

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o riego o el desborde de un cauce de agua) que:

- No está en un *área de penalización*, y
- Puede ser vista antes o después de que el jugador tome su *stance* (sin presionar excesivamente con sus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando el jugador pise el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que el jugador tome su *stance*.

Casos especiales:

- **El Rocío y la Escarcha** no son *agua temporal*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha), son *impedimentos sueltos* o, cuando estén en el terreno, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **El Hielo Fabricado** es una *obstrucción*.

Agujero de Animal

Cualquier agujero en el terreno hecho por un *animal*, **excepto** los hechos por *animales* que también son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El término *agujero de animal* incluye:

- El material suelto que el *animal* ha extraído del agujero,
- Cualquier camino o sendero notorio que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero.

Animal

Cualquier ser vivo del reino animal (diferente al ser humano), incluyendo mamíferos, pájaros, reptiles, anfibios e invertebrados (tales como gusanos, insectos, arañas, y crustáceos).

Árbitro

Un oficial designado por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Véase Procedimientos del Comité, Sección__ (explicando las responsabilidades y autoridad de un árbitro)

Área de Alivio

El área donde un jugador ha de *droppear* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere al jugador el uso de un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- **Punto de Referencia**: El punto desde el cual el tamaño del *área de alivio* es medida.
- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia**: El *área de alivio* es de uno o dos *palos de longitud* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones.
- **Limitaciones sobre la Ubicación del Área de Alivio**: La ubicación del *área de alivio* puede estar limitada de una o más maneras, de modo que, por ejemplo:
 - Debe estar en ciertas *áreas definidas del campo*, tal como en el *área general* solamente, o no estar en un *bunker* o en un *área de penalización*,
 - No está más cerca del *hoyo* que el punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker*, desde los cuales se está tomando alivio, o
 - Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que se está tomando alivio.

Al usar la *longitud del palo* para determinar el tamaño del *área de alivio*, el jugador puede medir directamente a través de una zanja, pozo o cosa similar, y directamente a través de un objeto (como un árbol, cerca, pared, túnel, desagüe o boca de riego), **pero** no está permitido medir a través del suelo que se ondula naturalmente o inclina hacia arriba y hacia abajo.

Véase Procedimientos del Comité, Sección (El *Comité* puede elegir el permitir o requerir que el jugador use una zona de *droppeo* como *área de alivio* cuando toma un determinado alivio).

Área de Penalización

Un área desde la cual, si la bola del jugador va a reposar en ella, el alivio con un golpe de penalización está permitido.

Un *área de penalización* es:

- Cualquier cauce de agua en el *campo* (marcada o no por el *Comité*), incluyendo un mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial u otra corriente abierta de agua (contenga agua o no), y
- Cualquier otra parte del *campo* definida por el *Comité* como *área de penalización*.

Un *área de penalización* es una de las cinco áreas definidas del *campo*.

Hay dos tipos diferentes de *áreas de penalización*, distinguidos por el color usado para marcarlas:

- Las *áreas de penalización* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) proporcionan al jugador dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).
- Las *áreas de penalización* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) proporcionan al jugador una opción extra de alivio lateral (Regla 17.1d (3)), además de las dos opciones de alivio disponibles para las *áreas de penalización* amarillas.

Si el color de un *área de penalización* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considerará un *área de penalización* roja.

Los márgenes de un *área de penalización* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*, ya sea que esté sobre, encima o debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera del margen (como un puente sobre el *área de penalización* o un árbol enraizado dentro del margen con ramas que se extienden fuera del margen o viceversa), solo la parte del objeto que está dentro de los márgenes es parte del *área de penalización*.

Los márgenes de un *área de penalización* deberían ser definidos con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando está definida por estacas, el margen está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo y así las estacas están dentro del *área de penalización*.
- Líneas: Cuando está definida por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por su borde exterior, y la línea en sí está dentro del *área de penalización*.
- Elementos Físicos: Cuando está definida por elementos físicos (como una playa o área desértica o muro de contención), el *Comité* debería determinar cómo se define el margen del *área de penalización*.

Cuando el margen del *área de penalización* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *área de penalización*, **pero** no tienen otro significado.

Cuando el margen de un cauce de agua no está definido por el *Comité*, el margen de esa *área de penalización* se define por sus márgenes naturales (es decir, donde el suelo se inclina hacia abajo para formar la depresión que puede contener el agua).

Si un cauce abierto de agua normalmente no contiene agua (como una zanja de drenaje o un área de circulación de agua que está seca, excepto durante una estación lluviosa), el *Comité* puede definir esa área como parte del *área general* (lo que significa que no es un *área de penalización*).

