

# LAS REGLAS DEL JUEGO

## REGLA 1

### EL JUEGO

#### DEFINICIONES

Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica (cursiva)* y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones. Ver páginas 7-18

#### 1-1. GENERAL

El Juego de Golf consiste en jugar una bola con un palo desde el *lugar de salida* hasta el interior del *agujero*, mediante un *golpe* o sucesivos golpes conforme a las *Reglas*.

#### 1-2. EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS

Un jugador no debe (i) realizar una acción con la intención de influir en el movimiento de una *bola en juego* o (ii) alterar condiciones físicas con la intención de afectar al juego de un hoyo.

##### Excepciones:

1. Una acción expresamente permitida o expresamente prohibida por otra Regla es objeto de esa otra Regla, y no de la Regla 1-2.
2. Una acción realizada con el único propósito de cuidar el *campo* no es una infracción de la Regla 1-2.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-2:

Juego por Hoyos – Pérdida del Hoyo; Juego por Golpes – Dos Golpes.

\*En el caso de una grave infracción de la Regla 1-2, el *Comité* puede imponer una penalidad de descalificación.

**Nota 1:** Se considera que un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2 si el *Comité* considera que la acción realizada infringiendo esta Regla ha permitido, a él o a otro jugador, obtener una ventaja significativa o ha llevado a otro jugador, que no sea su *compañero*, a una desventaja significativa.

**Nota 2:** En el Juego por Golpes (stroke play), excepto cuando se trata de una grave infracción que da lugar a la descalificación, un jugador que infrinja la Regla 1-2 con respecto al movimiento de su propia bola debe jugar la bola desde donde fue detenida, o, si la bola fue desviada, desde donde quedó en reposo. Si el movimiento de la bola de un jugador ha

sido influido intencionadamente por un *compañero-competidor* u otra *causa ajena*, se aplica la Regla 1-4 al jugador (ver Nota a la Regla 19-1).

### 1-3. ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

Los jugadores no deben ponerse de acuerdo para excluir el cumplimiento de cualquier *Regla* ni para dejar de aplicar cualquier penalidad incurrida.

#### PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA 1-3:

Juego por Hoyos - Descalificación de ambos *bandos*;

Juego por Golpes - Descalificación de los *competidores* implicados.

(Acuerdo para jugar fuera de turno en el Juego por Golpes (Stroke Play) - ver la Regla 10-2c).

### 1-4. PUNTOS NO PREVISTOS POR LAS REGLAS

Si cualquier punto en discusión no está previsto por las *Reglas*, la decisión debería tomarse conforme a los principios de equidad.

## EL JUEGO DEL GOLF: GENERAL

### 1-1/1

#### Dos Bolas en Juego, Simultáneamente, en Diferentes Hoyos

**P** Durante el juego del hoyo 8, dos jugadores juegan sus golpes de aproximación a green. Acuerdan salir del lugar de salida del hoyo 9 y luego acabar el hoyo 8. Lo hacen para evitar tener que volver a subir una cuesta hasta el lugar de salida del hoyo 9 y así ahorrar tiempo. ¿Cuál es la decisión?

**R** En Juego por Hoyos (Match Play), los jugadores están descalificados por la Regla 1-3 por excluir la Regla 2-1 al no jugar la vuelta estipulada.  
En Juego por Golpes (Stroke Play), los competidores están descalificados por la Regla 3-2 por no terminar el hoyo 8 antes de ejecutar un golpe desde el lugar de salida del 9.

### 1-1/2

#### Un jugador, desconociendo que ha embocado, pone otra bola en juego

**P** Un jugador, incapaz de encontrar su bola, pone otra bola en juego. Después de hacerlo descubre que su bola original está dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

**R** Cuenta el resultado con la bola original. El juego del hoyo terminó cuando el jugador embocó esa bola.

**1-1/3**

**Un jugador descubre que su bola original está en el agujero después de haberla buscado durante cinco minutos y de haber continuado el juego con la bola provisional**

**P** En un par 3, un jugador, creyendo que su bola original puede estar perdida, juega una bola provisional. Busca la bola original durante cinco minutos y luego juega la provisional enviándola a green. En ese momento se descubre que la bola original está dentro del agujero. ¿Cuál es la decisión?

**R** El resultado del jugador es 1. El juego del hoyo terminó cuando el jugador embocó la bola original (Regla 1-1).

**1-1/4**

**Un jugador encuentra su bola dentro del agujero después de haber jugado bola equivocada**

**P** Un jugador jugó a un green ciego y pateó la que creía que era su bola. Entonces descubre que su bola está en el agujero y que la bola que había pateado era una bola equivocada. ¿Cuál es la decisión?

**R** Dado que el juego del hoyo terminó al embocar la bola original (Regla 1-1), el jugador no infringió la Regla 15-3 por jugar posteriormente una bola equivocada.

**Decisiones relacionadas**

- 2-4/9 Jugador que concede el hoyo; después se descubre que el contrario había jugado bola equivocada
- 2-4/10 Jugador concede el hoyo; después el contrario juega bola equivocada
- 2-4/11 Jugador que pierde la bola concede el hoyo; entonces la bola se encuentra dentro del agujero

## **EJERCER INFLUENCIA SOBRE EL MOVIMIENTO DE LA BOLA O ALTERAR LAS CONDICIONES FÍSICAS**

**1-2/0.5****Grave infracción de la Regla 1-2**

**P** ¿Debería seguirse el mismo criterio en el Juego por Hoyos (Match Play) y en el Juego por Golpes (Stroke Play) para determinar si ha habido una grave infracción de la Regla 1-2?

**R** Al decidir si un jugador ha cometido una grave infracción de la Regla 1-2, el Comité debería considerar todos los aspectos del incidente. Dado el diferente impacto sobre los jugadores en el Juego por Hoyos (Match Play) y en el Juego por Golpes (Stroke Play), es posible que el mismo acto constituya una grave infracción de la Regla 1-2 en el Juego por Golpes (Stroke Play) pero no en el Juego por Hoyos (Match Play). En muchos casos en el Juego por Hoyos (Match Play) (por ejemplo, un jugador que intencionadamente detiene su bola para que no entre en un obstáculo de agua), una penalidad de pérdida del hoyo es suficiente mientras que en el Juego por Golpes (Stroke Play) el jugador debería ser descalificado por una grave infracción.

