



## **REGLAMENTO PARA TORNEOS IPPA.** **(Guía para la Ejecución de una competición)**

### **CAPÍTULO 1.- Introducción**

La intención de esta guía es proporcionar un documento de referencia único para los Comités que celebren competiciones de Pitch & Putt bajo los auspicios de la I.P.P.A.

Se trata de una copia reducida y adaptada de la publicación del R&A denominada "Orientación sobre el Desarrollo de un Torneo" (disponible en [www.randa.org](http://www.randa.org))

El golf, y por lo tanto el Pitch & Putt, es esencialmente un juego autorregulado. Los jugadores son responsables de conocer las Reglas y se espera que las apliquen correctamente. Sin embargo, a veces el golf puede ser un juego complejo y las competiciones necesitan ser reguladas.

Las Condiciones de la Competición y las Reglas Locales deben ser redactadas, el Campo se debe preparar cuidadosamente, ser marcado adecuadamente y las Reglas deben aplicarse con el mismo criterio a todos los jugadores.

A lo largo de este documento se hace referencia a "las Reglas de Golf" y a las "Decisiones sobre las Reglas de Golf", publicadas por el R&A, considerándose que cualquier Comité que gestione un torneo, tendrá acceso a la edición actual de estas publicaciones esenciales.

### **CAPÍTULO 2.- Condiciones de la Competición**

#### **1. General**

El Comité debe establecer las condiciones en las que se desarrollará la competición teniendo en cuenta todos los aspectos que la incluyen y sus miembros deben tener clara cuál es su autoridad para tomar decisiones sobre asuntos tales como reclamaciones sobre Reglas, suspensiones de juego, etc.

A menudo, el Comité podrá contar con el apoyo de un profesional o un "Estárter" del Club. Estas personas no se consideran automáticamente miembros del Comité; por lo tanto, es aconsejable que se aclare su cometido por adelantado.

Las Condiciones de Competición son la base en las que se fundamenta una competición, entre otras cosas, especifican quién puede participar cómo jugador y en qué condiciones, así como la modalidad de juego de la competición.

Es fundamental que las condiciones se establezcan por adelantado a la prueba, de una forma clara e instrucciones precisas para que el Comité pueda hacer frente a las situaciones que puedan surgir y tomar las acciones correspondientes.

## 2. Participación

En primer lugar, el Comité debe decidir quién puede participar en la competición y si tiene un procedimiento restrictivo en caso de recibir más inscripciones de las que puede aceptar. El Comité podría adoptar el criterio de participación, bien "Por orden de inscripción" o "por orden de hándicap".

Si la participación está restringida por edad (es decir, eventos junior / senior), cualquier condición a este respecto debe ser inequívoca.

Para una competición junior se recomienda que la participación se limite a aquellas personas que no hayan cumplido los 18 años de edad antes del 1 de enero del año en que se celebrará la competición. Con cualquier otro límite de edad, se recomienda que el jugador haya alcanzado la edad mínima antes del primer día de la competición.

## 3. Inscripción

Normalmente, los jugadores tendrán que cumplimentar un formulario de inscripción que deben hacer llegar al Comité antes de una fecha determinada, bien por correo o por otros métodos de comunicación tales como fax o correo electrónico. Esto significa que la cuota de inscripción no puede abonarse juntamente con el formulario de inscripción si no es por tarjeta de crédito, lo que tiene implicación para la gestión de las inscripciones.

El formulario de inscripción debe incluir los datos personales de todos los jugadores y el importe de la cuota correspondiente.

## 4. Modalidad

Mientras que muchas competiciones tendrán un formato tradicional, el Comité que organice un nuevo evento debe decidir sobre la modalidad de juego que desea adoptar.

### (a) Match Play (Juego por Hoyos)

Si la competición se jugará Match Play, puede ser individual, threesomes, foursomes o Fourball Match Play, pero siempre se jugará Scratch.

