



# Reglas del Sistema de Hándicap

En efecto a partir de enero de 2024



WORLD HANDICAP SYSTEM

R&A USGA



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF

WORLD HANDICAP SYSTEM



---

La USGA y el R&A han lanzado un único conjunto de Reglas que ofrece una medida uniforme de la habilidad del jugador, ayudando a mejorar el disfrute del juego para cualquiera que juegue, donde quiera que juegue

---



**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF

WORLD HANDICAP SYSTEM

---



# Reglas del Sistema de Hándicap

En efecto a partir de enero de 2024

# WORLD HANDICAP SYSTEM

---



La USGA, con sede en Liberty Corner, Nueva Jersey, y el R&A, con sede en St. Andrews, Escocia, dirigen el golf de forma conjunta. Esto incluye la redacción e interpretación de las Reglas de Golf, las Reglas del Estatus del Aficionado y las Reglas del Sistema de Hándicaps.

En su colaboración para la publicación de las Reglas de Golf y las Reglas del Estatus del Aficionado, la USGA y el R&A operan en jurisdicciones de trabajo diferentes. La USGA es responsable de administrar las Reglas de Golf y las Reglas del Estatus del Aficionado en Estados Unidos, sus territorios y Méjico, y el R&A, que opera con el consentimiento de las asociaciones afiliadas tiene la misma responsabilidad en el resto del mundo.

En su colaboración para la publicación de las Reglas del Sistema de Hándicaps y las demás partes del Sistema Mundial de Hándicaps, la USGA y el R&A trabajan de forma conjunta en todo el mundo.

# Contenidos

<b>PRÓLOGO A LA EDICIÓN DE 2024 DE LAS REGLAS DEL SISTEMA DE HÁNDICAPS</b>	<b>7</b>
<b>PRINCIPALES CAMBIOS EN LAS REGLAS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP 2024</b>	<b>10</b>
<b>DEFINICIONES</b>	<b>13</b>
<b>FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP (REGLA 1)</b>	<b>19</b>
<b>REGLA 1 – OBJETIVO Y AUTORIZACIÓN; OBTENER UN HÁNDICAP</b>	<b>20</b>
1.1 Objetivo del Sistema Mundial de Hándicap	20
1.2 Autorización para Utilizar el Sistema Mundial de Hándicap	20
1.3 Responsabilidades del Jugador, Comité de Competición y RFEG	22
1.4 Cómo Obtener un Hándicap	24
1.4a Federarse por un Club de Golf	25
1.4b Designación de un Club	25
<b>II. RESULTADOS PARA HÁNDICAP (REGLAS 2-4)</b>	<b>27</b>
<b>REGLA 2 – RESULTADOS VÁLIDOS A EFECTOS DE HÁNDICAP</b>	<b>28</b>
2.1 Validez de los Resultados	28
2.1a Jugar bajo una Modalidad de Juego Valida	30
2.1b Jugar con las Reglas de Golf	34
2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido	36
2.2a Para un Resultado de 18 hoyos	36
2.2b Para un Resultado de 9 hoyos	37
<b>REGLA 3 – AJUSTE A LOS RESULTADOS DE LOS HOYOS</b>	<b>38</b>
3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap	38
3.1a Antes de Haber Asignado un Hándicap	38
3.1b Después de Haber Asignado un Hándicap	39
3.2 Cuando no se Juega un Hoyo	40
3.2a Motivo por No Jugar Uno o Más Hoyos	40
3.2b Resultado a Anotar Cuando no Se Juega Uno o Más Hoyos	41
3.3 Cuando se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo Termina	43

<b>REGLA 4 – ENTREGA DE UN RESULTADO</b>	<b>44</b>
4.1 Información Necesaria para la Ficha de Actividad	44
4.1a General	44
4.1b Para Resultados Antes de la Obtención de un Hándicap	46
4.2 Quién Debe Entregar un Resultado	46
4.3 Plazo para Entregar un Resultado	46
4.4 Certificación de un Resultado	47
4.5 Número de Resultados Necesarios para el Hándicap Inicial	48
<b>III. CÁLCULO Y ACTUALIZACIÓN DEL HÁNDICAP (REGLAS 5-6)</b>	<b>49</b>
<b>REGLA 5 – CÁLCULO DEL HÁNDICAP</b>	<b>50</b>
5.1 Cálculo del Nivel Jugado	50
5.1a Para un Resultado de 18 hoyos	50
5.1b Para un Resultado de 9 hoyos	52
5.1c Redondear Niveles Jugados Negativos	53
5.2 Calcular un Hándicap	54
5.2a Con Menos de 20 Resultados	55
5.2b Con 20 resultados	56
5.2c Para Hándicap Plus	56
5.3 Hándicap Máximo	57
5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap	57
5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap	58
5.6 Ajuste Según Condiciones	60
5.7 Hándicap Más Bajo	63
5.8 Límite de Subida de Hándicap	65
5.9 Entregar un Resultado Excepcional	65
5.10 Aceptando Resultados Individuales en la Modalidades de Cuatro Bolas	68
<b>REGLA 6 – CÁLCULO DEL HÁNDICAP DE CAMPO Y DEL HÁNDICAP DE JUEGO</b>	<b>70</b>
6.1 Cálculo del Hándicap de Campo	70
6.1a Para una vuelta de 18 hoyos	70
6.1b Para una vuelta de 9 hoyos	71
6.2 Cálculo del Hándicap de Juego	72
6.2a Cálculo Estándar	72

6.2b Cálculo Cuando se Utilizan Múltiples Barras de Salidas en una Competición	73
<b>IV. ADMINISTRACIÓN DEL HÁNDICAP (REGLA 7)</b>	<b>75</b>
<b>REGLA 7 – ACCIONES DEL COMITÉ</b>	<b>76</b>
7.1 Comité de Competición	76
7.1a Revisión y Ajuste de Hándicaps	76
7.1b Entregar un Resultado que Falta o Ajuste por penalización	80
7.1c Suspensión de un Hándicap	82
7.1d Restauración de un Hándicap	82
7.2 Comité de la Prueba	83
7.2a Condiciones de la Competición	83
7.2b Otras Acciones	84
<b>APÉNDICES</b>	<b>85</b>
<b>APÉNDICE A – DERECHOS Y RESPONSABILIDADES</b>	<b>86</b>
<b>APÉNDICE B – FICHA DE ACTIVIDAD DEL JUGADOR</b>	<b>92</b>
<b>APÉNDICE C – PORCENTAJE DE HÁNDICAP</b>	<b>98</b>
<b>APÉNDICE D – REVISIÓN DE HÁNDICAPS</b>	<b>105</b>
<b>APÉNDICE E – ASIGNACIÓN DEL HÁNDICAP DE LOS HOYOS</b>	<b>108</b>
<b>APÉNDICE F – ESTABLECIENDO EL PAR</b>	<b>110</b>
<b>APÉNDICE G – EL CAMPO DE GOLF, VALOR DE CAMPO Y VALOR SLOPE</b>	<b>100</b>
<b>VI. GUÍA LOCAL PARA LOS COMITÉS DE COMPETICIÓN</b>	<b>119</b>
<b>GLCC DEFINICIONES</b>	<b>120</b>
<b>GLCC I. FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP</b>	<b>122</b>
<b>REGLA GLCC 1: OBJETIVO Y AUTORIZACIÓN; OBTENER UN HANDICAP</b>	<b>122</b>
GLCC 1.1 Objetivo del sistema mundial de Hándicaps	122
GLCC 1.2 Autorización para utilizar el sistema mundial de Hándicap	122
GLCC 1.3 Responsabilidades del jugador, Comité de Competición y RFEG	122
GLCC 1.4 Cómo obtener un Hándicap	123
<b>GLCC II. RESULTADOS PARA HÁNDICAP</b>	<b>123</b>

<b>REGLA GLCC 2 – RESULTADOS VÁLIDOS A EFECTOS DE HÁNDICAP</b>	<b>124</b>
GLCC 2.1 Validez de los Resultados	124
GLCC 2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido	125
<b>REGLA GLCC 3 – AJUSTE A LOS RESULTADOS DE LOS HOYOS</b>	<b>126</b>
GLCC 3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap	126
GLCC 3.2 Cuando no se Juega un Hoyo	126
GLCC 3.3 Cuando se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo termina	126
<b>REGLA GLCC 4 – ENTREGAR UN RESULTADO</b>	<b>126</b>
GLCC 4.1 Información Necesaria para la Ficha de Actividad	126
GLCC 4.2 Quién Debe Entregar un Resultado	127
GLCC 4.3 Plazo para Entregar un Resultado	127
GLCC 4.4 Certificación de un Resultado	127
GLCC 4.5 Número de Resultados Necesarios para el Hándicap Inicial	127
<b>GLCC III. CÁLCULO DE HÁNDICAP Y ACTUALIZACIÓN DEL HÁNDICAP</b>	<b>128</b>
<b>REGLA GLCC 5 – CÁLCULO DEL HÁNDICAP</b>	<b>128</b>
GLCC 5.1 Cálculo del Nivel Jugado	128
GLCC 5.2 Calcular un Hándicap	128
GLCC 5.3 Hándicap Máximo	129
GLCC 5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap	129
GLCC 5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap	129
GLCC 5.6 Ajuste Según Condiciones	129
GLCC 5.7 Hándicap Más Bajo	129
GLCC 5.8 Límite de Subida de Hándicap	129
GLCC 5.9 Entregar un Resultado Excepcional	129
<b>REGLA GLCC 6 – CÁLCULO DEL HÁNDICAP DE CAMPO Y DEL HÁNDICAP DE JUEGO</b>	<b>129</b>
GLCC 6.1 Cálculo del Hándicap de Campo	129
GLCC 6.2 Cálculo del Hándicap de Juego	129
<b>GLCC IV. ADMINISTRACIÓN DEL HÁNDICAP</b>	<b>130</b>
<b>REGLA GLCC 7 – ACCIONES DEL COMITÉ</b>	<b>130</b>
GLCC 7.1 Comité de Competición	130
GLCC 7.2 Comité de la Prueba	131
<b>ÍNDICE</b>	<b>132</b>

# Prólogo a la Edición de 2024 de las Reglas del Sistema de Hándicaps

Bienvenidos a la primera revisión de las *Reglas del Sistema de Hándicaps*, en la que se actualiza el conjunto unificado de Reglas introducido por primera vez en 2020 para aumentar el disfrute de los jugadores de golf en todo el mundo.

