

## SECCION II – DEFINICIONES

Las Definiciones están ordenadas en orden alfabético y, en las propias *Reglas*, los términos están definidos en *itálicas (Cursiva)*.

### Agua Accidental

"*Agua accidental*" es cualquier acumulación temporal de agua en el campo que es visible antes o después de que el jugador se *coloque*, y que no esté en un *obstáculo de agua*. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua accidental* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador. El hielo manufacturado es una *obstrucción*. El rocío y la escarcha no son *agua accidental*. Una bola está en *agua accidental* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *agua accidental*.

### Agujero

El "*agujero*" tendrá 108 mm de diámetro (4 ¼ pulgadas) y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad. Si se utiliza un forro, estará hundido por lo menos 25,4 mm (1 pulgada) por debajo de la superficie del *green*, salvo que la naturaleza del suelo lo haga impracticable; su diámetro exterior no excederá de 108 mm (4 ¼ pulgadas).

### Animal de Madriguera

Un "*animal de madriguera*" es un animal que hace un hoyo para su habitabilidad o cobijo, como un conejo, un topo, una marmota, una ardilla de tierra o una salamandra.

Nota: Un hoyo hecho por un animal que no sea de madriguera, como un perro, no es una *condición anormal del terreno*, salvo que esté marcado o declarado como *terreno en reparación*.

### Árbitro

Un "*árbitro*" es la persona designada por el *Comité* para acompañar a los jugadores a fin de decidir cuestiones de hecho y aplicar las *Reglas*. Actuará ante cualquier infracción de una *Regla* que pueda observar o que pueda serle comunicada.

Un *árbitro* no debería atender la *bandera*, ni permanecer junto al *agujero* o marcar la posición del *agujero*, ni levantar la bola o marcar su posición.

### Bandera

La "*bandera*" es un indicador derecho y movable, que puede tener tela u otro material incorporado, colocada en el centro del agujero para indicar su posición. Será circular en su sección transversal. Están prohibidos los materiales de acolchamiento o absorbentes de golpes que puedan influir indebidamente en el movimiento de la bola.

### Bando

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

### Best –Ball

Ver "Matches".

### Bola Embocada

Una bola está "*embocada*" cuando reposa dentro de la circunferencia del *agujero* y toda ella se encuentra por debajo del nivel del borde del *agujero*.

### Bola en Juego

Una bola está "*en juego*" tan pronto como el jugador ha ejecutado un *golpe* en el *lugar de salida*. Continúa "*en juego*" hasta ser *embocada*, salvo cuando está *perdida*, *fuera de límites* o levantada, o ha sido *sustituida* por otra bola, esté o no permitida la sustitución; una bola que así *sustituye* a la anterior se convierte en la "*bola en juego*".

Si una bola es jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador está empezando a jugar un hoyo, o cuando está intentando corregir este error, la bola no está *en juego* y se aplica la Regla 11-4 ó 11-5. De otra manera, *bola en juego* incluye una bola jugada desde fuera del *lugar de salida* cuando el jugador elige o es requerido a jugar su próximo *golpe* desde el *lugar de salida*. Excepción en el Juego por Hoyos: *Bola en juego* incluye una bola jugada por el jugador desde fuera del *lugar de salida* cuando inicia el juego de un hoyo si el contrario no ha requerido que el golpe sea cancelado de acuerdo con la Regla 11-4a.

### Bola Equivocada

Una "*bola equivocada*" es cualquier bola que no sea:

- la *bola en juego* del jugador;
- bola *provisional* del jugador; o
- en el juego por golpes, una segunda bola jugada por el jugador bajo la Regla 3-3 o con la Regla 20-7c;

e incluye:

- la bola de otro jugador;
- una bola abandonada; y
- la bola original del jugador cuando ya no está *en juego*

Nota: *Bola en juego* incluye una bola que ha *sustituido* a la *bola en juego*, esté o no permitida dicha sustitución.

### **Bola Embocada**

Ver "Embocada".

