

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XII – Búsqueda e identificación de la bola

Definiciones

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

12-1. Buscar la bola; ver la bola

Al buscar su bola en cualquier parte de la *cancha*, el jugador puede tocar o doblar pasto largo, juncos, arbustos, retamas, matorrales o sus similares, pero únicamente en la medida necesaria para encontrar e identificar la bola, siempre y cuando no mejore el asiento de la bola, el área en que pretende tomar el 'stance', ejecutar el 'swing' o su línea de juego.

Un jugador no necesariamente tiene el derecho a ver la bola al jugar un golpe. En un *azar*, si se considera que una bola está cubierta por *impedimentos sueltos* o arena, el jugador puede removerlos tanteando, rastrillando con un *taco* o por otros medios, tantos *impedimentos sueltos* o tanta arena cuanto sea necesario para permitirle ver una parte de la bola. Si remueve en exceso no hay penalidad y la bola debe cubrirse nuevamente para que solo una parte de la misma sea visible. Si en dicha remoción la bola es movida, no hay penalidad; la bola debe reponerse y, si fuere necesario, recubrirla nuevamente. Respecto a la remoción de *impedimentos sueltos* fuera de un *azar*, ver la Regla 23.

Si una bola que descansa en una *condición anormal del terreno* es accidentalmente *movida* durante la búsqueda, no hay penalidad; la bola debe ser repuesta, a no ser que el jugador elija proceder según la Regla 25-1b. Si el jugador repone la bola, puede aún elegir proceder según la Regla 25-1b, cuando fuere aplicable.

Si se cree que una bola está en el agua en un *azar de agua*, el jugador puede tantear con un *taco* o con cualquier otra cosa. Si la bola es *movida* al hacerlo, debe ser repuesta, a no ser que el jugador elija proceder según la Regla 26-1. No se incurre en penalidad con la condición de que el movimiento de la bola sea atribuible al acto específico del tanteo.

De otra forma, el jugador incurre en la penalidad de un golpe de acuerdo con la Regla 18-2a.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 12-1:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes

12-2. Identificar la bola

Es responsabilidad del jugador jugar la bola correcta. Todo jugador debería identificar su bola poniéndole una marca. Excepto en un *azar*, si un jugador tiene razón para creer que una bola es la suya, puede, sin penalidad, levantarla para su identificación.

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XII – Búsqueda e identificación de la bola

Antes de levantar la bola, el jugador debe anunciar previamente su intención a su contrario en juego por hoyos o a su *anotador* o *co-competidor* en el juego por golpes, y debe *marcar la posición* de la bola. Luego, puede levantar la bola e identificarla siempre y cuando ofrezca a su contrario, *anotador*, o *co-competidor* la oportunidad de observar la acción de levantar y reponer la bola. Cuando una bola sea levantada de acuerdo con la Regla 12-2, no debe limpiarse más allá de lo necesario para su identificación.

Si el jugador omite el cumplimiento de este procedimiento o de cualquiera de sus partes, o levanta su bola en un *azar* para su identificación, incurre en la **penalidad de un golpe**. Si la bola resulta ser la bola del jugador, debe reponerla. Si omite hacerlo, incurre en la **penalidad general** por **infringir la Regla 12-2**, pero no se aplica penalidad adicional según esta Regla.

* PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 12-2:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes

* Si un jugador incurre en la penalidad general por una infracción a la Regla 12-2, no tiene penalidad adicional por esta Regla.

REGLA XIII – La bola se juega tal como se encuentre

Definiciones

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

13-1. General

La bola debe jugarse tal como se encuentre excepto cuando en las Reglas se disponga algo diferente.

(Bola en reposo movida - ver Regla 18).

13-2. Mejorar el asiento de la bola o la línea de juego, el área en que se pretende tomar el 'stance' o ejecutar el 'swing'.

Un jugador no debe mejorar o permitir que se mejore:

- la posición o el asiento de su bola;
- el área en que pretende tomar el 'stance' o ejecutar el 'swing';
- su línea de juego, o una extensión razonable de la misma más allá del hoyo, o
- el área en que ha de 'dropear' o colocar su bola, mediante cualquiera de las siguientes acciones:

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XIII – La bola se juega tal como se encuentre

- al mover, doblar, o romper cualquier cosa fija o en crecimiento (incluyendo *obstrucciones inamovibles* y objetos que definen el *fuera de límites*),
- al crear o eliminar irregularidades en la superficie,
- al remover o aplastar arena, tierra suelta, 'divots' repuestos y otros cortes de césped puestos en su lugar, o
- al remover rocío, escarcha o agua.

Sin embargo, el jugador no incurre en penalidad si la acción ocurre:

- al tomar su 'stance' en forma normal;
- al ejecutar un *golpe* o en el movimiento del taco hacia atrás para jugar un *golpe* y se ejecuta el *golpe*;
- en el *sitio de salida* al crear o eliminar irregularidades en la superficie (Regla 11-1), o
- en el 'putting green' al remover arena o tierra suelta o al reparar daños (Regla 16-1).