Las *Reglas del Sistema de Hándicaps* forman parte del Sistema Mundial de Hándicaps (SMH), que también incluye el Sistema de *Valoración de Campos*, gestionadas de forma conjunta por la USGA y el R&A en todo el mundo. La administración y supervisión del sistema de hándicaps en cada país es la responsabilidad de las Asociaciones o Federaciones nacionales, garantizando así que el sistema opera de forma eficaz y receptiva a nivel local.

La práctica del golf ha visto un auge en los últimos años lo cual ha llevado a un aumento en los resultados entregados a efectos de hándicap. Desde su lanzamiento en enero de 2020, el SMH ha sido adoptado por más de 125 países y está siendo utilizado de forma activa por millones de jugadores de golf. Estamos encantados con el papel que juega el SMH en la promoción y apoyo al crecimiento de este deporte.

La primera revisión de las *Reglas del Sistema de Hándicaps* mantiene los tres objetivos originales que han guiado el desarrollo del SMH desde sus inicios, formando una base sólida: (i) para animar a tantos jugadores como sea posible a obtener y mantener un hándicap; (ii) para permitir a jugadores de diferentes habilidades, géneros y nacionalidades a llevar su *hándicap* a cualquier campo del mundo y competir de forma justa, y (iii) para reflejar con suficiente precisión el resultado que un jugador es capaz de conseguir en cualquier campo del mundo, jugando en condiciones normales.

Esta revisión pretende mejorar especialmente la inclusividad, accesibilidad e integridad del sistema con ejemplos como (i) un requisito de longitud mínima más bajo para que se otorgue una Valoración de Campo, un cambio que incorporará a muchos campos cortos y campos de *pares* 3, y (ii) salvaguardias más robustas y significativas, incluyendo más directrices sobre el procedimiento de Revisión del *Hándicap* y los criterios de elegibilidad para torneos de élite.

Hay un resumen de los principales cambios en la página 11. La mayor parte de estos cambios serán implantados a través del software que utilizan las Asociaciones nacionales y *clubes de golf* y por lo tanto no requieren ningún cambio en el comportamiento del jugador. No obstante, un cambio que puede afectar a los jugadores es la presentación más frecuente de resultados hoyo por hoyo para facilitar el nuevo método de tratar “los hoyos no jugados” bajo la Regla 3.2.

Gracias al Comité de Operaciones de Hándicaps y a sus subcomités por la inestimable ayuda que siguen ofreciendo y que ha contribuido enormemente a producir esta nueva edición de las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

**Sharon Ritchey (USGA)**  
Presidente  
World Handicap Authority

**Birgitta Ljung (The R&A)**  
Presidente  
Handicap Operations Committee



## UN NIVEL

Una tradición de excelencia fruto no solo de celebrar el gran pasado de un deporte, sino también de llevarlo hacia el futuro. Junto con la USGA y el R&A, Rolex se enorgullece de formar parte de la visión de un deporte eterno.





**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF

# Principales Cambios en las Reglas del Sistema de Hándicap 2024

## **Regla 2.1a Jugado bajo una *Modalidad de Juego Autorizada***

Ahora se aceptan todas las modalidades individuales de juego tanto para vueltas de 9 como de 18 hoyos a efectos de hándicap.

## **Regla 3.2a Cuando no Se Juega un Hoyo**

Se ha reestructurado la Regla 3.2 de la siguiente manera:

La Regla 3.2a aclara lo que podría constituir un motivo válido o no válido para no jugar uno o más hoyos.

La Regla 3.2b establece un nuevo método para calcular un *Diferencial* cuando no se ha jugado uno o más hoyos por un motivo válido. Este nuevo método sustituye al procedimiento de par neto con un resultado esperado (véase la Nueva Definición).

Se introducen dos nuevas aclaraciones:

- Un resumen de los procedimientos para calcular un *Diferencial* utilizando un resultado esperado.
- Permitir el uso de par neto en circunstancias limitadas.

## **Regla 5.1b Cálculo de un *Diferencial*– Para un Resultado de 9 Hoyos**

Se ha modificado el método de trasladar un resultado de 9 hoyos a un *Diferencial* equivalente de 18 hoyos. El procedimiento de par neto ha sido sustituido por el uso de un resultado esperado en el que el *Diferencial* de 9 hoyos se combina con el resultado esperado de un jugador con un *hándicap* dado para llegar el *Diferencial* de 18 hoyos.

## **Regla 5.2c Para Hándicaps Plus**

Se ha actualizado esta Regla incluyendo una Aclaración de julio de 2022 ofreciendo directrices sobre la designación de un *Hándicap* Plus (+).

### **Regla 5.10 Aceptando Resultados Individuales en la Modalidades de Cuatro Bolas**

Esta nueva Regla permite utilizar el resultado de un jugador en una competición de Cuatro Bolas de 18 hoyos a efectos de hándicap, siempre que se cumplan ciertas condiciones.

### **Regla 6.2a Cálculo de *Hándicap de Juego* – Cálculo Estándar**

Esta Regla se ha actualizado para incluir la Aclaración de septiembre de 2021 sobre el uso del redondeo.

### **Regla 7.1b Entregar un Resultado que Falta o un *Ajuste por penalización***

Esta Regla se ha reestructurado para mayor claridad y para facilitar directrices sobre los ajustes por penalización que se deben utilizar en diferentes circunstancias

### **Regla 7.2a Comité de la Prueba – Términos de la Competición**

La Regla 7.2a se ha actualizado para incorporar una Aclaración de enero de 2023, que proporciona directrices para los comités de pruebas de élite con respecto a requisitos de inscripción / elegibilidad.

### **Apéndice C Porcentaje de *Hándicap***

Se ha modificado el Apéndice C para aclarar que *el porcentaje de hándicaps* se basa en una media del número de inscritos y su variedad, y que un Comité puede considerar ajustar los porcentajes según estos parámetros.

Se ha añadido a la tabla un porcentaje recomendado para una modalidad de scramble de 3 jugadores.

La aplicación de porcentajes en torneos de juego por hoyos por equipos también se ha modificado para que el porcentaje sea aplicado a la diferencia y no al individuo.

### **Apéndice D *Revisión de Hándicaps***

Se ha actualizado el Apéndice D para incluir más directrices que mejoren las herramientas de las que disponen los Comités de Hándicaps para ayudar con el proceso de *revisión de hándicaps*.

### **Apéndice F Estableciendo el Par**

Se ha modificado la Regla 6.2a para recomendar la estandarización del par en todas las barras, cuando proceda.

### **Apéndice G El Campo de Golf, Valoración de Campo y Valoración Slope**

Se ha actualizado el Apéndice G para incluir la nueva longitud mínima de un campo de golf para que pueda tener un *Valor de campo* y *Valor Slope*. Esto permitirá que los resultados obtenidos en campos de golf de 1500 yardas [1370 metros] para 18 hoyos y 750 yardas [685 metros] para 9 hoyos sean aceptables a efectos de *hándicap*.

# Definiciones

## **Ajuste por penalización**

Un resultado otorgado a discreción del *Comité de Hándicaps* para un jugador que:

- No entrega un *resultado válido*.
- No termina la Vuelta, o no juega uno o más hoyos por un motivo no válido (ver Regla 7.1b(ii)).

## **Ajuste Según Condiciones (ASC)**

El cálculo estadístico que determina si las condiciones de un día difieren de las condiciones normales de juego hasta el punto de tener un impacto significativo en el resultado de los jugadores. Algunos ejemplos que podrían tener dicho impacto son:

- Condiciones del campo.
- Condiciones meteorológicas,
- Preparación del campo.

(Ver Regla 5.6).

## **Doble Bogey Neto**

Un resultado igual que el *par* de un hoyo más dos golpes ajustados con cualquier punto de *hándicap* que se aplica en el hoyo. *Un doble bogey* neto es el resultado máximo en un hoyo a efectos de *hándicap* (ver Regla 3.1).

## **Campo de Golf**

Un área de terreno en la que se juega al golf y que de acuerdo con las Reglas de Golf consta de las siguientes cinco áreas:

1. El área general.
2. El área de salida del hoyo en juego.
3. Todas las áreas de penalización.
4. Todos los bunkers.
5. El green del hoyo en juego.

Cada hoyo puede tener varias áreas de salida, y a efectos de *hándicap*, un *campo de golf* consta de un conjunto de salidas designadas en cada hoyo. Cada conjunto de salidas (*o campo de golf*) deberá tener su propio *Valor de Campo* y *Valor Slope*, y deberá tenerlos para cada sexo cuando proceda.

### **Certificación de Resultado**

Es la verificación del resultado de un jugador. Se puede hacer de dos formas:

- Con la firma física o certificación electrónica de un marcador.
- Con una *revisión entre jugadores*.

(Ver Regla 4.4).

### **Club**

El *club de golf* que un jugador designa para garantizar que su *Hándicap* se gestione de acuerdo con las *Reglas del Sistema de Hándicap*.

### **Club de Golf**

Una organización que está autorizada, a través de su afiliación a la RFEG, para administrar y gestionar el *Hándicap* de aquellos jugadores que lo han designado como su *club*, de acuerdo con los requisitos de las *Reglas del Sistema de Hándicap*. Para poder afiliarse un *club de golf*, éste tendrá que satisfacer los requisitos especificados por la RFEG.

### **Comité de Competición**

Entidad establecida por un *club de golf* y responsable de garantizar el cumplimiento de las obligaciones del *club de golf* y de la RFEG bajo las *Reglas del Sistema de Hándicap* (ver Regla 1.3 y el Apéndice A)

### **Diferencial (=Nivel Jugado)**

Es la diferencia entre el *resultado bruto ajustado* de un jugador y el *Valor de Campo*, habiendo tenido en cuenta el *Valor Slope* y el *ASC*. Es el valor numérico, equivalente al resultado conseguido en el *campo de golf*, que se introduce en la *ficha de actividad* del jugador. Un *Nivel Jugado* debe ser un valor de 18 hoyos o su equivalente calculado. (Ver Regla 5.1).

### **Federación Autorizada**

Una entidad que está autorizada, de acuerdo con la estructura establecida por la United States Golf Association (USGA) y R&A Reglas Limited (R&A), para implantar y administrar las *Reglas del Sistema de Hándicap* dentro de su *jurisdicción* y para llevar a cabo las responsabilidades en ella delegadas por la autoridad que lo autoriza. Dicha entidad deberá ser una federación o unión multinacional o nacional o una Federación Autónoma salvo que la USGA y el R&A la hayan aprobado cuando tal federación no existe.

