

Definiciones

Agua Temporal

Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del suelo (como charcos de agua o el rebose de un cauce de agua) que no esté en un *área penalizable* y que sea visible antes o después de que el jugador se *coloque*.

Casos especiales:

- El rocío y la escarcha no son *agua temporal*.
- La nieve y el hielo natural, que no sea escarcha, son *agua temporal* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador.
- El hielo manufacturado es una *obstrucción*.

Agujero

El *agujero* en el *green* es el lugar en el que acaba el hoyo en juego. Tendrá 108 mm (4 ¼ pulgadas) de diámetro y por lo menos 101,6 mm (4 pulgadas) de profundidad.

Si se utiliza un forro, 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 lo haga impracticable.

Animal

Cualquier ser vivo del reino animal (excluyendo al ser humano) incluyendo mamíferos, aves, reptiles, anfibios e invertebrados (insectos, arañas, gusanos, crustáceos, etc.).

Árbitro

Una persona autorizada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Área de Alivio

El área en la que un jugador ha de *dropar* una bola al aliviarse bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere el uso de un *área de alivio* específica cuyo tamaño y ubicación dependerá de los tres factores siguientes:

- Punto de Referencia o Línea de Referencia para el Área de Alivio: Cada *área de alivio* está basada en (1) un punto de referencia, o (2) una línea de referencia desde el *agujero* a través de un punto específico.
- Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia o Línea de Referencia: El *área de alivio* es toda el área de 50.8 centímetros (20 pulgadas) o 203.2 centímetros (80 pulgadas) del punto de referencia o 50.8 centímetros (20 pulgadas) de la línea 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:
 - Sólo está en ciertas *áreas definidas del campo*, como sólo en el *área general*, y no en un *bunker* o en un *área penalizable*, o
 - No está más cerca del *agujero* que el punto de referencia o debe estar detrás de un *área penalizable* o *bunker* desde los cuales se está aliviando el jugador.
 - No hay interferencia de la condición o situación de la que se está aliviando el jugador.

Áreas del Campo

Las cinco áreas que constituyen el *campo* son:

- El *área general*
- El *área de salida* del hoyo en juego
- Todos los *bunkers*
- Todas las *áreas penalizables*, y
- El *green* del hoyo en juego

Área de Salida

Sitio donde el jugador inicia el juego del hoyo:

- El *área de salida* es un área rectangular con una profundidad de 203,2 centímetros (80 pulgadas)
- Su frente y sus costados están definidos por los bordes exteriores de unas barras de salida, colocadas por el *Comité*.

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

Cuando se está determinando un *área de alivio* bajo una Regla que requiere que una bola sea dropada, el *área de salida* se considera parte del *área general*.

Área General

Área del campo que cubre todas las partes del *campo* **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* del hoyo en juego, (2) todos los *bunkers* del *campo*, (3) todas *áreas penalizables* del *campo*, y (4) el *green* del hoyo en juego.

El *área general* incluye

- Todas las *áreas de salida* que no sean el del hoyo en juego
- Todos los *greenes equivocados*, que significa cualquier *green* que no sea el del hoyo en juego

Área Penalizable

Un *área penalizable* es una de las cinco *áreas definidas del campo* e incluye:

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

Hay dos tipos de *áreas penalizables*, distinguidos por colores:

- Las *áreas penalizables* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) tienen dos opciones de alivio para el jugador (Regla 17.1a,b)
- Las *áreas penalizables* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) tienen una opción de alivio lateral (Reglas 17.1c) además de las dos opciones para las *áreas penalizables* amarillas.

Si el color del *área penalizable* no ha sido marcado o indicado por el *Comité*, se considera un *área penalizable* roja.

Los márgenes de un *área penalizable* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo y deberían definirse con estacas, líneas o elementos físicos:

- Estacas: Cuando el *área penalizable* está definida por estacas, el margen está definido por los puntos más exteriores de las estacas al nivel del suelo y las estacas están dentro del *área penalizable*.
- Líneas: Cuando el *área penalizable* está definida por una línea pintada en el suelo, el margen está definido por el borde exterior de la línea, y la línea está dentro del *área penalizable*.
- Elementos físicos: Cuando el *área penalizable* está definida por elementos físicos (como una playa o muro de contención) el *Comité* debería definir el borde del *área penalizable*.

