciones* temporales en o próximas al *campo*, el *Comité* debería definir dichas *obstrucciones* como *obstrucciones* movibles, inamovibles o temporales inamovibles.

**a. Obstrucciones Temporales Inamovibles**

Si el *Comité* define tales *obstrucciones* como *obstrucciones* temporales inamovibles, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

**I. Definición**

Una *obstrucción* temporal inamovible es un objeto artificial no permanente que se ha levantado con frecuencia en relación con una competición y que está fijo o no es fácilmente movable.

Ejemplos de *obstrucciones* temporales inamovibles incluyen, pero no se limitan a, carpas, pizarras de resultados, tribunas, torres de televisión y aseos.

Los alambres que los soportan son parte de la *obstrucción* temporal inamovible, salvo que el *Comité* declare que tienen que ser considerados como líneas eléctricas o cables elevados.

**II. Interferencia**

Interferencia por una *obstrucción* temporal inamovible ocurre cuando (a) la bola reposa enfrente de y tan próxima de la *obstrucción* que la misma interfiere con la colocación del jugador o con el área del swing que desea efectuar, o (b) la bola reposa en, sobre, debajo o detrás de la *obstrucción* de forma que cualquier parte de la *obstrucción* interviene directamente entre la bola del jugador y el *agujero*; también existe interferencia si la bola reposa dentro de la distancia de un palo de un punto equidistante del agujero donde dicha intervención existiría.

**Nota:** Una bola está bajo una *obstrucción* temporal inamovible cuando está debajo de los bordes más externos de la *obstrucción*, incluso si estos bordes no se extienden hacia el suelo.

**III. Alivio**

Un jugador puede obtener alivio de la interferencia por una *obstrucción* temporal inamovible, incluyendo una *obstrucción* temporal inamovible que está fuera de límites, como sigue:

**a. En el recorrido:** Si la bola reposa en el *recorrido*, debe determinarse el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola que, (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la interferencia según está definida en la Cláusula II y (c) no está ni en un *obstáculo* ni en un *green*.

El jugador debe levantar la bola y droparla, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumpla con los mencionados puntos (a), (b) y (c).

**(b) En un Obstáculo:** Si la bola está en un *obstáculo*, el jugador debe levantar la bola y droparla bien:

**(i)** Sin penalidad, de conformidad con la Cláusula IIIa de arriba, excepto que la parte más cercana del campo que permite alivio completo debe estar en el *obstáculo* y la bola debe ser dropada en el *obstáculo* o, si el alivio completo es imposible, en una parte del *campo* dentro del *obstáculo* que permite el máximo alivio posible; o

**(ii)** Con un golpe de penalidad, fuera del *obstáculo* como sigue: el punto en el *campo* más cercano al que reposa la bola debe ser determinado que, (a) no está más cerca del *agujero*, (b) evita la interferencia según está definido en la Cláusula II y (c) no está en un *obstáculo*. El jugador debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto así determinado en una parte del *campo* que cumple con los mencionados puntos (a), (b) y (c).

La bola puede ser limpiada al levantarla bajo la Cláusula III.

**Nota 1:** Si la bola reposa en un *obstáculo*, nada prohíbe al jugador en esta Regla Local de proceder bajo la Regla 26 ó Regla 28, si es aplicable.

**Nota 2:** Si una bola que ha de droparse bajo esta Regla Local no es inmediatamente recuperable, puede ser *sustituida* por otra.

**Nota 3:** Un *Comité* puede establecer una Regla Local (a) permitiendo o requiriendo a un jugador a utilizar una zona de dropaje al aliviarse de una *obstrucción* temporal inamovible o, (b) permitir a un jugador, como opción adicional de alivio, dropar la bola en el lado opuesto de la *obstrucción* del punto establecido bajo la Cláusula III, pero por lo demás de conformidad con la cláusula III.

