

SECCION V – El Jugador

REGLA VI – El Jugador

Definiciones

Todos los términos definidos están en *letra cursiva* y aparecen listados alfabéticamente en la sección *Definiciones*.

6-1. Reglas, condiciones de la competencia

El *jugador* y su "*caddie*" son responsables de conocer las Reglas. El *jugador* incurre en la penalidad aplicable por la infracción a una *Regla* por parte de su "*caddie*" durante una *vuelta estipulada*.

6-2. Handicap

a. Juego por hoyos

Antes de iniciar un *partido* en una competencia con *handicap*, los jugadores deberían informarse entre sí sus respectivos *handicaps*. Si un *jugador* comienza un *partido* habiendo declarado un *handicap* más alto que aquel a que tiene derecho y con ello afecta el *número de golpes* a dar o a recibir, es **descalificado**; de otra manera, el *jugador* debe jugar con el *handicap* declarado.

b. Juego por golpes

En cualquier vuelta de una competencia con *handicap*, el *competidor* debe asegurarse de que su *handicap* esté anotado en su tarjeta antes de entregarla al *Comité*. Si no aparece un *handicap* anotado en su tarjeta antes de entregarla (Regla 6-6b), o si el *handicap* anotado es más alto que aquel al que tiene derecho y con ello afecta el *número de golpes* recibidos, es **descalificado** de la competencia con *handicap*; de otra manera, el "*score*" quedará en firme.

Nota. Es responsabilidad del *jugador* saber en qué hoyos se dan o se reciben golpes de handicap.

6-3. Hora de salida y grupos

a. Hora de salida

El *jugador* debe iniciar el *juego* a la hora establecida por el *Comité*.

b. Grupos

En el *juego por golpes* el *competidor* debe permanecer durante la totalidad de la *vuelta en el grupo* conformado por el *Comité*, a no ser que el *Comité* autorice o ratifique un cambio.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-3:
Descalificación.

(Mejor Bola y Cuatro Bolas - Ver Regla 30-3a y 31-2).

SECCION V – El Jugador

REGLA VI – El Jugador

Nota: En las condiciones de una competencia el *Comité* puede establecer (Regla 33-1) que, si el *jugador* se presenta en su *sitio de salida*, listo para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a la hora designada para su salida, si no existen circunstancias que justifiquen levantar la penalidad de descalificación según la Regla 33-7, la penalidad por no iniciar el juego a la hora establecida, es **la pérdida del primer hoyo en el juego por hoyos, o de dos golpes en el primer hoyo del juego por golpes**, en lugar de la descalificación.

6-4. "Caddie"

El *jugador* puede ser asistido por un "caddie", pero está limitado a utilizar un solo "caddie" a la vez, en cualquier momento.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-4:

Juego por hoyos - Al terminar el hoyo en el cual se descubrió la infracción, el estado del partido será reajustado deduciendo un hoyo por cada hoyo en que se cometió la infracción; máxima deducción por vuelta - Dos hoyos.

Juego por golpes - Dos golpes por cada hoyo donde se haya cometido cualquier 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 hoyo siguiente.

Un jugador que tenga más de un "caddie" en infracción de esta Regla debe, inmediatamente después de que se descubra que ha ocurrido una infracción, asegurarse de no tener más de un "caddie" al mismo tiempo durante lo que queda de la vuelta estipulada. De lo contrario, el jugador es descalificado.

Competencias "bogey" y par - Penalidades iguales a aquellas para el juego por hoyos.

Competencias "stableford" - ver la Nota 2 a la Regla 32-1b.

Nota: El *Comité* puede, en las condiciones de una competencia (Regla 33-1), prohibir el uso de "caddies" o restringir al *jugador* en la escogencia de "caddie".

6-5. La bola

La responsabilidad de jugar la bola correcta es del jugador. Todo jugador debería colocar una marca de identificación en su bola.