### **Bola Perdida**

Una bola se considera "*perdida*", si:

- a. No es encontrada o identificada como suya por el jugador, dentro de los cinco minutos contados desde que el *bando* del jugador o su o sus *caddies* hayan comenzado la búsqueda; o
- b. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola sustituta*; o
- c. El jugador ha ejecutado un *golpe* a una *bola provisional* desde el sitio donde se supone que está la bola original o desde un punto más cercano al *agujero* que ese sitio.

El tiempo empleado en jugar una *bola equivocada* no cuenta en el periodo de los cinco minutos permitidos para su búsqueda.

### **Bola Presuntamente Movida**

Se considera que una bola "*se ha movido*" si deja su posición y pasa a reposar en cualquier otro lugar.

### **Bola Provisional**

Una "*bola provisional*" es una bola jugada bajo la Regla 27-2 cuando una bola puede estar perdida fuera de un *obstáculo de agua* o puede estar *fuera de límites*.

### **Bola Sustituta**

Una "*bola sustituta*" es una bola puesta en juego en lugar de la bola original que estaba ya sea, *en juego*, *perdida fuera de límites* o levantada.

### **Bunker**

Un "*bunker*" es un *obstáculo* consistente en un área de terreno preparada, frecuentemente una depresión, en la cual el césped o el terreno han sido quitados y sustituidos por arena o similar. El terreno cubierto de hierba que bordea o está dentro de los límites de un *bunker*, incluyendo las paredes formadas con "tepes" (esté cubierta de hierba o de tierra), no es parte del *bunker*. Una pared o borde de un *bunker* que no estén cubiertas de hierba, son parte del *bunker*. El margen de un *bunker* se extiende verticalmente hacia abajo pero no hacia arriba. Una bola está en un *bunker* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *bunker*.

### **Caddie**

Un "*Caddie*" es quien ayuda al jugador con arreglo a las *Reglas*, que puede incluir llevar o manejar los palos del jugador durante el juego.

Cuando un *caddie* es empleado por más de un jugador, se considera siempre que es el *caddie* del jugador cuya bola se halla implicada, y el *equipo* que transporta se considera que es el equipo de ese jugador, excepto cuando el *caddie* actúa bajo órdenes específicas de otro jugador en cuyo caso se le considera el *caddie* de ese otro jugador.

### **Campo**

El "*campo*" es toda el área dentro de cualquiera de los límites establecidos por el *Comité* (ver la Regla 33-2).

### **Causa ajena**

Una "*causa ajena*" es aquella que no forma parte del *partido* o en el juego por golpes no forma parte del bando del *competidor*, e incluye un *árbitro*, un *marcador*, un *observador* y un *forecaddie*. Ni el viento ni el agua son *causa ajena*.

### **Colocarse (Stance)**

"*Colocarse*" consiste en que un jugador sitúa sus pies en posición al prepararse para efectuar un *golpe*.

### **Comité**

El "*Comité*" es el comité encargado de la competición o, si la cuestión no se suscita en una competición, el comité responsable del *campo*.

**Compañero**

Un "*compañero*" es un jugador asociado con otro jugador en el mismo *bando*.

En un partido threesome, foursome, mejor bola (best ball) o cuatro bolas (four ball), donde el contexto así lo admita, el término "jugador" incluye a su *compañero* o *compañeros*.

**Compañero-Competidor**

Ver "*Competidor*".

**Competidor**

Un "*competidor*" es un jugador en una competición por golpes. Un "*compañero-competidor*" es cualquier persona con la cual el *competidor* juega. Ninguno es *compañero* del otro.

En el juego por golpes las competiciones foursome y cuatro bolas (four ball), donde el contexto así lo admita, la palabra "*competidor*" o "*compañero-competidor*" incluye a su *compañero*.

**Condiciones Anormales del Terreno**

Una "*condición anormal del terreno*" es cualquier *agua accidental*, *terreno en reparación* u hoyo, desecho o senda hechos en el *campo* por un *animal de madriguera*, un reptil o un pájaro.