Cuando el margen del *área penalizable* está definido por líneas o elementos físicos, se pueden utilizar estacas para mostrar donde está el *área penalizable*, pero no pueden tener otro significado.

Asta de la Bandera

Un indicador recto movable, que suele tener tela u otro material incorporado, colocado en el *agujero* para indicar su posición:

- Debe ser circular en su sección transversal.
- Puede tener tela u otro material incorporado.
- Están prohibidos los materiales almohadillados o amortiguadores de golpes que puedan influir en el movimiento de la bola.

Atender

Cuando un jugador ejecuta un *golpe*, un *asta de la bandera* está atendida si cualquier persona:

- Está tocando *el asta de la bandera* dentro del *agujero* o está suficientemente cerca de ella para tocarla, o
- Está sujetando *el asta de la bandera* por encima del *agujero* para indicar dónde está el *agujero*.

Esta persona está atendiendo *el asta de la bandera* hasta que la bola quede en reposo.

Bando

Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta* en el *juego por hoyos* o *juego por golpes*. Cada grupo de *compañeros* es un *bando*, y pueden jugar cada uno su bola (*Cuatro Bolas o Mejor Bola*) o una sola bola (*Foursomes o Threesomes*).

Bando no es lo mismo que equipo. En una competición por equipos, cada equipo consiste en jugadores que compiten como jugadores individuales o como *bandos*.

Bola en Juego

La bola con la que un jugador está jugando en un hoyo:

- Una bola está inicialmente en juego en un hoyo:
 - Cuando el jugador ejecuta un *golpe* con ella desde el *área de salida*
 - En el *juego por hoyos*, una bola también está en juego cuando se ejecuta un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* salvo que el *contrario* cancele el *golpe* bajo la Regla 6.1b.
- Dicha bola sigue en juego hasta que sea *embocada*, excepto que ya no está en juego:
 - Cuando ha sido levantada del *campo*
 - Cuando está *perdida o fuera de límites*, o
 - Cuando otra bola la *sustituye*, incluso cuando no está permitido por las Reglas.

Cuando un jugador utiliza un *marcador de bola* para *marcar* la posición de una *bola en juego*:

- Una bola que ha sido *marcada* pero no levantada está en juego.
- Una bola que ha sido *marcada*, 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* del jugador (sea la bola original o una *bola sustituta*)
- Una *bola provisional*, o
- Una segunda bola en el *juego por golpes* jugada bajo la Regla 14.7c o la Regla 20.1c

Ejemplos de *bola equivocada*:

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

Bola Movida

Cuando una bola deja su lugar de reposo y queda en reposo en otro lugar y esto se puede ver a simple vista (aunque nadie la haya visto moverse).

Bola Perdida

Una bola que no se encuentra dentro de los tres minutos después de que el jugador o su *caddie* o su *compañero* comienzan a buscarla. El tiempo empleado en jugar *bola equivocada* no cuenta en el período de tres minutos.

Bola Provisional

Otra bola jugada cuando la *bola en juego* del jugador puede estar:

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

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.

Bola Sustituta

Una bola que un jugador pone en *juego* en lugar de su bola original que estaba:

- En *juego*
- Levantada del *campo*, o
- *Perdida o fuera de límites*

Una *bola sustituta* se convierte en *bola en juego* cuando ha sido repuesta, dropada o colocada (véase la Regla 14.4) esté o no esté permitida la *sustitución* bajo las Reglas.

Bunker

Un *bunker* es una de las cinco *áreas definidas del campo*. Un *bunker* es toda la arena dentro de los bordes de una zona especialmente preparada, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra y se ha rellenado con arena.

No son parte de un *bunker*:

- La arena que desborda o que está fuera del área preparada.
- Un borde, pared o talud en el extremo del área preparada que consiste en tierra, hierba o césped.
- Cualquier cosa en crecimiento dentro del área preparada, como la hierba, los arbustos o los árboles.

La palabra “arena” en esta definición y en la Regla 12 incluye cualquier material similar a la arena.

