

SECCION II – Definiciones

Las definiciones aparecen en orden alfabético y, en las Reglas mismas, los términos definidos están en *letra cursiva*.

A través de la cancha (Through the Green)

A través de la cancha es toda el *área de la cancha* excepto:

- a. El *sitio de salida* y el *“putting green”* del hoyo que se está jugando, y
- b. Todos los *azares* de la cancha.

Agua ocasional (Casual Water)

Agua ocasional es cualquier acumulación temporal de agua en la cancha, que es visible antes o después de que el jugador toma el *“stance”*, que no sea en un *azar de agua*. La nieve y el hielo natural, que no sean escarcha, son *agua ocasional o impedimentos sueltos* a opción del jugador. El hielo fabricado se considera una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua ocasional*. Una bola está en *agua ocasional* cuando descansa en la misma o cuando cualquier parte de la bola toca el *agua ocasional*.

Animal de madriguera (Burrowing Animal)

Un *animal de madriguera* es todo animal que perfora huecos para habitación o resguardo, tal como conejo, topo, marmota, ardilla de tierra o salamandra.

Nota: un hueco hecho por un animal que no sea de madriguera, como por ejemplo un perro, no es una *condición anormal del terreno*, a no ser que haya sido demarcado o declarado como *terreno en reparación*.

Anotador (Marker)

Un *anotador* es una persona designada por el *Comité* para registrar el *“score”* de un *competidor* en un *juego por golpes*. Puede ser un *co-competidor*. El *anotador* no es un *árbitro*.

Árbitro (Referee)

Un *árbitro* es la persona designada por el *Comité* para asistir a los jugadores en las decisiones sobre situaciones de hecho y en la aplicación de las *Reglas*. El *árbitro* debe actuar en caso de cualquier infracción a una *Regla*, ya sea que la haya observado o que le haya sido informada.

Un *árbitro* no debería atender el *asta-bandera*, pararse cerca del *hoyo* o marcar su posición, ni levantar la bola o marcar su posición.

Asta-bandera (Flagstick)

El *asta-bandera* es un indicador recto movable, con o sin bandera u otro material adherido, centrado en el *hoyo* para indicar su posición. Debe tener un corte transversal circular. Los materiales de relleno o absorbentes de golpes que pudieran influenciar indebidamente en el movimiento de la bola, están prohibidos.

SECCION II – Definiciones

Azares (Hazards)

Un *azar* es cualquier *búnker* o *azar de agua*.

Azar de agua (Water Hazard)

Un *azar de agua* es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otro cauce de agua abierto (ya sea que contenga agua o no), y cualquier otra cosa de naturaleza similar en la *cancha*.

Todo terreno o agua dentro del margen de un *azar de agua* forma parte del mismo. Los márgenes del *azar de agua* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Las estacas y las líneas que definen los límites de los azares de agua están dentro de los mismos. Estas estacas son *obstrucciones*. Una bola está en el *azar de agua* cuando descansa en él o cuando cualquier parte de la bola toca el *azar de agua*.

Nota 1: las estacas o líneas que se usen para definir un *azar de agua* deben ser amarillas. Cuando se usen estacas y líneas para definir *azares de agua*, las estacas definen el *azar* y las líneas definen el margen del *azar*.

Nota 2: el *Comité* puede establecer una Regla local que prohíba el juego desde un área ambientalmente sensible que haya sido definida como *azar de agua*.

Azar de agua lateral (Lateral Water Hazard)

Un *azar de agua lateral* es un *azar de agua* o aquella parte de un *azar de agua*, situada en forma tal que no es posible o que, a juicio del *Comité*, resulta impracticable "dropear" una bola detrás del *azar de agua* conforme a lo dispuesto en la Regla 26-1b.

La parte de un *azar de agua* que ha de jugarse como *azar de agua lateral* debería estar claramente demarcada. La bola está en el *azar de agua lateral* cuando descansa en el mismo o cuando cualquier parte de la bola toca el *azar de agua lateral*.

Nota 1: las estacas o líneas que se usen para definir un *azar de agua lateral* deben ser rojas. Cuando se usen estacas y líneas para definir *azares de agua lateral*, las estacas definen el *azar* y las líneas definen el margen del *azar*.

Nota 2: el *Comité* puede establecer una Regla local que prohíba el juego desde un área ambientalmente sensible que haya sido definida como *azar de agua lateral*

Nota 3: el *Comité* puede definir un *azar de agua lateral* como un *azar de agua*.

Bando (Side)

Un *bando* es un jugador, o dos o más jugadores que son *compañeros*.

Bola considerada movida (Ball deemed to Move)

Ver *mover o movida*.

