

REGLA 23

Four-Ball

Propósito: La Regla 23 cubre el Four-Ball (jugado en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes)), donde tu y tu compañero competís como un bando y cada uno jugáis una bola individualmente. El resultado de vuestro bando para un hoyo es el resultado más bajo de los dos en ese hoyo.

23.1 Resumen de Four-Ball

Four-Ball es una modalidad de juego (en *match play* (juego por hoyos) o *stroke play* (juego por golpes)) implicando *compañeros* donde tu y tu *compañero* competís como un *bando*, y cada uno de vosotros juega su propia bola, y el resultado de tu *bando* para un hoyo es el resultado más bajo de los dos en ese hoyo.

23.2 Anotando Resultados en Four-Ball

23.2a Resultado de Tu Bando para el Hoyo en Match Play (Juego por Hoyos) y Stroke Play (Juego por Golpes)

- Cuando ambos *compañeros embocan* o de otra forma completan el hoyo de acuerdo con las Reglas, el resultado más bajo es el resultado de tu *bando* para el hoyo.
- Cuando solo un *compañero emboca* o de otra forma completa el hoyo de acuerdo con las Reglas, el resultado de ese *compañero* es el *resultado de tu bando* para el hoyo. El otro *compañero* no necesita *embocar*.
- Cuando ninguno de los *compañeros emboca* o de otra forma no completa el hoyo de acuerdo con las reglas, tu *bando* no tiene un resultado para el hoyo, lo que significa:
 - » En *match play* (juego por hoyos), tu *bando pierde el hoyo*,

salvo que el *bando* contrario ya haya concedido el hoyo o haya perdido el hoyo de otra manera.

- » En *stroke play* (*juego por golpes*), tu *bando* está **descalificado**, salvo que corrija el error a tiempo.

23.2b Tarjeta de Resultados de Tu Bando en Stroke Play (Juego por Golpes)

Los resultados brutos (gross) del *bando* para cada hoyo deben anotarse en una sola *tarjeta de resultados* y en una competición con hándicap, el hándicap de cada uno de los *compañeros* debe ser anotado en la *tarjeta de resultados*.

Para cada hoyo:

- Debe anotarse el resultado bruto (gross) de al menos uno de los *compañeros* en tu *tarjeta de resultados*.
- No hay penalización por anotar el resultado de más de un *compañero* en la *tarjeta de resultados*.
- Cada resultado en la *tarjeta de resultados* debe ser claramente atribuible al *compañero* que lo hizo; si esto no se hace, tu *bando* está **descalificado**.

Solo uno de los *compañeros* necesita certificar los resultados de los hoyos en la tarjeta de resultados del bando.

DIAGRAMA 23.2b: ANOTACIÓN DE RESULTADOS EN FOUR-BALL STROKE PLAY SCRATCH

Nombres: **John Smith and Kate Smith** Fecha: **10/05/19**

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suma
Kate	4	5	4	6	4	3	6			
John	5	3	5	6	4	3	5			
Resultado del Bando	4	3	5	4	6	4	3	5	37	

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4	4	5	3	4			
John	5	3	4	4	4	3	5				
Resultado del Bando	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Responsabilidades

-  Comité
-  Jugador
-  Jugador y marcador

Firma del Marcador: 

Firma del jugador: 

23.2c Excepción a la Regla 11.2 en Four-Ball



Ver Reglas de Golf
Edición Completa

Para información sobre cuándo la Regla 11.2 no se aplica en Four-Ball.

23.3 Cuándo Empieza y Termina la Vuelta; Cuándo el Hoyo Está Completado



Ver Reglas de Golf
Edición Completa

Para información sobre cuándo empieza una vuelta y termina y cuándo un hoyo está completado en Four-Ball.

23.4 Uno o Ambos Compañeros Pueden Representar Tu Bando

Tu *bando* puede ser representado por un *compañero* durante toda o una parte de la *vuelta*. No es necesario que ambos, tu y tu *compañero*, estéis presentes o, si estáis presentes, que ambos juguéis en todos los hoyos.

23.5 Tus Acciones Afectan el Juego de Tu Compañero

23.5a Puedes Realizar Cualquier Acción con Respecto a la Bola de Tu Compañero que Puedas Realizar

Aunque tu y tu *compañero* jugáis vuestra propia bola:

- Puedes realizar cualquier acción sobre la bola de tu *compañero* que tu *compañero* tenga permitido hacer antes de ejecutar un *golpe*, como *marcar* el punto de reposo de la bola y levantar, *reponer*, *dropar* y colocar la bola.
- Tu y tu *caddie* podéis ayudar a tu *compañero* de la misma manera que el *caddie* de tu *compañero* tenga permitido ayudar.

En *Stroke Play* (*Juego por Golpes*), tu y tu *compañero* no debéis ponerlos de acuerdo para dejar una bola en el *green* y así ayudar a cualquiera de vosotros o a cualquier otro jugador.

23.5b Tu Compañero Es Responsable de Tus Acciones

Cualquier acción llevada a cabo por ti relacionada con la bola o *equipamiento* de tu *compañero*, será considerada como si hubiese sido realizada por tu *compañero*.

Si tu acción infringiese una Regla si esta hubiese sido realizada por el *compañero*, tu *compañero* infringe la Regla e incurre en la penalización resultante.

23.6 Orden de Juego de Tu Bando

Tu y tu *compañero* podéis jugar en el orden que vuestro *bando* considere mejor. Esto significa que cuando es tu turno, cualquiera tu o tu *compañero* podéis jugar.

Excepción - Continuando el Juego del Hoyo Después de Conceder Golpe en Match Play (Juego por Hoyos):

- No debes continuar el juego de un hoyo cuando tu siguiente *golpe* ha sido concedido, si esto ayudase a tu *compañero*.
- Si lo haces, cuenta tu resultado para el hoyo, sin penalización, **pero** el resultado de tu *compañero* para el hoyo no cuenta para el *bando*.

23.7 Compañeros Pueden Compartir Palos

Tu y tu *compañero* estáis autorizados a compartir palos, siempre y cuando el número total de palos que tengáis entre los dos no sea mayor de 14.

23.8 Cuando La Penalización se Aplica Solo a un Compañero o se Aplica a Ambos Compañeros

23.8a Penalizaciones Que No Sean Descalificación

Cuando incurres en una penalización que no sea la descalificación, esa penalización normalmente solo se te aplica a ti y no también a tu *compañero*.

En *match play (juego por hoyos)*, si incurres en la **penalización general (pérdida del hoyo)**, no tienes resultado que cuente para tu bando en ese hoyo, **pero** esta penalización no afecta a tu *compañero*, que puede seguir jugando el *hoyo* en representación del bando.

Hay tres situaciones en las que tu penalización también se aplica al *compañero*:

- (1) Cuando infringes la Regla 4.1b (Límite de 14 Palos; Compartiendo; Añadiendo o Sustituyendo).
- (2) Cuando tu infracción ayuda al juego del *compañero*.
- (3) En *match play (juego por hoyos)*, cuando tu infracción perjudica al juego del *contrario*.

Excepción – Si Ejecutas un Golpe a una Bola Equivocada se Considera Que No Ayuda al Juego de Tu Compañero o Perjudica al Juego del Contrario.

23.8b Penalizaciones de Descalificación



Ver Reglas de Golf
Edición Completa

Para información sobre penalizaciones de descalificación en Four-Ball.