Caddie

Una persona que ayuda a un jugador durante una vuelta de las siguientes formas:

- Llevando o manejando palos: Una persona que lleva o maneja los palos de un jugador durante el juego es el *caddie* del jugador, aunque el jugador no le haya nombrado como *caddie*, excepto en un acto desinteresado para ayudar (recuperar un palo olvidado por el jugador o apartar su bola o carro si estorba).
- Consejo: El *caddie* del jugador es la única persona (que no sea el *compañero de bando* o el *caddie del compañero de bando*) a la que el jugador puede pedir *consejo*.

Cuando el jugador tiene un *caddie*:

- Otras personas pueden llevar otras cosas (traje de aguas, paraguas o comida o bebida) para el jugador y ayudarlo con actos desinteresados.
- Esta persona no es el *caddie* del jugador salvo que sea nombrado tal o lleve o maneje los palos del jugador.

Campo

Toda la zona de juego dentro de los límites establecidos por el *Comité*:

- Todas las áreas dentro de los límites exteriores están dentro de límites y forman parte del *campo*.
- Todas las zonas en o más allá de los límites exteriores están *fuera de límites* y no forman parte del *campo*.
- Los límites se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo.

El *campo* consta de las cinco *áreas definidas del campo*.

Colocación

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

Comité

La persona o grupo de personas que se encarga de la competición o del *campo*. Las funciones del *Comité* se explican en los Procedimientos de Comités.

Compañero

Un jugador que compite junto con otro jugador como *bando*, en el *juego por golpes* o en el *juego por hoyos*.

Condición Anormal del Campo

Cualquiera de las cuatro condiciones siguientes:

- *Hoyo hecho por un animal*
- *Terreno en Reparación,*
- *Obstrucción Inamovible, o*
- *Agua temporal*

Condiciones que Afectan al Golpe

El *reposo* (lie) de la bola del jugador, el área del *swing* o de la *colocación* que pretende utilizar, la *línea de juego* o la *zona de alivio* en la que el jugador va a *dropar* o colocar una bola.

El significado de estos términos es:

- Los términos *reposo* de la bola, *línea de juego* y *área de alivio* están definidos.
- El “*área de la colocación* que pretende utilizar” no sólo incluye donde va a poner el jugador sus pies, sino que también incluye la zona que puede afectar como y donde se posiciona el cuerpo del jugador para preparar y ejecutar el *golpe* que pretende ejecutar.
- El “*área de swing* que pretende utilizar” incluye toda la zona que puede afectar de forma razonable cualquier parte de la subida y de la bajada del palo o de la finalización del swing para el *golpe* que pretende ejecutar.

Consejo

Cualquier comentario verbal o acción deliberada (como mostrar el palo 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 como jugar durante un hoyo o una *vuelta*.

Pero *consejo* no incluye información sobre las Reglas, distancias u otros temas de conocimiento público, como la ubicación del *agujero*, el *green*, la *calle*, las *áreas penalizables*, *bunkers* o la bola de otro jugador.

Contrario

Un jugador contra el que se compite en un partido. El término *contrario* solo se aplica en el *juego por hoyos*.

Cuatro Bolas

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

La modalidad *cuatro bolas* se puede jugar como *competición por hoyos* entre dos *bandos* de dos jugadores o en una *competición por golpes* con varios *bandos* de dos jugadores.

Dropar

Cuando un jugador:

- Sujeta una bola por encima del suelo sin que entre en contacto con algo en crecimiento u otro objeto natural o artificial, y
- Suelta la bola para que caiga por el aire antes de llegar a estar en reposo.

Para evitar cualquier duda, se recomienda que el jugador drope desde una altura de al menos 2,54 centímetros (1 pulgada) por encima del suelo, incluyendo cualquier cosa en crecimiento u objeto natural.

El propósito de *dropar* una bola es que haya una cierta aleatoriedad en la posición en la que la bola va a quedar en *reposo*.

Si un jugador suelta una bola sin tener la intención de ponerla *en juego*, la bola no ha sido *dropada* y no está *en juego*.

Embocada

Cuando una bola reposa dentro del *agujero* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

Empotrada

Es una bola que está en reposo en su propio pique después de un *golpe* y parte de la bola está por debajo del nivel del suelo.

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

Equipo

Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por el jugador o por el *caddie* del jugador. Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipo* cuando son sostenidos o transportados por el jugador o su *caddie*.