El *taco* puede apoyarse ligeramente en el suelo y no debe presionarse contra el suelo.

Excepción: bola en un *azar* - ver Regla 13-4.

13-3. Construir un 'stance'.

Un jugador tiene derecho a colocar los pies firmemente cuando toma su stance, pero no debe construirse un 'stance'.

13-4. Bola en un Azar; Acciones Prohibidas

Con la excepción de lo previsto en las Reglas, antes de jugar un *golpe* con una *bola* que está en un *azar* (ya sea en un *búnker* o en un *azar de agua*) o que, habiendo sido levantada del *azar*, pueda ser 'dropeada' o colocada en el *azar*, el jugador no debe:

- a. Probar la condición del *azar* ni la de un *azar* similar,
- b. Tocar el suelo del *azar* o el agua del *azar de agua* con la mano o con el *taco*; o
- c. Tocar o mover un *impedimento suelto* que se encuentre dentro del *azar* o que lo esté tocando.

Excepciones:

1. Con tal de que no se haga nada que pueda constituir probar las condiciones del *azar* o mejorar el asiento de la *bola*, el jugador no incurre en penalidad cuando: **(a)** toca el suelo en un *azar*, o el agua de un *azar de agua* como consecuencia de una caída o para evitarla, al remover una *obstrucción*, al medir, recuperar, levantar, colocar o reponer una *bola* bajo cualquier *Regla*, o **(b)** coloca sus tacos en un *azar*.

2. Después de ejecutar el *golpe*, el jugador o su 'caddie' pueden alisar la arena o el suelo del *azar* siempre que, si la bola está aún en el *azar* o ha sido levantada del *azar* y pueda ser dropeada o colocada en el *azar*, no se haga nada que mejore el asiento de la bola o ayude al jugador en su juego subsiguiente del hoyo.

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XIII – La bola se juega tal como se encuentre

Nota: en cualquier momento, incluyendo en la posición para el golpe o en el movimiento hacia atrás para jugar el golpe, el jugador puede tocar con un *taco*, o en alguna otra forma, cualquier *obstrucción*, o construcción que haya sido declarada por el *Comité* como parte integral de la *cancha*, o cualquier pasto, arbusto, árbol, u otra cosa en crecimiento.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes.

(Búsqueda de la bola - ver Regla 12-1)

(Alivio por bola en un azar de agua – ver Regla 26)

REGLA XIV – Golpear la bola

Definiciones

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

14-1. La bola debe ser golpeada correctamente

La bola debe ser golpeada correctamente con la cabeza del *taco* y no debe ser empujada, arrastrada o cuchareada.

14-2. Ayuda

Al ejecutar un golpe, un jugador no debe:

- a. aceptar asistencia física o protección de los elementos.
- b. permitir que su *'caddie'*, su *compañero* o el *'caddie'* de su *compañero* se ubiquen en o cerca de una extensión de la *línea de juego* o de la *línea de 'putt'*, detrás de la bola.

PENALIDAD POR INFRINGIR LAS REGLAS 14-1 o 14-2

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo;

Juego por golpes - Dos golpes

14-3. Dispositivos artificiales y equipo inusual

El *R&A* se reserva el derecho, de cambiar en cualquier momento, las Reglas referentes a los dispositivos artificiales y al equipo inusual y de elaborar o modificar las interpretaciones relativas a estas Reglas.

Cuando un jugador tenga duda acerca de si la utilización de un objeto constituye una infracción a la Regla 14-3, debe consultar al *R&A*.

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XIV – Golpear la bola

Un fabricante puede enviar al *R&A* una muestra del objeto que pretende fabricar para obtener un dictamen acerca de si la utilización de dicho objeto por un jugador, durante una *vuelta estipulada*, podría provocar que el jugador violase la Regla 14-3. Dicha muestra pasará a ser propiedad del *R&A* con el fin de utilizarla a efectos de referencia. Si el fabricante no envía una muestra antes de la fabricación y/o distribución del producto, el fabricante asume el riesgo de un dictamen que establezca que el uso del producto es contrario a las Reglas.

Exceptuando lo previsto en las *Reglas*, durante una *vuelta estipulada* el jugador no debe utilizar ningún dispositivo artificial ni equipo inusual que:

- a. Pudiera ayudarle en la ejecución de un golpe, o en su juego,
- b. Permita calcular o medir distancias o condiciones que pudieran afectar su juego, o
- c. Pudiera ayudarle a empuñar el taco, excepto:
 - (i) el uso de guantes corrientes;
 - (ii) la aplicación de resina, polvos, talco o agentes secantes o humectantes; y
 - (iii) envolver el grip con una toalla o con un pañuelo.

PENALIDAD POR INFRINGIR LA REGLA 14-3: Descalificación.