Bola embocada (Ball Holed)

Ver *embocada*

SECCION II – Definiciones

Bola en juego (Ball in Play)

Una bola está *en juego* tan pronto como el jugador ha jugado un *golpe* desde el *sitio de salida*. La bola permanece *en juego* hasta que sea *embocada*, excepto cuando está *perdida*, *fuera de límites*, o levantada, o ha sido *sustituida* por otra bola. La bola sustituida se convierte en la *bola en juego* ya sea que la sustitución esté o no permitida.

Si una bola es jugada desde fuera del *sitio de salida* cuando el jugador está comenzando el juego de un hoyo, o cuando intenta corregir este error, la bola no está *en juego* y aplica la Regla 11-4 o la 11-5. De otra manera *bola en juego* incluye una bola jugada desde fuera del *sitio de salida* cuando el jugador elige o es obligado a jugar su siguiente *golpe* desde el *sitio de salida*.

Excepción en el juego por hoyos: *bola en juego* incluye una bola jugada por el jugador desde fuera del *sitio de salida* al comenzar el juego de un hoyo si el contrario no requiere que se cancele el *golpe* de acuerdo con la Regla 11-4a.

Bola equivocada (Wrong Ball)

Una *bola equivocada* es cualquier bola distinta de aquella del jugador que no sea su: *bola en juego*, *bola provisional*, o segunda bola jugada según lo previsto en la Regla 3-3 o en la Regla 20-7c, en el juego por golpes; e incluye: otra bola del jugador, una bola abandonada y la bola original del jugador cuando ya no es la *bola en juego*.

Nota: *bola en juego* incluye una bola que sustituye a la *bola en juego* ya sea que la sustitución esté o no permitida.

Bola perdida (Lost Ball)

Una bola se considera *perdida* cuando:

- a. El jugador no puede encontrarla o identificarla como suya dentro de los cinco minutos siguientes al momento en que su *bando*, o sus "*caddies*" han comenzado a buscarla; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola sustituida*; o
- c. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola provisional* desde el sitio donde es probable que esté la bola original, o desde un punto más cercano del *hoyo* que dicho sitio.

El tiempo utilizado en jugar una *bola equivocada* no se cuenta dentro del lapso de cinco minutos permitidos para la búsqueda.

Bola provisional (Provisional Ball)

Una *bola provisional* es una bola jugada de acuerdo con la Regla 27-2 en reemplazo de una bola que pueda estar *perdida* fuera de un *azar de agua* o pueda estar *fuera de límites*.

Bola sustituida (Substituted Ball)

Una *bola sustituida* es una bola puesta en juego en reemplazo de la bola original que estaba en *juego*, *perdida*, *fuera de límites* o levantada.

SECCION II – Definiciones

Búnker (Bunker)

Un *bunker* es un *azar* consistente en un área de terreno preparada; es por lo general una depresión de la cual se ha removido el césped o la tierra y se ha reemplazado por arena u otro material similar. El terreno cubierto de césped en el borde o dentro del *búnker* incluyendo la cara de césped apilado (cubierta de pasto o de tierra) no es parte del *búnker*. Una pared o un borde del *búnker*, no cubierto por pasto es parte del *búnker*.

El margen de un *búnker* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba.

Una *bola* está en el *búnker* cuando descansa en él o cuando cualquier parte de la *bola* toca el *búnker*.

"Caddie" (Caddie)

Un *"caddie"* es la persona que ayuda al jugador de acuerdo con las *Reglas*, lo que puede incluir llevar o manipular los tacos del jugador durante el *juego*.

Cuando un *"caddie"* es empleado por más de un jugador, se considera siempre como el *"caddie"* del jugador cuya bola está involucrada, y el equipo llevado por dicho *"caddie"* se considera ser de ese jugador. En el caso en que el *"caddie"* actúe por instrucciones específicas de otro jugador, se considerará que el *"caddie"* es de ese otro jugador.

Caddie delantero (Forecaddie)

Un *"caddie delantero"* es aquel empleado por el *Comité* para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. El *"caddie"* delantero es una *causa externa*.

Cancha (Course)

La *cancha* es toda el área dentro de cualquiera de los límites establecidos por el *Comité* (ver Regla 33-2).

Causa externa (Outside Agency)

Una *causa externa* es todo aquello que no forma parte del partido o que, en el juego por golpes, no forma parte del *bando* del *competidor*. Un *árbitro*, un *anotador*, un *observador* y un *"caddie"* delantero son *causas externas*. Ni el agua ni el viento se consideran como *causa externa*.