### **Federado**

Deportista con licencia en vigor que ingresa en un *club de golf* para la obtención de un *Hándicap*.

***Ficha de actividad***

Lo componen el historial de los *resultados válidos* de un jugador junto con:

- *El Hándicap actual del jugador.*
- *El Hándicap más Bajo del jugador.*
- Otros detalles de cada vuelta (como la fecha que se jugó).
- Cualquier ajuste aplicable (por ejemplo, un resultado excepcional).

(Ver el Apéndice B.)

***Hándicap***

La medida de la habilidad demostrada de un jugador en un *campo de golf* con una dificultad de juego estándar (es decir, con un *Valor Slope* de 113). (Ver Regla 5.2).

***Hándicap de Campo***

El número de golpes que recibe un jugador, antes de aplicar el *porcentaje de hándicap*, calculado mediante el *Valor Slope* y la diferencia entre el *Valor de Campo* y el *Par* (ver Regla 6.1).

***Hándicap de Juego***

El *Hándicap del Campo* ajustado con el *porcentaje de hándicap* o por los Términos de la Competición. Representa el número de golpes que un jugador da o recibe para la vuelta en juego (Ver Regla 6.2).

***Hándicap de los Hoyos***

El valor asignado a cada hoyo de un campo de *golf* para indicar donde se dan o se reciben golpes (ver el Apéndice E).

***Hándicap más Bajo***

El *hándicap más bajo* que ha conseguido un jugador en el período de 365 días (un año) anteriores al día en que jugó la vuelta más reciente de su *ficha de actividad* (ver Regla 5.7).

***Jugador Bogey***

Un jugador con un *hándicap* aproximado de 20,0 para hombres y de 24,0 para mujeres.

***Jugador Scratch***

Un jugador con un *Hándicap* de 0,0.

### **Jurisdicción**

El territorio geográfico en el que una *Federación Autorizada* administra las *Reglas del Sistema de Hándicap*.

### **Limitación (ver Mecanismo de Limitación)**

#### **Mecanismo de Limitación**

El procedimiento que reduce o limita cuánto puede subir el *Hándicap* de un jugador al compararlo con su *Hándicap más Bajo*. Existen dos puntos desencadenantes dentro del *mecanismo de limitación*:

- *Limitación* – el punto después del que se reduce la subida de un *Hándicap*.
- *Tope* – el punto que establece la máxima subida de un *Hándicap*.

(Ver Regla 5.8).

#### **Modalidad de Juego Valida**

Una modalidad de juego válida a efectos de hándicap, de acuerdo con lo determinado por la *RFEG* o la *Federación Autorizada* de donde se juega la vuelta (ver Regla 2.1a).

#### **Par**

El resultado que se espera que un *jugador scratch* consiga normalmente en un hoyo en condiciones de campo y meteorológicas normales, contando dos golpes en el green (ver el Apéndice F). La *RFEG* es la responsable de adjudicar el par (ver el Apéndice A).

#### **Par Neto**

Un resultado que es igual que el *par* de un hoyo ajustado con cualquier punto de *hándicap* que se aplica en el hoyo (ver Regla 3.2).

#### **Porcentaje de Hándicap**

Es el porcentaje del *Hándicap de Campo* recomendado, para que todos los jugadores participen con equidad en una modalidad específica de juego (ver Apéndice C).

#### **Reglas de Golf**

Las *Reglas de Golf* aprobadas por la USGA y el R&A, incluyendo cualquier Regla Local Modelo que el Comité adopta para la competición o para el *campo de golf*. A efectos de las *Reglas del Sistema de Hándicap*, debería considerarse que todas las referencias genéricas a las *Reglas de Golf* deberían cubrir también las "Reglas de Golf Modificadas para Jugadores con Discapacidades".

**Reglas del Sistema de Hándicap**

Las *Reglas del Sistema de Hándicap* aprobadas por la USGA y el R&A y administradas por la *RFEG* dentro de su jurisdicción.

**Resultado Bruto Ajustado**

El resultado bruto de un jugador, incluyendo golpes de penalización, ajustado cuando:

- El jugador ha excedido su resultado máximo para el hoyo.
- No se juega un hoyo.
- El jugador empieza el hoyo, pero no lo termina.

(Ver Regla 3).

**Resultado Esperado**

El resultado que se espera consiga un jugador en un número específico de hoyos en un campo de dificultad estándar. Se calcula utilizando el *Hándicap del jugador* y atribuye un valor numérico a cualquier hoyo u hoyos no jugados durante una vuelta.

**Resultado Excepcional**

Un *Nivel Jugado* que es por lo menos 7,0 golpes mejor que el *Hándicap del jugador* en el momento de jugar la vuelta (ver Regla 5.9).

**Resultado Fuera de Competición (RFC)**

Cuando no se está jugando una competición organizada por un *comité de competición* y los jugadores están jugando:

- Una vuelta informal.
- De forma competitiva, pero en un evento que no organiza el *comité de competición*.

**Resultado válido**

Un resultado de una *Modalidad de Juego Valida* que cumple todas las estipulaciones de las *Reglas del Sistema de Hándicap* (ver Regla 2).

**Revisión de Hándicap**

El procedimiento llevado a cabo por el *Comité de Competición* para determinar si ha de ajustarse el *Hándicap* de cualquier miembro que ha designado a ese *club de golf* como su *club* (ver Regla 7.1a y el Apéndice D).

**Revisión entre jugadores**

El proceso por el que se puede confirmar o cuestionar un resultado o *Hándicap* (ver Regla 4.4).

### ***Temporada Activa***

El período de tiempo en el que los *resultados válidos* de un área específica han de entregarse a fin de calcular el Hándicap. Esto lo determina la *Federación Autorizada* en la que se juega la vuelta.

### ***Temporada Inactiva***

El período de tiempo en el que los resultados en un área específica no se pueden entregar para calcular el *Hándicap*. Esto lo determina la *Federación Autorizada* en la que se juega la vuelta.

### ***Tipo de Resultado***

Una designación que identifica el tipo de *resultado válido* que aparece en la *ficha de actividad* de un jugador (ver el Apéndice B).

### ***Tope (ver Mecanismo de Limitación)***

### ***Valor de Campo***

Una indicación de la dificultad de un *campo de golf* para el *jugador scratch* en condiciones de campo y meteorológicas normales (ver el Apéndice G).

### ***Valor Slope***

Una indicación de la dificultad relativa de un *campo de golf* para los jugadores que no son *jugadores scratch* comparada con los *jugadores scratch* (Ver el Apéndice G).



I

# Fundamentos del Sistema de Hándicap

## REGLA 1



# REGLA 1

## Objetivo y Autorización; Obtener un Hándicap

### 1.1 Objetivo del Sistema Mundial de Hándicap

El Sistema Mundial de *Hándicap* incluye las Reglas del Sistema de *Hándicap* y el Sistema de *Valoración de Campos*. Su objetivo es mejorar el disfrute de los golfistas y dar a tantos jugadores como sea posible la oportunidad de:

- Obtener y mantener un Hándicap.
- Utilizar su *Hándicap* en cualquier campo de golf del mundo.
- Competir, o jugar una partida con cualquier otra persona de forma justa y equitativa.

Esto se consigue:

- Estableciendo *Valores de Campo* y *Valores Slope* para cada barra de salida, basados en la longitud y la dificultad de juego (Ver el Diagrama 1.1)
- Aplicando ajustes al *Hándicap* para reflejar la dificultad del campo de golf que se juega y la modalidad de juego.
- Evaluando el impacto de las condiciones de juego, utilizando los resultados de los jugadores en un día específico, aplicando los ajustes cuando proceda.
- Limitando el resultado máximo del hoyo a efectos de *hándicap* para asegurarse que el *Hándicap* siga reflejando la habilidad demostrada del jugador.
- Aplicando un cálculo uniforme que actualice el *Hándicap* con todos los *resultados válidos* entregados.
- Actualizando un *Hándicap* a diario, o lo antes posible.
- Revisando el *Hándicap* de un jugador de forma regular para asegurarse que sigue reflejando la habilidad demostrada del jugador.

### DIAGRAM 1.1: UN VALOR DE CAMPO Y UN VALOR SLOPE DIFERENTES PARA CADA JUEGO DE BARRAS.



BARRA	LONGITUD	HOMBRES		MUJERES	
		VALOR CAMPO	VALOR SLOPE	VALOR CAMPO	VALOR SLOPE
1	5,826 m (6,371 yds)	70.9	129	76.5	135
2	5,400 m (5,906 yds)	68.5	126	73.7	130
3	4,968 m (5,433 yds)	66.2	118	71.2	122
4	4,446 m (4,862 yds)	63.4	107	67.2	111

**Nota:** Esta tabla incluye un Valor Campo y un Valor Slope distintos para hombres y mujeres desde cada salida, pero las Federaciones Autorizadas deberían evaluar la necesidad de facilitar un Valor de Campo y un Valor Slope basándose en el uso de cada salida por hombres y/o mujeres.

### 1.2 Autorización para Utilizar el Sistema Mundial de Hándicap

Una Federación tiene que estar autorizada por la USGA y el R&A para utilizar el Sistema Mundial de Hándicap. Dentro de su área de jurisdicción, solo la RFEG puede:

- Utilizar las *Reglas del Sistema de Hándicap* y el *Sistema de Valoración de Campos*.
- Utilizar las marcas registradas del *Sistema Mundial de Hándicap*.
- Asignar un *Hándicap*, directamente o si ha delegado, a través de un *club de golf*.
- Emitir un *Valor de Campo* y un *Valor Slope*.

Las siguientes marcas registradas y de servicio son propiedad de o con licencia de la USGA y el R&A; todos los derechos reservados:

World Handicap System™ (Sistema Mundial de Hándicap) WHS™ (Sistema Mundial de Hándicap), Handicap Index® (Hándicap), Score Differential™ (*Nivel Jugado*), Low Handicap Index™ (*Hándicap más Bajo*), Course Handicap™ (*Hándicap de Campo*), Playing Handicap™ (*Hándicap de Juego*), Sistema de *Valoración de Campos*™, Course Rating™ (*Valor de Campo*), Bogey Rating™ (*Valor Bogey*), Slope and Slope Rating™ (*Slope y Valor Slope*).

Cualquier organización no autorizada para utilizar el *Sistema Mundial de Hándicap* tiene prohibido utilizar estas marcas o cualquier parte del mismo. Esto incluye el Sistema de *Valoración de Campos* y las fórmulas de cálculo del hándicap, excepto cuando la organización ofrece productos o servicios de *hándicap* a un campo de golf a través de la RFEG.