En algunos casos, una penalidad de descalificación puede ser apropiada en el Juego por Hoyos (Match Play) (como por ejemplo, en el acto intencionado de dañar la línea de putt al que se refiere la Decisión 1-2/1). (Revisada)

### 1-2/0.7

#### Significado de “único propósito de cuidar el campo”

**P** ¿Cuál es el significado de la frase “único propósito de cuidar el campo” en la Excepción 2 a la Regla 1-2?

**R** La frase “único propósito de cuidar el campo” en la Excepción se refiere a la realización de actos que son alentados en la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf siempre que se realicen en el momento adecuado y en una forma permitida por las Reglas. Las disposiciones de la Regla 1-2 no impiden que un jugador realice actos acordes con la Sección de Etiqueta, siempre que el jugador lo haga con el único propósito de cuidar el campo y sin influir intencionadamente en el movimiento de una bola, o en las condiciones físicas que afectan al juego de un jugador perteneciente a su grupo o partido. Por ejemplo, mientras que un jugador no puede alisar el borde dañado de un agujero o aplastar las marcas de clavos para con ello influir en el movimiento de una bola de un contrario, un compañero-competidor o un compañero, sí que puede generalmente alisar el borde dañado de un agujero o aplastar marcas de clavos como cortesía hacia los jugadores de grupos o partidos siguientes, o para cuidar el campo (ver la Decisión 1-2/3.5). De forma similar, mientras que un jugador no puede presionar hacia abajo un trozo de hierba en el área en la cual se ha de dropar o colocar una bola con la intención de influir en el movimiento de la bola, sí que puede generalmente intentar arreglar el campo reparando agujeros de chuletas y/o reponiendo chuletas que no afectan al juego del hoyo por parte de un jugador integrante de su grupo o de su partido (ver la Decisión 1-2/8). (Nueva)

**1-2/1****Línea de putt intencionadamente alterada al ser pisada por el contrario o compañero-competidor**

**P** Un contrario o compañero-competidor pisa intencionadamente la línea de putt del jugador con la intención bien de mejorar la línea (por ejemplo, aplastando hierba levantada) o de empeorarla (por ejemplo, creando marcas de clavos). ¿Cuál es la decisión?

**R** En ambos casos, el contrario o el compañero-competidor infringió la Regla 1-2. La penalidad es de pérdida del hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play), salvo que el Comité decida imponer una penalidad de descalificación - Ver penalidad establecida en la Regla 1-2.

En Juego por Golpes (Stroke Play), si se ha dañado la línea de putt, el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), restaurar la línea de putt a su estado anterior. Un jugador tiene derecho al lie de bola y línea de putt que tenía cuando su bola quedó en reposo. Cualquier persona puede restaurar la línea de putt.

**Decisiones relacionadas con 1-2/0.5 y 1-2/1**

- 13-2/36 Competidor que permite que su compañero-competidor arregle marcas de clavos en su línea de putt
- 16-1a/13 Línea de putt dañada accidentalmente por el contrario, compañero-competidor o sus caddies
- 17-3/2 El contrario o el compañero-competidor que atiende la bandera para el jugador no la quita; la bola del jugador golpea a la bandera
- 19-1/5 Bola deliberadamente desviada o detenida en green por compañero-competidor
- Ver también "Equidad: Jugador con derecho a lie. Línea de juego y colocación cuando la bola queda en reposo después del golpe" en el índice.

**1-2/1.5****Competidor altera la línea de juego del compañero-competidor.**

**P** En el Juego por Golpes, (Stroke Play) la bola de **A** está situada bajo un rama casi suelta de la que cree que tiene derecho a aliviarse sin penalidad. **A** solicita una decisión. **B**, compañero-competidor de **A**, discute el caso con un árbitro y, durante la conversación levanta la rama y mejora o empeora la línea de juego de **A**. ¿Cuál es la decisión?

**R** Como **B** no alteró las condiciones físicas con la intención de afectar el juego del hoyo de **A**, **B** no infringe la Regla 1-2. **A** no incurre en penalidad. **A** puede reponer la rama, pero no está obligado a hacerlo. (Revisada)

**1-2/2****Proteger la línea de putt del viento**

**P** ¿Puede un jugador situar su bolsa de golf paralela a la línea de putt para protegerla del viento?

**R** No. Tal acción tomada con la intención de influir en el movimiento de la bola sería una infracción de la Regla 1-2, incluso si la bolsa de golf fuese quitada antes de que se estuviese ejecutando el golpe. (Revisada)

**1-2/3****Romper arbusto en el área a la que puede rodar la bola después de droparla**

**P** Un jugador elige tomar alivio de un área de terreno en reparación en el recorrido. Determina correctamente su punto más cercano de alivio y el área de la longitud de un palo en el que la bola debe ser dropada bajo la Regla 25-1b (i). El jugador es consciente de que hay un pequeño arbusto situado fuera del área de dropaje. Temiendo que su bola pudiese quedar en reposo cerca del arbusto una vez dropada, sin que se requiriese volver a droparla bajo la Regla 20-2c, el jugador rompe intencionadamente y quita parte del arbusto. ¿Cuál es la decisión?

**R** Como el jugador no ha mejorado el área en la que se ha de dropar una bola (es decir, el área en la que la bola debe tocar por primera vez una parte del campo al droparla bajo la Regla 25-1b (i)), no se aplica la Regla 13-2. Sin embargo, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar una acción con la intención de afectar al juego del hoyo mediante la alteración de las condiciones físicas.

El mismo principio se aplica a una situación en la que la bola de un jugador está en reposo, pero teme que se pueda mover. Por ejemplo, si la bola de un jugador está en reposo en una fuerte pendiente en el recorrido y el jugador rompe una rama de un árbol que está unida y que podría interferir con su swing si la bola rodase 3 metros pendiente abajo, el jugador infringe la Regla 1-2 por realizar una acción con la intención de afectar al juego del hoyo alterando las condiciones físicas. (Nueva)

**1-2/3.5****El jugador repara el agujero después de embocar pero antes de que lo haga su contrario, compañero-competidor o compañero**

**P** Después de embocar, un jugador observa que el borde del agujero está mellado. Aplana el borde mellado con la mano y lo alisa. ¿Incorre el jugador en penalidad por la Regla 1-2 si su contrario, compañero-competidor o compañero no ha embocado?

**R** Si el jugador alisó el borde del agujero únicamente para cuidar el campo no infringió la Regla 1-2. No obstante, si el alisado del borde mellado pretendía en alguna forma influir en el movimiento de la bola de su contrario, su compañero-competidor o su compañero, o alterar las condiciones físicas con el intento de afectar al juego del hoyo, infringió la Regla 1-2. Se recomienda que un jugador sólo debiera alisar el borde mellado de un agujero después de que todos los jugadores del grupo o partido hayan completado el juego del hoyo.