Foursomes

Una modalidad del juego por *hoyos* o por *golpes* en el que dos *compañeros* juegan como *bando* con una bola, alternando los golpes en cada hoyo.

La modalidad *foursomes* se puede jugar como *competición por hoyos* entre dos *bandos* de dos jugadores o en una *competición por golpes* con varios *bandos* de dos jugadores.

Fuera de Límites

Todas las áreas fuera de los márgenes del *campo* marcados por el *Comité*. Cualquier área sobre o dentro de los márgenes está dentro de límites.

Los límites del *campo* se extienden verticalmente hacia arriba y hacia abajo y deberían definirse con objetos o líneas.

- **Objetos:** Cuando el *fuera de límites* está marcado por estacas o una valla, el *fuera de límites* está definido por el punto interior más cercano de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo), y las estacas y los postes están *fuera de límites*.

Cuando está definido por otros objetos como un muro o un bordillo, el *Comité* debería definir el margen.

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

Cuando el *fuera de límites* está definido por una línea pintada en el suelo, se pueden utilizar estacas para indicar dónde está el margen, pero estas no tendrán otro significado.

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

Fuerzas Naturales

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

Golpe

El movimiento del palo hacia adelante con la intención de golpear a la bola.

No se considera *golpe* si durante la bajada del palo el jugador decide no golpear a la bola y lo evita:

- Deteniendo intencionadamente la cabeza del palo antes de que llegue a la bola, o
- Si no puede detener la bajada, falla intencionadamente la bola.

El resultado para un hoyo o una *vuelta* se describe como una cantidad de golpes, sumando los golpes jugados por el jugador con el palo y los *golpes de penalización*. (Véase la Regla 3.1c).

Golpe de Penalización

Un *golpe* que se suma al resultado de un jugador o *bando* bajo una Regla.

Golpe y Distancia

El procedimiento y penalización bajo las Reglas 17.1c (1), 18.1 o 19.2a cuando un jugador juega un *golpe* desde donde jugó el *golpe* anterior (véase la Regla 14.5 para lo que hay que hacer).

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

- Incorre en un *golpe de penalización*, y
- Pierde cualquier distancia ganada hacia el *agujero* con el *golpe* anterior

Grave Infracción

Cuando un jugador ha obtenido una ventaja significativa al jugar desde un *lugar equivocado* en el *juego por golpes*, teniendo en cuenta factores como la dificultad del *golpe*, la distancia desde la bola al *agujero*, 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 el *juego por hoyos* porque el jugador pierde el hoyo si juega desde un *lugar equivocado*.

Green

Un área especialmente preparada para el uso del “putter” o que el *Comité* haya declarado como tal.

Hay dos categorías de *green* dependiendo de qué hoyo se está jugando:

- El *green* es el *green* del hoyo en juego, siendo una de las cinco áreas definidas del *campo*. Contiene el *agujero* en el que el jugador pretende embocar su bola.
- Un *green equivocado* es cualquier otro *green* del campo que no sea el *green* del hoyo en juego.

Green equivocado incluye los *greenes* de práctica, salvo que el *Comité* los excluya con una Regla Local (lo que significa que dichos *greenes* formarían parte del *área general*).

Green Equivocado

Véase la definición de *green*.

Honor

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

Hoyo Hecho por un Animal

Cualquier *hoyo hecho por un animal* (**excepto** cuando el hoyo ha sido hecho por *animales* que son *impedimentos sueltos*, como gusanos o insectos) y el material retirado o los daños causados al hacer el hoyo.

Hoyo Terminado

Cuando una bola está *embocada* en el hoyo en juego

Impedimento Suelto

Cualquier objeto natural no fijo como:

- Piedras, hierba suelta, hojas, ramas, palos, etc.

- Animales muertos y excrementos de animales; y
- Lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar con facilidad, y desechos y montoncitos formados por éstos (como desechos de lombrices y hormigueros)

Estos objetos naturales no están sueltos si están:

- Fijos o en crecimiento
- Sólidamente empotrados en el suelo (no se pueden retirar con facilidad), o
- Adheridos a la bola.