**Consejo**

"*Consejo*" es cualquier parecer o sugerencia que pudiera influir en un jugador para determinar su juego, la elección de palo o el método para ejecutar un golpe.

La información relacionada con las *Reglas* o sobre cuestiones de dominio público, tales como la posición de los *obstáculos* o de la *bandera* en el *green*, no es *consejo*.

**Cuatro Bolas (Four –Ball)**

Ver "*Partidos*".

**Equipo**

"*Equipo*" es cualquier cosa usada, puesta o llevada por o para el jugador, excepto cualquier bola que haya jugado en el hoyo que se está jugando, y cualquier pequeño objeto tal como una moneda o un *soporte de bola (tee)*, cuando son usados para marcar la posición de una bola o la extensión del área en la que una bola ha de ser dropada. *Equipo* incluye un carro de golf, motorizado o no. Si el carro es compartido por dos o más jugadores, el carro y todo lo que se encuentra en él se considera *equipo* del jugador cuya bola está implicada, excepto que, cuando el carro está siendo movido por uno de los jugadores que lo comparten, el carro y todo lo que se encuentre en él se considera *equipo* de dicho jugador.

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

**Eventualidad del Juego**

Una "*eventualidad del juego*" ocurre cuando una bola en movimiento es accidentalmente desviada o detenida por una *causa ajena* (ver la Regla 19-1).

**Forecaddie**

Un "*forecaddie*" es alguien contratado por el *Comité* para indicar a los jugadores la posición de las bolas durante el juego. El es una *causa ajena*.

**Foursome**

Ver "*Partidos*".

**Fuera de Límites**

"*Fuera de límites*" es el terreno que está más allá de los límites del campo o cualquier parte del *campo* marcada como tal por el *Comité*.

Cuando el *fuera de límites* está definido por estacas o una valla, o está situado más allá de unas estacas o una valla, la línea de *fuera de límites* viene determinada por los puntos más cercanos al *campo* de las estacas o postes de la valla a nivel del suelo, excluyendo los soportes en ángulo.

Los objetos que definen el *fuera de límites* como muros, vallas, estacas y verjas no son *obstrucciones* y se consideran *fijos*.

Cuando el *fuera de límites* está señalado por una línea en 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 toda ella reposa *fuera de límites*.

Un jugador puede situarse *fuera de límites* para jugar una bola que está dentro de los límites.

**Golpe**

Un "golpe" es el movimiento del palo hacia la bola con la intención de golpearla y moverla, pero si un jugador detiene voluntariamente la bajada del palo antes de que la cabeza del palo alcance la bola él no ha ejecutado un *golpe*.

**Golpe de Penalidad**

Un "golpe de penalidad" es el que bajo la aplicación de las *Reglas* se añade al resultado de un jugador o bando. En los threesome o foursome, los *golpes de penalidad* no afectan al orden del juego.

**Green**

El "green", es todo el terreno del hoyo que se está jugando preparado especialmente para el putt, o de otra manera definido como tal por el *Comité*. Una bola está en el *green* cuando cualquier parte de la misma toca el *green*.

**Green Equivocado**

Un "green equivocado" es cualquier *green* que no sea el del hoyo que se está jugando. Salvo que el *Comité* lo establezca de otra forma, este término incluye un *green* de prácticas o un *green* para practicar golpes cortos (chips) en el *campo*.

**Honor**

Se dice que tiene el "honor" el jugador que ha de jugar primero desde el *lugar de salida*.

**Impedimentos Suelos**

"Impedimentos sueltos" son objetos naturales, incluyendo:

- piedras, hojas, leña menuda, ramas y similares,
  - excremento,
  - gusanos e insectos y desechos o montoncitos formados por éstos,
- siempre que no estén:
- fijos o en crecimiento,
  - sólidamente empotrados,
  - adheridos a la bola.

La arena y la tierra suelta son *impedimentos sueltos* en el *green*, pero no en cualquier otro lugar. La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua accidental* o *impedimentos sueltos* a elección del jugador.

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

**Individual (Single)**

Ver "Matches" partidos.