Dado que el jugador había embocado, no tiene penalidad bajo la Regla 16-1a o la Regla 13-2.

En una competición Cuatro Bolas, si el compañero del jugador no hubiese completado el juego del hoyo, el compañero incurriría en penalidad por una infracción de la Regla 16-1a (ver la Definición de "Compañero"). (Revisada)

### Decisiones relacionadas

- 16-1a/6 Agujero dañado; procedimiento para el jugador
- 33-2b/2 Recolocar el agujero después que una bola repose cerca de él en el green

## 1-2/4

### El jugador salta cerca del agujero para hacer caer la bola en el agujero

**P** Un jugador cuya bola cuelga sobre el borde del agujero salta cerca del agujero con la esperanza de sacudir la tierra y causar que caiga la bola dentro del agujero. ¿Está el jugador penalizado bajo la Regla 1-2 por tratar de ejercer influencia sobre el movimiento de su bola en juego?

**R** Si la bola del jugador estaba en reposo (o se consideraba que estaba en reposo conforme a la Regla 16-2) y no se movió, no se aplica la Regla 1-2 porque el jugador estaba tratando de mover una bola en reposo y esto está cubierto específicamente por la Regla 18-2a (ver la Excepción 1 a la Regla 1-2). Como la bola no se movió, no hubo penalidad bajo la Regla 18-2a.

Si la bola del jugador estaba en reposo (o se consideraba en reposo conforme a la Regla 16-2) y la bola se movió, la Regla 1-2 no se aplica porque la Regla 18-2a cubre específicamente el caso de una bola en reposo movida por el jugador – ver la excepción 1 a la Regla 1-2. Se considera que el jugador ha causado que se mueva su bola e incurre en una penalidad de un golpe tanto en el Juego por Hoyos como en el Juego por Golpes bajo la Regla 18-2a y la bola debe ser repuesta.

Si la bola del jugador estaba todavía moviéndose cuando el jugador saltó, la Regla 1-2 era la Regla aplicable porque el jugador realizó una acción con la intención de influir en el movimiento de la bola. En el Juego por Hoyos, perdió el hoyo. En el Juego por Golpes, incurrió en una penalidad de dos golpes y debe jugar la bola desde donde quedó en reposo; si la bola fue embocada, el jugador completó el juego del hoyo con su último golpe y debe aplicar una penalidad de dos golpes bajo la Regla 1-2. (Revisada)

### Decisiones relacionadas

- 2-4/2 Bola que cae dentro del agujero después de la concesión del siguiente golpe
- 16-2/2 Bola colgando del borde del agujero quitada de su posición por el contrario antes que el jugador haya determinado su estado.
- 18-2a/23 Bola desplazada del borde del agujero por golpe de enfado
- 18-2b/10 La Bola cae dentro del Agujero después de preparar el Golpe

### 1-2/5

#### El jugador patea con una mano y coge la bola dentro del agujero con la otra

**P** Un jugador cuya bola está en el borde del agujero patea con una mano. Cuando la bola está por debajo del nivel del borde del agujero la coge con la otra mano. ¿Cuál es la decisión?

**R** El jugador detuvo su bola en movimiento intencionadamente.

En Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo (Regla 1-2). En Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en dos golpes de penalidad, tiene que colocar su bola en el borde del agujero y terminar el hoyo (Regla 1-2). Si no lo hace será descalificado por la Regla 3-2 por no terminar el hoyo.

Para que una bola se considere embocada (ver Definición de “Bola Embocada”), debe estar en reposo dentro de la circunferencia del agujero.

#### Decisiones relacionadas

- 16/5.5 Jugador que emboca un putt y su contrario alega que recuperó la bola del agujero antes de que se parara

### 1-2/5.5

#### Un jugador detiene o desvía intencionadamente la bola; desde dónde debe jugarse el siguiente golpe

**P** La bola de un jugador reposa en el recorrido. Tras jugar un golpe de pitch a lo alto de una pendiente, el jugador ve que su bola comienza a rodar hacia atrás en dirección hacia él. Coloca su palo frente a la bola y la detiene. La bola habría rodado solamente unos pocos metros más y habría permanecido en el recorrido, ¿cuál es la decisión?

**R** Como el jugador detuvo intencionadamente la bola, infringe la Regla 1-2. Como la infracción no era grave, incurre en una penalidad de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play). En Juego por Golpes (Stroke Play), debe jugar la bola desde el punto donde la detuvo con su palo – ver la Nota 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador hubiese desviado intencionadamente la bola pero no la hubiese detenido, en el Juego por Hoyos (Match Play) perdería el hoyo. En el Juego por Golpes (Stroke Play), si no ha ocurrido una grave infracción, el jugador incurriría en una penalidad de dos golpes y debe

jugar la bola desde su nueva posición – ver la Nota 2 a la Regla 1-2. En el Juego por Golpes (Stroke Play), si ha ocurrido una grave infracción, el jugador está descalificado.

La Regla 19-2 no es aplicable ya que sólo cubre situaciones en las que un jugador desvía o detiene accidentalmente su bola. (Revisada)

### Decisiones relacionadas

- 20-2c/4 Caddie detiene bola dropada antes de quedar en reposo; cuándo se incurre en penalidad

## 1-2/6 (Reservada)

### 1-2/7

#### Jugador desvía a propósito la bola en movimiento de su compañero en el green

**P** En Cuatro Bolas en Juego por Hoyos, juegan **A-B** contra **C-D**. Todas las bolas están en green de 5 golpes. La bola de **A** está a 1 metro del agujero y la de **B** a 10. Mientras **B** patea, el jugador **A** está situado detrás del agujero en un lugar cercano a la línea de putt de **B**. La bola de **B** se pasa del agujero y sigue rodando hacia donde está **A**. Sin esperar a que la bola de **B** se pare, **A** golpea la bola devolviéndosela a **B**. ¿Cuál es la decisión?

**R** La interferencia intencionada de **A** con el movimiento de la bola de **B** es una infracción de la Regla 1-2. Sin embargo, es **B** el que incurre en la penalidad por esa infracción – el compañero cuya bola estaba en movimiento – y da lugar a la descalificación de **B** para el hoyo. **A** puede continuar representando al bando sin penalidad, ya que la infracción de la Regla 1-2 no le ayudó. (Revisada)

### 1-2/8

#### Jugador aplasta hierba mientras su bola rueda hacia esa zona

**P** La bola de un jugador reposa en el recorrido al pie de una pendiente. El jugador ejecuta un golpe y observa que su bola rueda pendiente abajo hacia el punto desde donde acaba de jugar. Antes de que la bola alcance ese punto el jugador aplasta un trozo de césped, que sobresale, en esa zona con la intención de asegurarse que su bola no quedará en reposo contra el trozo césped que sobresale o dentro del agujero de la chuleta. ¿Infringe el jugador la Regla 1-2?

