



## Charlando en el hoyo 19

### DICCIONARIO BÁSICO DE GOLF

**GOLF.** El golf se juega a una ronda de 18 hoyos (o menos) en un campo, golpeando una bola con un palo / bastón. Cada hoyo comienza con un golpe desde el área de salida y termina cuando la bola es embocada en el green.

#### EQUIPO

**BASTÓN.** Es el instrumento usado para golpear la bola. Sus partes principales son la varilla, el grip y la cabeza del bastón.

**CARA DEL BASTÓN.** Es el área de golpeo de la cabeza del bastón.

**DIMPLES.** Son los hoyitos en la cubierta de la bola de golf los cuales están diseñados para dar a la bola estabilidad y mayor vuelo.

**DRIVE.** Es el bastón con el que se alcanza mayor distancia: la madera 1. Es el bastón que tiene la varilla más larga y la cara tiene el menor loft. Se usa principalmente desde el área de salida cuando se necesita la máxima distancia.

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

**FLEXIBILIDAD.** Es el grado de dureza de la varilla de un bastón. Las principales son stiff (duras), regular, ladies, seniors y de niños.

**GRIP.** Es la parte del bastón donde se agarra para hacer el swing.

**FIERROS CORTOS.** Son los fierros 8, 9 y los wedges.

**FIERROS MEDIANOS.** Son los fierros del 5 al 7.

**FIERROS LARGOS.** Son los fierros del 1 al 4.

**HOSEL.** La parte de la cabeza del bastón que la une a la varilla (cuello).

**LOFT.** Los grados de angulación de la cara del bastón.

**MADERAS.** Son los bastones diseñados para dar mayor distancia, se caracterizan por la cabeza del bastón más grande y la varilla más larga. Actualmente la cabeza del bastón está hecha de metal. Los números más comunes son 1 (Driver), 3, 5 y 7. Con excepción del driver, a las demás maderas se les llama maderas de piso.

**PUTT.** Es el bastón que usamos para potear, normalmente dentro del green.

**RANURAS.** Son las líneas en la cara de los bastones.

**SPIKES.** Son los zapatos especiales para jugar golf.

**SWEET SPOT.** El centro de la cara del bastón.

**TALÓN.** La parte de la cara del bastón más cerca a la varilla.

**TARJETA / SCORE.** Es donde registran los golpes los jugadores. Usualmente contiene las reglas locales, marcas, distancias, ventajas y pares del campo.

**TAPÓN.** Es la parte final del grip del bastón.

**TEE.** Un objeto utilizado para acomodar una bola por encima del suelo al jugarla desde el área de salida.

**VARILLA.** Es la parte larga y circular del bastón hecha generalmente de grafito o acero.

**WEDGE.** Es el nombre genérico que se aplica a los bastones usados en el juego corto: pitching wedge, gap wedge, sande wedge y lob wedge. Se caracterizan por ser cortos y tener mucho loft.

## **PARTES DEL CAMPO**

**AGUA TEMPORAL.** Cualquier acumulación temporal de agua en la superficie del terreno (como charcos de agua de lluvia o de riego o el desborde de un cauce de agua) que no está en un área de penalidad y puede ser vista antes o después de que el jugador tome su stance.

**ÁREA GENERAL.** El área del campo que cubre todo el campo, excepto las otras cuatro áreas definidas: el área de salida desde la que el jugador debe jugar para iniciar el juego del hoyo que está jugando, todas las áreas de penalidad, todos los bunkers y el green del hoyo que el jugador está jugando.

**ÁREA DE PENALIDAD.** Un área desde la cual, si la bola del jugador va a reposar en ella, el alivio con un golpe de penalidad está permitido. Un área de penalidad es:

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

**ÁREA DE SALIDA.** El área desde la que el jugador debe jugar al comenzar el hoyo que va a jugar. Es común decirle mesa de salida y tee de salida.

**ASTABANDERA / BANDERA.** Un indicador recto movable que está colocado en el hoyo para indicar a los jugadores su ubicación. El color de la bandera indica la posición del hoyo en el green. Si dividimos el green en tres tercios, el color rojo indica que el hoyo está en el tercio de la entrada, el color blanco indica que la bandera está en el tercio del medio y la bandera azul en el tercio del fondo.

**BUNKER / TRAMPA.** Un área especialmente preparada con arena, a menudo una depresión de la que se ha sacado el césped o la tierra. Las trampas que están cerca al green se les llama de greenside y las que están lejos del green se les llama de fairway.

**CAMPO.** Toda el área de juego dentro del margen de cualquier límite establecido por el Comité. Los campos son de 9 o 18 hoyos. Las cinco áreas definidas que constituyen el campo son:

- El área general.
- El área de salida.
- Las áreas de penalidad.
- Los bunkers.
- Los greens.

**CASA CLUB / CLUBHOUSE:** es el edificio donde se encuentran los vestidores, oficinas, pro shop, etc.

**COLLARÍN.** Es un corte que separa el green del fringe, hecho con el propósito de que no se mezclen sus pastos.

**CONDICIÓN ANORMAL DEL CAMPO.** Cualquiera de estas cuatro condiciones definidas: agujero de animal, terreno en reparación, obstrucción inamovible y agua temporal.