Área de Salida

El área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo con una longitud de dos *palos* de profundidad, donde:

- Su margen frontal está definido por la línea determinada por los bordes delanteros de dos marcas de salida colocadas por el *Comité*, y
- Los márgenes laterales están determinados por los bordes exteriores de las marcas de salida.

El *área de salida* es una de las cinco *áreas definidas* del *campo*.

Todos los otros lugares de salida en el *campo* (estén en el mismo hoyo o en cualquier otro hoyo) son parte del *área general*.

Área General

Área que cubre todo el *campo* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que el jugador debe iniciar el juego del hoyo que va a jugar, (2) todos los *bunkers*, (3) todas las *áreas de penalización*, y (4) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

El *área general* incluye:

- Todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida*, y
- Todos los *greens equivocados*.

Áreas del Campo

Las cinco áreas definidas que constituyen el *campo* son:

- El *área general*,
- El *área de salida*, desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que está jugando,
- Todos los *bunkers*,
- Todas las *áreas de penalización*, y
- El *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Astabandera

Un indicador recto movable, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *hoyo* para indicar a los jugadores su ubicación. El *astabandera* incluye la bandera o cualquier otro material u objeto unido al indicador.

Los requisitos del *astabandera* están contenidos en las *Reglas de Equipamiento*.

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en *match play* o *juego por golpes*.

Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, donde cada *compañero* juega su propia bola (*Four-Ball*) o los *compañeros* juegan una sola bola (*Foursomes*).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo está compuesto por jugadores que compiten individualmente o como *bandos*.

Bola En Juego

El estado de la bola de un jugador cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo:

- Una bola se convierte inicialmente en bola *en juego* en un hoyo:
 - Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o
 - En *match play*, cuando se ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y el *contrario* no cancela el *golpe* bajo la Regla 6.1b.
- Dicha bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, **excepto** que deja de estar *en juego*:
 - Cuando es levantada del *campo*,
 - Cuando está *perdida* (incluso si está en reposo en el *campo*) o va a reposar *fuera de límites*, o
 - Cuando otra bola la ha *sustituido*, incluso cuando no está permitido por una Regla.

Una bola que no está *en juego* es una *bola equivocada*.

El jugador no puede tener más de una bola *en juego* en ningún momento. (Ver Regla 6.3d para los limitados casos en los que un jugador puede jugar más de una bola al mismo tiempo en un hoyo).

Cuando las Reglas hacen referencia a una bola en reposo o en movimiento, se refieren a la *bola en juego*.

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* la posición de una *bola en juego*:

- Si la bola no ha sido levantada está aún *en juego*, y

- Si la bola ha sido levantada y *repuesta*, está *en juego*, aunque no se haya retirado el *marcador de bola*.

Bola Equivocada

Cualquier bola que no sea:

- *La bola en juego* (sea la original o una *bola sustituta*)
- *Una bola provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *juego por golpes* jugada bajo las Reglas 14.7b o 20.1c)

Ejemplos de *bola equivocada* son:

- *La bola en juego* de otro jugador.
- Una bola abandonada.
- La bola del propio jugador que está *fuera de límites*, está *perdida* o que ha sido levantada y que no se ha vuelto a poner *en juego*.

Bola Movida

Cuando una bola en reposo abandona su posición original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser observado a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando la bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección distinta de su posición original.

Si la bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su posición original, la bola no se ha movido.

Bola Perdida

El estado de una bola que no es encontrada dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* (o su *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla.

Si la búsqueda comienza y después se interrumpe temporalmente por una buena razón (como cuando el jugador deja de buscar porque se suspende el juego, o para esperar que otro jugador juegue) o si el jugador ha identificado erróneamente una *bola equivocada*:

- El tiempo entre la interrupción y la reanudación de la búsqueda no cuenta, y
- El tiempo permitido para la búsqueda es de tres minutos en total, contando el tiempo de búsqueda, tanto antes de la interrupción como después de la reanudación de la búsqueda.

Bola Provisional

Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar:

- *Fuera de límites, o*
- *Perdida fuera de un área de penalización.*

Una *bola provisional* no es la *bola en juego* del jugador, a menos que se convierta en *bola en juego* bajo la Regla 18.3c.

Bunker

Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra.

No son parte de un *bunker*:

- Un borde, pared o talud en el margen de un área preparada y compuesto de tierra, césped, panes de pasto apilados o materiales artificiales.
- Tierra o cualquier objeto natural en crecimiento o fijo dentro de los márgenes del área preparada (tales como césped, arbustos o árboles).
- La arena que desborda o que está fuera de un área preparada, y
- Todas las demás áreas de arena en el *campo* que no estén dentro de los márgenes de un área preparada (tales como zonas desérticas y otras áreas naturales de arena o áreas a las que a veces se hace referencia como waste areas).