El método para determinar la modalidad de Juego puede variar. Puede ser que el número de participantes esté restringido a cierto número, por lo que puede haber una prueba clasificatoria Stroke Play previa a la competición Match Play o el Comité puede aceptar todas las inscripciones y adaptar el cuadro de partidos en consecuencia.

## (b) Juego de Stroke Play (Juego por Golpes)

Si la competición debe ser jugada en la modalidad de Juego de Golpes, puede ser individual, foursomes o Fourball Stroke Play, pero siempre se jugará e Scratch. El Comité debe decidir cuántas vueltas se jugarán y si estas se reducirán en cualquier fase de la competición.

### 5. Horarios de Salida y Grupos

De acuerdo con la Regla 33-3 de las Reglas de Golf, es responsabilidad del Comité establecer los horarios de salida y en el Juego por Golpes, organizar los grupos en los que juegan los competidores.

#### a) Horarios de Salida

Cuando se produzca un "corte", los jugadores deberían ser informados acerca de cuándo estará disponible el horario de salida y grupos, donde será publicada esta información y, en su caso, el número de teléfono al que deben llamar para informarse.

Si los jugadores participantes en la competición se encuentran viajando, puede ser útil enviar por correo electrónico o fax una lista de salida a los hoteles donde se alojan, solicitando que se muestre en un lugar destacado.

Unos intervalos de tiempo apropiados en la Lista de Salidas son un componente vital para ayudar a que se produzca un ritmo de juego satisfactorio. Si los intervalos entre partidos o grupos son insuficientes, los jugadores de cada grupo se verán obligados a esperar constantemente en el Campo a que el grupo que les precede abandone el Green. Esto hará que los jugadores pierdan su ritmo de juego y sufran retrasos innecesarios.

Los Comités, frecuentemente, caen en el error de aplicar cortos intervalos de tiempo en las salidas para conseguir sacar al campo a tantos jugadores como sea posible en un breve espacio de tiempo para evitar que la última hora de salida del día se efectúe demasiado tarde. Sin embargo, esto tiene el efecto contrario en la vuelta en las que se tarda una cantidad excesiva de tiempo, lo que conduce a la frustración de jugadores y árbitros.

El Comité tal vez quiera hacer salidas por dos tees. Tal forma de salidas es útil cuando se trata de un campo de 18 hoyos, ya que permite situar rápidamente más jugadores en el campo, pero ello depende totalmente del tipo de campo.

#### (b) Grupos

El Comité establece los grupos en el Juego por Golpes, que suelen ser de dos o tres jugadores. No se recomienda que sean de cuatro jugadores, ya que ello podría tener un efecto perjudicial en el ritmo de juego.

Normalmente, los grupos en las dos primeras vueltas son los mismos, excepto que el que sale primero el primer día, saldrá el último el segundo. En la tercera vuelta, es

habitual que los grupos se conformen en base a la puntuación obtenida por el competidor después de 36 hoyos. El orden de salidas se efectuará, comenzando primero aquellos jugadores que han obtenido la suma de resultados más alta y después los que tienen el siguiente mayor resultado, y así sucesivamente, finalmente el jugador con mejor resultado y el que le sigue saldrán en último lugar.

Para determinar el orden de salida para jugadores con la misma suma de resultados, normalmente, el jugador con el resultado más bajo obtenido en la vuelta anterior jugará más tarde. Si los jugadores tienen la misma puntuación agregada y la misma puntuación de la vuelta, el primer jugador que hubiera entregado la tarjeta de resultados en la vuelta anterior saldrá el último.

En las competiciones a 36 hoyos jugadas en un día, el Comité debería permitir a los jugadores suficiente tiempo para descansar y tomar un refrigerio entre vueltas y determinar el tiempo que estima para que los grupos completen la vuelta, añadiendo una hora desde ese momento para prever la duración entre los dos tiempos de inicio. Esto significa que todavía habrá suficiente tiempo entre vueltas, incluso si el juego se retrasa sobre el ritmo de juego programado.