**Línea de Juego**

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

**Línea de Putt**

La "línea de putt" es la línea que el jugador desea que tome su bola después de un *golpe* en el *green*. Excepto en lo relativo a la Regla 16-1e, la *línea de putt* incluye una distancia razonable a ambos lados de la línea deseada. La *línea de putt* no se prolonga más allá del *agujero*.

**Lugar de Salida**

El "lugar de salida" es el sitio desde el que se inicia el juego en el hoyo a jugar. Es un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. Una bola está fuera del lugar de salida cuando toda ella reposa fuera de esta área.

**Marcador**

Un "marcador" es la persona designada por el *Comité* para anotar el resultado de un *competidor* en el juego por golpes. Puede ser un *compañero-competidor*. No es un *árbitro*.

**Observador**

Un "observador" es la persona designada por el *Comité* para ayudar al *árbitro* a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una *Regla*. Un *observador* no debería atender la *bandera*, permanecer junto al *agujero* o marcar la posición del *agujero*, ni levantar la bola o marcar su posición.

## Obstáculos

Un "obstáculo" es cualquier *bunker* o cualquier *obstáculo de agua*.

### Obstáculo de Agua

Un "obstáculo de agua" es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, drenaje superficial u otros cauces abiertos de agua (contengan agua o no) y cualquier otra cosa de naturaleza similar en el *campo*.

Todo el suelo o agua dentro del margen de un *obstáculo de agua* es parte del *obstáculo de agua*. Los márgenes de un *obstáculo de agua* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo. Las estacas y líneas que definen los márgenes de un *obstáculo de agua* están dentro del *obstáculo*. Dichas estacas son *obstrucciones*. Una bola está en un *obstáculo de agua* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua*.

Nota 1: Las estacas o líneas usadas para definir un *obstáculo de agua* deben ser amarillas. Cuando ambas estacas y líneas son usadas para definir los *obstáculos de agua*, las estacas identifican el *obstáculo* y las líneas definen el margen del *obstáculo*.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como *obstáculo de agua*.

### Obstáculo de Agua Lateral

Un "obstáculo de agua lateral" es un *obstáculo de agua*, o aquella parte de un *obstáculo de agua*, situada de tal forma que no es posible o que a juicio del *Comité* resulta impracticable dropar una bola detrás del *obstáculo de agua* de acuerdo con la Regla 26-1b.

La parte de un *obstáculo de agua* que ha de jugarse como *obstáculo de agua* lateral debería ser marcada diferenciadamente. Una bola está en un *obstáculo de agua lateral* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *obstáculo de agua lateral*.

Nota 1: Las estacas o líneas usadas para definir un *obstáculo de agua lateral* deben ser rojas. Cuando ambas estacas y líneas son usadas para definir *obstáculos de agua lateral*, las estacas identifican el *obstáculo* y las líneas definen el margen del *obstáculo*.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como *obstáculo de agua lateral*.

Nota 3: El *Comité* puede definir un *obstáculo de agua lateral* como *obstáculo de agua*.

## Obstrucciones

Una "obstrucción" es cualquier cosa artificial, incluidas las superficies y bordes artificiales de carreteras y caminos, y hielo manufacturado, excepto:

- a) Los objetos que definen el *fuera de límites*, tales como muros, cercas, estacas y verjas;
- b) Cualquier parte de un objeto artificial inamovible que está *fuera de límites*; y
- c) Cualquier construcción declarada por el *Comité* como parte integrante del *campo*.

Una *obstrucción* es una *obstrucción* móvil si se puede mover sin un esfuerzo poco razonable, sin demorar indebidamente el juego y sin causar daño alguno. De otra manera, es una *obstrucción* inamovible.

Nota: El *Comité* puede establecer una Regla Local para declarar una *obstrucción* móvil como *obstrucción* inamovible.

## Partidos

Individual: Un partido en el que un jugador juega contra otro.

Threesome: Un partido en el que uno juega contra dos y cada *bando* juega una bola.

Foursome: Un partido en el que dos juegan contra dos y cada *bando* juega una bola.