Los bunkers son una de las cinco *áreas* definidas *del campo*.

Un *Comité* puede definir un área preparada de arena como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*) o puede definir un área no preparada de arena como un *bunker*.

Cuando un *bunker* está siendo reparado y el *Comité* define todo el *bunker* como *terreno en reparación*, será considerado como parte del *área general* (lo que significa que no es un *bunker*).

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena que es utilizado como material de *bunker* (tal como otro material molido), así como cualquier tipo de tierra que está mezclado con la arena.

Caddie

Alguien que ayuda a un jugador durante una *vuelta*, incluyendo las siguientes acciones:

- *Llevando, Transportando o Manipulando los Palos*: Una persona que lleva, transporta (en coche o carro) o manipula los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no lo haya nombrado como *caddie*, **excepto** cuando

mueve los palos, bolsa o coche del jugador si estorban, o por cortesía (como recuperar un palo olvidado por el jugador).

- *Dando Consejo*: El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero* o el *caddie del compañero*) a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Un *caddie* puede también ayudar al jugador de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo

Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecidos por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los márgenes establecidos están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las áreas más allá de los márgenes establecidos están *fuera de límites* y no forman parte del *campo*.
- El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

El *campo* está compuesto por las cinco *áreas del campo* definidas.

Comité

La persona o grupo de personas a cargo de la competición o del *campo*.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección__** (explicando las funciones del *Comité*)

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como un *bando*, ya sea en *match play* o en *juego por golpes*.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas:

- *Agujero de Animal*,
- *Terreno en Reparación*,
- *Obstrucción Inamovible*, o
- *Agua temporal*.

Condiciones que Afectan al Golpe

El *lie* de la bola en reposo del jugador, el área del *stance* y del swing pretendidos por el jugador, la *línea de juego*, y el *área de alivio* donde el jugador va a *dropear* o colocar una bola.

El significado de estos términos es:

- El “área del *stance* pretendido” incluye el lugar donde el jugador colocará sus pies, y la totalidad del área que podría razonablemente afectar a cómo y dónde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende.
- El “área del swing pretendido” incluye toda el área que podría afectar de forma razonable a cualquier parte del backswing, y el downswing o de la finalización del swing para el *golpe* que pretende ejecutar.
- Cada uno de los términos “*lie*”, “*línea de juego*” y “*área de alivio*” tiene su propia definición.

Conocido o Virtualmente Cierto

El estándar para decidir qué le ocurrió a la bola de un jugador - por ejemplo, si la bola fue a reposar a un *área de penalización*, si se *movió* o qué causó que se *moviera*.

“*Conocido o virtualmente cierto*” significa más que posible o probable. Significa que:

- Hay una evidencia concluyente de que el hecho en cuestión le ocurrió a la bola del jugador, tal como cuando el jugador u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque haya un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que el hecho en cuestión ocurrió.

“Toda la información razonablemente disponible” incluye toda la información que el jugador sabe y toda otra que pueda obtener con un esfuerzo razonable y sin una demora irrazonable.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acaba de ser utilizado para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en un jugador para:

- La elección de un palo,
- La ejecución de un *golpe*, o
- La decisión sobre cómo jugar durante un hoyo o una *vuelta*.

Pero consejo no incluye información pública, tal como:

- La ubicación de cosas en el *campo* tales como el *hoyo*, *el green*, el *fairway*, *las áreas de penalización*, *bunkers*, o la bola de otro jugador.
- La distancia de un punto a otro, o
- Las Reglas

Contrario

La persona contra la que un jugador compite en un match. El término *contrario* sólo se aplica en el *match play*.

Dropear

Sostener la bola y dejarla caer, de tal forma que caiga a través del aire, con la intención de que la bola esté *en juego*.

Si el jugador deja caer la bola sin intención de que esté *en juego*, la bola no ha sido *dropeada* y no está *en juego* (ver Regla 14.4).

Cada Regla de alivio identifica un área específica donde la bola debe ser *dropeada* e ir a reposar.

Al tomar alivio, el jugador debe dejar caer la bola desde una ubicación a la altura de la rodilla de tal forma que la bola:

- Caiga directamente, sin que el jugador la arroje, la rote o la haga rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde irá a reposar, y
- No toque ninguna parte del cuerpo o *equipamiento* del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b)

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *hoyo* después de un *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Cuando las Reglas hacen referencia a "*embocando*" o "*embocar*", se refiere a cuando la bola del jugador está *embocada*.