En competiciones Match Play, los jugadores pueden ser requeridos para jugar dos partidos en un día. Si un partido requiere jugar hoyos adicionales para determinar un resultado, esto puede significar que el jugador ganador tiene poco tiempo antes de su siguiente partido. Tal situación no es infrecuente y el Comité debe decidir de antemano si está dispuesto a conceder a los jugadores un período mínimo de tiempo entre partidos en tales casos. Por ejemplo, el Comité puede disponer que un jugador tenga derecho a 15 minutos para entregar el resultado del Match hasta que se le requiera volver a jugar. Obviamente, esto puede requerir la alteración del orden de salidas y del sorteo, pero parecería irrazonable para un jugador estar en desventaja debido a tener que haber jugado hoyos adicionales en su primer partido.

El incumplimiento de salir a tiempo está cubierto por la Regla 6-3a, que establece que "el jugador debe comenzar a la hora establecida por el Comité". Es importante señalar que todos los jugadores de un grupo deben estar presentes y listos para jugar a la hora establecida por el Comité y que el orden de juego no es relevante.

Es necesario disponer de Estárter designado por el Comité, que esté en condiciones de registrar retrasos en el tee y de tomar las medidas oportunas, si es miembro del Comité, o de informar a cualquiera de los miembros del mismo, para que se encarguen de la comunicación de una sanción a un jugador. No lo hará el Estárter.

Se recomienda la lectura exhaustiva de esta Regla.

## 6. Hándicaps

Las reglas del golf no legislan la asignación y el ajuste de hándicap y el R&A no gestiona ningún sistema de hándicap. Tales asuntos están dentro de la jurisdicción de la Unión Nacional, Federación o Asociación del país donde se está jugando la competición y

cualquier pregunta relacionada con el hándicap debe dirigirse en consecuencia.

La I.P.P.A. no ha establecido todavía un sistema de hándicap que cubra los requisitos específicos de todos los países asociados, por lo tanto, hasta que se alcance un acuerdo adecuado y unánime; todas las competiciones se deben jugar en base Scratch.

## 7. Desempates

"El Comité debe anunciar la forma, el día y la hora para la decidir el desempate de un partido. Regla 33.6

Es esencial que tales decisiones se tomen antes de la competición y se establezcan en las Condiciones de la Competición, mediante Play- Off a muerte súbita hoyo por hoyo hasta obtener un ganador, esta es la más recomendada para determinar el ganador y el segundo puesto.

Los desempates deben ser jugados bajo las Reglas en el mismo formato que se ha jugado la Competición (es decir, "un Match no debe ser decidido en Juego por Golpes).

Las posiciones subordinadas subsiguientes clasificarán "ex aequo" y como la I.P.P.A. no tiene aún Sistema de Hándicap, si se otorga un premio a estas posiciones, se aplicará la siguiente fórmula:

- Competición a 18 hoyos: mejores resultados en los últimos 9, 12, 15, 16 y 17 hoyos.
- Competición a 36 hoyos: mejor puntuación en las 18, 27, 30, 33, 34 y 35 hoyos
- Competición a 54 hoyos: la mejor puntuación en las 27, 36, 45, 48, 51, 52 y 53 hoyos

Si el empate persiste, se decidirá por sorteo.

Los últimos hoyos mencionados en los párrafos anteriores, serán siempre los últimos hoyos del campo, sin importar el hoyo en que los jugadores hayan comenzado.

## 8. Premios

El Comité debe anunciar por adelantado los premios que se otorgarán en la competición y estar al tanto de las normas relativas a los premios que un jugador aficionado puede aceptar sin infringir su condición de aficionado.