### 1.3 Responsabilidades del Jugador, Comité de Competición y RFEG

Tanto los Jugadores, como los *Comités de Competición* y las Federaciones Autorizadas tienen un papel importante para asegurar que las *Reglas del Sistema de Hándicap* se implanten y se administren de forma correcta.

Las responsabilidades principales de cada uno de ellos son:

(i) Jugador

Se espera que el jugador:

- Actúe con integridad cumpliendo las *Reglas del Sistema de Hándicap* y absteniéndose de utilizar u obviar dichas reglas con el fin de obtener una ventaja injusta.
- Intente conseguir el mejor resultado posible en cada hoyo.

- Entregue todos los resultados válidos a efectos de hándicap tan pronto como acabe la vuelta.
- Entregue resultados válidos para facilitar una evidencia razonable de su habilidad demostrada.
- Juegue de acuerdo con las Reglas de Golf.
- Certifique los resultados de otros jugadores.

(ii) Club de Golf/Comité de Competición

- Un club de golf está afiliado a la RFEG y es responsable de garantizar que el Hándicap de los miembros que lo han designado como su club se gestione de acuerdo con los requisitos de las Reglas del Sistema de Hándicap.
- Un Comité de Competición lo establece un club de golf y es responsable de garantizar el cumplimiento de las obligaciones y responsabilidades especificadas para el club de golf bajo las Reglas del Sistema de Hándicap.
- Cuando una Federación Nacional administra y gestiona el *Hándicap* de un jugador directamente, la Federación Nacional asume las responsabilidades de un club de golf.

(iii) Federación Autónoma de Golf

- Una Federación Autónoma de Golf está afiliada a la RFEG y está compuesta de clubes de golf y/o jugadores de golf en un área definida.
- Una Federación Autónoma de Golf tiene responsabilidades específicas dentro del Sistema Mundial de Hándicap y puede tener más obligaciones delegadas por la RFEG.

(iv) Federación Nacional (RFEG)

- Tiene los derechos exclusivos de implantar y administrar el Sistema Mundial de Hándicap dentro de su jurisdicción, incluyendo la asignación de Hándicaps.
- Tiene responsabilidades dentro del Sistema Mundial de Hándicap y puede tener más responsabilidades delegadas por una Federación Multinacional.
- Puede delegar algunas de sus responsabilidades a una Federación Autónoma de Golf o a un club de golf.

### (v) Federación Multinacional

- Cuando una Federación Multinacional es el Organismo Autorizado de Hándicaps, la Federación Multinacional tiene los derechos exclusivos de implantar y administrar el Sistema Mundial de Hándicap dentro de su jurisdicción en nombre de todas sus Asociaciones Nacionales.
- Una Federación Multinacional Autorizada puede delegar ciertos derechos o responsabilidades a una Federación Nacional dentro de su jurisdicción para implantar y cumplir las obligaciones del Sistema Mundial de *Hándicap* en nombre de la Federación Multinacional.

### (vi) La USGA y el R&A

- Juntos, la USGA y el R&A son responsables de redactar e interpretar las Reglas del Sistema de Hándicap y el Sistema de Valoración de Campos.
- La USGA y el R&A son las autoridades de gobierno conjuntas del Sistema Mundial de Hándicap.

Todos los derechos y responsabilidades de cada interesado se detallan en el Apéndice A.

## 1.4 Cómo Obtener un Hándicap

### 1.4a Federarse por un *Club de Golf*

Para obtener un *Hándicap* que pueda ser gestionado de acuerdo con las *Reglas del Sistema de Hándicap*, un jugador debe ser:

- Federado de un *club de golf* que está afiliado a la RFEG.
- Federado de una Federación Autónoma que ha asumido la responsabilidad como un *club de golf* (ver Regla 1.3(ii)).

Al entregar un resultado con el fin de obtener o mantener un Hándicap, el jugador reconoce que el uso de su *ficha de actividad* estará disponible para:

- La *revisión entre jugadores* (ver Regla 4.4).
- La asignación de un Hándicap.
- Fines administrativos y de investigación.

**Regla 1.4a Aclaraciones:****1.4a/1 – Si un Jugador Profesional Puede Obtener un Hándicap**

Un jugador profesional puede obtener un Hándicap, siempre que cumpla con todas las responsabilidades del jugador dentro de las *Reglas del Sistema de Hándicap*.

**1.4b Designación de un Club**

Un jugador debe designar un *club de golf* como su club para ser el responsable de mantener su Hándicap.

Cuando un jugador es miembro de más de un *club de golf*, el jugador debe asegurarse que cada *club de golf* conozca los detalles de:

- Los demás *clubes de golf* de los que es socio.
- El *club de golf* por el que está federado.

Solo el club del jugador o la Federación Autorizada podrá ajustar el *Hándicap del jugador*, pero todos los *clubes de golf* de los que el jugador es miembro deberían compartir información y pedir que se ajuste su Hándicap.

**Regla 1.4b Aclaraciones:****1.4b/1 – Los criterios a Utilizarse al Designar un Club**

La Regla 1.4b requiere que un jugador designe a un *club de golf* como su club.

Cuando un jugador es miembro de más de un *club de golf*, la decisión sobre qué *club de golf* ha de designar como su club debería tener en cuenta los siguientes criterios:

- Proximidad del *club de golf* a su residencia principal (dentro del mismo país).
- Frecuencia de juego en un *club de golf*.
- El *club de golf* en el que entrega la mayoría de sus *resultados válidos*.

Un *club de golf* no debe permitir que un jugador que no cumpla uno o más de los criterios arriba indicados lo designe como su club.

## Regla 1

Si un jugador cambia su residencia principal de forma habitual y como consecuencia varios *clubes de golf* satisfacen los criterios arriba descritos en diferentes épocas del año, el jugador debería considerar cambiar su club en consonancia.

Los jugadores no deben designar un club con el fin de obtener un *Hándicap* que les pudiera dar una ventaja injusta.

### **1.4b/2 – Jugador que Cambia la Designación de su Club**

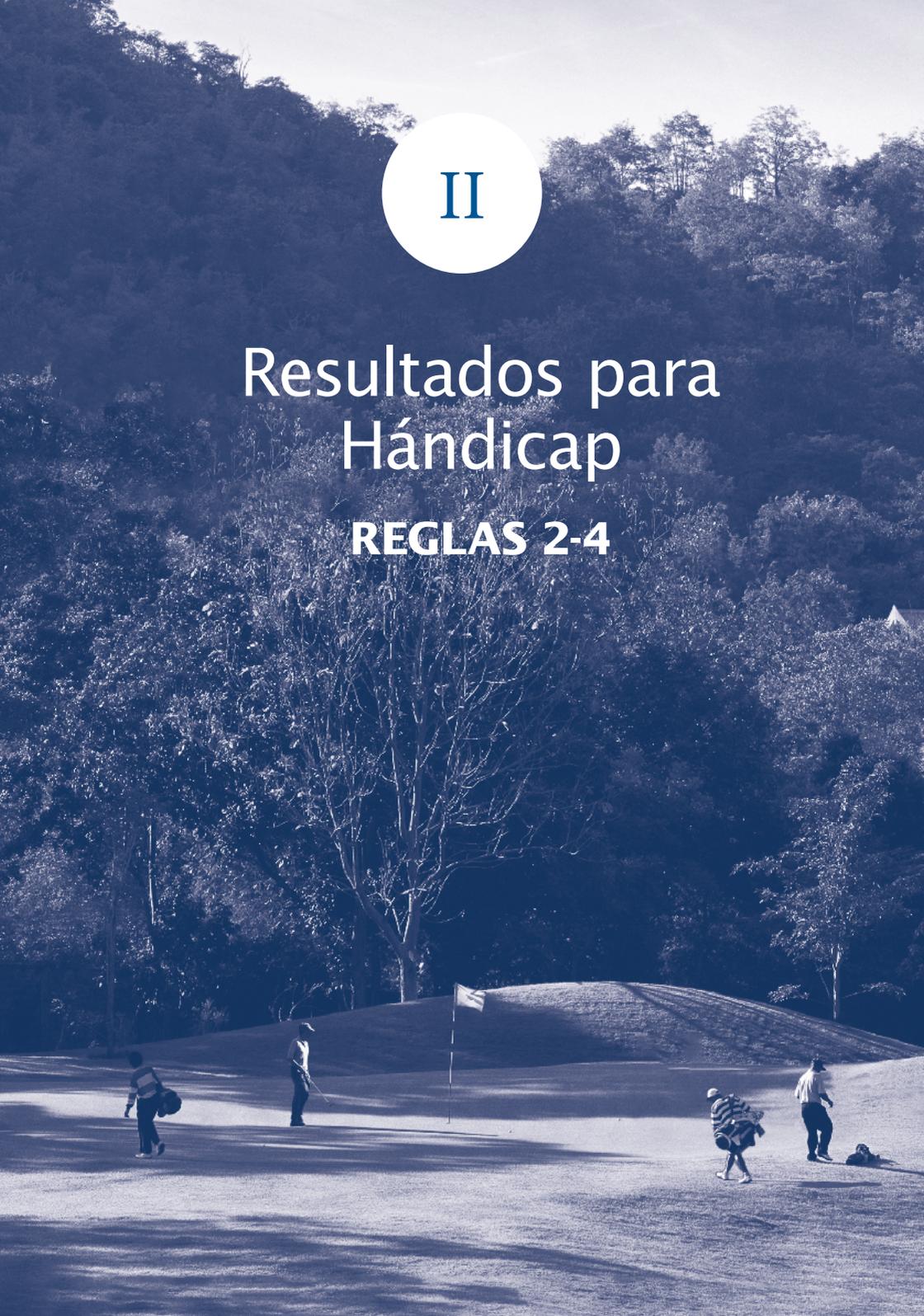
Cuando un jugador por cualquier motivo cambia y se federa por otro club, debe informar a todos los *clubes de golf* de los que es miembro y facilitar su *ficha de actividad* a su nuevo club.

### **1.4b/3 – Jugador que Pertenece a Varios Clubes de Golf dentro de Diferentes Jurisdicciones Resultando que Tiene más de un Hándicap**

El Apéndice A establece que “se espera que un jugador ...(ii) tenga un único *Hándicap* de una única *ficha de actividad*, gestionada por el club del jugador de acuerdo con las *Reglas del Sistema de Hándicaps*”. También dice que “este *hándicap* se aplicará en otros sitios, incluyendo todos los *clubes de golf* en los que el jugador es miembro”.