**R** Si, ya que realizó una acción con la intención de influir en el movimiento de su bola en juego y con la intención de alterar las condiciones físicas afectando al juego del hoyo. Como el aplastar el trozo de césped que sobresalía no fue hecho con el único propósito de cuidar el campo, no se aplica la Excepción 2 a la Regla 1-2.

Si el jugador no se hubiera dado cuenta de que su bola volvía a esa zona, no habría habido infracción de la Regla 1-2. (Revisada)

**1-2/9****Jugador que presiona la bola contra la superficie del green**

**P** Al reponer su bola pero antes de ponerla en juego, un jugador presiona firmemente la bola contra la superficie del green para impedir que sea movida por el viento o por la gravedad. ¿Cuál es la decisión?

**R** Al alterar la superficie del green, el jugador ha infringido la Regla 1-2 por realizar una acción intencionadamente para influir en el movimiento de una bola en juego y para alterar las condiciones físicas que afectan el juego del hoyo.

En el Juego por Hoyos, el jugador pierde el hoyo – Regla 1-2.

En el Juego por Golpes, el jugador incurre en una penalidad de dos golpes y debe jugar la bola como reposa – Regla 1-2. (Revisada – Anteriormente 18-2a/6)

**Decisiones relacionadas**

- 14-5/2 Ejecutar un golpe a una bola que oscila
- 18/2 Bola que oscila en la preparación del golpe
- 20-3d/2 Bola en bunker se mueve más cerca del agujero cuando se quita una obstrucción y la bola no permanecerá en reposo cuando se reponga; todas las demás partes del bunker están más cerca del agujero

**1-2/10****Jugador que se enrolla en una toalla o coloca la toalla en un cactus antes de colocarse**

**P** La bola de un jugador reposa cerca de un cactus, y para jugar la bola el jugador tendría que colocarse con sus piernas tocando el cactus. Para protegerse de las púas del cactus, el jugador enrolla una toalla alrededor de sus piernas antes de colocarse. Entonces juega la bola. ¿Cuál es la decisión?

**R** Siempre que el jugador no infrinja la Regla 13-2 (esto es, tome su colocación limpiamente), no se incumplen las Reglas. Sin embargo, si el jugador colocase la toalla sobre el cactus, el jugador infringiría la Regla 1-2 por alterar las condiciones físicas con la intención de afectar al juego del hoyo; de resultas de ello, perdería el hoyo en el Juego por Hoyos o incurriría en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes. (Revisada – Anteriormente 1-4/11.5)

**Decisiones Relacionadas:**

- 13-3/2 Jugar un golpe de rodillas sobre una toalla

**Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-2: Ver “Ejercer influencia sobre la bola o alterar las condiciones físicas” en el Índice**

## ACUERDO PARA EXCLUIR REGLAS

### 1-3/0.5

#### Cuando se produce un incumplimiento de la Regla 1-3

**P** Mientras caminan hacia el green del 1, **A** y **B** acuerdan que cuando una bola esté fuera de límites droparán una bola en el punto donde la bola se fue fuera de límites bajo la penalidad de un golpe, aunque saben que la penalidad es de golpe y distancia. Alguien escucha la conversación y explica a **A** y **B** que no pueden tomar tal acuerdo. Ningún jugador ha enviado una bola fuera de límites. ¿Cuál es la decisión?

**R** **A** y **B** están descalificados bajo la Regla 1-3 por acordar ignorar la Regla 27-1b.

Aunque **A** y **B** no han actuado todavía conforme a tal acuerdo, incumplieron la Regla 1-3 en el momento en el que se tomó el acuerdo durante la vuelta estipulada.

En el Juego por Hoyos, si los jugadores de un match acuerdan ignorar las Reglas antes de su vuelta estipulada, incumplen la Regla 1-3 si cualquiera de ellos comienza la vuelta estipulada sin haber cancelado el acuerdo.

En el Juego por Golpes, si los competidores acuerdan ignorar las Reglas antes de su vuelta estipulada, cada competidor incumple la Regla 1-3 si un competidor que tomó parte en el acuerdo comienza su vuelta estipulada sin haber cancelado el acuerdo.

### 1-3/1 (Reservada)

### 1-3/2

#### Acuerdo para la concesión de putts cortos

**P** En Juego por Hoyos (Match Play), los dos jugadores se ponen de acuerdo por adelantado para concederse los putts de una longitud determinada. ¿Es este acuerdo contrario a la Regla 1-3?

**R** Para infringir la Regla 1-3 por acordar excluir una Regla, los jugadores deben saber que lo están haciendo. Por lo tanto, la respuesta depende de si los jugadores sabían que la Regla 2-4 sólo permite la concesión del "siguiente golpe" y no les permite acordar por adelantado el concederse putts de una determinada longitud.

Si los jugadores no sabían que las Reglas les impiden acordar la concesión de putts de esta forma, no hay penalidad bajo la Regla 1-3.

Si los jugadores sabían que estaban excluyendo la aplicación de una Regla, entonces están descalificados bajo la Regla 1-3. (Revisada)

**1-3/3****El jugador y su contrario o compañero-competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro**

**P** Un jugador y su contrario o compañero-competidor se ponen de acuerdo para que cada uno repare las marcas hechas por clavos en la línea de putt del otro. ¿Esto infringe la Regla 1-3?

**R** Sí. Se descalificaría a ambos por ponerse de acuerdo para excluir la Regla 16-1a (Tocar la línea de putt).

**1-3/4****Jugadores que dejan de aplicar una penalidad a sabiendas**

**P** En Juego por Hoyos (Match Play), un jugador descubre en el hoyo 2 que lleva 15 palos en la bolsa, infringiendo así la Regla 4-4a, pero su contrario rehúsa aplicar la penalidad. El palo sobrante se declara fuera de juego y el match continúa. El Comité descalificó a ambos jugadores. ¿Es acertada esta decisión?

**R** Sí. Los jugadores se pusieron de acuerdo para no aplicar una penalidad por lo que deberían ser descalificados por la Regla 1-3.

