

X

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 tomes un *stance* (sin presionar excesivamente con tus pies).

No es suficiente que el terreno este simplemente húmedo, fangoso o blando, o que el agua sea momentáneamente visible cuando pises el terreno; una acumulación de agua debe permanecer visible antes o después de que tomes tu *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 es-tén 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 marcado que conduce al agujero, y
- Cualquier área en el terreno levantada o alterada como resultado de la excavación del *animal* al hacer el agujero subterráneo.

Animal: Cualquier ser vivo del reino animal (diferente a los humanos).

Árbitro: La persona designada por el *Comité* para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas.

Área de Alivio: El área donde debes de *dropar* una bola al tomar alivio bajo una Regla. Cada Regla de alivio requiere que uses un *área de alivio* específica, cuyo tamaño y ubicación dependerá de estos tres factores:

- **Punto de Referencia:** El punto desde el cual se mide el tamaño del *área de alivio*.

- **Tamaño del Área de Alivio Medido desde el Punto de Referencia:** El *área de alivio* es de uno o dos *longitud de palo* desde el punto de referencia, **pero** con ciertas limitaciones:
- **Limitaciones de 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:
 - » Solo está en ciertas *áreas del campo* definidas, como solo en el *área general*, o no en un *bunker* o en un *área de penalización*,
 - » No está más cerca del *hoyo* que tu punto de referencia o debe estar fuera de un *área de penalización* o un *bunker*, desde los cuales estás tomando alivio, o
 - » Está donde no hay interferencia (como se define en la Regla específica) de la condición de la que estás tomando alivio.

Áreas del Campo: Las cinco áreas definidas que constituyen el campo son: (1) *el área general*, (2) *el área de salida* desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que estás jugando, (3) todas las *áreas de penalización*, (4) todos los *bunkers*, y (5) el *green* del hoyo que el jugador está jugando.

Área de Penalización: Un área desde la cual el alivio con un golpe de penalización está permitido, si tu bola va a reposar a ella.

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

- Las *áreas de penalización* amarillas (marcadas con estacas o líneas amarillas) te proporcionan dos opciones de alivio (Reglas 17.1d (1) y (2)).
- Las *áreas de penalización* rojas (marcadas con estacas o líneas rojas) te proporcionan 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* deberían ser definidos con estacas o líneas.

- **Estacas:** Cuando está definido por estacas, el margen de un *área de penalización* 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 definido por una línea pintada en el suelo, el margen del *área de penalización* está definido por el borde exterior de la línea, y la línea en sí está dentro del *área de penalización*.

Área de Salida: Área desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que vas a jugar.

El *área de salida* es un rectángulo de dos *longitud de palo* 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.

Área General: El *área del campo* que cubre todo el *campo*, **excepto** las otras cuatro áreas definidas: (1) el *área de salida* desde la que debes jugar al comenzar el hoyo que vas a jugar, (2) todas las *áreas de penalización*, (3) todos los *bunkers*, y (4) el *green* del hoyo que estás jugando.

El *área general* incluye todos los lugares de salida del *campo* que no sean el *área de salida*, y todos los *greens equivocados*.

Asta de la Bandera: Un indicador movable, proporcionado por el *Comité*, que está colocado en el *hoyo* para indicarte dónde está el hoyo.

Bando: Dos o más *compañeros* que compiten como una sola unidad en una *vuelta en match play (juego por hoyos)* o *stroke play (juego por golpes)*.

Bola En Juego: El estado de tu a bola cuando reposa en el *campo* y se está utilizando en el juego de un hoyo.

- Tu bola se convierte inicialmente en *bola en juego* en un hoyo:
 - » Cuando ejecutas un *golpe* con ella desde dentro del *área de salida*, o

- » En *match play* (*juego por hoyos*), cuando ejecutas un *golpe* con ella desde fuera del *área de salida* y tu *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*

Cuando un *marcador de bola* está colocado para *marcar* el punto de tu *bola en juego*:

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

- *Bola en juego* (sea tu bola original o una bola sustituta)
- *Bola provisional*, (antes de ser abandonada bajo la Regla 18.3c), o
- Una segunda bola en *stroke play* (*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 y tu propia bola 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 tu bola en reposo ha dejado su punto de reposo original y va a reposar a cualquier otro punto, y esto puede ser visto a simple vista (tanto si alguien realmente la ha visto moverse como si no).