Cuando un jugador es miembro de un *club de golf* dentro de una jurisdicción diferente a la de su club, puede que se le requiera tener otro *Hándicap* asignado por la Federación Autorizada responsable de *hándicaps* en dicha jurisdicción. Para asegurar que se mantiene el mismo *hándicap*, será responsabilidad del jugador entregar todos los *resultados válidos* tanto a su club como al *club de golf* de la otra jurisdicción, con el fin de garantizar que las dos Federaciones Autorizadas le pongan el mismo *Hándicap*.

En caso de discrepancia entre el *Hándicap* de un jugador emitido por diferentes Federaciones Autorizadas, deberá actualizarse el *Hándicap* dentro de la jurisdicción en la que se está jugando la vuelta para incluir los resultados que faltan de todas las modalidades de juego autorizadas y/o cualquier ajuste aplicado por el Comité donde proceda. Al jugar fuera de cualquiera de las jurisdicciones, debería utilizarse *el Hándicap más bajo* o el *Hándicap* que incluye los 20 resultados más recientes.



II

# Resultados para Hándicap

**REGLAS 2-4**

# REGLA 2

## Resultados válidos a Efectos de Hándicap

### Principio de la Regla:

Los resultados que un jugador entrega a efectos de *hándicap* forman el núcleo del cálculo de su Hándicap.

La Regla 2 cubre las condiciones que debe satisfacer un resultado para que sea válido a efectos de *hándicap*, proporcionando evidencia razonable de la destreza del jugador y, en última instancia, un *hándicap* que refleje la habilidad demostrada.

### 2.1 Validez de los Resultados

Un resultado es válido a efectos de *hándicap* si la vuelta se ha jugado:

- En una *Modalidad de Juego Valida* (ver Regla 2.1a) al menos en el mínimo de hoyos requerido para que un resultado de 9 o 18 hoyos sea válido (ver Regla 2.2).
- Acompañado por al menos otra persona que pueda actuar de marcador (siempre que cumpla cualquier otro requerimiento de las Reglas de Golf),
- De acuerdo con las Reglas de Golf (ver Regla 2.1b).
- En un campo de golf con un *Valor de Campo* y *Valor Slope* actualizados, en el que la longitud y la dificultad del recorrido se ha mantenido conforme a dicha valoración (ver el Apéndice G).
- En un campo de golf en su temporada activa.

Además, el resultado del jugador debe certificarse siempre de acuerdo con las *Reglas del Sistema de Hándicap* (ver Regla 4.4).

El resultado no será válido si se incumple alguno o varios de los requerimientos citados anteriormente.

## Regla 2.1 Aclaraciones:

### **2.1/1 – El Resultado es Válido a Efectos de *Hándicap* Incluso Cuando los Hoyos no se han Jugado en el Orden Establecido por el Comité**

La Regla 5.1 de las Reglas de Golf requiere que se jueguen los hoyos en el orden establecido por el *comité de competición* o por el Comité de la Prueba en el caso de que se hubiera nombrado. No obstante, siempre que el jugador no haya sido descalificado, un resultado es válido a efectos de *hándicap* incluso cuando los hoyos no se han jugado en el orden establecido por el Comité.

Por ejemplo:

- Cuando hay muchos jugadores en el campo de golf y comenzar por otro hoyo permitiera un ritmo de juego más rápido.
- Cuando jugar los hoyos en un orden diferente permitiera a más jugadores terminar sus vueltas, especialmente durante los períodos en los que las horas de luz son limitadas.

Si el jugador has sido descalificado, ver Regla 2.1b.

### **2.1/2 – Condición de Resultados Cuando se Juega Por Hoyos y por Golpes al Mismo Tiempo**

Cuando un jugador compite en un partido por hoyos al mismo tiempo que juega una vuelta por golpes y las dos son modalidades de juego autorizadas, el resultado del juego por golpes es el que debería entregarse a efectos de *hándicap*. No debiéndose entregar el resultado del juego por hoyos.

### **2.1/3 – Entregar Resultados a Efectos de *Hándicap* cuando se Juega con Greenes o Tees Provisionales**

La Federación Autorizada debería determinar si los resultados conseguidos en condiciones de campo provisionales son válidos a efectos de *hándicap*. La Federación Autorizada también debería determinar si se requiere modificar temporalmente el Valor de Campo y el Valor Slope para reflejar los cambios temporales (ver el Apéndice G).

### 2.1a Jugar bajo una *Modalidad de Juego Valida*

Las modalidades de juego autorizadas son:

Modalidad de Juego	Tipo de Vuelta	Número de Hoyos	
		9	18
Juego por golpes individual	Competición organizada	9	18
	Resultado Fuera de Competición	9	18
	Stableford – competición organizada	9	18
	Stableford – RFC	9	18
	Contra Par – competición organizada	9	18
	Contra Par – RFC	9	18
	Resultado Máximo – competición organizada	9	18
	Resultado Máximo – RFC	9	18

- (i) Vuelta Jugada Dentro de la Jurisdicción de un Jugador. Sin perjuicio de otras provisiones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicap*, un resultado válido en una *Modalidad de Juego Valida* dentro de la jurisdicción de un jugador ha de ser entregado para el control del *hándicap* (ver el Diagrama 2.1a).
- (ii) Vuelta Jugada Fuera de la Jurisdicción de un Jugador: Sin perjuicio de otras provisiones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicap*:
- Un resultado en una *Modalidad de Juego Valida* dentro de la jurisdicción donde se jugó la vuelta es válido a efectos de *hándicap* y debe entregarse, incluso cuando la modalidad de juego no es válida en la jurisdicción del jugador.
  - Un resultado de una modalidad de juego que no está autorizada dentro de la jurisdicción donde se jugó la vuelta, pero es una *Modalidad de Juego Valida* en la jurisdicción del jugador, es válido a efectos de *hándicap* y debe entregarse.
  - Un resultado en una modalidad de juego que no es válida dentro de la jurisdicción donde se jugó la vuelta ni en la jurisdicción del jugador, no es válido a efectos de *hándicap* y no debe incluirse en la *ficha de actividad* del jugador.

(Ver el Diagrama 2.1a).

DIAGRAMA 2.1A: CUANDO HAY QUE ENTREGAR UN RESULTADO A EFECTOS DE HANDICAP



(iii) Registrar la intención de Entregar un RFC: En un RFC, un jugador está obligado a registrarse antes de jugar para entregar un resultado válido, tanto de 9 hoyos como de 18 hoyos para que cuente para su hándicap.

Debe registrarse:

- Antes de empezar la vuelta.
- De acuerdo con los requisitos y condiciones establecidos por el *Comité de Competición* y/o la Federación Autorizada.

Si un jugador se registra para entregar un resultado de 18 hoyos, pero no completa el mínimo de hoyos necesarios para que una vuelta de 18 hoyos sea válida, el resultado no es válido a efectos de hándicap, aunque haya completado 9 hoyos. De la misma manera, si el jugador se registra para entregar un resultado de 9 hoyos, solo puede entregar un resultado de 9 hoyos, incluso si ha jugado el mínimo de hoyos para un resultado válido de 18 hoyos.

El *Comité de Competición* puede considerar que un jugador se ha registrado para entregar un resultado válido para que cuente para su *hándicap* cuando juega una *Modalidad de Juego Valida* con otros jugadores en un evento regular y organizado.

### Regla 2.1a Aclaraciones:

#### 2.1a/1 – Resultados no Válidos a Efectos de Hándicap

Algunas modalidades de juego y resultados jugados bajo ciertas Condiciones de Competición restringidas no son válidas a efectos de *hándicap* y no deben incluirse en la ficha de actividad de un jugador.

La lista ilustrativa que aparece a continuación no es exhaustiva y si un jugador tiene dudas sobre la admisibilidad de un resultado, se recomienda que consulte con el *club de golf* donde juega o con la Federación Autorizada.



1. Cuando se reciben clases en el campo



2. Cuando se utilizan equipos no conformes



3. Cuando se limita el número de palos a utilizarse



4. Cuando el resultado no puede ser corroborado por otro jugador



5. Cuando no se juega el número de hoyo requerido



6. Cuando un jugador no se juega su propia bola, por ejemplo, Scramble

### 2.1a/2 – Resultados de Competiciones No Organizadas por un Club de Golf Afiliado

- La Regla 1.3(i) establece que se espera que un jugador “entregue todos los *resultados válidos* para facilitar una evidencia razonable de su habilidad demostrada. Sujeto a otras provisiones establecidas dentro de la Regla del Sistema de Hándicaps, debe entregarse un resultado válido de una *modalidad de juego autorizada* a efectos de hándicap, aunque se produjera en una competición organizada por una entidad no afiliada a la Federación Autorizada, por ejemplo, una Sociedad o una Liga.

Cuando esos resultados no son procesados automáticamente por la entidad que organiza la competición, se requiere al jugador entregar el resultado utilizando los procedimientos establecidos por la Federación Autorizada.

Cuando un jugador no entrega un resultado válido o no cumple con los procedimientos establecidos por la Federación Autorizada, el *Comité de Hándicaps* deberá actuar de acuerdo con la Regla 7.1b.

### 2.1b Jugar con las Reglas de Golf

Para ser considerada a efectos de hándicap, una vuelta debe jugarse de acuerdo con las Reglas de Golf, sin perjuicio de lo siguiente:

- (i) Competiciones Organizadas. En una situación en la que un jugador es descalificado de una competición por una infracción de las Reglas de Golf, pero en la que no ha obtenido una ventaja significativa en el resultado, el resultado debería mantenerse a efectos de hándicap.

Si un jugador es descalificado de una competición por cualquier otra infracción de las Reglas de Golf, el resultado no es válido a efectos de hándicap.

La decisión final será del *comité de competición* dependiendo de las circunstancias.

- (ii) Resultado Fuera de Competición. Cuando no se está jugando una competición organizada, un resultado normalmente no es válido a efectos de hándicap si el jugador:

Infringe las Reglas de Golf y no se aplica la penalización correcta bajo las Reglas de Golf.

Ignora deliberadamente una Regla de Golf.

Cuando un jugador sigue las disposiciones establecidas en una Regla Local Modelo, incluso cuando el Comité de la Prueba no la ha adoptado, el resultado todavía puede ser aceptado a efectos de hándicap. Se aplica también en el caso de un jugador que infringe una Regla Local Modelo que ha sido adoptada por el Comité.