**1-3/5****Jugadores que ignoran que se ha incurrido en penalidad**

**P** En Juego por Hoyos (Match Play), **A** incurrió en un golpe de penalidad por la Regla 12-2 por levantar su bola para identificarla sin anunciar su intención a **B**, su contrario. **A** no contó la penalidad y **B** no reclamó porque ninguno de los dos sabía que tal penalidad existía. ¿Debería el Comité descalificar a ambos jugadores bajo la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para no aplicar una penalidad?

**R** No. Dado que los jugadores ignoraban que se había incurrido en penalidad, no pudo haber acuerdo para no aplicarla.

**Decisiones relacionadas**

- 2-1/1 Los Jugadores incapaces de resolver un problema de Reglas acuerdan considerar el hoyo empatado
- 2-5/8.5 Jugador y contrario acuerdan sobre procedimiento incorrecto; si puede hacerse una reclamación válida después del procedimiento seguido.

**1-3/6****El marcador anota un resultado erróneo a sabiendas y el competidor lo sabe**

**P** En Juego por Golpes (Stroke Play), **B** no terminó un hoyo. Unos cuantos hoyos más tarde se dio cuenta de su error. Su marcador y compañero-competidor, **A**, sabía que **B** había infringido las Reglas y que **B** también lo sabía. No obstante, firmó la tarjeta de **B**. **B** fue descalificado por infracción de la Regla 3-2 (Hoyo sin Terminar). ¿Debería ser penalizado **A** por dejar pasar la infracción a sabiendas?

**R** **A** debería ser descalificado por infracción de la Regla 1-3.

**Decisiones relacionadas**

- 6-6a/5 Marcador que, a sabiendas, da por bueno un resultado equivocado pero el competidor ignoraba que el resultado fuese erróneo
- 33-7/9 Competidor que sabe que un jugador ha infringido las Reglas no informa al jugador o al Comité en tiempo y forma.

**1-3/7****Acuerdo para que el bando que vaya perdiendo después de 18 hoyos de un match a 36 hoyos conceda el match**

**P** Antes de una competición a 36 hoyos (Juego por Hoyos), los jugadores acuerdan que solo jugarán 18 hoyos y que el que vaya perdiendo en ese momento concederá el match. ¿Puede hacerse?

**R** No. Deberían ser descalificados ambos jugadores por la Regla 1-3 por ponerse de acuerdo para no cumplir una de las condiciones de la competición (Regla 33-1).

**Decisiones relacionadas**

- 2-4/21 Forma equivocada de juego utilizada para decidir qué bando concede el match
- 6-1/1 Forma de juego errónea utilizada en Match Play
- 33-1/4 Match decidido mediante modalidad equivocada por acuerdo de los jugadores

**Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-3: Ver “Acuerdo para excluir Reglas” en el Índice**

## EQUIDAD

### 1-4/1

#### Jugador que falla el golpe por haber sido distraído por una bola que se le cae a otro jugador

**P** Cuando **A** subía el palo, **B** accidentalmente dejó caer una bola que fue a parar a unos quince centímetros de la bola de **A**. La aparición de la bola hizo sobresaltar a **A** originando que fallase el golpe. ¿Debería permitírsele a **A**, en equidad, repetir el golpe?

**R** No. Las distracciones ocurren con frecuencia y el jugador tiene que aceptarlas.

### 1-4/2

#### Bola que queda adherida a la cara del palo después de un golpe

**P** Un jugador juega un golpe desde arena mojada o terreno blando y la bola queda adherida a la cara del palo. ¿Cuál es la decisión?

**R** En equidad (Regla 1-4), la bola debería ser dropada, sin penalidad, tan cerca como fuere posible del punto donde se encontraba el palo cuando la bola se quedó pegada. Ver también la Decisión 14-4/1.

### 1-4/3

#### Bandera clavada en el green lejos del agujero por un "gracioso"

**P** Un gracioso quita la bandera del agujero y la clava en el green a cierta distancia del agujero. Los jugadores que se acercan al green ignoran este hecho y juegan hacia la bandera y no hacia el agujero. ¿Pueden los jugadores repetir sus golpes?

**R** No. En equidad (Regla 1-4), los jugadores deben aceptar la ventaja o desventaja de lo sucedido.

### 1-4/4

#### Jugador que golpea por enfado una bola del grupo que le sigue

**P** **A** estuvo a punto de ser alcanzado por una bola jugada por un jugador del grupo que venía detrás de él. Enfadado, golpeó la bola hacia el grupo. ¿Se considera que **A** ha jugado un golpe de práctica o una bola equivocada?

**R** No. Sin embargo, en equidad (Regla 1-4), **A** incurre en la penalidad general de pérdida del hoyo en Juego por Hoyos (Match Play) o dos golpes en Juego por Golpes (Stroke Play).

### Decisiones relacionadas

- 7-2/5.5 Jugador encuentra una bola y la golpea hacia el jugador que la perdió

#### 1-4/5

### Para quitar una Obstrucción en un Obstáculo sería necesario Mover un Impedimento Suelto

**P** En un obstáculo, la bola de un jugador está apoyada en una obstrucción móvil. Un impedimento suelto reposa sobre la obstrucción de tal forma que el jugador no puede quitar la obstrucción sin mover también el impedimento suelto. La Regla 24 permite al jugador quitar la obstrucción móvil, pero la Regla 23 no le permite mover el impedimento suelto. ¿Cuál es el procedimiento?

**R** El jugador puede quitar la obstrucción de acuerdo con la Regla 24-1, como el impedimento suelto se moverá en el proceso, en equidad (Regla 1-4) el jugador no incurre en penalidad y debe reponer el impedimento suelto tan cerca como sea posible del punto donde reposaba originalmente. Si el jugador no coloca el impedimento suelto tal y como se requiere, en equidad (Regla 1-4) y en vista del propósito de la Regla 13-4, perdería el hoyo en el Juego por Hoyos (Match Play) o incurriría en una penalidad de dos golpes en el Juego por Golpes (Stroke Play).

### Decisiones relacionadas

- 13-4/16 Quitar un impedimento suelto que cubre una bola que resulta equivocada en obstáculo de agua
- 13-4/35.7 Jugador que considera su Bola injugable en bunker, levanta su bola y después quita un impedimento suelto situado en el bunker
- 23-1/6.5 Quitar impedimentos sueltos del sitio en el que debe ser colocada la bola
- 23-1/7 Impedimento suelto que afecta al lie de la bola se mueve al levantar una bola
- 23-1/8 Impedimentos sueltos que afectan al lie de la bola quitados mientras la bola está levantada

#### 1-4/6 (Reservada)

#### 1-4/7

### Bola perdida en obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa del obstáculo de agua

**P** Una bola está perdida. Puede estar bien en un obstáculo de agua o en agua accidental que rebosa el obstáculo. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?