Casos especiales:

- La arena suelta y la tierra suelta no son *impedimentos sueltos*. (Los trozos sueltos de tierra o trozos de tierra compactada como los de aireación no son “tierra suelta” y 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 o *agua temporal* o *impedimentos sueltos*, a elección del jugador.

Influencia Externa

Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a la bola en reposo o en movimiento:

- 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 después de un *golpe*) excepto las *fuerzas naturales*.

Juego por Golpes

Una modalidad de juego en la que un jugador o *bando* compite contra otros jugadores o *bandos* en la competición:

- El resultado del jugador o del *bando* es el total de golpes jugados (incluyendo los golpes de penalización) por el jugador o el *bando* en cada hoyo.
- El ganador es el jugador o *bando* que completa todas las *vuelatas* con el menor número de *golpes*.

Hay otras modalidades del *juego por golpes* como *Stableford*, *Resultado Máximo* y *Par/Bogey* (véase la Regla 21).

Juego por Hoyos

Una modalidad de juego en la que un jugador o *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un duelo directo de una *vuelta* o más en la que:

- Un jugador o un *bando* gana un hoyo en el partido al completar el hoyo con menos golpes, y

- El partido 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

El *juego por hoyos* se puede jugar de forma individual, como partido a *Tres Bolas* o con bandos (*Cuatro Bolas*, *Mejor Bola*, *Foursomes* y *Threesomes*).

Línea de Juego

La línea en la que el jugador pretende que se mueva su bola después de un *golpe*, incluyendo una extensión de dicha línea por encima del suelo y una distancia razonable a ambos lados de la línea.

Lugar Equivocado

Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde el jugador tenga que o pueda jugar su bola bajo las Reglas.

Ejemplos de *lugar equivocado*:

- Jugar una bola *levantada* o *movida* sin *reponerla* o después de *reponerla* en el punto equivocado, cuando una Regla requiere que la bola *levantada* o *movida* se *reponga* en el punto original.
- Jugar una bola *dropada* desde fuera del *área de alivio* requerida
- Aliviarse bajo una Regla equivocada de forma que la bola se haya *dropado* y jugado desde un lugar no permitido por las Reglas.
- Jugar una bola desde una *zona prohibida* o cuando existe interferencia de una *zona prohibida*.

Jugar una bola desde fuera del *área de salida* al iniciar un hoyo o al intentar corregir el error no es jugar desde *lugar equivocado*. Esta situación está cubierta por la Regla 6.1

Marcar

Indicar el lugar en el que reposa una bola:

- Colocando un *marcador de bola* detrás o a un lado de la bola, o
- Sujetar un palo en el suelo detrás o a un lado de la bola

Marcador

En el *juego por golpes*, la persona que tiene la responsabilidad de anotar el resultado de un jugador en su *tarjeta* y de certificar la *tarjeta*. El *marcador* puede ser otro jugador, pero no un *compañero de bando*.

El *Comité* puede elegir el *marcador* del jugador o indicar a los jugadores como elegir su *marcador*.

Marcador de Bola

Un objeto artificial que se utiliza para marcar la posición de una bola que se va a levantar, como un *soporte* (tee), una moneda, un objeto fabricado para ser *marcador de bola* u otro objeto del *equipo*.

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

Mejor Bola

Una modalidad del *juego por hoyos* en el que un jugador individual compite contra un *bando* de dos o tres *compañeros* en la que cada *compañero* de *bando* juega su bola. El resultado del *bando* para el hoyo es el resultado más bajo de los dos o tres *compañeros* en dicho hoyo.

Mejorar

Cambiar una o más de las *condiciones que afectan al golpe* u otras condiciones físicas que afectan al juego con una posible ventaja para el jugador al realizar el *golpe*.

Número de Golpes Jugados

En el *juego por hoyos*, el número de *golpes* jugados por el jugador:

- En cualquier momento de juego del hoyo actual, o
- Al completar el hoyo

Esto incluye cualquier *golpe de penalización* en el hoyo, aunque el jugador no tenga conocimiento de dichos *golpes de penalización*.

Obstrucción

Cualquier objeto artificial **excepto** las *partes integrantes del campo*.