Para el caso especial de una bola reposando contra el *astabandera* en el *hoyo*, ver la Regla 13.2c (la bola se trata como *embocada* si alguna parte de la misma está por debajo de la superficie del *green*).

Empotrada

Cuando la bola está en su propio pique hecho como resultado del *golpe* previo del jugador y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

Para estar *empotrada*, no es necesario que la bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre la bola y la tierra).

Equipamiento

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por su *caddie*.

Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, sólo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Four-Ball

Una modalidad de juego en la que compiten *bandos* de dos *compañeros*, jugando cada jugador su propia bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos *compañeros*.

Four-Ball se puede jugar como competición *match play* entre dos *bandos* de dos *compañeros* o en una competición *juego por golpes* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Foursomes (también conocido como “Golpes Alternados”)

Una modalidad de juego donde dos *compañeros* compiten como un *bando* jugando una bola, en orden alternado en cada hoyo.

Foursomes se puede jugar como competición *match play* entre dos *bandos* de dos *compañeros* o en una competición *juego por golpes* entre múltiples *bandos* de dos *compañeros*.

Fuera de Límites

Todas las áreas más allá de los márgenes del *campo* establecidos por el *Comité*. Todas las áreas dentro de esos márgenes están dentro del *campo*.

El margen del *campo* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno:

- Esto significa que todo el terreno y cualquier otra cosa (como cualquier objeto natural o artificial) dentro de los márgenes está dentro del *campo*, ya sea por encima o por debajo de la superficie del terreno.
- Si un objeto está dentro y fuera de los márgenes (como los peldaños de una valla de límites, o un árbol enraizado fuera de los márgenes con ramas que se extienden dentro de márgenes o viceversa), sólo la parte del objeto que está fuera de los márgenes está *fuera de límites*.

Los márgenes del *campo* deberían ser definidos por *objetos de límites* o líneas:

- ***Objetos de límites***: Cuando está definido por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por la línea entre las caras internas de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes angulares) y esas estacas o los postes de la valla están *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o cuando el *Comité* desea tratar una valla de límites de una manera diferente, el *Comité* debería definir el margen del *fuera de límites*.

- ***Líneas***: Cuando está definido por una línea en el suelo, el margen es el borde interior y la línea en sí está *fuera de límites*.

Cuando una línea en el suelo define el margen de los límites, se pueden utilizar estacas para identificar dónde está el fuera de límites, **pero** estas no tendrán otro significado.

Las estacas o líneas de *fuera de límites* deberían ser blancas.

Fuerzas Naturales

Los efectos de la naturaleza como el viento, el agua o cuando algo sucede sin razón aparente, debido a los efectos de la gravedad.

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante realizado para golpear la bola.

Pero un golpe no ha sido ejecutado si el jugador:

- Decide durante el downswing no golpear la bola y lo evita deteniendo intencionalmente la cabeza del palo antes de que llegue a ella, o si no puede detenerlo, falla deliberadamente el golpe a la bola.
- Accidentalmente, golpea la bola cuando efectúa un swing de práctica o mientras se está preparando para ejecutar un *golpe*.

Cuando las Reglas se refieren a "jugando una bola", significa lo mismo que ejecutando un *golpe*.

El score de un jugador para un hoyo o una *vuelta* se describe con un número de "golpes", o "golpes jugados", lo que significa todos los *golpes* ejecutados y cualquier golpe de penalización (ver Regla 3.1c).

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización cuando un jugador toma alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugó el *golpe* anterior (ver la Regla 14.6).

El término "*golpe y distancia*" significa que el jugador:

- Incorre en un golpe de penalización, y
- Pierde el beneficio de cualquier distancia ganada hacia el *hoyo* desde el punto desde el cual el último *golpe* fue ejecutado.

Grave Infracción

En *juego por golpes*, cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría dar al jugador una ventaja significativa comparada con el *golpe* a ser ejecutado desde el lugar correcto.

Al hacer esta comparación, para decidir si hubo *grave infracción*, los factores a tener en cuenta incluyen:

- La dificultad del *golpe*,
- La distancia desde la bola al *hoyo*,
- El efecto de la presencia de obstáculos en *la línea de juego*, y
- Las *condiciones que afectan al golpe*.

El concepto de *grave infracción* no se aplica en *match play* porque el jugador pierde el hoyo si juega desde un *lugar equivocado*.

Green

El área en el hoyo que el jugador está jugando que:

- Está especialmente preparada para jugar con el putter, o
- El *Comité* la haya declarado como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

El *green* de un hoyo contiene el *hoyo* hacia el cual el jugador trata de jugar la bola.