## 9. Práctica

La Regla 7-1 establece que un jugador puede practicar en el campo de competición antes de una vuelta o en cualquier día de una competición en Match Play. En el Juego por Golpes el jugador no debe practicar en el campo antes de una vuelta o play-off en

cualquier día de una competición o probar la superficie de cualquier putting Green, rodando una bola, probando su rugosidad o raspado de su superficie. Sin embargo, la Nota a la Regla 7-1 establece: "El Comité puede, en las condiciones de una Competición (Regla 33-1), prohibir la práctica en el campo donde se realiza esta en cualquier día de la competición de juego o permitirlo en el campo o en una parte del mismo (Regla 33-2c) en cualquier día o entre vueltas de la competición en el Juego por Golpes".

En competiciones Match Play que se jueguen en días consecutivos en campos grandes puede ser deseable prohibir la práctica en cualquier día de la competición con el fin de permitir que los trabajadores del campo tengan suficiente tiempo para prepararlo sin interrupción.

Si un Club no tiene instalaciones de práctica, puede ser necesario permitir a los competidores en el Juego por Golpes utilizar una parte del Campo para practicar y, por lo tanto, tal condición debe ser introducida.

#### 10. Caddies

Las Reglas de Golf no imponen ninguna restricción sobre quién puede servir como caddie, pero el Comité puede prohibir o restringir caddies en las Condiciones de la Competición (véase la Nota de la Regla 6-4), especialmente en competiciones junior.

Para los Torneos I.P.P.A, sugerimos hacer esta restricción debido a las condiciones especiales de los campos de pitch & putt

#### 11. Consejos en las Competiciones por Equipos

El Comité podrá, en las Condiciones de una Competición por equipos (Regla 33-1), permitir que cada equipo designe a una persona que pueda dar consejo (incluyendo señalar la línea de putt) a los miembros de ese equipo, pero debe ser notificado al Comité, con antelación

Debería tenerse en cuenta que si la persona así nombrada es jugador del equipo, el consejo no se puede dar mientras que él está jugando su vuelta estipulada (excepto a su compañero).

Puede dar consejo a otros miembros del equipo antes de jugar o después de que haya finalizado su vuelta (Decisión 8/2).

Las restricciones también pueden aplicarse para el nombramiento del capitán del equipo, a su conducta y especificar si es parte del partido o del lado del competidor. (Por ejemplo. No es causa ajena).

### CAPÍTULO 3 – Reglas Locales

Generalmente, se introducen Reglas Locales para aclarar el marcado del Campo (Por ejemplo, aclarar los límites del campo, los terrenos en reparación, etc. o para tomar alivio de condiciones anormales no cubiertas por las Reglas). El Apéndice I de las Reglas de Golf sugiere temas específicos para los cuales las Reglas Locales pueden ser aconsejables.

Corresponde a los Comités interpretar sus Reglas Locales y, si surge alguna duda sobre la aplicabilidad o interpretación de una Regla Local, es responsabilidad del Comité tomar una decisión.

Es importante tener en cuenta que las Reglas Locales no pueden ser introducidas o alteradas después de que haya comenzado la vuelta en el Juego por Golpes. Todos los competidores en una vuelta deben jugar bajo las mismas Reglas. Sin embargo, estaría permitido modificar las Reglas Locales para las diferentes vueltas en una competición que consta de más de una vuelta, aunque esto debe evitarse en lo posible.

El Comité de Competición de la I.P.P.A. recomienda encarecidamente nombrar un árbitro para todos los torneos con el fin de ayudar al Comité en dicha tarea.

#### **CAPÍTULO 4 – Marcaje del Campo**

Antes de una competición, y una vez evaluado el Campo por una persona autorizada por la I.P.P.A., es responsabilidad del Comité velar por que haya sido marcado de forma adecuada y completa.

Si el Comité se toma tiempo para definir con precisión los límites del Campo, los márgenes de los obstáculos de agua y marca claramente todas las áreas que han de ser tratadas como terreno en reparación, se reduce la posibilidad de que surjan situaciones complicadas sobre Reglas y ayuda a todos los golfistas a cumplirlas.

