

## **TERMINOLOGÍA DEL DEPORTE DE GOLF**

**ACE:** hoyo en un solo golpe.

**ADDRESS O COLOCACIÓN:** posición en la cual el jugador se sitúa para golpear a la bola.

**AGUA ACCIDENTAL:** cualquier acumulación temporal de agua en el campo, que no esté en un obstáculo de agua y que sea visible antes o después de que el jugador se coloque.

**AGUJERO:** tendrá 108 mm de diámetro y por lo menos 101,6 mm de profundidad.

**ALBATROS:** resultado que se obtiene al jugar un hoyo en tres golpes menos de su par.

**ALL SQUARE:** término utilizado en partido jugado en la modalidad “match play”, para indicar que está empatado.

**ANTE-GREEN:** zona que rodea el green, aproximadamente de 1 metro de anchura, cuya hierba es más alta que la del green, pero más corta que la de la calle.

**APPROACH:** golpe corto de aproximación al green.

**ARREGLAPIQUES:** instrumento empleado para reparar las hendiduras o piques que produce la bola de golf al caer sobre el green.

**BACKSPIN:** efecto de retroceso que se imprime al golpear la bola. Cuando impacta en el green, regresa en sentido opuesto a la trayectoria del golpe.

**BACKSWING:** primera parte del swing de golf en la que subimos el palo.

**BARRAS:** cilindros de colores que se colocan en los “tees” y que sirven para señalar las zonas de salida. Las blancas y amarillas son para los hombres y las rojas y azules para mujeres y niños.

**BIRDIE:** resultado que se obtiene al jugar un hoyo en un golpe menos de su par.

**BLASTER:** hierro más abierto de la bolsa utilizado para efectuar golpes de aproximación al green y sacar la bola del bunker.

**BOGEY:** resultado que se obtiene al jugar un hoyo en un golpe más de su par.

**BUNKER:** obstáculo consistente en un zona del terreno preparada (normalmente una depresión), en la que el césped o la tierra han sido quitados y sustituidos por arena o similar.

**CADDIE:** persona encargada de llevar la bolsa de palos de un jugador de golf en el campo.

**CALLE O FAIRWAY:** espacio del de hoyo, entre el tee de salida y el green, donde el césped está cortado más corto. Fuera del Fairway o calle está el Rough, que es donde la hierba el más alta.

**CAMPO LINKS:** campo de golf generalmente situado en una zona costera donde predominan las dunas y el viento.

**CHIP:** golpe corto de acercamiento al hoyo desde fuera de green.

**CHULETA:** porción de hierba que arranca el palo al golpear la bola y que debe ser repuesta en su lugar.

**CORBATA:** cuando al patear para embocar la bola, ésta rodea el hoyo del green sin entrar en él.

**DADA (Bola dada):** En los partidos de match play, bola dada es cuando un jugador concede a su contrario la bola embocada en el siguiente golpe.

**DOBLEBOGEY:** resultado que se obtiene al jugar un hoyo en dos golpes más de su par.

**DOGLEG:** hoyo de golf que no sigue un diseño recto, sino que gira a derecha o a izquierda.

**DORMIE:** en la modalidad de match play, se dice que está dormie el jugador que lleva una desventaja de hoyos igual a los que faltan por disputar.

**DOWN SWING:** bajada del palo que sigue al backswing.

**DRAW:** es un golpe de golf en el cual la bola mantiene un vuelo recto, y al bajar, adquiere un suave efecto hacia la izquierda. Sería similar al "Fade" pero hacia el lado izquierdo. En el "Draw" la bola coge mayor vuelo y longitud que en el "Hook".

**DRIVER:** palo de golf con varilla de mayor longitud y pocos grados en la cara del palo, diseñado para alcanzar grandes distancias.

**DRIVING RANGE O CAMPO DE PRÁCTICAS:** zona destinada a lanzar bolas de golf para practicar el swing y ejercitar la puntería. También suele estar provisto de putting green, approach y bunker para practicar el juego corto.