**Excepciones:** Si la bola de un jugador reposa enfrente o detrás de la *obstrucción* temporal inamovible (no en, sobre o debajo de la *obstrucción*) no podrá aliviarse bajo la Cláusula III si:

1. Es claramente irrazonable para él efectuar un *golpe* o, en el caso de intervención, que efectúe un *golpe* tal que la bola pudiera terminar en línea recta hacia el *agujero*, a causa de cualquier interferencia distinta de la *obstrucción* temporal inamovible;
2. La interferencia por la *obstrucción* temporal inamovible ocurriría solamente por el uso de una *colocación*, *swing* o dirección de juego innecesariamente anormales; o
3. En el caso de intervención, sería claramente irrazonable esperar que el jugador fuera capaz de golpear la bola en dirección al *agujero* lo suficientemente lejos como para alcanzar la *obstrucción* temporal inamovible.

**Nota:** Un jugador que no tiene derecho a alivio debido a estas excepciones puede proceder bajo la Regla 24-2, si es aplicable.

#### IV. Bola Perdida

Si hay convicción razonable de que la bola se ha perdido en, sobre o bajo una *obstrucción* temporal inamovible, puede droparse una bola bajo las estipulaciones de la Cláusula III o Cláusula V, si es aplicable. Con el fin de aplicar las Cláusulas III y V, la bola se considera que reposa en el punto donde cruzó por última vez los límites más externos de la *obstrucción* (Regla 24-3).

#### V. Zonas de Dropaje

Si el jugador tiene interferencia de una *obstrucción* temporal inamovible, el *Comité* puede permitir o requerir al jugador a utilizar una zona de dropaje. Si el jugador utiliza una zona de dropaje para aliviarse, debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto en el que reposaba su bola originalmente, o se considera que reposa bajo la Cláusula IV (aunque la zona de dropaje más cercana esté más cerca del *agujero*).

**Nota 1:** Un *Comité* puede establecer una Regla Local que prohíba el uso de una zona de dropaje que esté más cerca del *agujero*.

**Nota 2:** Si se dropa una bola en una zona de dropaje, la bola no debe ser vuelta a dropar si va a reposar dentro de la distancia de dos palos del punto donde golpeo por primera vez una parte del *campo*, aunque pueda ir a reposar más cerca del *agujero* o fuera de los límites de la zona de dropaje.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;  
Juego por golpes - Dos golpes"

#### b. Líneas Eléctricas y Cables Temporales

Cuando se instalan temporalmente en el *campo* líneas eléctricas, cables, o líneas de teléfono, [se recomienda la siguiente Regla Local:](#)

"Las líneas eléctricas, cables, líneas de teléfono temporales y las alfombras que los cubren o los soportes que los sujetan son *obstrucciones*:

1. Si son fácilmente movibles, se aplica la Regla 24-1.
2. Si están fijos o no son inmediatamente movibles, y la bola está en el *recorrido* o en un *bunker*, el jugador puede aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b. Si la bola reposa en un *obstáculo de agua*, el jugador puede aliviarse bajo la Regla 24-2b(i), excepto que el punto más cercano de alivio debe estar en el *obstáculo de agua* y la bola debe droparse en el *obstáculo de agua*, o el jugador puede proceder bajo la Regla 26.
3. Si una bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe debe ser cancelado y repetido, sin penalidad (ver la Regla 20-5). Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser *sustituida* por otra bola.

**Nota:** Los cables o alambres que sujetan una *obstrucción* temporal inamovible son parte de la *obstrucción* temporal inamovible, salvo que el *Comité* declare, mediante Regla Local, que tienen

que tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

**Excepción:** Si una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no debe repetirse el golpe.

4. Las zanjas para cables recubiertas de hierba son *terreno en reparación*, incluso si no están marcadas, y se aplica la Regla 25-1b.