El Comité de Competición de la I.P.P.A. recomienda encarecidamente nombrar un árbitro para todos los torneos con el fin de ayudar al Comité en dicha tarea.

#### **CAPÍTULO 5 – Configuración del Campo**

Es importante que, antes de una competición, el Comité tenga una idea clara de cómo desea configurar el Campo. Cada hoyo debe ser evaluado en términos de distancia, posición de tee y ubicación del hoyo en un intento de ofrecer una buena competición.

Establecer la configuración correcta del Campo implicará visitas al mismo unos meses antes de la competición para asegurar que la velocidad de los Greens sea la deseada, las alturas de corte aproximadas y anchos de las calles sean acordados y entendidos con suficiente antelación a la celebración de la competición.

Debe ser el objetivo del personal de mantenimiento y del Comité el que el Campo esté en condiciones idénticas desde el primer día de práctica hasta el último día del evento.

No son deseables cambios significativos en las condiciones del Campo entre la práctica y el evento en sí, particularmente en relación con los Greenes de Practica.

## **CAPÍTULO 6 - Administración de la Competición**

### **1. Las Reglas del Golf**

Los participantes en una competición esperan ser tratados de la manera más justa posible y la única manera de lograrlo es si las Reglas se aplican estrictamente a todos los interesados. No hay una manera más segura de dañar la reputación de una competición que por mala gestión. Puede ser difícil y desagradable ser puntilloso en la aplicación de las Reglas, pero evitar tal acción puede establecer precedentes peligrosos y crear grandes dificultades a largo plazo.

Sin embargo, debe subrayarse que la autoridad sólo debe utilizarse con el fin de promover el juego limpio en igualdad de condiciones.

### **2. Registro**

Es aconsejable que el Comité establezca un procedimiento de registro para los jugadores y les proporcione toda la información necesaria relativa a la competición o les advierta de cualquier cambio sobre la información publicada anteriormente.

Además, el procedimiento de registro ofrecerá al Comité una indicación anticipada sobre si un jugador no va a presentarse. Si un jugador no se ha inscrito, lo más probable es que no comparezca a su hora de salida, pudiendo el Comité hacer las provisiones necesarias.

Mientras que un jugador no puede ser penalizado bajo las Reglas de Golf por no registrarse, un Comité puede introducir una Condición de Inscripción a este respecto.

### **3. Inicio**

Se recomienda a los comités que designen a uno de sus miembros u otra persona responsable para que esté disponible en el Campo mientras los jugadores estén tomando la salida y capacitar a esta persona para resolver cualquier problema que pueda surgir con respecto a los horarios de salida, provisión de marcadores, etc.

Las principales responsabilidades del titular son asegurar que los jugadores comiencen en el tiempo establecido por el Comité. En el Juego por Golpes, entregar a cada competidor su tarjeta de resultados conteniendo la fecha y el nombre del competidor.

Sin embargo, hay otras tareas que un Estárter debe realizar y que debe serle entregado escrito las instrucciones de una forma sencilla:



- Cinco minutos antes de comenzar el partido, el Estárter debe llamar a los jugadores y pedirles que se presenten en el Lugar de Salida. Si un jugador no se presenta pronto después de que sea llamado por su nombre, hay tiempo para tratar de localizarle antes de la hora de inicio.
- Cuando los jugadores lleguen al Lugar de Salida, el Estárter le debe dar su propia tarjeta de resultados, una copia de las Condiciones de Competición, Reglas Locales y cualquier otro Aviso a los Jugadores o información no contenida en las Condiciones o Reglas Locales y aconsejarles cómo pueden aplicar las reglas en el Campo.