**DROPAR (la bola):** acción permitida en determinadas ocasiones por las reglas en la que el jugador permanecer erguido, mantener la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y la deja caer, con la intención de volver a poner la bola en juego (por ejemplo, cuando está en un obstáculo de agua).

**EAGLE:** resultado que se obtiene al jugar un hoyo en dos golpes menos de su par.

**FADE:** es un golpe de golf en el cual la bola mantiene un vuelo recto, y al bajar, adquiere un suave efecto hacia la derecha. En el "Fade" la bola coge mayor vuelo y longitud que en el "Slice".

**FINISH:** postura en la que concluye el swing de golf.

**FOLLOW TROUGH:** es la continuación de la cabeza del palo, después del impacto. Es un indicativo de como ha sido el swing.

**GRAN SLAN (conseguir o ganar):** se dice cuando un golfista gana en un mismo año los cuatro grandes torneos del calendario internacional: el Masters de Augusta, el Open de Estados Unidos (U.S Open), el Open Británico y el PGA Championship.

**GRENN:** área donde está situada la bandera que indica la posición exacta del hoyo y la hierba es más corta, donde debemos embocar la bola.

**GRIP** (Agarre): posición de las manos al coger el palo de golf. La empuñadura del palo de golf también recibe el nombre de grip.

**GREEN-FEE:** tarifa que cobran los campos de golf por jugar un determinado número de hoyos.

**GREENKEEPER:** persona encargada del mantenimiento de un campo de golf.

**HANDICAP DEL JUGADOR:** ventaja en golpes que recibe un jugador amateur, respecto al par del campo, en función de su nivel de juego. Varía dependiendo de los resultados en campeonatos.

**HANDICAP DEL HOYO:** nivel de dificultad de un determinado hoyo, siendo más difícil cuanto más bajo es el handicap.

**HOOK:** golpe en el que la bola dibuja una curva muy pronunciada de derecha a izquierda después de golpearla, generalmente a consecuencia de llegar la cara del palo cerrada en el momento del impacto. Sería similar al "Slice" pero hacia el lado izquierdo.

**HAZARD** (peligro, riesgo): terminología inglesa referida a los obstáculos de agua del campo de golf.

**HOLE IN ONE** (hoyo en uno): es cuando un jugador juega un hoyo embocando la bola en un solo golpe, generalmente en un hoyo par 3.

**LIE (del palo):** ángulo formado por la base de la cabeza del palo y la parte de la cabeza del palo donde se introduce la varilla. Dicho de otro modo, sería el ángulo formado por la línea de tierra y el eje de la varilla. A mayor longitud del palo menor lie. **LIE (de la bola):** este término se refiere a la forma en que una bola de golf está reposando en el terreno.

**LOFT:** grados de inclinación de la cara del palo. La cara de un driver tiene muy poco loft, sin embargo, la cara de un sand wedge posee mucho loft.

**MARSHALL:** persona empleada por el club de golf para velar por el cumplimiento de las normas de cortesía y normas de juego por parte de los jugadores de golf.

**MATCH PLAY** (Juego por Hoyos): modalidad de juego en la cual se juega por hoyos y excepto que esté previsto de otro modo en las Reglas, un hoyo es ganado por el bando que emboca su bola en el menor número de golpes. En un partido hándicap gana el hoyo el resultado neto más bajo. El partido termina cuando un jugador lleva más hoyos ganados de ventaja a su contrincante, que hoyos por jugar. Existen varias modalidades de juego: Individual, Threesome, Foursome, Tres bolas (three-ball). Mejor bola (best ball) y Cuatro bolas (four-ball).

**MEDAL PLAY o STROKE PLAY** (Juego por Golpes): modalidad de juego en la que los competidores deben terminar todos los hoyos de una o varas vueltas previamente estipuladas. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes. En una competición hándicap el competidor con el resultado neto más bajo es el ganador. Existen varias modalidades de juego: Individual, Foursome, Cuatro bolas (four-ball).

**MULLIGAN:** en partidos amistosos consiste en la posibilidad de poder repetir el golpe de salida sin penalización.

**PAR** (Professional Average Result): número estipulado de golpes para cada hoyo en el cual se ha de embocar la bola en el agujero. Lo más habitual es que tengan un par 3, par 4 o par 5. También se habla de “Par del campo” si nos referimos al número de golpes en el cual se ha de jugar un determinado recorrido de hoyos, por ejemplo 18 hoyos en 72 golpes.