Algunos ejemplos de situaciones relacionadas con las Reglas Locales Modelo cuando un resultado puede ser aceptado a efectos de hándicap son:

- Un jugador ha procedido bajo la alternativa del procedimiento de alivio de golpe y distancia, aunque esta Regla Local Modelo no esté utilizándose.
- El jugador ha utilizado un medidor a pesar de estar en uso la Regla Local Modelo que los prohíbe.

La decisión final será del Comité, dependiendo de las circunstancias.

### Regla 2.1b Aclaraciones:

#### **2.1b/1 – Ejemplos de Cuando un Jugador Ha Sido Descalificado de una Competición, Pero no Obtiene una Ventaja Significativa en el Resultado**

El Comité tiene la discreción de aceptar el resultado a efectos de hándicap si un jugador es descalificado de una competición, pero no ha obtenido una ventaja significativa en el resultado.

Ejemplos de situaciones en las que un Comité puede considerar que no se ha obtenido una ventaja significativa en el resultado incluyen:

<b>Regla de Golf</b>	<b>Motivo de Descalificación</b>	<b>Acción Recomendada a Efectos de Hándicap</b>
3.3b(1)/(2)	Tarjeta no firmada	Aceptar el resultado
3.3b(2)	Tarjeta no entregada en hora	Aceptar el resultado
3.3b(3)	Resultado de un hoyo en la tarjeta es inferior al resultado real	Aceptar el resultado ajustado
3.3b(4)	Hándicap no está en la tarjeta o es demasiado alto	Añadir o ajustar el hándicap y aceptar el resultado

## Regla 2

### 2.1b/2 – Ejemplos de Cuando un Jugador Ha Sido Descalificado de una Competición por Una Acción que Hubiera Proporcionado una Ventaja Significativa en el Resultado

Ejemplos de situaciones en las que un Comité puede determinar que el jugador ha obtenido una ventaja significativa incluyen:

Regla de Golf	Motivo de Descalificación	Acción Recomendada a Efectos de hándicap
1.3b	Los jugadores acuerdan deliberadamente excluir una Regla o penalización que saben que se aplica	Resultado no válido
4.1a	Ejecutar un golpe con un palo no conforme	Resultado no válido
4.3a(1)	Utilizar un dispositivo de medición que mide los cambios de elevación	Resultado no válido

### 2.1b/3 – Hoyo no Jugado con las Reglas de Golf en un RFC

Cuando un jugador ha infringido las Reglas de Golf en un *Resultado Fuera de Competición* y no se aplica deliberadamente la penalización correcta, el resultado normalmente no debería aceptarse a efectos de hándicap. No obstante, dependiendo de algunas circunstancias, el Comité tiene potestad para producir un resultado aceptable de las siguientes maneras:

- Al anotar el resultado real del hoyo.
- Al ajustar el hoyo con un doble bogey neto.
- Al aplicar un resultado de par neto.

## 2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido

### 2.2a Para un Resultado de 18 hoyos

Para que un resultado de 18 hoyos sea válido a efectos de hándicap, han de jugarse al menos 10 hoyos.

### **2.2b Para un Resultado de 9 hoyos**

Para que un resultado de 9 hoyos sea válido a efectos de hándicap, han de jugarse los 9 hoyos. Si un jugador no ha jugado al menos 9 hoyos, el resultado no es válido a efectos de hándicap.

Se considera que un hoyo se ha jugado cuando se ha empezado.

Nota: Un resultado válido de 9 hoyos debe jugarse en 9 hoyos con un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* vigentes (ver Regla 2.1).

**REGLA**  
**3**

# Ajuste a los Resultados de los Hoyos

## Principio de la Regla:

Un resultado que cuente para hándicap no debería verse excesivamente afectado por uno o dos resultados malos que no reflejan la habilidad demostrada del jugador. Además, los resultados incompletos o resultados en los que un jugador no embocó en uno o varios hoyos pueden proporcionar una evidencia razonable de la habilidad del jugador y se pueden utilizar a efectos de hándicap.

La Regla 3 cubre las circunstancias en las que los resultados son válidos y cómo han de ajustarse estos resultados.

### 3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap

#### 3.1a Antes de Haber Asignado un Hándicap

Cuando un jugador entrega sus primeros resultados para obtener un Hándicap inicial, el resultado máximo para cada hoyo jugado se limita a par + 5 golpes (ver el Diagrama 3.1a).

**DIAGRAMA 3.1a: APLICAR EL RESULTADO MÁXIMO PARA UN HOYO CUANDO EL JUGADOR NO TIENE HÁNDICAP.**

Nombre: *Juan García*      Hándicap: *Sin Hándicap*      Fecha: *01/07/24*

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Par	4	3	4	3	4	5	4	4	4	35
Resultado	6	7	6	5	7	12	6	7	7	63

← Resultado Bruto

← Resultado Bruto Ajustado (RBA)

↑ Máximo resultado para el hoyo = Par + 5

### 3.1b Después de Haber Asignado un Hándicap

Para un jugador con Hándicap, el resultado máximo para cada hoyo jugado se limita a un doble bogey neto, calculado de la siguiente manera:

Par del hoyo

+

2 golpes

+

Cualquier punto de *hándicap* que el jugador recibe en el hoyo\*

(\*o menos cualquier punto de hándicap que un jugador con hándicap plus da en el hoyo)

(Ver el Diagrama 3.1b).

- Un doble bogey neto es el resultado más bajo en un hoyo en el que el jugador conseguiría cero puntos Stableford.
- No hay límite en el número de hoyos de una vuelta en la que se puede aplicar un ajuste de doble bogey neto.
- Si las Condiciones de la Competición (ver Regla 7.2a) o los porcentajes de hándicap establecen limitaciones sobre el número de golpes que reciben los jugadores, el *Hándicap de Juego* limitado sólo debería utilizarse para la competición, por ejemplo, para determinar:
  - Los puestos en la clasificación y los premiados.
  - El número de golpes dados o recibidos en las diferentes modalidades de juego.

Debería utilizarse el *Hándicap de Campo* completo y sin limitaciones del jugador para aplicar los ajustes de doble bogey neto. Para este procedimiento el *Hándicap de Campo* se redondea al número entero más próximo (ver Regla 6.1a/b).

- Cuando se ha calculado que un *Hándicap de Campo* es más de 54 y un jugador recibe 4 golpes o más en un hoyo, el resultado máximo del hoyo es par + 5 golpes a efectos de hándicap.
- Se puede ajustar el resultado de un hoyo a un doble bogey neto:
  - Automáticamente, cuando se utiliza el sistema de entrega de resultados por hoyo.
  - Lo puede hacer el jugador, al entregar un resultado bruto ajustado para la vuelta.

## Regla 3

**DIAGRAMA 3.1b: CÁLCULO Y APLICACIÓN DEL AJUSTE DOBLE BOGEY NETO PARA EL RESULTADO MÁXIMO DE UN HOYO.**

Nombre: *Juan García*

Hándicap: 16

Fecha: 12/09/24

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Par	4	4	4	3	4	5	3	4	4	35
Hándicap	7✓	13✓	3✓	15✓	11✓	1✓	17	5✓	9✓	
Resultado	5	5	6	4	5	5	3	5	5	43

✓ = Punto recibido

Hoyo	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	TOTAL
Par	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	70
Hándicap	18	12✓	4✓	14✓	8✓	2✓	16✓	6✓	10✓		
Resultado	3	4	6	4	5	5	3	9	6	45	88

Resultado Bruto

Resultado Bruto Ajustado (RBA)

Resultado Bruto del Hoyo

Doble Bogey Neto

Par	+	Dos golpes (Doble Bogey)	+	Punto(s) Recibidos	=	Máx.
4		2		1		7

## 3.2 Cuando no se Juega un Hoyo

### 3.2a Motivo por No Jugar Uno o Más Hoyos

Hay varios motivos por los que no se completa una vuelta o no se juegan uno o más hoyos durante la vuelta. Los motivos válidos podrían incluir:

- Falta de luz o mal tiempo impidiendo la continuación del juego.
- Lesión o enfermedad repentinas del jugador.
- Un partido que termina antes del último hoyo.

- Un hoyo que el Comité declara fuera de juego para su mantenimiento o reconstrucción.
- Se juegan menos de 9 o 18 hoyos porque:
  - Uno o más hoyos han sido declarados fuera de juego por el Comité por mantenimiento o reconstrucción.
  - El Comité ha organizado una competición en un número de hoyos inhabitual, por ejemplo, durante los meses de invierno.
- Cualquier otra situación considerada razonable por el Comité.

Si se determina que el jugador no completa una vuelta o que no jugó uno o más hoyos por un motivo no válido, el resultado no es aceptable a efectos de hándicap. Los motivos no válidos podrían incluir:

- La climatología no impide la continuación del juego.
- No jugar un hoyo en concreto porque el jugador sabe que le suele resultar difícil y es probable que obtenga en ese hoyo un resultado alto.
- No jugar los últimos hoyos de un campo para evitar entregar un resultado alto (si está jugando mal) o un resultado bajo (si está jugando bien).
- Cualquier otra situación considerada no razonable por el Comité.

Si el *Comité de Hándicaps* determina que las acciones del jugador pretendían obtener una ventaja injusta en su resultado, podría considerar añadir un *ajuste por penalización* a la *ficha de actividad* del jugador (ver Regla 7.1b(ii)).

### **3.2b Resultado a Anotar Cuando no Se Juega Uno o Más Hoyos**

Solo se podrá utilizar a efectos de hándicap un resultado de una vuelta incompleta o cuando no se ha jugado uno o más hoyos, en los siguientes casos:

- En la vuelta se han jugado por lo menos el mínimo de hoyos necesarios para que un resultado de 9 hoyos o de 18 hoyos sea válido (ver Regla 2.2).
- El motivo por no completar la vuelta era válido (ver Regla 3.2a).

Cuando el *Comité de Hándicaps* determina que no se ha jugado uno o más hoyos por un motivo válido, se creará un *nivel jugado* de 9 hoyos o 18 hoyos utilizando el resultado esperado para el/los hoyos/s no jugado/s.

## Regla 3

Notas:

1. Si el motivo por el que el jugador no juega uno o más hoyos se considera no válido, el resultado no es aceptable a efectos de hándicap, pero el Comité puede considerar añadir un *ajuste por penalización* a la *ficha de actividad* del jugador (ver Regla 7.1b(ii)).
2. Si el resultado de una competición se ha decidido antes de completar todos los hoyos y el jugador decide jugar el resto de los hoyos, deberían anotarse los resultados conseguidos en dichos hoyos.
3. Se considera que un hoyo se ha jugado si se ha empezado.