El *green* es una de las cinco *áreas definidas del campo*. Los *greens* de los otros hoyos (los cuales el jugador no está jugando en ese momento) son *greens equivocados* y parte del *área general*.

El margen de un *green* se identifica por donde se puede apreciar que comienza el área especialmente preparada (por ejemplo, donde el césped ha sido cortado claramente para identificar el margen), a menos que el *Comité* defina el margen de una manera diferente (como usando una línea o puntos).

Si un *green* doble es usado para dos hoyos diferentes:

- El área total preparada conteniendo ambos *hoyos* es tratada como el *green* cuando se juegan ambos hoyos.
- **Pero** el *Comité* puede establecer un margen que divide el *green* doble en dos *greens* diferentes, de modo que cuando un jugador está jugando uno de los hoyos, la parte del *green* doble para el otro hoyo sea un *green equivocado*.

Green Equivocado

Cualquier *green* en el *campo* que no sea el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Greens equivocados incluyen:

- El green de todos los demás hoyos, que el jugador no está jugando en ese momento,
- El green normal para un hoyo donde se está usando un green temporal, y
- Todos los greens de práctica para ensayar los golpes con el putter, chips o golpes de approach, a menos que el *Comité* los excluya por medio de una Regla Local.

Los *greens equivocados* son parte del *área general*.

Honor

El derecho de un jugador a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4)

Hoyo

El punto de finalización en el *green* del hoyo que se está jugando.

- El *hoyo* tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.
- Si se utiliza un revestimiento, su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas). Debe estar hundido al menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo haga que deba estar más cerca de la superficie.

La palabra “hoyo” (cuando no sea usada como Definición en cursiva) es usada a lo largo de la Reglas para referirse a la parte del *campo* asociado con un *área de salida*, *green* y *hoyo*. El juego de un hoyo comienza en el *área de salida* y finaliza cuando la bola es *embocada* en el *hoyo* del *green* (o cuando las Reglas de otra forma dicen que el hoyo está completado)

Impedimento Suelto

Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- *Animales* muertos y desechos de *animales*,
- Lombrices, insectos y *animales* similares que se pueden retirar fácilmente, y los montoncitos o telarañas hechos por éstos (como desechos de gusanos y hormigueros), y
- Trozos de tierra compactada (incluidos los tapones de aireación).

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento,

- Sólidamente empotrados en el suelo (esto es, que no se pueden retirar fácilmente), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- **La Arena y la Tierra Suelta** no son *impedimentos sueltos*.
- **El Rocío, la Escarcha y el Agua** no son *impedimentos sueltos*.
- **La Nieve y el Hielo Natural** (que no sea escarcha), son *impedimentos sueltos* o, cuando están en el suelo, *agua temporal*, a elección del jugador.
- **Las Telarañas** son *impedimentos sueltos* incluso cuando están unidas a otro objeto.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la bola del jugador, al *equipamiento* o al *campo*:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** el jugador o su *caddie* o el *compañero* o *contrario* del jugador o cualquiera de sus *caddies*,
- Cualquier *animal*, y
- Cualquier objeto natural o artificial o cualquier otra cosa (incluyendo otra bola en movimiento), **excepto** las *fuerzas naturales*.

Juego por Golpes

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

En la forma normal de *juego por golpes* (ver Regla 3.3):

- El score del jugador o del *bando* para una *vuelta* es el número total de golpes (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalización) para embocar en cada hoyo, y
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el menor número de golpes.

Otras modalidades de *juego por golpes* con diferentes métodos de anotar los scores son *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey* (ver la Regla 21).

Todas las formas de *juego por golpes* se pueden jugar en competiciones individuales (cada jugador compite a título individual) o en competiciones en que toman parte *bandos de compañeros* (*Foursomes* o *Four-Ball*).

Lie

El punto en el cual una bola está en reposo y cualquier objeto natural en crecimiento o fijo, *obstrucción inamovible*, *objeto integrante*, u *objetos de límites* tocando o justo al lado de la bola.

Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de la *bola*.

Línea de Juego

La línea que el jugador intenta que siga su bola después de un *golpe*, incluyendo el área que está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de esa línea.

La *línea de juego* no es necesariamente una línea recta entre dos puntos (por ejemplo, puede ser una línea curva en función de por donde el jugador intente que vaya la bola).

Longitud del Palo

La *longitud del palo* más largo de los 14 (o menos) que el jugador tiene durante la *vuelta*, (de acuerdo a lo permitido en la Regla 4.1b (1)) a excepción del putter.

Por ejemplo, si el palo más largo (que no sea el putter) que tiene un jugador durante una *vuelta* es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), la *longitud del palo* es de 109,22 centímetros para ese jugador en esa *vuelta*.