6-6. "Score" en el juego por golpes

SECCION V – El Jugador

REGLA VI – El Jugador

a. Anotación del “score”

Después de cada *hoyo* el *anotador* debería verificar el “score” con el *competidor* y anotarlo. Al completar la vuelta, el *anotador* debe firmar la tarjeta y entregarla al *competidor*. Si más de un *anotador* lleva los “scores”, cada uno debe firmar la parte por la cual es responsable.

b. Firma y entrega de tarjetas

Después de completar la vuelta, el *competidor* debería verificar su “score” anotado para cada *hoyo* y resolver cualquier duda con el *Comité*. El *competidor* debe asegurarse de que el *anotador* o anotadores hayan firmado la tarjeta, firmarla él también y entregarla al *Comité* lo antes posible:

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-6b:

Descalificación.

c. Modificación de la tarjeta

La tarjeta de “score” no puede modificarse después de que el *competidor* la haya entregado al *Comité*.

d. “Score” equivocado en un hoyo

El *competidor* es responsable de la exactitud del “score” anotado en su tarjeta para cada uno de los *hoyos*. Si entrega un “score” más bajo en cualquier *hoyo* que el realmente obtenido, es **descalificado**. Si entrega un “score” más alto en cualquier *hoyo* que el realmente obtenido, el “score” entregado quedará en firme.

Nota 1: el *Comité* es responsable de la suma de los “scores” y de la aplicación del handicap anotado en la tarjeta - ver Regla 33-5.

Nota 2: en el *juego por golpes a cuatro bolas*, ver también las Reglas 31-4 y 31-7a.

6-7. Demora indebida; juego lento

El *jugador* debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con las normas sobre el ritmo de *juego* que el *Comité* pueda establecer. El *jugador* no debe demorar indebidamente el juego entre la terminación de un *hoyo* y el *juego* desde el siguiente *sitio de salida*.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-7:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes.

Competencias bogey y par - Ver Nota 3 a la Regla 32-1a

Competencias stableford - Ver Nota 3 a la Regla 32-1b.

Infracciones subsiguientes – Descalificación.

SECCION V – El Jugador

REGLA VI – El Jugador

Nota 1: si el *jugador* demora indebidamente el *juego* entre hoyos está demorando el *juego* del *hoyo* siguiente y, excepto en las competencias "bogey", par y "stableford" (ver Regla 32), la penalidad se aplicará en ese *hoyo*.

Nota 2: con el objeto de prevenir el *juego* lento, el *Comité* puede incluir en las condiciones de una competencia, normas sobre el ritmo de juego (Regla 33-1), estableciendo un lapso de tiempo máximo permitido para completar una *vuelta estipulada*, un *hoyo* o un *golpe*.

Solamente en el *juego por golpes*, el *Comité* puede, bajo la respectiva condición, modificar la penalidad por infringir esta *Regla* según lo siguiente:

Primera infracción - Un golpe;
Segunda infracción - Dos golpes;
Infracciones subsiguientes - Descalificación.

6-8. Interrupción del juego; reanudación del juego

a. Cuándo se permite

El *jugador* no debe interrumpir el *juego* excepto cuando:

- (i) el *Comité* haya suspendido el *juego*;
- (ii) considera que existe un peligro debido a rayos;
- (iii) está esperando una decisión del *Comité* sobre un aspecto dudoso o en conflicto (Reglas 2-5 y 34-3); o
- (iv) existe otra razón válida como una enfermedad repentina.

El mal tiempo en sí, no constituye razón válida para interrumpir el *juego*.

Si el *jugador* interrumpe el *juego* sin permiso expreso del *Comité* debe informar a éste tan pronto sea posible. Si procede según lo anterior y el *Comité* encuentra que su razón es válida, el *jugador* no incurre en penalidad. De otra manera, el jugador es **descalificado**.