También deben explicar, de una forma clara a los jugadores, cual es el método de entrega de tarjetas, es decir en el Juego por Golpes, los competidores deben devolver sus tarjetas en el Lugar de Recogida de Tarjetas tan pronto como sea posible a la finalización de la vuelta. En Match Play informar a los jugadores de quién es responsable de la presentación del resultado del partido en el Registro de Resultados. (Por lo general la responsabilidad se da al ganador del partido).

- Cuando es hora de que el grupo comience la vuelta, el Estárter debe anunciar el partido tan brevemente como sea posible y no debe permitir que los jugadores comiencen antes de su hora de salida oficial, ya que esto es probable que tenga repercusiones en términos de ritmo de juego. Si hay demoras en el primer tee, debe asegurarse de que el Comité es consciente de ello.
- En el Juego por Golpes, el Estárter debe asegurarse de que hay, al menos, dos miembros del último grupo antes de dar la salida enviar al penúltimo grupo para que un competidor no se quede sin ningún compañero competidor.

En caso de inclemencias del tiempo, es deseable instalar un área cubierta en o cerca del primer tee (o tees si hay salidas por dos tees) para los Estárter. Cada Estárter debe estar provisto de lo siguiente, si es posible:

- Una mesa
- Reglas de libros de golf y lápices pequeños.
- Tarjetas de puntuación en blanco para el uso personal de los jugadores en el Juego por Golpes y en el juego por Hoyos
- Condiciones de la Competición
- Reglas locales
- Cualquier aviso adicional a los jugadores
- Hojas de posición de banderas, si están disponibles
- Un reloj, con el mismo horario de los relojes localizados en el vestuario, comedor, tienda y áreas de práctica.
- Marcadores permanentes, que permitan a los jugadores colocar marcas de identificación en sus bolas.

#### 4. Emisión de tarjetas de Resultados y Registro de Resultados

En el Juego por Golpes, es responsabilidad del Comité emitir, para cada competidor, una tarjeta de puntuación que contenga la fecha y el nombre del competidor, o en foursome o en Four-Ball los nombres de los competidores.

Es importante que la tarea de anotar los resultados sea dada a una persona o grupo de personas responsables, ya que cualquier error que se produzca durante el registro de las tarjetas de resultados puede tener consecuencias graves y puede estropear todo el buen trabajo que se ha puesto en la competición.

El método de recibir tarjetas de resultados puede variar dependiendo de la naturaleza de la competición.

Es habitual que los clubes de golf utilicen una "urna" donde se devuelvan las tarjetas cumplimentadas, mientras que en la mayoría de los casos hay una Oficina de Recogida de Tarjetas. Cuando se utilice una urna, el Comité puede considerar la tarjeta devuelta cuando se deja caer en ella.

Independientemente del método utilizado, es esencial que el Comité aclare cuándo se considera que un competidor ha "devuelto su tarjeta", después de lo cual no se le pueden hacer alteraciones. (Por ejemplo, la tarjeta de resultados de un jugador se considera oficialmente devuelta al Comité cuando ha abandonado la oficina / área de registro.)

La rutina para un responsable de Recogida de Tarjetas debe ser la siguiente:

- Si los competidores están entrando en una oficina, pedir a cada competidor que compruebe la anotación del resultado de cada hoyo, sugiriendo que los jugadores esperen hasta que el responsable de las anotaciones de resultados haya revisado las tarjetas.
- Leer el nombre que figura en la tarjeta de resultados al competidor para asegurarse de que sus anotaciones están en la tarjeta de resultados correcta.
- Comprobar que tanto el competidor como el marcador han firmado la tarjeta y que la firma del competidor corresponde con el nombre en la tarjeta
- Comprobar que los resultados han sido grabados y confirmado el resultado bruto total bruta de la vuelta.

Además de sus deberes de anotación de resultados, los registradores deben tomar nota de las quejas verbales de los jugadores, pero no comentarlas. A su debido tiempo, esta información debe ser transmitida al Comité. Los registradores también deben anotar la hora de finalización de cada grupo en un Horario de Salidas.