**DIVOT.** Pedazo de césped que se arranca con la cabeza del bastón al hacer swings o golpear la bola. También nos referimos al impacto de la bola en el suelo.

**DOGLEG (PATA DE PERRO).** Son los hoyos que tienen un quiebre o curvatura en el trazo del fairway ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

**FAIRWAY.** Es el área de césped fino y raso situado entre el área de salida y el green, el cual es limitado por un césped más alto llamado rough.

**FRINGE (BARBAS).** Es el área de césped bien cortado que rodea al green.

**FUERA DE LIMITES (OUT OF BOUNDS) (OB).** Todas las áreas más allá del margen del campo establecido por el Comité.

**GREEN.** El área en el hoyo que el jugador está jugando que está especialmente preparada para jugar con el putter. El green de un hoyo contiene el hoyo dentro del cual el jugador trata de jugar la bola.

**HOYO.** El punto de finalización en el green del hoyo que se está jugando. Es donde queremos meter la bola. Al recubrimiento interior del hoyo le llamamos taza o copa.

**IMPEDIMENTOS SUELTOS.** Cualquier objeto natural suelto, como:

- Piedras, césped suelto, hojas, ramas y palos,
- Animales muertos y desechos de animales,
- Lombrices, insectos y animales similares que se pueden retirar fácilmente, y los montoncitos o telarañas hechos por estos, y
- Trozos de tierra compactada.

**OBSTRUCCIÓN.** Cualquier objeto artificial, excepto los objetos integrantes y los objetos de límites. Ejemplos de obstrucciones:

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

- Equipo del jugador, astabanderas 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 movable.

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

**ROUGH.** Es el área de césped alto que esta generalmente a los lados del fairway.

**TEE DE PRÁCTICA / DRIVING RANGE.** Es el área diseñada especialmente para hacer golpes de práctica.

**TERRENO EN REPARACIÓN.** Cualquier parte del campo que el Comité defina como terreno en reparación (ya sea marcándolo o de otra manera).

## **PERSONAS**

**ANOTADOR.** En stroke play, la persona responsable de registrar el score de un jugador en su tarjeta de score y de certificar la misma.

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

**CADDIE.** Alguien que ayuda a un jugador durante una ronda, incluyendo las siguientes acciones: llevando, transportando o manipulando los palos y dando consejo.

**CADDIE MASTER** El jefe de los caddies.

**CAIMÁN.** Un jugador que a propósito mantiene un hándicap alto para tener ventaja en las competencias.

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

**DIRECTOR DE GOLF / HEAD PRO.** Es la persona que organiza y dirige toda la operación del área de golf de un Club.

**DRAW.** Las parejas de jugadores para un torneo de match play (juego por hoyos).

**FIELD.** Los jugadores en un torneo.

**FOURSOME.** Un grupo de 4 jugadores jugando juntos. La palabra foursome también se utiliza para la modalidad de juego conocida como golpes alternos.

**GALERÍA.** El grupo de espectadores en un torneo.

**GREENKEEPER.** Es la persona responsable del mantenimiento del campo de golf.

**MARSHALL.** Es la persona que supervisa que los jugadores y los espectadores cumplan con sus responsabilidades dentro del campo de golf.

**STARTER.** Es la persona que coordina la salida de los jugadores al campo de golf.

**PROFESOR.** Es la persona que se dedica a la enseñanza del golf.

## **PUNTUACION**

**AGUILA (EAGLE).** Cuando metemos la bola con 2 golpes menos del par del hoyo. Por ejemplo, cuando hacemos un par 5 de 3 golpes.

**ALBATROS.** Un término inglés para el doble-águila. Cuando metemos la bola con 3 golpes menos del par del hoyo. Por ejemplo, cuando hacemos un par 5 de 2 golpes.

**BIRDIE.** Cuando metemos la bola con un golpe menos al par del hoyo. Por ejemplo, cuando hacemos un par 5 de 4 golpes.

**BOGEY.** Cuando metemos la bola con un golpe más del par del hoyo. Por ejemplo, cuando hacemos un par 5 de 6 golpes.

**DOBLE BOGEY (ZOPILOTE).** Cuando metemos la bola con 2 golpes más que el par del hoyo. Por ejemplo, cuando hacemos un par 5 de 7.

**BOLA DADA.** Es la bola que ha quedado tan cerca del hoyo que el oponente considera que el putt es infallible y lo concede.

**BOLA PROVISIONAL.** Otra bola jugada en caso de que la bola recién jugada por el jugador pueda estar fuera de límites o perdida fuera de un área de penalidad.

**HANDICAP.** Es el número de golpes de ventaja (certificados por la Federación) que tiene un jugador sobre otro o sobre el campo.

**HOLE IN ONE.** Cuando metemos la bola de un golpe.

**HOLE OUT.** Meter la bola al hoyo de fuera del green.

**MATCH PLAY.** Una modalidad de juego donde un jugador o bando juega directamente contra un oponente o bando oponente en un match mano a mano de una o más rondas. Un jugador o un bando gana un hoyo en el match al completar el hoyo en menos golpes. Es una competencia por hoyos.