Esto se aplica cuando tu bola se ha desplazado hacia arriba, hacia abajo u horizontalmente, en cualquier dirección alejada de su punto de reposo original.

Si tu bola solo se tambalea (a veces se denomina oscilación) y permanece o regresa a su punto de reposo 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 tu jugador o tu *caddie* (o tu *compañero* o *caddie del compañero*) comienza a buscarla.

Bola Provisional: Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por ti pueda estar *fuera de límites* o *perdida* fuera de un *área de penalización*.

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, piezas de césped apiladas 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 áreas*).

Caddie: Alguien que te ayuda durante una *vuelta* a llevar, transportar o manipular tus palos y/o te da consejo. Un *caddie* puede también ayudarte de otras formas permitidas por las Reglas (ver Regla 10.3b).

Campo: Toda el área de juego dentro de los márgenes de cualquier límite establecido por el *Comité*. El margen se extiende verticalmente hacia arriba y hacia abajo del terreno.

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

Compañero: Un jugador que compite junto con otro jugador como un bando, en *match play (juego por hoyos)* o en *stroke play (juego por golpes)*.

Condición Anormal del Campo: Un agujero de animal, terreno en Reparación, una obstrucción inamovible, o agua temporal.

Condiciones que Afectan al Golpe: El *lie* de tu bola en reposo, el área de tu *stance* pretendido, el área de tu *swing* pretendido, tu *línea de juego* y el *área de alivio* donde vas a *dropar* o colocar una bola.

Conocido o Virtualmente Cierto: El estándar para decidir qué le ocurrió a tu bola de - 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 tu bola, tal como cuando tu u otros testigos vieron lo que sucedió, o
- Aunque hay 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.

Consejo: Cualquier comentario verbal o acción (tal como mostrar que palo acabas de utilizar para ejecutar un *golpe*), cuya intención es influir en otro 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*, la distancia de un punto a otro, o las Reglas.

Contrario: La persona contra la que compites en un match. El término “*contrario*” solo se aplica en *match play (juego por hoyos)*.

Dropar: 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*. Cada Regla de alivio identifica un *área de alivio* específica donde tu bola debe ser *dropada* y quedar en reposo.

Al tomar alivio, debes 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 lance, la haga girar o rodar o usando cualquier otro movimiento que pueda afectar donde la bola irá a reposar, y
- No toque ninguna parte de tu cuerpo o equipamiento del jugador antes de golpear el terreno (ver Regla 14.3b)

Embocada: Cuando tu bola está en reposo dentro del *hoyo* después de tu *golpe* y toda la bola está por debajo de la superficie del *green*.

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

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

Empotrada: Cuando tu bola está en su propio pique hecho como resultado de tu *golpe* previo y donde parte de la bola está por debajo del nivel del suelo. Para estar *empotrada* no es necesario que tu bola esté tocando tierra (por ejemplo, puede haber césped o *impedimentos sueltos* entre tu bola y la tierra).

Equipamiento: Cualquier cosa usada, llevada, sostenida o transportada por ti o por tu *caddie*. Los objetos utilizados para cuidar el *campo*, como los rastrillos, solo son *equipamiento* cuando son sostenidos o transportados por ti o por tu *caddie*.

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:

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 los puntos que dan al campo de las estacas o postes de la valla a nivel de suelo (excluyendo los soportes en ángulo) y esas estacas o 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 pintada en el suelo. El margen es el borde de la línea que da al campo 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** éstas 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 de tu palo hacia adelante efectuado para golpear la bola.

Golpe y Distancia: El procedimiento y penalización cuando tomas alivio bajo las Reglas 17, 18 ó 19, jugando una bola desde donde jugastes el *golpe* anterior (ver Regla 14.6).

Grave Infracción: En *stroke play* (*juego por golpes*), cuando jugar desde un *lugar equivocado* podría darte una ventaja significativa comparada con el *golpe* que tendrías que ejecutar desde el lugar correcto.

Green: El área en el hoyo que estás jugando que está especialmente preparada para jugar con el putter, o el *Comité* ha declarado como el *green* (como cuando se usa un *green* temporal).

Green Equivocado: Cualquier *green* en el *campo* que no sea el *green* del hoyo que estás jugando. Los *greens equivocados* son parte del *área general*.

Honor: Tu derecho a jugar en primer lugar desde el *área de salida* (ver Regla 6.4)

Hoyo: El punto final en el *green* del hoyo que se está jugando:

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 formados 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 tu elección.
- Las telarañas son *impedimentos sueltos*, incluso cuando estén unidas a otro objeto.