Comité (Committee)

El *Comité* es el *comité* a cargo de la competencia; o si el asunto no se presenta en una competencia, el organismo a cargo de la *cancha*.

Co-competidor (Fellow-Competitor)

Ver *Competidor*.

Compañero (Partner)

Un *compañero* es un jugador asociado con otro jugador en un mismo *bando*. En un partido *threesome*, *foursome*, mejor bola o *cuatro bolas*, cuando el contexto así lo admita, la palabra *jugador* incluye a su *compañero* o *compañeros* de *bando*.

SECCION II – Definiciones

Competidor (Competitor)

Un *competidor* es un jugador en una competencia de juego por *golpes*. Un *co-competidor* es la persona con la que el *competidor* juega. Ninguno es *compañero* del otro.

En los *foursomes* en *juego por golpes* y en las competencias de *cuatro bolas*, cuando el contexto así lo admita, la palabra *competidor* o *co-competidor* incluye a su *compañero*.

Condiciones anormales del terreno (Abnormal Ground Conditions)

Una *condición anormal del terreno* es cualquier *agua ocasional*, *terreno en reparación*, hueco, desecho o camino en la *cancha* hechos por un *animal de madriguera*, un reptil o un pájaro.

Consejo (Advice)

Consejo es cualquier indicación o sugerencia que pueda influir sobre un jugador para determinar su forma de *juego*, la selección de un taco o la manera de ejecutar un *golpe*.

La información sobre las *Reglas*, o sobre cuestiones que sean de dominio público, como la ubicación de los *azares* o del *asta-bandera* en el "*putting green*", no es consejo.

Cuatro bolas (Four-ball)

Ver partidos.

Embocada (Holed)

Una bola está *embocada* cuando descansa dentro de la circunferencia del *hoyo* y la totalidad de la *bola* está por debajo del nivel del borde del *hoyo*.

Equipo (Equipment)

Equipo es cualquier cosa usada, puesta, llevada por o para el *jugador*, excepto cualquier bola que haya jugado en el *hoyo en juego* y cualquier objeto pequeño como una moneda o un *tee*, cuando se utiliza para marcar la posición de una bola o la extensión de un área dentro de la cual ha de *dropearse* una bola. El equipo incluye el carro de golf, sea o no motorizado. Cuando un carro es compartido por dos o más *jugadores*, el carro y todo lo que éste contiene se considera como el *equipo* del *jugador* cuya *bola* está involucrada, excepto cuando el carro es manejado por uno de los *jugadores* que lo comparte, el carro y todo lo que contiene se considera como *equipo* de dicho jugador.

Nota: Una *bola jugada* en el *hoyo* que se está jugando, se considera equipo cuando ha sido levantada y no ha sido puesta nuevamente *en juego*.

Foursome

Ver partidos.

SECCION II – Definiciones

Fuera de límites (Out of Bounds)

Fuera de Límites es todo terreno que está más allá de los límites de la *cancha* o cualquier parte de la *cancha* que el *Comité* haya demarcado como tal.

Cuando el *fuera de límites* está definido por estacas o una cerca o como estar más allá de las estacas o de una cerca, la línea de *fuera de límites* está determinada por los puntos internos de las estacas más cercanas o de los postes de la cerca más cercanos, al nivel del suelo, excluyendo los soportes angulares.

Los objetos que definen el *fuera de límites* de la *cancha* tales como paredes, cercas, estacas y rejas no son *obstrucciones* y se consideran como objetos fijos.

Cuando el *fuera de límites* está definido por una línea trazada sobre el suelo, la línea en sí está *fuera de límites*.

La línea que define el *fuera de límites* se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

Una bola está *fuera de límites* cuando la totalidad de la bola descansa *fuera de límites*.

Un jugador puede pararse *fuera de límites* para jugar una bola que descansa dentro de los límites.

Golpe (Stroke)

Un *golpe* es el movimiento del taco hacia adelante efectuado con la expresa intención de golpear y mover la bola, pero si el jugador voluntariamente detiene el movimiento descendente del taco antes de que la cabeza del mismo llegue a la *bola*, se considerará que no ha ejecutado un *golpe*.

Golpe de penalidad (Penalty Stroke)

Un *golpe de penalidad* es el que se agrega al *score* del jugador o del *bando* según lo establecido en ciertas *Reglas*. En *threesome* o *foursome*, los *golpes de penalidad* no afectan el orden del juego.

Honor (Honour)

Se dice que tiene el *honor* el jugador que juega primero desde el *sitio de salida*.