Tres Bolas (three-ball): Una competición por hoyos en la que tres juegan cada uno contra cada uno de los otros y cada uno juega su propia bola. Cada jugador está jugando dos partidos distintos.

Mejor Bola (Best Ball): Un partido en el que uno juega contra la mejor bola de dos o la mejor bola de tres jugadores.

Cuatro Bolas (four-ball): Un partido en el que dos juegan su mejor bola contra la mejor bola de otros dos jugadores.

## Preparar el Golpe

Un jugador ha "preparado el golpe" cuando se ha *colocado* y además ha apoyado el palo en el suelo, excepto en un *obstáculo* en cuyo caso el jugador ha *preparado el golpe* con sólo *colocarse*.

## Punto más Cercano de Alivio

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

Es el punto en el *campo* más cercano al lugar en que reposa la bola:

- (i) que no está más cerca del *agujero*; y
- (ii) donde, si la bola estuviera así situada, no existiría interferencia de la condición de la que el jugador quiere aliviarse para el *golpe* que el jugador podría haber ejecutado desde la posición original si la condición no estuviese ahí.

Nota: Con el fin de determinar con precisión el *punto más cercano de alivio*, el jugador debería usar el palo con el que habría ejecutado su siguiente *golpe* si la condición no estuviera ahí, para simular la posición de *preparar el golpe*, la dirección de juego y swing para dicho *golpe*.

## **R & A**

El "R & A" significa R&A Rules Limited.

## **Recorrido**

"*Recorrido*" es todo el área del *campo*, excepto:

- a. El *lugar de salida* y el *green* del hoyo que se está jugando; y
- b. Todos los *obstáculos* del *campo*.

## **Regla o Reglas**

El término "*Regla*" incluye:

- a. Las Reglas de Golf y sus interpretaciones contenidas en las Decisiones sobre las Reglas de Golf;
- b. Cualquier Condición de la Competición establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-1 y el Apéndice I;
- c. Cualquier Regla Local establecida por el *Comité* bajo la Regla 33-8a y el Apéndice I; y
- d. Las especificaciones sobre palos y la bola en los Apéndices II y III.

## **Tee (Soporte)**

Un "*tee*" es un utensilio diseñado para elevar la bola sobre el terreno. No debe ser más largo de 101.6 mm (4 pulgadas) y no debe ser diseñado ni manufacturado de tal forma que pueda indicar la *línea de juego* o influir en el movimiento de la bola.

## **Terreno en Reparación**

"*Terreno en reparación*" es cualquier parte del *campo* marcada como tal por orden del *Comité* o así declarada por su representante autorizado. Incluye material apilado para ser retirado y cualquier hoyo hecho por un cuidador del campo, incluso si no está marcado como tal.

Todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento dentro del *terreno en reparación* es parte del *terreno en reparación*. El margen del *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Las estacas y líneas que definen el *terreno en reparación* están dentro de dicho terreno. Estas estacas son *obstrucciones*. Una bola está en *terreno en reparación* cuando reposa en, o cualquier parte de ella toca, el *terreno en reparación*.

Nota 1: La hierba cortada y otros materiales dejados en el *campo* que han sido abandonados, y que no se tenga intención de retirar, no son *terreno en reparación* si no están marcados como tal.

Nota 2: El *Comité* puede establecer una Regla Local prohibiendo el juego desde un *terreno en reparación* o desde una zona medioambientalmente sensible que ha sido definida como *terreno en reparación*.

## **Threesome**

Ver "*Matches*" partidos.

## **Tres Bolas (Three- Ball)**

Ver "*Matches*" partidos.

## **Vuelta Estipulada**

La "*vuelta estipulada*" consiste en jugar los hoyos del *campo* en su secuencia correcta, salvo que el *Comité* autorice hacerlo de otra forma. El número de hoyos de una *vuelta estipulada* es de 18, salvo que el *Comité* autorice un número menor. En cuanto a la ampliación de la *vuelta estipulada* en el juego por hoyos, ver la Regla 2-3.