Aunque la necesidad de establecer un sistema detallado de grabación no es tan esencial en las competiciones Match Play como en el Juego por Golpes, es importante que los jugadores sepan dónde deben entregar el resultado de su partido y qué jugador tiene la responsabilidad de la entrega. Por Ejemplo, el ganador del partido.

## 5. Pizarra de Resultados

Dependiendo de la naturaleza de la competición, el Comité tal vez desee situar una Pizarra de Resultados para proporcionar resultados de la vuelta en el Juego por Golpes o los ganadores de los partidos en Match Play.

Si es posible, la Pizarra de Resultados debería estar situada cerca del Green del Hoyo 18 o cerca de la Oficina del Torneo para que sea fácilmente consultada por los jugadores.

## 6. Oficiales de Reglas

Si es factible, el Comité debe tener un número de representantes en el Campo para observar el juego, estar disponibles para tomar decisiones y ayudar a los jugadores. Obviamente, cualquier persona designada como Oficial de Reglas debe estar bien informada sobre las Reglas.

Antes de la competición, es aconsejable que se celebre una reunión en la que participen todos los Oficiales de Reglas. En tal reunión, el árbitro principal repasará las Reglas Locales, Condiciones de Competición, etc. y responder a cualquier pregunta que pueda surgir. Dicha reunión ayudará a asegurar que cualquier condición anormal en el Campo será tratada consistentemente y que cualquier situación específica será entendida claramente.

Sin embargo, si no puede resolverse la situación en el acto, un jugador tiene derecho a una decisión, incluso si esto significa proceder bajo la regla 3-3 en el Juego por Golpes, obteniendo una decisión a la finalización de la vuelta. Por lo tanto, el Comité debe nombrar a alguien que esté bien informado en Reglas para estar presente durante la competición para resolver los problemas de Reglas. Ningún miembro del Comité debe pronunciarse sobre un asunto de Reglas a menos que el Comité lo haya autorizado para tomar decisiones finales en su nombre.

## 7. Inclemencias del Tiempo y suspensiones de juego

Un Comité debe estar preparado para inclemencias del tiempo y los jugadores de la competición deben ser capaces de reconocer la señal que significa que el Comité ha suspendido el juego.

Una competición no necesita ser suspendida simplemente por lluvia, a menos que la lluvia sea tan intensa que sería injusto exigir que los jugadores continúen en el Campo.

Por lo general, el juego no debe ser suspendido a menos que el Campo se vuelva injugable, (Por ejemplo, las bolas se mueven continuamente en los greens debido al viento o los hoyos están rodeados de agua accidental). Sin embargo, un Comité no debería suspender el juego a menos que sea absolutamente necesario. Es responsabilidad del Comité hacer todo lo posible para proteger a los jugadores del mal tiempo y los rayos, por lo tanto, no se debería dejar de adoptar medidas al respecto.

El Comité tiene la opción de suspender el juego y reanudar desde donde se suspendió el juego o cancelar la ronda y volverla a jugar nuevamente.

Cuando el Campo se vuelve injugable y se suspende el juego, el Comité debe mantener abiertas tantas opciones como sea posible para maximizar las posibilidades de completar la competición según lo programado.

Generalmente, cuando más de la mitad del campo ha completado sus vueltas, sería ilógico cancelar la vuelta si se dispone de la oportunidad de suspender el juego y continuar al día siguiente.

Cuando sea factible reprogramar la competición, el Comité debería esforzarse por hacerlo. Sin embargo, el Comité no tiene la autoridad, de acuerdo con las Reglas, para reducir el número de hoyos de una vuelta estipulada una vez que el juego haya comenzado esa vuelta (por ejemplo, de 18 a 9 hoyos). En consecuencia, si no es factible reprogramar la competición, esta debe ser cancelada.