## APENDICE I - REGLAS LOCALES; CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

### Parte C: Condiciones de la Competición

La Regla 33-1 dispone que, "El *Comité* debe establecer las condiciones bajo las cuales ha de jugarse una competición." Las condiciones deberían incluir muchas materias tales como el método de inscripción, elegibilidad, horarios, grupos, número de vueltas a jugar, barras de salida, etc., lo que no es apropiado tratarlas en las Reglas de Golf ni en este Apéndice. La información detallada relativa a estas condiciones la proporciona las "Decisiones sobre las Reglas de Golf" bajo la Regla 33-1 y en "Guía sobre el Gobierno (y Dirección) de una Competición".

Sin embargo, hay un número de materias que podrían ser cubiertas en las Condiciones de la Competición, a las que el *Comité* debe prestar especial atención. Estas son:

#### 1. Especificación de la Bola (Nota a la Regla 5-1)

Se recomiendan las dos siguientes condiciones solo para competiciones con participación de jugadores expertos:

##### a. Lista de Bolas Homologadas

El R&A publica periódicamente una Lista de Bolas de Golf Homologadas en la que figuran bolas que han sido probadas y encontradas conformes.

Si el *Comité* desea requerir a los jugadores para que jueguen un tipo de bola de la Lista, la Lista debería ser expuesta y emplear [la siguiente condición de la competición](#):

"La bola que juegue el jugador debe figurar en la Lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas publicadas por The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:  
"Descalificación"

##### b. Condición de Un Tipo de Bola

Si se desea prohibir el cambio de marcas y tipos de bola de golf durante una *vuelta estipulada*, [se recomienda la siguiente condición](#):

"Limitación sobre las Bolas Usadas durante una Vuelta: (Nota a la Regla 5-1)."

###### (i) Condición de "Un Tipo de Bola"

Durante una *vuelta estipulada*, las bolas que juega un jugador deben ser de la misma marca y tipo que figuran, en una sola vez (entrada), en la Lista en vigor de Bolas de Golf Homologadas.

**Nota:** Si una bola de diferente marca y/o tipo es dropada o colocada puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe entonces proceder dropando o colocando una bola apropiada (Regla 20-6)

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

Juego por Hoyos – A la conclusión del hoyo en que se descubre la infracción, la situación del partido debe ser ajustada deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

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

###### (ii) Procedimiento Cuando se Descubre la Infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola infringiendo esta condición, debe abandonar esa bola antes de jugar desde el siguiente *lugar de salida* y completar la vuelta con una bola apropiada; de otra manera, el jugador es descalificado. Si el descubrimiento se produce durante el juego de un hoyo y el jugador elige *sustituir* por otra bola correcta antes de terminar el hoyo, el jugador debe colocar una bola apropiada en el punto donde reposaba la bola que se jugó infringiendo la condición.

## 2. Horarios de Salida (Nota a la Regla 6-3a)

Si el *Comité* desea actuar de conformidad con la Nota, [se recomienda la siguiente redacción](#):

"Si el jugador llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de descalificación prevista en la Regla 33-7, la penalidad por no salir a tiempo es de pérdida del primer hoyo a jugar en el juego por hoyos o dos golpes en el juego por golpes. La penalidad por retrasarse más de cinco minutos es descalificación."

## 3. Caddie (Nota a la Regla 6-4)

La Regla 6-4 permite a un jugador utilizar un *caddie* siempre que en todo momento tenga solo un *caddie*. Sin embargo, pueden existir circunstancias donde un *Comité* puede desear prohibir *caddies* o restringir a un jugador la elección de su *caddie*, p. ej.. un golfista profesional, un hermano, padre, otro jugador en la competición, etc... En tales casos [se recomienda la siguiente redacción](#):

### Prohibido el uso de Caddie.

"Está prohibido a un jugador el uso de un *caddie* durante la *vuelta estipulada*"

### Restricciones sobre Quien Puede Servir de Caddie.

"Está prohibido a un jugador el tener \_\_\_\_\_ utilizado como *caddie* durante la *vuelta estipulada*."

### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN

Juego por hoyos – A la conclusión del hoyo en el que es descubierta la infracción, la situación del partido se ajusta deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que ha habido infracción;

máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por Golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que ha habido infracción;

máxima penalidad por vuelta – Cuatro golpes

Juego por hoyos o por golpes – en el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Un jugador que tiene un *caddie* infringiendo esta condición debe, inmediatamente que descubra que se ha producido una infracción, asegurarse de que cumple con esta condición por el resto de la *vuelta estipulada*. De otra manera, el jugador es descalificado.

## 4. Ritmo de Juego (Nota 2 a la Regla 6-7)

El *Comité* puede establecer directrices sobre el ritmo de juego para ayudar a prevenir el juego lento, de conformidad con la Nota 2 de la Regla 6-7.

## 5. Suspensión del Juego Debido a Situación Peligrosa (Nota a la Regla 6-8b)

Como ha habido muchas muertes y lesiones debidas a rayos en los campos de golf, se insta a todos los clubes y patrocinadores de competiciones de golf a que tomen precauciones para la protección de personas contra los rayos. Se llama la atención a las Reglas 6-8 y 33-2d. Si el *Comité* desea adoptar la condición que figura en la Nota bajo la Regla 6-8b, [se recomienda la siguiente redacción](#):

"Cuando el juego es suspendido por el *Comité* debido a una situación peligrosa, si los jugadores de un partido o grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir el juego inmediatamente y no reanudar el juego hasta que el *Comité* haya ordenado la reanudación del juego. Si un jugador no interrumpe inmediatamente el juego, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de la penalidad como está previsto en la Regla 33-7.

La señal para la suspensión del juego debido a una situación peligrosa será un toque prolongado de la sirena."

Generalmente se usan las siguientes señales y se recomienda que todos los *Comités* hagan lo mismo:

**Interrumpir el Juego inmediatamente:** Un toque prolongado de sirena.

**Interrumpir el Juego:** Tres toques consecutivos de la sirena, repetidos.

**Reanudación el Juego:** Dos toques cortos de sirena, repetidos.

## 6. Práctica

### a. General

El *Comité* puede establecer normas sobre la práctica de conformidad con la Nota a la Regla 7-1, la Excepción (c) a la Regla 7-2, Nota 2 a la Regla 7 y la Regla 33-2c.

### b. Practicar entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Se recomienda que, solamente en las competiciones de juego por golpes, se incluya una condición de la competición prohibiendo practicar el putt o golpes cortos (chips) en o cerca del *green* del último hoyo jugado. [Se recomienda la siguiente redacción:](#)

"Un jugador no debe jugar ningún *golpe* de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado. Si se juega un *golpe* de práctica en o cerca del *green* del último hoyo jugado, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes en el siguiente hoyo, excepto que si se trata del último hoyo de la vuelta, incurre en penalidad en ese hoyo."

## 7. Consejo en Competiciones por Equipos (Nota a la Regla 8)

Si el *Comité* desea actuar de conformidad con la Nota bajo la Regla 8, [se recomienda la siguiente redacción:](#)

"De conformidad con la Nota a la Regla 8 de las Reglas de Golf, cada equipo puede designar a una persona (además de las personas a las cuales se puede pedir *consejo* bajo esa Regla) que puede dar *consejo* a miembros de ese equipo. Dicha persona (si se desea incluir cualquier restricción sobre quien puede ser nombrado, incluir dicha restricción aquí) debe identificarse ante el *Comité* antes de dar *consejo*."

## 8. Nuevos Agujeros (Nota a la Regla 33-2b)

El *Comité* puede disponer, de conformidad con la Nota a la Regla 33-2b, que los *agujeros* y *lugares de salida* para una competición a una sola vuelta, a disputarse en más de un día, pueden estar diferentemente situados en cada día.

## 9. Transporte

Si se desea requerir a los jugadores que vayan andando en una competición, [se recomienda la siguiente condición:](#)

"Los jugadores deben ir andando en todo momento durante una vuelta estipulada".

### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

Juego por Hoyos - A la conclusión del hoyo en el que es descubierta la infracción, la situación del partido debe ser ajustada, deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que haya ocurrido la infracción. Máxima deducción por vuelta: Dos hoyos

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo en el que haya ocurrido infracción; Máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes. En el caso de que la infracción se produzca entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica al siguiente hoyo.

Juego por Hoyos o por Golpes - El uso de cualquier forma de transporte no autorizado debe ser interrumpido inmediatamente de ser descubierta la infracción. De otra manera, el jugador está descalificado."

## 10. Antidopaje

El *Comité* puede requerir en las Condiciones de la Competición que los jugadores cumplan con un plan o programa antidopaje.

## 11. Como Resolver Empates

La Regla 33-6 autoriza al *Comité* para determinar como y cuando un partido empatado (match play), o un empate en el juego por hoyos (stroke play), debe decidirse. La decisión debería publicarse por adelantado.

[El R&A recomienda:](#)

### Juego por Hoyos (Match Play)

Un partido que termina empatado debería ser desempatado jugando hoyo por hoyo hasta que un *bando* gane un hoyo. El desempate (play off) debería iniciarse en el hoyo donde comenzó el partido. En un partido con handicap, los golpes de handicap deberían concederse igual que en la vuelta prescrita.

### Juego por Golpes (Stroke Play)

(a) En el caso de un empate en el juego por hoyos en una competición scratch, se recomienda un desempate. Dicho desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el

*Comité*. Si esto no es factible o sigue todavía el empate, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

**(b)** En caso de empate en el juego por golpes en una competición handicap, se recomienda un desempate con handicaps. Dicho desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos fijado por el *Comité*. Si el desempate es a menos de 18 hoyos, el porcentaje de hoyos a jugar sobre los 18 debería aplicarse a los handicaps de los jugadores para así determinar su handicap para el desempate. Las fracciones de handicap de medio golpe o más cuentan como un golpe entero, y cualquier fracción menor no se tiene en cuenta (se desecha).

**(c)** Tanto en una competición scratch como handicap en el juego por golpes, si no es factible un desempate de cualquier tipo se recomienda la comparación de tarjetas. El método de comparación de tarjetas debería anunciarse por adelantado. Un método aceptable de comparación de tarjetas es determinar el ganador basándose en el mejor resultado para los nueve últimos hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo resultado para los últimos nueve hoyos, se determinará el ganador por los mejores seis últimos hoyos, tres últimos hoyos y finalmente mejor hoyo 18. Si se utiliza este método en una competición handicap en el juego por golpes debería deducirse la mitad, un tercio, una sexta parte, etc., de los handicaps. No debería prescindirse de las fracciones. Si se utiliza este método en una competición con salidas simultáneas, se recomienda que los "nueve últimos hoyos, seis últimos hoyos, etc.", se consideren los hoyos 10-18, 13-18, etc.

**(d)** Si las condiciones de la competición disponen que los empates se deciden sobre los últimos nueve, mejores seis últimos, mejores tres últimos y mejor último hoyo, también deberían prever qué sucederá si este método no produce un ganador.

**Nota:** La Real Federación Española de Golf tiene establecido el "Sistema de Handicaps EGA", que regula todo lo referente a handicaps, empates, etc...

## 12. Cuadro Para el Juego por Hoyos

Aunque el sorteo para el juego por hoyos puede ser completamente libre (ciego) o se pueden distribuir ciertos jugadores en diferentes cuartos u octavos, se recomienda el Cuadro General por Números si los partidos se han determinado por una vuelta de clasificación.

### Cuadro General Por Números

Con el fin de determinar los puestos del cuadro, los empates en las vueltas de clasificación que no sean para el último puesto se decidirán por el orden en que se han devuelto los resultados, de forma que el primer resultado entregado recibe el número más bajo disponible, etc... Si es imposible determinar el orden en el que se han devuelto los resultados, los empates se deciden por un sorteo.

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