La *longitud del palo* se usa para definir el *área de salida* del jugador en cada hoyo y para determinar el tamaño del *área de alivio* del jugador cuando se alivia bajo una Regla.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador debe o tiene permitido jugar su bola según las Reglas.

Ejemplos de jugar desde *lugar equivocado* son:

- Jugar una bola después de *reponerla* en lugar equivocado, o sin reponerla cuando es requerido por las Reglas.
- Jugar una bola *dropeada* desde fuera del *área de alivio* requerida.
- Aliviarse bajo una Regla inaplicable, de forma que la bola se haya *dropeado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona de juego prohibido* o cuando ésta interfiere con el área del stance o swing pretendido por el jugador.

Jugar una bola desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir ese error no es jugar desde *lugar equivocado* (ver Regla 6.1b).

Marcador

En *juego por golpes*, la persona responsable de anotar el score de un jugador en su *tarjeta de score* y de certificar la misma. El *marcador* puede ser otro jugador, **pero** no un *compañero*.

El *Comité* puede seleccionar quien será el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores cómo pueden elegir un *marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial cuando se utiliza para *marcar* la posición de una bola que se va a levantar, tal como un *tee*, una moneda, un objeto fabricado para ser un *marcador de bola* u otro pequeño objeto del *equipamiento*.

Cuando una Regla se refiere a mover un *marcador de bola*, esto quiere decir un *marcador de bola* colocado en el *campo* para marcar la posición de la bola que ha sido levantada y aún no ha sido *repuesta*.

Marcar

Indicar el punto donde una bola está en reposo, por medio de:

- Colocar un *marcador de bola* inmediatamente detrás o al lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo inmediatamente detrás o al lado de la bola.

Esto se hace para indicar el punto donde la bola debe ser *repuesta* después de ser levantada.

Match Play

Una modalidad de juego donde un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más *vuelatas*:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes, (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización), y
- El match se gana cuando un jugador o *bando* tiene una ventaja sobre el *contrario* o *bando contrario* de más hoyos de los que quedan por jugar.

Match play se puede jugar como un match individual (donde un jugador juega directamente contra un *contrario*), un match *Three-Ball* o un match *Foursomes* o *Four-Ball* entre *bandos* de dos *compañeros*.

Mejorar

Alterar una o más de las *condiciones que afectan al golpe* u otras condiciones físicas que afectan al juego, con lo que el jugador obtiene una potencial ventaja al ejecutar el *golpe*.

Objeto de Límites

Objetos artificiales que definen o identifican *fuera de límites*, como muros, vallas, estacas y verjas, de los cuales no se permite el alivio sin penalización.

Esto incluye cualquier base y poste de una valla de límites, **pero** no así a:

- Soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared, muro o valla, o
- Cualquier paso, peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

Los *objetos de límite* se consideran inamovibles, incluso si son móviles o si una parte de ellos es móvil (ver Regla 8.1a).

Los *objetos de límite* no son *obstrucciones u objetos integrantes*.

Objeto Integrante

Un objeto artificial definido por el *Comité* como parte de la dificultad de jugar el *campo*, del cual no existe alivio sin penalización.

Los *objetos integrantes* son tratados como inamovibles (ver Regla 8.1a). **Pero** si parte de un *objeto integrante* (como una entrada, portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción móvil*, esa parte se considera como una *obstrucción móvil*.

Objetos artificiales definidos por el *Comité* como *objetos integrantes* no son *obstrucciones u objetos de límites*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial, **excepto** los *objetos integrantes* y los *objetos de límites*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales, incluyendo sus bordes artificiales.
- Edificios y refugios para lluvia.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas son *objetos de límites* que definen o identifican los márgenes del *campo*).
- Coches de golf, segadoras, autos y otros vehículos.
- Contenedores de basura, postes de señales y bancos.
- *Equipamiento* del jugador, *astabanderas* y rastrillos.

Una *obstrucción* es una *obstrucción móvil* o una *obstrucción inamovible*. Si parte de una *obstrucción inamovible* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con la definición de *obstrucción móvil*, esa parte se considera como una *obstrucción móvil*.

Véase **Procedimientos del Comité, Sección__** (El *Comité* puede adoptar una Regla Local definiendo ciertas *obstrucciones* como obstrucciones inamovibles temporales, para las cuales se aplica un procedimiento especial de alivio)

Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que:

- No se puede mover sin un esfuerzo irrazonable o sin dañar la *obstrucción* o el *campo*, y
- De otra manera no cumple con la definición de *obstrucción movable*.

El *Comité* puede definir cualquier *obstrucción* como una *obstrucción inamovible*, incluso si cumple con la definición de *obstrucción movable*.

