



## CONDUCTA DEL JUGADOR

### REGLA

#### 1.2 Estándares de Conducta del Jugador

1.2a Conducta Esperada del Jugador Se espera que todos los jugadores jueguen de acuerdo con el espíritu del juego:

- Actuando con integridad - por ejemplo, cumpliendo con las Reglas, aplicando todas las penalizaciones y siendo honestos en todos los aspectos del juego.
- Mostrando consideración hacia otros - por ejemplo, jugando a un ritmo rápido, velando por la seguridad de otros y no distraendo a otros jugadores durante su juego.
- Cuidando el campo - por ejemplo, reponiendo divots, alisando bunkers, reparando piques de bola y no causando daños innecesarios al campo. No hay penalización según las Reglas por no actuar de esta manera, excepto que el Comité puede descalificar a un jugador por proceder de una forma contraria al espíritu del juego si considera que ha cometido una grave falta de conducta. Penalizaciones distintas a descalificación podrán ser impuestas por mala conducta del jugador sólo si esas penalizaciones son adoptadas como parte de un Código de Conducta según la Regla 1.2b.

#### Regla 1.2a Interpretaciones:

##### 1.2a/1 – Significado de Grave Falta de Conducta

La frase "grave falta de conducta" en la Regla 1.2a tiene la intención de cubrir la mala conducta del jugador que está tan alejada de lo esperado en golf, que la más severa sanción de sacar a un jugador de la competición puede estar justificada. Esto debería incluir interferir deliberada y deshonestamente con los derechos de otro jugador, o poner en peligro la seguridad de otros. El Comité debe determinar si la falta de conducta es grave considerando todas las circunstancias y también si sería más apropiado, en lugar de descalificarlo en primera instancia, advertir al jugador que la repetición de la mala conducta u otra similar determinará su descalificación, Ejemplos de acciones de un jugador que probablemente se considerarían graves falta de conducta, incluyen:

- Deliberadamente causar daño intencional a un green.
- No estar de acuerdo con la preparación del campo, tomándolo a su cargo para mover las marcas de salida o las estacas de límites.
- Arrojar un palo hacia otro jugador o espectador.
- Deliberadamente distraer a otros jugadores mientras están ejecutando golpes.
- Quitar impedimentos sueltos u obstrucciones movibles para perjudicar a otro jugador



## CONDUCTA DEL JUGADOR

luego de que éste le solicitara dejarlos en su lugar.

- Rehusarse reiteradamente a levantar una bola en reposo cuando interfiere el juego de otro jugador en juego por golpes.
- Jugar deliberadamente alejándose del hoyo y luego hacia el hoyo para ayudar a su compañero (como ayudando al compañero a que vea la caída en el green).
- Usar reiteradamente lenguaje vulgar y/u ofensivo.
- Utilizar un hándicap que ha sido deshonestamente establecido con el propósito de otorgar una ventaja injusta o utilizar la vuelta que se está jugando para establecer el hándicap.

Ejemplos de acciones de un jugador que, aunque implican falta de conducta, probablemente no serían consideradas como graves, incluyen:

- Arrojar un palo al suelo dañando el palo y ocasionando un daño menor al césped.
- Lanzar un palo hacia una bolsa de palos que, sin intención, golpea a otra persona.
- Sin el debido cuidado, distraer a otro jugador ejecutando un golpe.

Comisión de Reglas y Reglamentos

Asociación Argentina de Golf

[www.aag.org.ar](http://www.aag.org.ar)

Por cualquier consulta o sugerencia por favor enviar mail a [reglas@aag.org.ar](mailto:reglas@aag.org.ar)