### Regla 3.2b Aclaraciones:

#### **3.2b/1 – Procedimiento para Calcular un *nivel jugado* Utilizando un Resultado Esperado**

El cálculo de un resultado esperado está automatizado y se utiliza para atribuir un valor estadístico a uno o más hoyos no jugados dentro de una vuelta válida de 9 o 18 hoyos, de manera que se puede calcular un *nivel jugado* de 9 o 18 hoyos, sujeto a otras provisiones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

El procedimiento para calcular un *nivel jugado* utilizando un resultado esperado se puede resumir de la siguiente manera:

1. El *nivel jugado* esperado para el/los hoyo/s no jugado/s se calcula en base a un Hándicap dado y un campo de dificultad estándar.
2. El *nivel jugado* para los hoyos jugados se calcula utilizando los resultados del jugador y la valoración de los hoyos jugados.
3. Se combina el *nivel jugado* de los hoyos jugados con el *nivel jugado* esperado para obtener un *nivel jugado* de 9 o de 18 hoyos.

#### **3.2b/2 – Uso del Par Neto para un Hoyo no Jugado**

En algunas circunstancias, y solo si es aprobado por la Federación Autorizada, se puede utilizar un resultado de par neto en vez del resultado esperado para uno o más hoyos no jugados. Unos ejemplos de situaciones en las que sería aceptable el resultado de par neto son:

- Cuando el jugador tiene que entregar un resultado bruto ajustado, incluyendo los resultados de hoyos no jugados,
- Cuando uno o más hoyos están fuera de juego por construcción o mantenimiento, afectando a todos los jugadores en un período de tiempo.

**3.2b/3 – Designación de Hoyos no Jugados**

Cuando no se han jugado uno o más hoyos durante la vuelta y el jugador no tiene que entregar un resultado bruto ajustado, el jugador deberá entregar resultados hoyo por hoyo y designar los hoyos no jugados de acuerdo con las indicaciones de la Federación Autorizada. Esto es para garantizar que se puedan llevar a cabo con precisión todos los procedimientos establecidos dentro de las *Reglas del Sistema de Hándicaps*, incluyendo el cálculo del resultado esperado para el hoyo u hoyos no jugados.

**3.3 Cuando se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo Termina**

Cuando un jugador empieza un hoyo, pero no lo termina por un motivo válido, y sin perjuicio de otras provisiones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicap*, el jugador debe anotar su resultado según la situación y dependiendo de la modalidad de juego, por ejemplo, un doble bogey neto o cero puntos Stableford.

Notas:

1. Si la modalidad de juego no permite a un jugador levantar la bola antes de terminar el hoyo, por ejemplo, una competición de resultado bruto o neto individual, el jugador será descalificado de la competición (ver Regla 2.1b).
2. En una modalidad de juego por golpes con Resultado Máximo, puede haber situaciones en las que el jugador no ha llegado al resultado de doble bogey neto antes de alcanzar el resultado máximo determinado por las Condiciones de la Competición. En estos casos, el jugador debería anotar un doble bogey neto o cero puntos Stableford. (Ver las Reglas de Golf, Regla 21.2).

# REGLA 4

## Entrega de un Resultado

### Principio de la Regla:

La Regla 4 cubre el proceso para entregar *resultados válidos* a efectos de hándicap, tanto para obtener un Hándicap inicial como para mantener un Hándicap establecido.

La entrega puntual de los resultados por un jugador, o por cualquier otra persona responsable o autorizada de su parte, permite unas actualizaciones rápidas y ofrece una medida en tiempo real de la habilidad del jugador en el juego del golf.

La Regla también detalla la información que se requiere a los jugadores para entregar *resultados válidos* y cómo se pueden verificar dichos resultados.

### 4.1 Información Necesaria para la Ficha de Actividad

#### 4.1a General

- (i) Un resultado que se incluye en la *ficha de actividad* del jugador debe ser:
  - Un resultado válido (ver Regla 2.1).
  - Incluido en el orden cronológico correcto, incluso si el resultado se entrega al día siguiente de jugar la vuelta.
- (ii) El resultado debe incluirse en la *ficha de actividad* del jugador de la forma indicada por la RFEG. Esto puede ser de las siguientes maneras:
  - Resultados hoyo por hoyo (altamente recomendado; (ver Aclaración 3.2b/1 para la Designación de Hoyos no Jugados).
  - Un *resultado bruto ajustado*.
  - Puntos Stableford.

- (iii) Al entregar un resultado, un jugador debe asegurarse que se incluye la siguiente información para incluirla en su ficha de actividad:
- Fecha en la que se juega la vuelta.
  - *Valor de campo* y *Valor Slope* de las barras jugadas.
  - Cuando proceda, el par y el hándicap de cada hoyo.
- Esta información suele estar en la tarjeta.
- (iv) El *Comité de Competición* debe asegurarse que el resultado sea incluido cuanto antes en la *ficha de actividad* del jugador.
- (v) Un resultado entregado el día después de jugarse la vuelta también incluirá el *ajuste según condiciones* (ver Regla 5.6), además de toda la información requerida en el punto (iii).

(Ver ejemplos de fichas de actividad en el Apéndice B.)

### **Regla 4.1a Aclaraciones:**

#### **4.1a/1 Cuando el Par en la Tarjeta es Diferente al Par Registrado en el Terminal del Club de Golf u Otro Dispositivo Utilizado para Entregar los Resultados.**

La Federación Autorizada, o a su discreción el club de golf, es el responsable de adjudicar el par. Por lo tanto, en las situaciones en las que un jugador tiene que entregar resultados de hoyos ajustados a efectos de hándicap y no estuvieran claros los valores correctos de par para el campo de golf, el jugador debería confirmar los valores de par correctos antes de entregar sus resultados a efectos de hándicap.

#### **4.1a/2 – Otra Información Relacionada con el Resultado**

La Federación Autorizada podrá requerir que los jugadores entreguen otra información relacionada con el resultado incluyendo, pero no limitado a:

- Nombre del marcador.
- Motivo por el que no se ha jugado uno o más hoyos.
- Designación del tipo de resultado para ayudar con el procedimiento de *revisión de hándicaps* (ver Regla 7.1a y el Apéndice B, Nota 5).

### 4.1b Para Resultados Antes de la Obtención de un Hándicap

Para obtener un Hándicap inicial un jugador debe entregar resultados hoyo por hoyo. Esto ayuda al *Comité de Competición* a evaluar la habilidad de un jugador nuevo.

Ver el Apéndice B, para los detalles de la *ficha de actividad* de un jugador.

### 4.2 Quién Debe Entregar un Resultado

Un resultado válido debe ser entregado por el jugador, el *Comité de Competición*, el Comité de la Prueba o cualquier otra persona autorizada por el jugador.

### 4.3 Plazo para Entregar un Resultado

El jugador debería entregar su resultado lo antes posible, después de completar la vuelta y antes de la medianoche (hora local).

Si un jugador no entrega su resultado en el día:

- Su Hándicap no será actualizado a tiempo para el día siguiente (ver Regla 5.4).
- Su resultado no se incluirá en el *ajuste según condiciones* (ASC) del día (ver Regla 5.6).

Cuando un resultado se añade a la *ficha de actividad* del jugador después del día de juego y el ASC del día de la vuelta ya se ha calculado, se debería aplicar el ajuste ASC al cálculo del *Diferencial* del jugador, aunque el resultado del jugador no se incluya en el propio cálculo.

Si se entrega un resultado fuera de secuencia:

- El resultado se debería incluir en la *ficha de actividad* del jugador en el orden cronológico correcto.
- Se debería aplicar el ajuste ASC publicado para el día de la vuelta al cálculo del *Diferencial*.
- Se debería recalcular el *Hándicap del jugador*.

Nota: El *Comité de Competición* debería investigar a un jugador que reiteradamente no entrega sus resultados a tiempo (ver Regla 7.1b).

Si no hay evidencia de que el jugador haya actuado con el fin de obtener una ventaja injusta, todos los resultados entregados en el período transcurrido deberían ser válidos a efectos de hándicap.

## 4.4 Certificación de un Resultado

Un resultado entregado a efectos de hándicap debe ser certificado por el marcador (que anota el resultado del jugador) de acuerdo con las Reglas de Golf.

El marcador y el jugador deben cumplir con las responsabilidades especificadas bajo las Reglas de Golf al certificar el resultado de un jugador (ver Regla 3.3b de las Reglas de Golf).

El marcador debe ser una persona aceptada por el *Comité de Competición*.