**R** En equidad (Regla 1-4), el jugador debe proceder bajo la Regla de obstáculo de agua.

## Decisiones relacionadas

- 25/2 Desbordamiento de un Obstáculo de Agua

### 1-4/8

## El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental; el punto más cercano de alivio del agua accidental está en el camino

**P** La bola de un jugador reposa en un camino pavimentado y quiere aliviarse de acuerdo con la Regla 24-2b (i). Parece que el punto más cercano de alivio estará en un gran charco de agua accidental junto al camino y el punto más cercano de alivio del agua accidental bajo la Regla 25-1b (i) estaría de nuevo en el camino ¿Cuales son las opciones del jugador?

**R** El jugador puede proceder de acuerdo con la Regla 24-2 y después, si es aplicable, con la 25-1. No tiene derecho a aliviarse de la obstrucción inamovible y del agua accidental en un solo procedimiento, excepto si después de proceder conforme a estas Reglas, se encuentra básicamente en el mismo lugar en el que empezó y está claro que dicho procedimiento es necesario para aliviarse de ambas condiciones.

Por lo tanto, el jugador debería proceder como sigue:

1. Puede levantar la bola y droparla de acuerdo con la Regla 24-2b (i) en el agua accidental.
2. Puede jugar la bola como repose o aliviarse del agua accidental en cuyo caso la levantaría y la droparía de acuerdo con la Regla 25-1b (i).
3. Si al dropar la bola ésta queda en reposo en una posición en la que existe interferencia del camino, el jugador puede jugar la bola como repose o proceder de acuerdo con la Regla 24-2b (i). Si el punto más cercano de alivio está en el agua accidental el jugador puede, en equidad (Regla 1-4), como opción adicional, aliviarse sin penalidad de la siguiente manera: Utilizando la nueva posición de la bola en el camino, determinará el punto más cercano de alivio del camino y del agua accidental y que no esté en un obstáculo ni en un green. El jugador levantará la bola y la dropará dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del agujero, en una parte del campo que evite la interferencia del camino y del agua accidental y que no esté en un obstáculo ni en un green.

Si la bola dropada rueda a una posición en la que existe interferencia del camino o del agua accidental, se aplica la Regla 20-2c.

Se aplicaría el mismo principio si existiese interferencia de dos condiciones cualesquiera, es decir, agua accidental, un hoyo hecho por un animal de madriguera, una obstrucción inamovible, por las cuales hay alivio sin penalidad, y que al aliviarse de una de las condiciones se produjese interferencia de la segunda.

## Decisiones relacionadas

- 25-1b/11.5 Bola en agua accidental dentro de terreno en reparación; si el jugador tiene derecho a aliviarse de ambas condiciones procediendo en una sola vez

**1-4/8.5**

**El punto más cercano de alivio de un camino está en agua accidental, el punto más cercano de alivio del agua accidental está otra vez en el camino; no es factible para el jugador dropar la bola dentro de la zona de agua accidental.**

**P** En las circunstancias descritas en la Decisión 1-4/8, si la naturaleza de la zona de agua accidental fuera tal que no resultase factible o resultase imposible para el jugador dropar la bola dentro del área de agua accidental al obtener alivio del camino. ¿Cómo puede proceder el jugador?

**R** Si no es factible para el jugador proceder bajo una de las dos Reglas, puede, en Equidad (Regla 1-4) obtener alivio sin penalidad de la siguiente manera: Usando la posición de la bola en el camino, se determinará el punto más cercano de alivio de los dos, del camino y del agua accidental que no esté en un obstáculo ni en un green. El jugador debe levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo del punto más cercano de alivio, no más cerca del agujero, en una parte del campo que evite la interferencia del camino y del agua accidental y que no esté ni en un obstáculo ni en un green.

Se consideraría no factible para el jugador dropar la bola en la zona de agua accidental, si el agua accidental fuese tan profunda que requiriese un esfuerzo irrazonable para recuperar una bola que reposa en esta zona de agua accidental (Ver Decisión 25-1/1).

Otros ejemplos de condiciones en las cuales se consideraría no factible para el jugador dropar la bola incluirían:

- Dentro o debajo de una obstrucción inamovible tal, que resultase imposible o extremadamente difícil dropar la bola (por ejemplo, dentro de un edificio cerrado o debajo de un refugio para la lluvia que se ha construido sobre la superficie del suelo)
- Dentro de un gran agujero hecho por un cuidador del campo o una zona similar de terreno en reparación desde la cual no sería razonable esperar que el jugador jugase una bola.

**1-4/9****Nido de pájaro interfiere con el golpe**

**P** La bola de un jugador queda en reposo en un nido de pájaros, o tan cerca del nido que no podría ejecutar un golpe sin dañarlo. En equidad (Regla 1-4), ¿tiene el jugador otras opciones además de jugar la bola como reposa o, si fuera aplicable, proceder bajo la Regla 26 o 28?

**R** Sí. No es razonable esperar que el jugador juegue desde tal situación, ni justo obligar al jugador a incurrir en un golpe de penalidad bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable).

Si la bola reposa en el recorrido, el jugador puede, sin penalidad, dropar una bola dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido y que no está ni en un obstáculo

ni en un green. La bola al ser dropada debe golpear primero una parte del campo en el recorrido.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede dropar una bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido. Si es posible, la bola debe ser dropada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en ambos casos no más cerca del agujero. Si no le es posible al jugador dropar la bola en un obstáculo, puede droparla, bajo penalidad de un golpe, fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposa la bola original entre el agujero y el punto en el que se dropa la bola.

Si la bola reposa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una bola en el punto más cercano no más cerca del agujero y no en un obstáculo que le permitiría dar su golpe sin dañar el nido.

Si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea el nido de pájaro hace que el golpe sea claramente impracticable o si el daño al nido de pájaros se produciría solamente debido al uso de un golpe claramente irrazonable o una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales, entonces no puede obtener alivio como se expone arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 o 28 si son aplicables. (Revisada)

## 1-4/10

### Situación peligrosa; serpiente de cascabel o abejas interfieren con el juego

**P** La bola de un jugador queda en reposo en una situación peligrosa para el jugador, por ejemplo, cerca de una serpiente de cascabel viva o una colmena de abejas. En equidad (Regla 1-4), ¿tiene el jugador otras opciones además de jugar la bola como reposa o, si fuera aplicable, proceder bajo la Regla 26 ó 28?