Ejemplos de *obstrucciones*:

- Carreteras y caminos con superficies artificiales incluyendo sus bordes artificiales (como bordillos)
- Edificios, carpas y refugios
- Aspersores, drenajes o cajas de riego o de control
- Estacas, paredes, verjas o vallas (**pero** no cuando estas definen los límites del campo, en cuyo caso son *parte integrante del campo*).
- Coches de golf, segadores, coches y otros vehículos
- Contenedores de basura, señales y bancos y
- *Equipo* del jugador, *astas de banderas* y rastrillos.

Una *obstrucción* puede ser *movible* o *inamovible*.

Obstrucción Inamovible

Cualquier *obstrucción* que está fija y no es *movible*

Obstrucción Movible

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

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

Par/Bogey

Una modalidad del *juego por golpes* en la que se anota el resultado como en el *juego por hoyos*:

- Un jugador o *bando* gana o pierde un hoyo al completar el hoyo en menos *golpes* o más *golpes* que un resultado fijo establecido o marcado para ese hoyo por el *Comité*.
- 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).

Parte Integrante del Campo

Un objeto artificial que se considera parte integral de la dificultad del campo y no como una *obstrucción* de la cual el jugador podría aliviarse.

Las partes integrantes del campo son:

- Los objetos que definen o indican el *fuera de límites* como muros, vallas, estacas y verjas; y
- Cualquier otro objeto que el *Comité* defina como *parte integrante del campo*.

Penalización General

Pérdida del hoyo en el *juego por hoyos* o dos golpes de penalización en el *juego por golpes*.

Se Sabe o es Prácticamente Seguro

El baremo para decidir qué ocurrió con la bola de un jugador – por ejemplo, si la bola se ha *movido*, si el jugador u otra persona o cosa han hecho que la bola se *mueva*, o si ha quedado en reposo en un *área penalizable*.

Se sabe o es prácticamente seguro es más que posible o probable. Significa que el jugador sabe o está casi seguro de lo que ocurrió con su bola porque:

- Hay prueba indudable de ello, porque el jugador u otros testigos lo vieron, o
- Aunque hay un pequeño margen de duda, toda la información razonablemente disponible indica que hay al menos un 95% de probabilidad de que haya ocurrido.

“Toda la información razonablemente disponible” incluye toda la información que el jugador sabe o debería saber, o que puede obtener con un esfuerzo razonable y sin demora irrazonable.

Punto de Máximo Alivio Disponible

El *punto de referencia* para aliviarse sin penalización de una *condición anormal del campo* en un *bunker* (Regla 16.1c (1)) o en el *green* (Regla 16.1d) cuando no hay un *punto más cercano de alivio total*.

Es el punto estimado en el área requerida del *campo*:

- Más cercano al punto donde la bola quedo en *reposo*, pero no más cerca del *agujero*, y
- Donde existe la menor interferencia de la *condición anormal del campo* para el *golpe* que el jugador hubiera jugado desde el punto original de *reposo* de no existir la condición.

El *punto de máximo alivio disponible* se determina comparando la importancia de la interferencia con el *reposo* de la bola, el área en la que pretende *colocarse* o hacer el *swing* el jugador, y en el *green*, en la *línea de juego*. Por ejemplo, al aliviarse de *agua temporal*:

- El *punto de máximo alivio disponible* puede ser donde la bola se encuentra en agua menos profunda que donde se *coloca*, o viceversa, o en la que el área de *swing* se ve menos afectada que la *colocación*, o viceversa.
- En el *green*, el *punto de máximo alivio disponible* puede estar en aquella *línea de juego* en la que la bola ha de pasar por el tramo más corto o menos profundo de *agua temporal*.

Punto más Cercano de Alivio Total

El punto de referencia para aliviarse sin penalización de la interferencia de una *condición anormal del campo* (Regla 16.1), una situación de *animal* peligroso (Regla 16.2) o un *green equivocado* (Regla 13.1e).

Es el punto estimado en el área requerida del *campo*:

- Más cercano al punto donde la bola quedó en *reposo*, pero no más cerca del *agujero*, y
- En el que la condición o situación no interferirían con el *golpe* que el jugador habría jugado (incluyendo la selección de palo, colocación, swing y línea de juego) desde el punto original de reposo de la bola si la condición o situación no existiera.