Influencia Externa: Cualquiera de las siguientes personas o cosas que pudiesen influir en lo que le sucede a tu bola, al *equipamiento* o al campo:

- Cualquier persona (incluyendo otro jugador), **excepto** tu o tu *caddie*, o tu *compañero* o *contrario* 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*.

Lie: El punto en el cual tu bola está en reposo y cualquier objeto en crecimiento o natural fijo, obstrucción inamovible, objeto integrante u objetos de límites está tocando o justo al lado de tu bola. Los *impedimentos sueltos* y *obstrucciones movibles* no son parte del *lie* de una *bola*.

Línea de Juego: La línea que intentas que siga tu bola después de un *golpe*, incluyendo el área en tu línea y está a una distancia razonable por encima del terreno y a ambos lados de tu 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 intentas que vaya la bola).

Longitud del Palo: La *longitud del palo* más largo de los 14 (o menos) palos que tienes 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 tienes durante una vuelta es un driver de 109,22 centímetros (43 pulgadas), una longitud de palo para ti, para esa vuelta es de 109,22 centímetros.

Lugar Equivocado: Cualquier lugar en el *campo* que no sea donde debes o tienes permitido jugar tu bola bajo las Reglas.

Marcador: En *stroke play* (*juego por golpes*), la persona responsable de anotar tu resultado en tu *tarjeta de resultados* y de certificar la tarjeta de resultados. El *marcador* puede ser otro jugador, **pero** no tu *compañero*.

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

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.

Match Play (Juego por Hoyos): Una modalidad de juego donde tu o tu *bando* juega directamente contra un *contrario* o *bando contrario* en un match mano a mano de una o más *vueltas*.

Mejorar: Alterar una o más de las *condiciones que afectan tu golpe* u otras condiciones físicas que afectan tu juego, con lo que ganas una potencial ventaja al ejecutar tu *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 incluye soportes angulares o cables de retención que están unidos a una pared o valla, o cualquier peldaño, puente o construcción similar utilizada para franquear la pared o valla.

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

Los *objetos de límites* 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*.

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

Obstrucción: (ver también obstrucciones inamovibles y móviles): 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 vehículos.
- Aspersores, drenajes y cajas de riego o de control.
- *Equipamiento* del jugador, *astas de las banderas* y rastrillos.

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 móvil*.

Obstrucción Móvil: 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 suelta que forma parte de un muro o pared de piedra).

Penalización General: Pérdida del hoyo en *match play* (juego por hoyos) o dos golpes de penalización en *stroke play* (juego por golpes).

Punto de Máximo Alivio Disponible: Tu 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 al punto de reposo original de tu 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 habrías ejecutado desde el punto de reposo 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 el jugador habría tomado para ese *golpe*.

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 13.1f), una *zona de juego prohibido* (Reglas 16.1f y 17.1e) o tomando alivio bajo ciertas Reglas Locales.

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

- Más cerca del punto de reposo original de tu 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 habrías ejecutado desde el punto de re-poso original si la condición no estuviera ahí.

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

Reglas del Equipamiento: Las especificaciones y otras regulaciones para palos, bolas y otro *equipamiento* que tienes permitido usar durante una *vuelta*. Las *Reglas del equipamiento* se encuentran en RandaA.org/EquipmentStandards.

Reponer: Colocar una bola, posándola y soltándola, con la intención de ponerla *en juego*.

Stance: La posición de tus pies y tu cuerpo al prepararte y ejecutar tu *golpe*.

Stroke Play (Juego por Golpes): Una modalidad de juego donde tu o tu *bando* compite contra todos los demás jugadores o *bandos* en la competición.

Sustituir: Cambiar la bola que estás usando para jugar un hoyo, haciendo que otra bola se convierta en tu *bola en juego*.

Tarjeta de Resultados: El documento donde tu resultado en cada hoyo se anota en *stroke play (juego por golpes)*.

Tee: Un objeto que se utiliza para elevar tu 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).

Terreno en reparación también incluye las siguientes cosas, incluso si el *Comité* no las definió como tal:

- Cualquier agujero 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 apilado para ser retirado más tarde. **Pero:**
 - » Cualquier otro material natural apilado para ser retirado 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 tu bola que para tu *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 o líneas:

- **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 *terreno en reparación*.

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*.