**R** Sí. No es razonable esperar que el jugador juegue desde tal situación peligrosa, ni justo obligar al jugador a incurrir en penalidad bajo la Regla 26 (Obstáculos de agua) o la Regla 28 (Bola injugable).

Si la bola reposa en el recorrido, el jugador puede, sin penalidad, dropar una bola dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso y que no esté ni en un obstáculo ni en un green.

Si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede dropar una bola, sin penalidad, dentro de la distancia de un palo y no más cerca del agujero que el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso. Si es posible, la bola debe ser dropada en el mismo obstáculo y, si no es posible, en un obstáculo similar cercano, pero en ambos casos no más cerca del agujero. Si no le es posible al jugador dropar la bola en un obstáculo, puede droparla, bajo penalidad de un golpe, fuera del obstáculo, manteniendo el punto donde reposa la bola original entre el agujero y el punto en el que se dropa la bola.

Si la bola reposa en el green, el jugador puede, sin penalidad, colocar una bola en el punto más cercano no más cerca del agujero que no sea peligroso y no esté en un obstáculo.

Si la interferencia por cualquier otra cosa que no sea la situación peligrosa hace que el golpe sea claramente impracticable o si la situación sería peligrosa sólo debido al uso de un

golpe claramente irrazonable o una colocación, swing o dirección de juego innecesariamente anormales, entonces no puede obtener alivio como se expone arriba, pero nada le impide proceder bajo la Regla 26 o 28 si son aplicables. (Revisada)

### Decisiones relacionadas

- 33-8/22 Regla local tratando los montículos de hormigueros como terreno en reparación

### 1-4/11

#### Significado de "Situación Peligrosa"

**P** De acuerdo con la decisión 1-4/10, una bola que reposa cerca de una serpiente de cascabel viva o de un nido de abejas es una "situación peligrosa" y se concede el alivio por equidad. Si la bola de un jugador queda en reposo en o cerca de una zona de plantas como hiedra venenosa, cactus u ortigas, ¿se aplica lo previsto en la Decisión 1-4/10?

**R** No. El jugador debe jugar la bola como repose, o si son aplicables, proceder de acuerdo con la Regla 26 (Obstáculos de Agua) o la Regla 28 (Bola Injugable).

La decisión 1-4/10 contempla una situación que no tiene que ver con las condiciones que se encuentran normalmente en el campo. Un lie desagradable es un caso frecuente que el jugador debe aceptar.

### 1-4/12

#### Jugador infringe Reglas más de una vez; Si se deberían aplicar penalidades múltiples

Surgen situaciones antes o como resultado de un golpe en las que un jugador infringe una sola Regla más de una vez, o infringe Reglas distintas, en un solo acto o en actos diferentes pero secuenciales. La cuestión que surge es si es apropiado aplicar una penalidad para cada infracción por separado.

Las Reglas establecen expresamente que no se han de aplicar penalidades múltiples en determinadas situaciones (por ejemplo, Reglas 15-2, 18, 20-7 y 21). Sin embargo, hay muchas otras situaciones en las que pueden ocurrir múltiples infracciones de las Reglas y las Reglas por sí mismas no especifican expresamente si se debería o no aplicar una penalidad a cada infracción por separado. En tales casos se aplica la equidad (Regla 1-4), y se deberían usar los siguientes principios:

#### 1. Una acción da lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo: En el Juego por Golpes, la bola de un competidor en el green golpea la bola de un compañero-competidor infringiendo la Regla 19-5a y después golpea la bola de otro compañero-competidor, infringiendo también la 19-5a. La decisión sería una única penalidad de dos golpes.

#### 2. Una acción da lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplica una sola penalidad.

Ejemplo: en el Juego por Golpes, un competidor está considerando el jugar su bola desde el bunker con el putt y rastrilla una huella de pié en el bunker en su línea de juego. Han sido infringidas tanto la Regla 13-2 como la 13-4a. La decisión sería una única penalidad de dos golpes.

### **3. Acciones relacionadas dan lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplica una sola penalidad.**

Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor realiza varios swings de práctica en un obstáculo, tocando el suelo cada vez. Los swings de práctica son acciones relacionadas que infringen una sola Regla. La decisión sería una única penalidad de dos golpes bajo la Regla 13-4b (ver la Decisión 13-4/3 pero ver también el Principio 6 Ejemplo 3).

Ejemplo 2: **A** y **B** son compañeros-competidores jugando un hoyo par tres. **B** ha de jugar primero y **A** pregunta a **B** si es mejor jugar a centro de green o jugar a bandera a lo que **B** aconseja que es mejor jugar a centro de green. **A** entonces pregunta qué palo va a usar **B**. **B** dice que va a pegar un hierro seis. Después del golpe de **B**, que se queda corto de green, **A** pregunta a **B** si lo había pegado bien y **B** le confirma que sí. **A** entonces da su golpe. La decisión es que ambos competidores incurren en una sola penalidad de dos golpes bajo al Regla 8-1 por pedir o dar tres partes relacionadas de información, todas las cuales podrían ayudar a **A** en su selección de palo para su siguiente golpe y la forma de jugarlo. (Pero ver también el Principio 6 Ejemplo 2).

### **4. Acciones relacionadas dan lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplica una sola penalidad.**

Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor está pensando patear su bola desde un bunker y rastrilla varias pisadas en el bunker en su línea de juego. Tanto la Regla 13-2 como la Regla 13-4a han sido infringidas en múltiples ocasiones por acciones relacionadas. La decisión sería una sola penalidad de dos golpes.

Ejemplo 2: En el Juego por Golpes, la bola de un competidor se mueve antes de preparar el golpe y, mientras que está en movimiento, es accidentalmente detenida por el palo del competidor infringiendo la Regla 19-2 y quedando en reposo contra él. El competidor mueve entonces el palo, de resultas de lo cual se mueve su bola – una infracción de la Regla 18-2a. Estas acciones relacionadas darían lugar a una sola penalidad de un golpe (ver la Decisión 19-2/1.5).

### **5. Acciones no relacionadas dan lugar a la infracción de dos Reglas – Se aplican penalidades múltiples.**

Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor (1) toca el suelo en un obstáculo con su palo mientras ejecuta swings de prácticas en él, y (2) mejora su línea de juego doblando un arbusto con su mano. La Decisión sería una penalidad de dos golpes bajo la Regla 13-4 (tocar con su palo el suelo del obstáculo) y una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 13-2 (por el acto no relacionado de mejorar su línea de juego moviendo algo en crecimiento), dando una penalidad total de cuatro golpes (ver Decisión 13-4/28).