**MULLIGAN.** En partidos amistosos, es la opción de repetir la salida en el primer hoyo.

**PAR.** Cuando metemos la bola con los golpes que la tarjeta del campo indica que se deben hacer para ese hoyo.

**STABLEFORD.** Una modalidad de stroke play, donde el resultado de un jugador se establece en forma de puntos obtenidos al comparar el score del jugador con un score fijo para el hoyo establecido como objetivo por el Comité. La competencia es ganada por el jugador que completa todas las rondas con el mayor puntaje.

**STROKE PLAY / MEDAL PLAY.** Una modalidad de juego donde un jugador compite contra todos los demás jugadores en la competencia. El score del jugador para una ronda es el número total de golpes para embocar en cada hoyo. El ganador es el jugador que completa todas las rondas con el menor número de golpes.

**THREE PUTT.** Hacer 3 putts en un green.

## **SWING**

**ALTO DEL BACKSWING.** Es la etapa en el swing donde el bastón y el cuerpo tienen la transición de backswing a downswing.

**APUNTAR.** El hecho de alinear la cara del bastón al objetivo.

**ALINEACION.** La posición del cuerpo en relación al objetivo.

**BACKSWING.** Es el movimiento del bastón y el cuerpo desde la colocación hasta lo alto de backswing.

**COLOCACION.** Es la acción de colocar el cuerpo y el bastón ante la bola en preparación para realizar un golpe. Incluye el grip, el stance, la postura, la posición de la bola, apuntar la cara del bastón y la alineación.

**DOWNSWING.** Es la parte del swing que va desde lo alto del backswing hasta el impacto con la bola.

**FOLLOW THROUGH (SEGUIMIENTO).** Es la parte del swing posterior al impacto.

**GRIP.** La forma de colocar las manos en el bastón.

**IMPACTO.** El momento de la verdad. El momento del swing cuando se golpea la bola.

**RUTINA PREVIA AL GOLPE.** Las acciones de un jugador desde que inicia a seleccionar el bastón hasta que comienza el swing.

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

**TAKE-AWAY.** Es el movimiento del bastón en el inicio del backswing.

**TERMINACION.** Es la etapa final del swing,

**WAGGLE.** Son los movimientos del bastón y el cuerpo antes de iniciar el swing para golpear la bola.

## **TIPOS DE GOLPE**

**APPROACH.** En general son los golpes hechos para subirse al green desde una distancia corta. El "approach shot" o golpes de acercamiento, en las estadísticas de la PGA incluye todos los golpes de más de 100 yardas del hoyo, excepto los golpes de salida en pares 4 y 5.

**BACKSPIN.** Es el giro hacia atrás en la bola que ocasiona que se detenga rápidamente en los primeros botes.

**CHIP.** Es un golpe de baja trayectoria que se realiza usualmente alrededor del green, en el cual la bola dura más tiempo en el suelo que en el aire.

**DRAW.** Un golpe que vuela ligeramente de derecha a izquierda para jugadores derechos.

DRIVE. Es el golpe dado con el driver.

FADE. Un golpe que vuela ligeramente de izquierda a derecha para jugadores derechos.

HOOK (GANCHO). Un golpe que curva mucho de derecha a izquierda para jugadores derechos.

JUEGO CORTO. Los golpes jugados en y alrededor del green, incluye entre otros: el putt, chip, pitch y trampa.

PALOMA. Fallar completamente al intentar golpear la bola.

PITCHING. Es el golpe del juego corto realizado con los wedges, en el cual la bola sale alta y aterriza suavemente en el green.

SAPO. Es el tipo de golpe que avanza menos de lo normal por golpear primero el terreno antes que la bola.

SHANK. El golpe hecho con el hosel del bastón. Usualmente va muy a la derecha del objetivo.

SLICE. Un golpe que curva de izquierda a derecha en mayor grado que un fade.

TOPEADA. Un golpe bajo ocasionado porque la parte baja de la cara del bastón golpea la bola de la mitad hacia arriba.

## **VARIOS**

CAIDA. Es la curva que realiza la bola cuando es pateada. La caída es ocasionada entre otros factores por el desnivel y el pasto.

CARRY. Es la distancia que viaja la bola desde donde es golpeada hasta donde aterriza en su primer bote.

ETIQUETA. Es el código de conducta y vestido aceptado dentro del campo.

FORE. Es la palabra usada para prevenir a quienes están en peligro de ser golpeados por una pelota. También se usa para pedir que se guarde silencio cuando se va a realizar un golpe.

GREEN FEE. Es la cantidad de dinero que un campo de golf cobra a los jugadores, que no son miembros, por jugar.

LIE. El punto en el cual una bola está en reposo. Es la posición de la bola cuando descansa en el suelo. También se usa para referirse a los desniveles en el campo. **FORE.**

Preparado por Mateo Melgar Ochoa  
[www.youtube.com/jugargolf](http://www.youtube.com/jugargolf)