Aunque el *punto más cercano de alivio total* está basado en cómo se jugaría el *golpe*:

- Al aliviarse, el jugador no necesita simular el *golpe*:
- Lo que importa es que el jugador juegue la bola desde el lugar correcto definido por la referencia al *punto más cercano de alivio total* y a cualquier otra limitación expuesta en la Regla por la que se alivia.

Reponer

Colocar una bola con la mano en el punto del que fue levantada o movida, posando la bola y soltándola, con la intención de que se quede en ese punto y *esté en juego*.

Reposo (Lie)

El *reposo* de una bola es la superficie en la que descansa y cualquier objeto natural fijo o en crecimiento u objetos artificiales fijos que tocan o están muy cerca de la bola.

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

Resultado Máximo

Una modalidad del *juego por golpes* en la que el resultado de un jugador o *bando* se limita a un número máximo de golpes establecido por el *Comité*, como por ejemplo dos veces el par, un número fijo (6, 8, 10, etc.) o un doble bogey neto.

Soporte (Tee)

Un objeto que se utiliza para elevar la bola por encima del suelo en el *área de salida*. No debe medir más de 101,6 milímetros (4 pulgadas) y debe ser conforme con la Regla de Equipo ____.

Stableford

Una modalidad del *juego por golpes* en la que:

- El resultado de un jugador o *bando* para el hoyo se establece en forma de unos puntos obtenidos al comparar el resultado del jugador o del *bando* con un resultado fijo para el hoyo establecido por el *Comité*.
- La competición es ganada por el jugador o *bando* que completa todas las vueltas con el mayor número de puntos.

Tarjeta de Resultados

El documento en el que se anotan los resultados del jugador en el *juego por golpes*.

La *tarjeta de resultados* puede ser de papel o electrónica y permitirá anotar los resultados hoyo por hoyo del jugador y que el *marcador* y el jugador certifiquen los resultados, con una firma en la *tarjeta de resultados* de papel o mediante un método de certificación electrónica aprobada por el *Comité*.

Terreno en Reparación

Cualquier parte del *campo* marcada o declarada como *terreno en reparación* por el *Comité*, incluyendo todo el terreno y cualquier hierba, arbusto, árbol u otra cosa en crecimiento u objeto natural fijo dentro del mismo.

Terreno en reparación también incluye lo siguiente, aunque el *Comité* no lo haya marcado o declarado como tal:

- Cualquier hoyo o agujero hecho por el *Comité* o los cuidadores del *campo* al preparar el *campo* (como el agujero que se queda al quitar una estaca o un hoyo en un *green* que sirve de *green* doble) o al mantener el *campo* (un hoyo o agujero hecho al quitar césped o un tocón, al instalar tuberías, etc. **pero no** los agujeros de aireación).
- Material apilado para ser retirado. La hierba cortada y todo material dejado en el *campo* que hayan sido abandonados y que no se tenga intención de retirar, no son *terreno en reparación* si no están marcados o declarados como tal.
- Cualquier hábitat de *animal* (como un nido de pájaro) que está tan cerca de la bola del jugador que el golpe del jugador lo podría dañar o destrozar.

El margen de un *terreno en reparación* se extiende verticalmente hacia abajo, pero no hacia arriba. Debería definirse con estacas, líneas o elementos físicos:

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

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

Threesomes

Una modalidad del *juego por hoyos* entre un *bando* de dos jugadores y un jugador. El *bando* compite jugando golpes alternos en cada hoyo.

Tres Bolas

Una modalidad del *juego por hoyos* en la que cada uno de los tres jugadores juega un partido contra los otros dos al mismo tiempo. Cada jugador juega una bola que es válida para los dos partidos.

Vuelta

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

Zona Prohibida

Una parte del *campo* en la que el *Comité* ha prohibido el juego. Una *zona prohibida* ha de estar dentro de una *condición anormal del campo* o dentro de un *área penalizable*.

El *Comité* puede prohibir el juego por varios motivos, como:

- Proteger la fauna, hábitats de animales y zonas medioambientalmente sensibles,
- Impedir que se dañen árboles jóvenes, parterres, viveros, zonas resembradas o zonas recién 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 prohibida* con una línea o estacas y la línea o estacas (o la parte superior de las estacas) deberían tener un color distintivo.