**PIQUE:** marca o hendidura que se produce en el green, después de que una bola de golf haya impactado sobre él, generalmente cuando se ha golpeado desde una larga distancia. El pique tiene que ser reparado debidamente.

**PITCH & PUTT:** es un deporte derivado del golf cuyas diferencias principales respecto a éste es que se juega en hoyos más cortos (de par 3), con un green y salidas más pequeños y con menor número de palos.

**PRO-AM:** competición en la que un profesional se empareja con uno o varios amateurs. Se suele jugar la víspera del inicio de una competición profesional.

**PULL:** es un golpe de golf en el cual la bola sigue una trayectoria recta pero dirigida hacia la izquierda del objetivo.

**PUSH:** es un golpe de golf en el cual la bola sigue una trayectoria recta pero dirigida hacia la derecha del objetivo.

**PUTT:** golpe efectuado dentro del green con el palo que posee menos grados en la cara (“putter”) para embocar la bola en el hoyo.

**PUTTER:** palo de golf que posee menos grados en la cara y está diseñado para jugar dentro del green.

**PUTTING GREEN:** green situado cerca o dentro del campo de prácticas que consta de varios hoyos para practicar los golpes con el putt.

**ROUGH:** zona del hoyo que rodea la calle o fairway donde la hierba es más alta y puede hallarse otro tipo de vegetación.

**SALIDAS AMARILLAS:** zona del hoyo (lee de salida) desde donde comienzan el juego los jugadores amateur masculinos.

**SALIDAS AZULES:** zona del hoyo (lee de salida) desde donde comienzan el juego las jugadoras profesionales femeninas.

**SALIDAS BLANCAS:** zona del hoyo (lee de salida) desde donde comienzan el juego los jugadores profesionales masculinos.

**SALIDAS ROJAS:** zona del hoyo (lee de salida) desde donde comienzan el juego las jugadoras amateur femeninas.

**SCORE BRUTO** (Gross score): número total de golpes realizados durante un partido sin descontar el hándicap.

**SCORE NETO** (Net store): número total de golpes realizado durante un partido cuando se ha descontado el hándicap.

**SCRATCH:** término empleado para designar un jugador con un hándicap "0", también usado para designar la modalidad de juego en la cual se computa el resultado bruto (sin la corrección del hándicap).

**SHAFT:** varilla del palo de golf.

**SLICE:** golpe en el que la bola dibuja una curva muy pronunciada de izquierda a derecha, generalmente a consecuencia de llegar la cara del palo demasiado abierta en el momento del impacto.

**SLOPE:** sistema internacional de valoración de los campos de golf.

**STANCE O COLOCACIÓN:** posición en la cual el jugador se sitúa para golpear a la bola.

**STARTER:** persona encargada de velar por el correcto funcionamiento de las salidas en un campo de golf.

**SWING DE GOLF:** movimiento rotatorio efectuado para golpear la bola de golf.

**TEE (DE SALIDA):** plataformas del terreno más elevadas provistas de marcas de salida existentes en cada hoyo desde donde se inicia el juego.

**TEE (SOPORTE):** instrumento de madera o plástico que se clava en el terreno y sobre el cual se apoya la bola para facilitar el golpe de salida en los "tees" de cada hoyo. Su uso no es obligatorio.

## **NORMAS DE ETIQUETA**

Las Reglas del Golf: Normas de etiqueta.

La descripción del comportamiento que deben guardar los jugadores del golf, y el conjunto de recomendaciones relativas a la etiqueta o cortesía durante la práctica de nuestro deporte, están incluidas en el Libro de Reglas.

El trascurso de una partida de golf puede prolongarse hasta seis horas. Es muy importante crear un ambiente cordial y distendido de forma que se pueda disfrutar del entorno y del ambiente de los compañeros (que bastante injusto es el swing de golf por sí solo).