Excepción en *juego por hoyos*: los *jugadores* que de mutuo acuerdo interrumpen un *juego por hoyos* no serán objeto de descalificación, a no ser que dicha interrupción demore la *competencia*.

Nota: el abandono de la cancha, de por sí, no constituye una interrupción del juego.

b. Procedimiento cuando el juego es suspendido por el *Comité*

Cuando el *juego* es suspendido por el *Comité*, si los jugadores en un *partido* o en un *grupo* están entre el *juego* de dos hoyos, no deben reanudar el *juego* hasta cuando el *Comité* ordene su reanudación. Si han empezado el *juego* de un *hoyo*, pueden interrumpir el *juego* inmediatamente o continuar el *juego* del *hoyo*, con la condición de que lo hagan sin demora.

Si eligen continuar el *juego* del *hoyo*, pueden interrumpir el *juego* antes de completar el *hoyo*. En cualquier caso, debe interrumpirse el *juego* luego de haber completado el *hoyo*.

Los jugadores deben reanudar el juego cuando el *Comité* así lo ordene.

SECCION V – El Jugador

REGLA VI – El Jugador

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-8b: Descalificación.

Nota: el *Comité* puede disponer en las condiciones de la *competencia* (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas, el *juego* debe interrumpirse inmediatamente después de la orden de suspensión del *Comité*. Si un *jugador* no interrumpe el *juego* de inmediato, es **descalificado**, a no ser que existan circunstancias que justifiquen no aplicar esta penalidad según lo previsto en la Regla 33-7.

c. Levantar la bola cuando se interrumpe el juego

Cuando un *jugador* interrumpe el *juego* de un *hoyo* según la Regla 6-8a, puede levantar su *bola*, sin penalidad, únicamente si el *Comité* ha suspendido el *juego* o si existe una razón válida para *levantar la bola*. Antes de levantar su *bola*, el *jugador* debe *marcar su posición*. Si el *jugador* interrumpe el *juego* y levanta su *bola* sin permiso expreso del *Comité*, en el momento de presentarse ante el *Comité* (Regla 6-8a), debe informarle que levantó la *bola*.

Si el *jugador* levanta la *bola* sin una razón válida, no marca la posición de la *bola* antes de levantarla, u omite informar que levantó la *bola*, incurre en una **penalidad de un golpe**.

d. Procedimiento para la reanudación del juego

El *juego* debe reanudarse en el lugar donde fue interrumpido, aún cuando la reanudación tenga lugar el día siguiente. El *jugador* debe, ya sea antes o al momento de reanudar el juego, proceder de la siguiente manera:

- (i) si el *jugador* levantó la *bola*, debe, siempre que haya tenido derecho a levantarla según lo dispuesto en la Regla 6-8c, colocar una *bola* en el sitio de donde se levantó la *bola original*. De otra manera, debe colocar la *bola original* en el punto de donde fue levantada;
- (ii) si el *jugador* con derecho a levantar su *bola* conforme a la Regla 6-8c, no lo hizo, puede levantar, limpiar y reponer la *bola*, o sustituir una *bola* en el sitio del cual se levanta la *bola original*. Antes de levantar la *bola*, debe *marcar su posición*; o
- (iii) si la *bola* de un *jugador*, o su *marcador*, fueron movidos (aún por el viento o el agua) durante el tiempo que el juego estuvo interrumpido, se debe colocar una *bola* o un *marcador de bola* en el sitio del cual la *bola* o el *marcador original* fueron movidos.

Nota: si es imposible determinar el sitio en donde debe colocarse la *bola*, este debe ser estimado y la *bola* debe colocarse en el punto estimado. Lo previsto en la Regla 20-3c no se tiene en cuenta.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 6-8c o d: Juego por hoyos - Pérdida del hoyo; Juego por golpes - Dos golpes.

Si un jugador incurre en la penalidad general por infracción a la Regla 6-8d, no se le impondrá una penalidad adicional bajo la Regla 6-8c.