14-4. Golpear la bola más de una vez

Si el taco del jugador golpea la bola más de una vez al ejecutar un golpe, el jugador debe contar el golpe y agregar un ***golpe de penalidad***, totalizando dos golpes.

14-5. Jugar una bola en movimiento

El jugador no debe ejecutar un golpe a su bola mientras esta se encuentre en movimiento.

Excepciones:

- Bola que se cae del 'tee' - Regla 11-3
- Golpear la bola más de una vez – Regla 14-4
- Bola moviéndose en el agua- Regla 14-6.

El jugador no incurrirá en penalidad bajo esta *Regla* por golpear una bola en movimiento, únicamente cuando la bola comienza a moverse después de que ha iniciado su golpe o el movimiento del taco hacia atrás para ejecutar el golpe, sin embargo, esto no lo exonera de cualquier penalidad bajo las siguientes *Reglas*:

- Bola en reposo movida por el jugador - Regla 18-2a
- Bola en reposo movida luego de tomar la posición para el golpe - Regla 18-2b

SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XIV – Golpear la bola

(Bola intencionalmente desviada o detenida por el jugador, su compañero, o su caddie - ver Regla 1-2).

14-6. Bola en movimiento en el agua

Cuando una bola esté moviéndose en el agua de un *azar de agua*, el jugador puede, sin penalidad, jugar un golpe, pero no debe demorarse en la ejecución del golpe a la espera de que el viento o la corriente mejoren la posición de la bola. Una bola que está moviéndose en el agua de un *azar de agua*, puede ser levantada si el jugador elige invocar la *Regla 26*.

PENALIDAD POR INFRINGIR LAS REGLAS 14-5 o 14-6:

Juego por hoyos - Pérdida del hoyo:

Juego por golpes - Dos golpes

REGLA XV – Bola equivocada, bola sustituida

Definiciones

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

15-1. General

Un jugador debe completar el hoyo con la misma bola que jugó desde el *sitio de salida*, a no ser que la bola esté perdida, *fuera de límites* o que el jugador la haya sustituido con otra bola, esté o no permitida la *sustitución* (ver Regla 15-2). Si un jugador juega una bola equivocada, ver Regla 15-3.

15-2. Bola sustituida

Un jugador puede sustituir una bola al proceder de acuerdo con una *Regla* que le permita jugar, 'dropear' o colocar otra bola para completar el juego de un hoyo. La *bola sustituida* se convierte en la bola en juego.

Si un jugador sustituye una bola cuando no está permitido por las *Reglas*, la *bola sustituida* no es una *bola equivocada* y se convierte en la bola en juego. Si no se corrige el error como indica la *Regla 20-6* y el jugador ejecuta un golpe a una bola incorrectamente sustituida, **incurre en la penalidad prescrita en la Regla correspondiente** y, en el juego por golpes, debe completar el hoyo con la *bola sustituida*.

(Jugar desde sitio equivocado – ver Regla 20-7)



SECCION IX – Jugar la bola

REGLA XV – Bola equivocada, bola sustituida

15-3 Bola equivocada

a. Juego por hoyos

Si un jugador juega un golpe con una bola equivocada, excepto en un *azar*, pierde el hoyo.

No hay penalidad si un jugador ejecuta un golpe a una *bola equivocada* en un *azar*.

Cualquier número de golpes hechos a una *bola equivocada* en un *azar* no cuentan para el 'score' del jugador.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro jugador, su dueño debe colocar una bola en el sitio desde donde la *bola equivocada* fue jugada por primera vez.

Si un jugador y su contrario intercambian bolas durante el juego de un hoyo, el primero que ejecutó un golpe a la *bola equivocada* que no esté en un *azar* pierde el hoyo; cuando esto no pueda determinarse, el hoyo debe completarse con las bolas intercambiadas.

b. Juego por Golpes

Si un *competidor* efectúa uno o varios golpes con una *bola equivocada* que no esté en un *azar*, incurre en la penalidad de dos golpes.

No hay penalidad si un *competidor* ejecuta un golpe a una *bola equivocada* en un *azar*. Cualquier número de golpes hechos a una *bola equivocada* en un *azar* no cuentan para el 'score' del jugador.

El *competidor* debe corregir su error jugando la bola correcta o procediendo de acuerdo con las *Reglas*. Si omite corregir su error antes de jugar un *golpe* desde el siguiente *sitio de salida*, o, tratándose del último hoyo de la vuelta, omite declarar su intención de corregir el error antes de abandonar el 'putting green', es **descalificado**.

Los golpes efectuados por un *competidor* con una *bola equivocada* no se tendrán en cuenta para su 'score'.

Si la *bola equivocada* pertenece a otro *competidor*, su dueño debe colocar una bola en el sitio desde donde se jugó la *bola equivocada* por primera vez.

(Alteración del asiento de la bola que debe ser colocada o repuesta - ver Regla 20-3b).

(Sitio no determinable – ver Regla 20-3c)