Aunque parezca de lo más lógico según dictan las **normas de la educación**, debemos recalcar que se deben evitar los malos modales con los compañeros de partida. Si tenemos mala suerte o los resultados no nos acompañan, hay que evitar los enfados y sobre todo las malas formas tales como tirar el palo, golpear el suelo con el palo (aunque a veces lo hagan hasta los profesionales), gritar, etc,.

La mayoría de las veces jugaremos al golf sin la presencia de árbitros. Es muy desagradable ver que un compañero de partida está incumpliendo las normas adrede. Tampoco tiene ningún valor ganar un torneo en el que sabes que has hecho trampas.

Al empezar nuestra partida deberíamos saludar a nuestros compañeros, desearles suerte y mostrarle la marca que lleva nuestra bola para ser fácilmente identificable.

La norma de cortesía más importante es que no debemos golpear nuestra bola si podemos alcanzar a golpear a los integrantes del partido que nos precede ni a nuestros compañeros. Si tienes la más mínima duda de si tu golpe puede llegar a los de delante espera.

Hay veces (muchas) que nuestra bola no obedece y se va hacia la calle de al lado. Si eso pasa hay que gritar "bola" de forma que si hay alguien en esa calle esté prevenido de que hay una bola descontrolada.

Si al efectuar nuestro golpe levantamos una chuleta de césped la repondremos en su sitio y la pisaremos para intentar en lo posible cuidar el campo de juego (es normal sacar chuletas, lo que no es normal es no reponerlas).

Caminaremos hacia nuestra bola a buen paso intentando calcular la distancia de nuestro próximo golpe y la fuerza y dirección del viento.

Debemos intentar estar ya preparados para realizar el golpe cuando llegue nuestro turno (tener el guante puesto, el palo adecuado en la mano y no hacer muchos swings de prácticas).

Cuando un jugador efectúa su golpe, hay que situarse enfrente del mismo, algo retrasado de la línea de tiro. Con eso evitamos distraer al jugador y también que un mal golpe pueda alcanzarnos. Nadie debe moverse o hablar desde que el jugador prepara el golpe hasta que lo ejecuta.

Si nuestro partido juega muy lentamente y pierde más de un hoyo de distancia con relación a los jugadores que le preceden, deberá dar paso al siguiente partido, y esperar que se encuentre fuera de su alcance en la distancia que se considera de seguridad. También se debe dar paso al siguiente partido cuando la bola no se encuentra inmediatamente, y no esperar que se agoten los cinco minutos permitidos para la búsqueda de una bola.

Debemos ayudar a un compañero de juego en la búsqueda de su bola cuando no aparece.

Si nuestra bola cae en un bunker cuando salimos debemos rastrillarlo para dejarlo en las mejores condiciones posibles.

Al llegar al green dejaremos la bolsa de palos en dirección al camino que lleve al siguiente tee de forma que salgamos lo antes posible al terminar el hoyo.

Retiraremos la bandera con cuidado y la dejaremos sobre el suelo también con cuidado.

En el green andamos levantando correctamente los pies evitando arrastrar los zapatos y dejar marcas.

Una vez que todos los jugadores están en el green debemos fijarnos en las posiciones de todas las bolas para evitar pisar en las líneas que deberán seguir hacia el hoyo. Si es necesario daremos un rodeo.

Al embocar nuestra bola la sacaremos del hoyo con la mano. No usaremos la cabeza del putter porque podemos dañar los bordes del hoyo.

Antes de salir del green repararemos los piques que hayan realizado nuestras bolas (y si hay alguno que nos encontramos sin reparar aunque no lo hayamos hecho nosotros también). Y repondremos la bandera (debería hacerlo el jugador que embocó el primero).

Nunca haremos rodar un carro sobre un green ni sobre un tee.

Para agilizar el juego se abandona el green tan pronto haya terminado el último jugador. En el siguiente tee, mientras van saliendo los jugadores, tenemos tiempo suficiente para anotar el resultado del hoyo anterior (no anotamos en el mismo green).

Al terminar la ronda saludamos a todos los demás jugadores y les agradecemos la compañía.

**Consultar:** Manual didáctico de golf en los colegios 2015