Ejemplo 2: Continuando con el Ejemplo 2 del Principio 4, si la bola no es repuesta antes de que el competidor ejecute su siguiente golpe, el no reponer la bola es una acción no relacionada y el competidor incurre en una penalidad adicional de dos golpes bajo la Regla 18-2a.

## 6. Acciones no relacionadas dan lugar a la infracción de una Regla más de una vez – Se aplican penalidades múltiples.

Ejemplo 1: En el Juego por Golpes, un competidor (1) pisa intencionadamente la línea de putt de otro jugador con el propósito de mejorar la línea, y entonces (2) detiene su propia bola en movimiento a propósito después de que empezó a moverse sin causa aparente antes de preparar el golpe. Como las dos acciones no están relacionadas, la decisión sería de dos penalidades separadas, cada una de dos golpes, por infracciones de la Regla 1-2, dando una penalidad total de cuatro golpes.

Ejemplo 2: **A** y **B** son compañeros-competidores esperando a que se quede libre el green de un hoyo par tres. **A**, que ha estado golpeando todos sus hierros a la derecha del objetivo, pregunta a **B** si él (**A**) se ha estado alineando mal. **B** confirma que **A** se ha estado alineando mal. Una vez que el green se queda libre **A** pregunta a **B** qué palo va a jugar **B**. **B** no contesta. La decisión sería que **A** y **B** incurren ambos en una penalidad de dos golpes por pedir y dar consejo sobre la alineación de **A** (consejo sobre el método de ejecutar un golpe). **A** incurre en una penalidad adicional de dos golpes por pedir información a **B**, que podría ayudar a **A** en su selección de palo. Aunque ambas solicitudes de **A** son infracciones de la misma Regla (Regla 8-1) su carácter es suficientemente diferente para merecer dos penalidades separadas.

Ejemplo 3: Continuando con el Ejemplo 1 del Principio 3, el competidor ejecuta entonces un golpe y no consigue sacar la bola del obstáculo. Hace otros dos swings de práctica en el obstáculo, tocando de nuevo el suelo cada vez. La decisión sería dos penalidades separadas de dos golpes bajo la Regla 13-4b. La relación entre las acciones se rompió por el golpe intermedio del competidor (ver también la Decisión 1-4/14).

A los efectos de esta Decisión:

- al juzgar si dos acciones están o no relacionadas, el Comité debería considerar, entre otras cosas, la similitud de las acciones, cómo de cerca están entre ellas en términos de tiempo y lugar y si hay eventos intermedios;
- cada sub-sección principal de una Regla se considera una Regla separada (por ejemplo las Reglas 1-2, 1-3 y 1-4 se consideran Reglas separadas); y
- las siguientes sub-secciones (pero sólo éstas) se consideran también Reglas separadas: 4-3a, 4-3b, 13-4a, 13-4b, 13-4c, 14-2a, 14-2b, 16-1a, 16-1b, 16-1c, 16-1d, 16-1e, 16-1f, 17-3a, 17-3b, 17-3c, 18-2a y 18-2b. (Revisada)

### 1-4/13

#### Jugador advertido de la infracción de una Regla; El jugador infringe la misma Regla antes del golpe.

**P** En el Juego por Golpes, un competidor cuya bola reposa en un bunker, hace un swing de prácticas y toca el suelo en el bunker con su palo. Su compañero-competidor le advierte que su acción puede ser una infracción de las Reglas. El competidor no está de acuerdo y efectúa varios swings de prácticas más antes de efectuar su golpe, tocando cada vez la arena, ¿Cuál es la penalidad?

**R** Como el competidor fue correctamente advertido de que al tocar el terreno en el bunker con su palo durante un swing de prácticas era una infracción de la Regla (Regla 13-4b), no es aplicable el tercer principio de la Decisión 1-4/12. Por tanto, el competidor está penalizado con cuatro golpes, dos golpes por la infracción inicial y dos golpes por todas las sucesivas infracciones cuando fueron hechos los swings de prácticas adicionales.

### Decisiones relacionadas

- 13-4/3 Tocar el suelo en un obstáculo con varios swings de práctica
- 13-4/28 Apoyar el palo, mover impedimentos sueltos y mejorar el área del swing que se desea efectuar en un obstáculo

### 1-4/14

#### Jugador infringe la misma Regla antes y después del golpe.

**P** En el Juego por Golpes, un competidor cuya bola reposa en un bunker hace un swing de prácticas, tocando el suelo del bunker con su palo infringiendo la Regla 13-4. Ejecuta el golpe, pero la bola permanece en el bunker. Antes de su siguiente golpe, hace otro swing de prácticas, tocando de nuevo el suelo del bunker. ¿Cuál es la penalidad?

**R** El competidor incurre en dos penalidades separadas cada una de dos golpes, por infracciones de la Regla 13-4, dando una penalidad total de cuatro golpes. El tercer principio de la Decisión 1-4/12 no se aplica en este caso puesto que el jugador efectuó un golpe entre las dos infracciones.

### 1-4/15

#### Jugador infringe dos Reglas con penalidades diferentes; se aplica la penalidad más severa.

**P** En el Juego por Golpes, un competidor está buscando su bola debajo de un árbol. Accidentalmente él mueve su bola con el pie infringiendo la Regla 18-2a y, al mismo tiempo rompe una rama, mejorando el área del swing que desea efectuar infringiendo la Regla 13-2. ¿Cuál es la Decisión?

**R** El competidor ha infringido dos Reglas como resultado de una sola acción. De conformidad con el segundo principio de la Decisión 1-4/12 el competidor incurre solamente en una penalidad. Sin embargo, en este caso, las Reglas que han sido infringidas por el competidor tienen diferentes penalidades (Es decir. La Regla 18-2a conlleva un golpe de penalidad y la Regla 13-2 conlleva dos golpes de penalidad). En tales circunstancias, en equidad (Regla 1-4) debe aplicarse la más severa de las dos penalidades y por tanto el competidor está penalizado con dos golpes por la Regla 13-2.

Si las mismas circunstancias surgen en el Juego por Hoyos, el jugador perdería el hoyo por infracción de la Regla 13-2.

**Decisiones relacionadas con las Decisiones 1-4/12 a 1-4/15, cuando se aplica penalidad múltiple: Ver “Penalidades Múltiples (Situaciones)” en el Índice**

**Otras decisiones relacionadas con la Regla 1-4: Ver “Equidad” en el Índice**