Obstrucción Movable

Una *obstrucción* que se puede mover con un esfuerzo razonable y sin dañar la *obstrucción* o el *campo*.

Si parte de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* (como un portón o puerta o parte de un cable fijo) cumple con estos dos requisitos, esa parte se considera como una *obstrucción movable*.

Pero esto no se aplica si la parte movable de una *obstrucción inamovible* u *objeto integrante* no está creada o diseñada para ser movida (como una piedra movable que forma parte de un muro o pared de piedra).

Aunque una *obstrucción* sea movable, el *Comité* la puede declarar como una *obstrucción inamovible*.

Par/Bogey

Una modalidad de *juego por golpes* en la que se anota el resultado como en el *match play* donde:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización) que un score fijo establecido para ese hoyo por el *Comité*, y
- La competición la gana el jugador o *bando* con el mayor número de hoyos ganados contra hoyos perdidos (es decir, sumando los hoyos ganados y restando los hoyos perdidos).

Penalización General

Pérdida del hoyo en *match play* o dos golpes de penalización en *juego por golpes*.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cercano a la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y
- Donde la *condición anormal del campo* menos interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original de la bola si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría tomado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando un *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la interferencia relativa con el *lie* de la bola y el área del *stance* y *swing* pretendido por el jugador, y sólo en el *green*, la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola estará en agua menos profunda que donde el jugador se colocará (afectando su *stance* más que el *lie* y *swing*) o donde la bola estará en agua más profunda que donde el jugador se colocará (afectando el *lie* y *swing* más que el *stance*).
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola pasará por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

Punto más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para tomar alivio sin penalización de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una condición de *animal peligroso* (Regla 16.2), *green equivocado* (Regla 13.1e) o una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e), o al tomar alivio bajo ciertas Reglas Locales.

Es el punto estimado donde la bola reposaría, que está:

- Más cerca de la posición original de la bola, **pero** no más cerca del *hoyo* que ese punto,
- En el área requerida del *campo*, y

- Donde la condición no interfiere con el *golpe* que el jugador habría ejecutado desde la posición original si la condición no estuviera ahí.

Para estimar este punto de referencia se requiere que el jugador identifique el palo seleccionado, *stance*, *swing* y *línea de juego* que habría usado para ese *golpe*.

No es necesario que el jugador simule el *golpe* tomando el *stance* y efectuando el *swing* con el palo seleccionado (**pero** se recomienda que lo haga normalmente para ayudar a efectuar una correcta estimación).

El punto más cercano de alivio total se refiere únicamente a la condición específica de la cual se está tomando alivio y puede ser en una posición donde haya interferencia por alguna otra condición:

- Si el jugador toma alivio y posteriormente tiene interferencia por otra condición de la que se permite alivio, el jugador puede aliviarse nuevamente, determinando un nuevo *punto más cercano de alivio total* de la nueva condición.
- Se debe tomar alivio separadamente para cada condición, **excepto** que el jugador puede aliviarse de ambas condiciones al mismo tiempo (basándose en determinar el *punto más cercano de alivio total* de ambas condiciones) cuando, habiendo tomado alivio separadamente para cada condición, sea razonable concluir que al hacerlo de nuevo continuaría la interferencia por una o por otra.

Reglas del Equipamiento

Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que los jugadores tienen permitido usar durante una *vuelta*. Las *Reglas del equipamiento* se encuentran en [incluir la página web del *equipamiento*].

Reponer

Colocar una bola, apoyándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*.

Si el jugador coloca una bola apoyándola sin la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *repuesta* y no está *en juego* (ver Regla 14.4)

Siempre que una Regla requiera que una bola sea *repuesta*, la misma identifica un punto específico donde la bola debe ser *repuesta*.

Score Máximo

Una modalidad de *juego por golpes* en la que el score de un jugador o *bando* para un hoyo se limita a un número máximo de golpes (incluyendo los golpes ejecutados y de penalización) establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo o un doble bogey neto.

Stableford

Una modalidad de *juego por golpes*, donde:

- El resultado de un jugador o *bando* para un hoyo se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el score del jugador o del *bando* (incluyendo los *golpes* ejecutados y de penalización) con un score fijo para el hoyo establecido por el *Comité*, y
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el mayor puntaje.

Stance

La posición de los pies y el cuerpo del jugador al prepararse y ejecutar un *golpe*.

Sustituir

Cambiar la bola que el jugador está usando para jugar un hoyo, haciendo que otra se convierta en la *bola en juego*.

El jugador ha *sustituido* la bola cuando pone otra bola *en juego* de cualquier manera (ver Regla 14.4) en lugar de la bola original, si la misma estaba:

- En *juego*, o
- No estaba *en juego* porque había sido levantada del *campo*, o
- Estaba *perdida* o *fuera de límites*.