Hoyo (Hole)

El *hoyo* debe tener un diámetro de 4 1/4 pulgadas (108 mm.) y como mínimo 4 pulgadas (101,6 mm) de profundidad. Si se utiliza un revestimiento, este debe quedar por lo menos una pulgada (25,4 mm) por debajo de la superficie del *“putting green”*, a no ser que la naturaleza del suelo no lo permita. El diámetro exterior del revestimiento no debe ser superior a 4 1/4 pulgadas (108 mm).

Impedimentos sueltos (Loose Impediments)

Los *impedimentos sueltos* son objetos naturales, incluyendo:

- Piedras, hojas, ramitas, ramas y sus similares
- Estiércol
- Lombrices, insectos y los desechos y montículos hechos

por estos siempre que no estén:

- Fijos o en crecimiento
- firmemente enterrados
- adheridos a la bola

SECCION II – Definiciones

La arena y la tierra suelta son *impedimentos sueltos* en el “*putting green*”, pero no en cualquier otra parte. La nieve y el hielo natural, distintos de la escarcha, son *agua ocasional* o *impedimentos sueltos*, a opción del *jugador*.

El rocío y la escarcha no son *impedimentos sueltos*.

Interposición accidental (Rub of the Green)

Una *interposición accidental* ocurre cuando una *bola en movimiento* es accidentalmente desviada o detenida por cualquier *causa externa*. (ver Regla 19-1).

Línea de juego (Line of Play)

La *línea de juego* es la dirección que el *jugador* desea que su *bola* tome después de un *golpe*, más una distancia razonable a cada lado de la dirección pretendida. La *línea de juego* se extiende verticalmente desde el suelo hacia arriba, pero no se prolonga más allá del *hoyo*.

Línea de putt (Line of Putt)

La *línea de “putt”* es la línea que el *jugador* desea que su *bola* tome después de jugar un *golpe* en el “*putting green*”. Salvo lo previsto en la Regla 16-1e, la *línea de “putt”* incluye una distancia razonable a cada lado de la línea pretendida. La *línea de “putt”* no se prolonga más allá del *hoyo*.

Mover o movida (Move or Moved)

Una *bola* se considera *movida* si abandona su posición y viene a quedar en reposo en cualquier otro sitio.

Mejor bola (Best Ball)

Ver *partidos*.

Observador (Observer)

Un *observador* es una persona designada por el *Comité* para ayudar al *árbitro* a decidir *situaciones de hecho* y para informarle sobre cualquier infracción a las Reglas. Un *observador* no debería atender el *asta-bandera*, pararse cerca del *hoyo* o *marcar su posición*, ni levantar la *bola* o *marcar su posición*.

Obstrucciones (Obstructions)

Una *obstrucción* es cualquier cosa artificial, incluyendo las superficies y los costados artificiales de caminos y senderos, y el hielo fabricado, excepto:

- a. Los objetos que definen los *fuera de límites*, tales como muros, cercas, estacas y rejas;
- b. - Cualquier parte de un objeto artificial inamovible que esté *fuera de límites*; y
- c. Cualquier construcción que el *Comité* haya declarado como parte integral de la *cancha*.

SECCION II – Definiciones

Una *obstrucción* es una obstrucción movable cuando puede removerse sin necesidad de emplear un esfuerzo excesivo, sin demorar indebidamente el *juego*, y sin ocasionar daños. De otra manera, es una *obstrucción inamovable*.

Nota: el *Comité* puede establecer una *Regla* local que declare que una *obstrucción* movable es una *obstrucción inamovable*.

Partidos (Matches)

Individual: un *partido* en el cual uno juega contra otro.

"Threesome": un *partido* en el cual un *jugador* juega contra otros dos, y cada *bando* juega una *bola*.

"Foursome": un *partido* en el cual dos *jugadores* juegan contra otros dos y cada *bando* juega una *bola*.

Tres bolas: una competencia de *juego por hoyos* en la cual tres *jugadores* juegan uno contra el otro, y cada uno juega su propia *bola*. Cada *jugador* está jugando dos partidos distintos.

Mejor bola: un *partido* en el cual un *jugador* juega contra la *mejor bola* de dos o la *mejor bola* de tres *jugadores*.

Cuatro bolas: un *partido* en el cual dos *jugadores* juegan su *mejor bola* contra la *mejor bola* de otros dos *jugadores*.

Posición para el golpe (Addressing the Ball)

Un *jugador* está en *posición para el golpe* cuando ha tomado su "*stance*" y también ha apoyado el *taco* sobre el suelo; excepto que en un *azar*, el *jugador* está en *posición para el golpe* cuando ha tomado su "*stance*".

Punto de alivio más cercano (Nearest Point of Relief)

El *punto de alivio más cercano* es el punto de referencia para tomar alivio sin penalidad, de la interferencia por una *obstrucción inamovable* (Regla 24-2), por una *condición anormal del terreno* (R. 25-1), o por un "*putting green*" equivocado. (R. 25-3).

Es el punto de la *cancha* más cercano del sitio donde descansa la *bola*:

(i) que no esté más cerca del *hoyo*; y

(ii) donde, de estar la *bola* en dicha posición, no habría interferencia por la condición por la que se solicitó el alivio para el golpe que el *jugador* hubiera podido efectuar en la posición original si la condición no estuviera allí.

Nota: para determinar con precisión el *punto de alivio más cercano*, el *jugador* debería usar el *taco*, para simular la *posición para el golpe*, la dirección del juego y el "*swing*", con el que hubiera efectuado el siguiente *golpe* si la condición no estuviera allí.

"Putting green"

El *putting green* es todo terreno del *hoyo* en juego especialmente preparado para jugar el "*putt*", o que haya sido definido como tal por el *Comité*. Una *bola* está en el "*putting green*" cuando cualquier parte de la misma lo toca.

"Putting green" equivocado (Wrong Putting Green)

Un "*putting green*" equivocado es cualquier "*putting green*" que no sea aquel del *hoyo en juego*. A no ser que el *Comité* disponga otra cosa, este término incluye un "*putting green*" de práctica o "*pitching green*" en la *cancha*.

SECCION II – Definiciones

R&A

El término *R&A* significa R&A Rules Limited.

Regla o Reglas (Rule or Rules)

El término *Regla* incluye:

- a. Las *Reglas* de Golf y sus interpretaciones tal como están contenidas en las Decisiones de las *Reglas* de Golf;
- b. Cualquier Condición de la competencia establecida por el *Comité* según la Regla 33-1 y el Apéndice I;
- c. Cualquier *Regla* local establecida por el *Comité* según lo previsto en la Regla 33-8a y en el Apéndice I; y
- d. Las especificaciones sobre los tacos y la bola establecidas en los Apéndices II y III.

Sitio de salida (Teeing Ground)

El *sitio de salida* es el lugar de partida del *hoyo* que va a jugarse. Es un área rectangular con una longitud de dos tacos de fondo; el frente y los costados están definidos por los límites externos de dos marcas de salida. Una *bola* está fuera del *sitio de salida* cuando la totalidad de la bola descansa fuera del mismo.

"Stance" (Stance)

Tomar el "*stance*" consiste en que un *jugador* coloque sus pies en posición preparatoria para ejecutar un *golpe*.

"Tee" (Tee)

Un "*tee*" es un dispositivo diseñado para levantar la *bola* del suelo. No debe medir más de 4 pulgadas (101,6 mm) y no debe estar diseñado o fabricado de tal manera que pudiera indicar la *línea de juego* o influir en el movimiento de la *bola*.

Terreno en reparación (Ground under Repair)

Terreno en reparación es cualquier parte de la *cancha* así demarcada por orden del *Comité* o así declarada por su representante autorizado. Incluye el material apilado para su remoción y cualquier hueco excavado por el personal de mantenimiento aun cuando no hayan sido demarcados como tal.

Todo el terreno, y cualquier césped, arbustos, árboles y demás cosas en crecimiento dentro del *terreno en reparación* son parte del mismo. Los márgenes del *terreno en reparación* se extienden en forma vertical hacia abajo, pero no hacia arriba. Las estacas y las líneas que definen el *terreno en reparación* están dentro de dicho terreno. Dichas estacas son *obstrucciones*. Una *bola* está en el *terreno en reparación* cuando descansa en él o cuando cualquier parte de la misma toca el *terreno en reparación*.

Nota 1: el pasto cortado y otros materiales dejados en la *cancha* que han sido abandonados sin intención de removerlos no son *terreno en reparación*, a no ser que estén demarcados como tal

Nota 2: el *Comité* puede establecer una *Regla* local que prohíba jugar desde un *terreno en reparación* o desde un área ambientalmente sensible definida como *terreno en reparación*.

"Threesomes" (Threesomes)

Ver *Partidos*.

Tres bolas (Three Balls)

Ver *Partidos*.

Vuelta estipulada (Stipulated Round)

La *vuelta estipulada* consiste en jugar los hoyos de una *cancha* en su secuencia correcta, a no ser que el *Comité* autorice hacerlo de otra manera.

El número de hoyos de una *vuelta estipulada* es de 18 a menos que el *Comité* autorice un número menor. En lo referente a la extensión de una *vuelta estipulada* en un *juego por hoyos*, ver la Regla 2-3.