Una bola *sustituta* es la *bola en juego* del jugador, incluso si:

- Fue *repuesta*, *dropeada* o colocada de una manera incorrecta o en un *lugar equivocado*.
- El jugador estaba obligado bajo la Reglas a poner de nuevo su bola original *en juego* en lugar de sustituirla por otra.

Tarjeta de Score

El documento donde el score de un jugador para cada hoyo se anota en *juego por golpes*.

La *tarjeta de score* puede ser de papel o de formato electrónico aprobado por el *Comité*, que permita:

- Registrarel score del jugador para cada hoyo.
- Registrarel hándicap del jugador, si es una competición con hándicap, y
- Que el *marcador* y el jugador certifiquen los scores, y el jugador certifique su hándicap en una competición con hándicap, ya sea por firma física o mediante un método de certificación electrónica aprobado por el *Comité*.

Una *tarjeta de score* no es requerida en *match play*, pero puede ser usada por los jugadores para ayudarles a conocer el resultado del match.

Tee

Un objeto que se utiliza para acomodar una bola por encima del suelo al jugarla desde el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 mm (4 pulgadas) y debe ser conforme con la *Reglas de Equipamiento*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* que el *Comité* defina como *terreno en reparación* (ya sea marcándolo o de otra manera). Cualquier *terreno en reparación* definido incluye:

- Todo el terreno dentro de los márgenes del área definida, y
- Cualquier césped, arbusto, árbol u otro objeto natural en crecimiento o enraizado en el área definida, incluyendo cualquier parte de esos objetos que se extiende por encima del suelo fuera del margen de dicha área **pero** no cualquier parte (como una raíz de árbol) que está unido al terreno o debajo del mismo y está por fuera del margen del área definida.

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, aunque el *Comité* no lo haya definido como tal:

- Cualquier agujero o pozo hecho por el *Comité* o personal de mantenimiento, al:
 - Preparar el *campo* (como el agujero que queda al quitar una estaca o el *hoyo* en un *green* doble usado para el juego de otro hoyo), o
 - Mantener el *campo* (como un agujero hecho al quitar césped o un tocón, o al instalar tuberías, **pero** no se incluyen los agujeros de aireación).
- El césped cortado, hojas y cualquier otro material natural apilado para su remoción.
Pero:
 - Otros materiales naturales apilados para su remoción son también *impedimentos sueltos*, y
 - Cualquier material dejado en el *campo* y que no se tenga intención de retirar, no es *terreno en reparación* a menos que el *Comité* lo haya declarado como tal.
- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de una bola del jugador que su *golpe* o *stance* podría dañarlo, **excepto** cuando el hábitat ha sido hecho por *animales* que son definidos como *impedimentos sueltos* (tales como gusanos o insectos).

El margen de un *terreno en reparación* debería ser definido por estacas, líneas o elementos físicos:

- ***Estacas***: Cuando está definido por estacas, el margen del *terreno en reparación* está definido por la línea entre los puntos exteriores de las estacas al nivel del suelo, y las estacas están dentro del *terreno de reparación*.
- ***Líneas***: Cuando está definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *terreno en reparación* está definido por su borde exterior y la línea está dentro del mismo.
- ***Elementos Físicos***: Cuando está definido por elementos físicos (como un cantero o un vivero), el *Comité* debería establecer cómo está definido el margen del *terreno en reparación*.

Cuando el margen del *terreno en reparación* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para identificar donde está el *terreno en reparación*, **pero** no tienen otro significado.

Three-Ball

Una modalidad de juego *match play* donde:

- Cada uno de los tres jugadores juega un match individual contra los otros dos jugadores simultáneamente, y
- Cada jugador juega una única bola que es usada para los dos matches.

Vuelta

18 hoyos o un número menor de hoyos jugados en el orden establecido por el *Comité*.

Zona de Juego Prohibido

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona de juego prohibido* debe ser definida como parte de una *condición anormal del campo* o un *área de penalización*.

El *Comité* puede establecer *zonas de juego prohibido* por varios motivos, como:

- Proteger la fauna silvestre, hábitats de animales, y zonas ambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, canteros, viveros, zonas resembradas u otras zonas plantadas,
- Proteger a los jugadores de un peligro, y
- Conservar lugares de interés histórico o cultural.

El *Comité* debería definir el margen de una *zona de juego prohibido* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de esas estacas) deberían identificar la *zona de juego prohibido* de una manera diferente a una *condición anormal del campo* o *área de penalización* que no contiene una *zona de juego prohibido*.