### Regla 4.4 Aclaraciones:

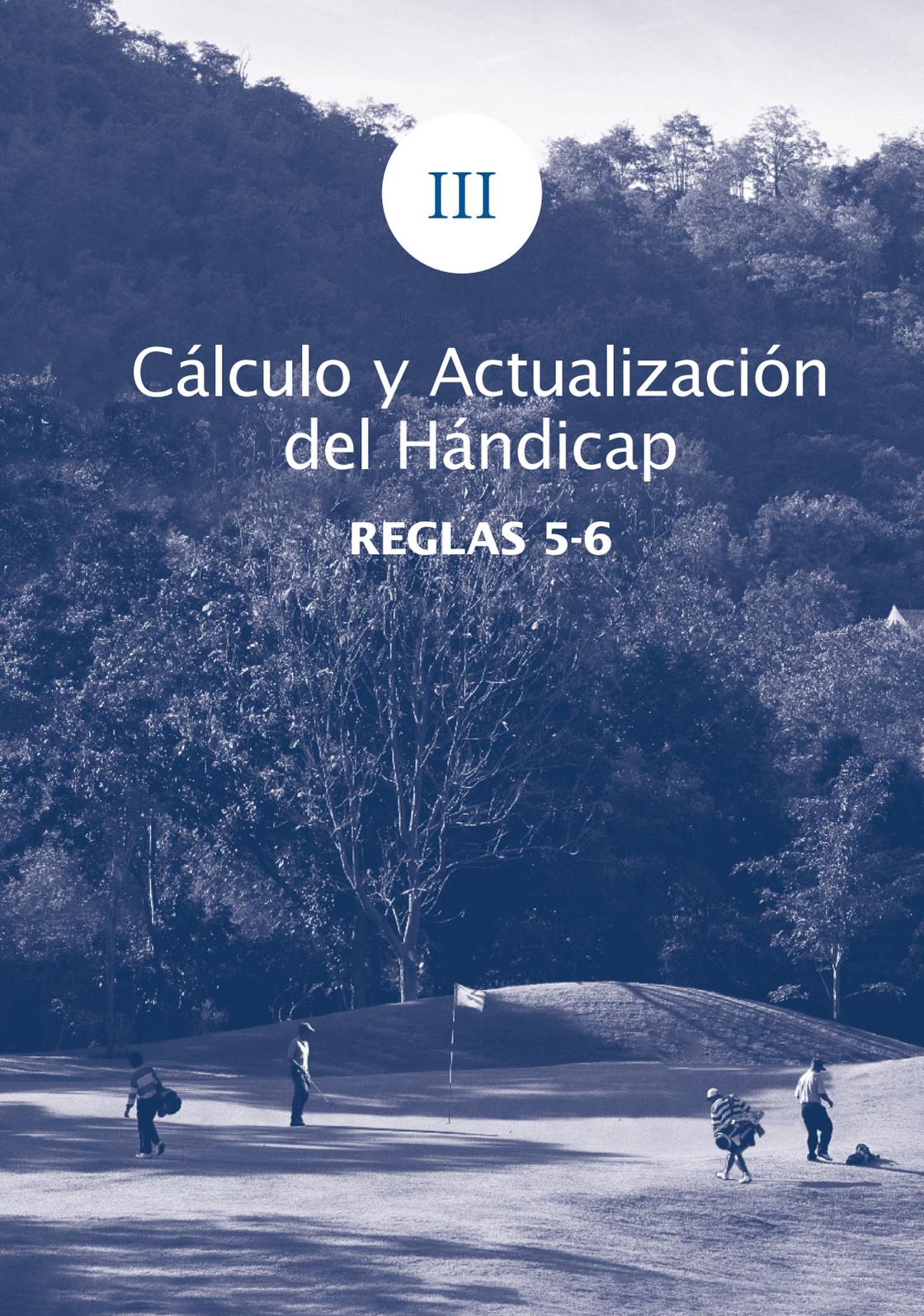
#### 4.4/1 Aclaración del Significado de *Revisión entre jugadores* como Método de Certificación.

En algunas jurisdicciones, se utiliza la *revisión entre jugadores* como método de verificar el resultado de un jugador o para comprobar la habilidad demostrada de un jugador. Esto puede ser en vez de, o además de, el requerimiento de que un marcador certifique el resultado de un jugador con una firma. La *revisión entre jugadores* la suele hacer alguien:

- Que jugó en el mismo grupo o que estuvo presente durante la vuelta.
- Que es miembro del mismo *club de golf* que el jugador.
- En todos los casos, debe ser una persona que:
  - Tiene una base razonable para dar apoyo al resultado entregado o para cuestionar al jugador sobre cualquier anomalía del resultado entregado, o
  - Que tiene conocimiento de la habilidad demostrada del jugador y puede verificar o cuestionar razonablemente el Hándicap asignado al jugador.
    - En caso de desacuerdo o disputa, debe notificarse al jugador y/o informar al *Comité de Competición* para su consideración.
    - Para facilitar el proceso de *revisión entre jugadores*, las fichas de actividad deberán ser accesibles a todos los federados del club (ver Apéndice B).

### 4.5 Número de Resultados Necesarios para el Hándicap Inicial

Para obtener un Hándicap inicial, el jugador debe entregar como mínimo un resultado válido de 9 hoyos.

The background of the entire page is a photograph of a golf course. In the foreground, a green is visible with a flag on a pole. Several people are scattered across the green, some appearing to be in the middle of a game. The background is filled with a dense line of trees under a clear sky. The overall color palette is a monochromatic blue and white.

# III

# Cálculo y Actualización del Hándicap

**REGLAS 5-6**

REGLA  
5

## Cálculo del Hándicap

### Principio de la Regla:

El *Hándicap* de un jugador debería representar su habilidad demostrada y, cuando proceda, responder ante resultados que no son consistentes con dicha habilidad.

La Regla 5 cubre el proceso de como calcular un Hándicap e incluye las salvaguardias necesarias que ayudan a asegurar que el *Hándicap* de un jugador sigue reflejando su habilidad y que existe equidad para todos los jugadores. Incluye mecanismos que:

- Tienen en cuenta las condiciones en las que se jugó la vuelta.
- Recuerdan la habilidad demostrada previamente dentro de un período de tiempo.
- Limitan la subida del *Hándicap* de un jugador dentro de un período de tiempo definido.
- Aplican ajustes adicionales al *Hándicap* de un jugador cuando entrega un resultado excepcional.

### 5.1 Cálculo del Nivel Jugado

#### 5.1a Para un Resultado de 18 hoyos

A efectos de esta Regla:

- El juego por golpes se refiere a las modalidades de resultado bruto, resultado neto o Resultado Máximo.
- Stableford se considera por separado.

Se calcula el *Nivel Jugado* de 18 hoyos de la siguiente manera, redondeando el resultado al decimal más cercano (0.5 se redondea al alza):

En Modalidades de Juego por Golpes

$$\text{Nivel jugado} = (\text{RBA-Valor de Campo -ASC}) \times \frac{113}{(\text{Valor Slope})}$$

En Modalidades de Stableford y Contra Par

$$\text{Nivel jugado} = (\text{Par} + \text{Hándicap de Campo} - (\text{puntos obtenidos}-36) - \text{Valor de Campo -ASC}) \times \frac{113}{(\text{Valor Slope})}$$

Notas:

- En las modalidades de Contra Par, cuando se entrega el resultado final en vez del resultado hoyo a hoyo, el resultado Contra Par se convierte en el número de “puntos conseguidos” para calcular un *Nivel Jugado*, utilizando el método de Stableford. No se considerará ningún resultado que sea mejor que un birdie neto o peor que un bogey neto. Por lo tanto, para una vuelta de 18 hoyos:
  - Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es un empate (es decir, “all square”), se convierte a 36 “puntos obtenidos”.
  - Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es arriba o abajo:
    - Para un resultado de 3 arriba, 39 “puntos obtenidos”.
    - Para un resultado de 4 abajo, 32 “puntos obtenidos”
- El ajuste ASC varía de -1,0 a +3,0 (ver Regla 5.6).

Vuelta de 18 hoyos Incompleta

Si se han jugado menos de 18 hoyos, pero más de 9, el resultado solo puede utilizarse para crear un *Diferencial* de 18 hoyos, si el motivo por no completar la vuelta se ha considerado válido (ver Regla 3.2a).

- Si el motivo se consideró válido y el jugador se registró para un *resultado fuera de competición* en una vuelta de 18 hoyos (ver Regla 2.1a(iii)), se crea un *Diferencial* de 18 hoyos utilizando el resultado esperado del jugador para el/ los hoyo/s no jugado/s (ver Regla 3.2b).
- Si el motivo no se consideró válido, el resultado no es válido a efectos de hándicap. No obstante, dependiendo de las circunstancias, el *Comité de Hándicaps* podría considerar la aplicación de un *ajuste por penalización* (ver Regla 7.1b).

## Regla 5

Si se han jugado menos de 18 hoyos, pero más de 9, y el jugador solo se registró para entregar un resultado válido de 9 hoyos, se descartan los resultados obtenidos a partir del hoyo nueve y se calcula un *Diferencial* de 9 hoyos (ver Regla 5.1b). Esto se aplica, aunque haya jugado los 18 hoyos.

Para que un resultado de 18 hoyos sea válido a efectos de hándicap en un campo que tiene menos de 18 hoyos, deberá establecerse un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* para los 18 hoyos designados. Se calcula el *Diferencial* de 18 hoyos utilizando los procedimientos normales establecidos en las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

### 5.1b Para un Resultado de 9 hoyos

Un resultado de 9 hoyos se calcula de la siguiente manera:

En Modalidades de Juego por Golpes (que, a efectos de esta Regla, se refiere a las modalidades de resultado bruto, resultado neto o Resultado Máximo)

$$\text{Nivel jugado 9} = (\text{RBA 9 hoyos} - \text{Valor de Campo 9 hoyos} - 0.5 * \text{ASC}) \times \frac{113}{(\text{Valor Slope 9 hoyos})}$$

En Modalidades de Stableford y Contra Par

$$\text{Nivel jugado} = (\text{Par 9 hoyos} + \text{hándicap de Campo 9 hoyos} - (\text{puntos obtenidos} - 18) - \text{Valor de Campo 9 hoyos} - 0.5 * \text{ASC}) \times \frac{113}{(\text{Valor Slope})}$$

Notas:

1. En las modalidades de Contra Par, cuando se entrega el resultado final en vez del resultado hoyo a hoyo, el resultado Contra Par se convertirá en número de “puntos conseguidos”, utilizando el método de Stableford. No se considerará ningún resultado que sea mejor que un birdie neto o peor que un bogey neto. Por lo tanto, para una vuelta de 9 hoyos:

- Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es un empate (es decir, “all square”), se convierte a 18 “puntos obtenidos”.
- Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es arriba o abajo:
  - Para un resultado final de 3 arriba, 21 “puntos obtenidos”.
  - Para un resultado final de 4 abajo, 14 “puntos obtenidos”.

2. Para el cálculo de un *Hándicap de Campo* de 9 hoyos, ver Regla 6.1b.

Se crea un *Diferencial* de 18 hoyos combinando el *Diferencial* de 9 hoyos de los 9 hoyos jugados con el resultado esperado del jugador para 9 hoyos.

El *Diferencial* de 9 hoyos no se redondea hasta después de combinarlo con el resultado esperado del jugador. El *Diferencial* de 18 hoyos se redondea a la décima más cercana, y, 5 se redondea hacia arriba.

Si se han jugado menos de 9 hoyos, el resultado no es válido a efectos de hándicap.

Para que un resultado sea válido a efectos de hándicap en un campo que tiene menos de 9 hoyos, deberá establecerse un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* para los 9 hoyos designados. Se calcula el *Diferencial* de 9 hoyos utilizando los procedimientos normales establecidos en las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

### **5.1c Redondear Niveles Jugados Negativos**

Cuando un resultado bruto ajustado sale más bajo que el *Valor de Campo*, el *Nivel Jugado* es un número negativo. Cuando ocurre esto, se redondea arriba hacia 0. Por ejemplo:

- Cuando el *Nivel Jugado* sale  $-1,54$ , se redondea a  $-1,5$ .
- Cuando el *Nivel Jugado* sale  $-1,55$ , se redondea a  $-1,5$ .
- Cuando el *Nivel Jugado* sale  $-1,56$ , se redondea a  $-1,6$ .

## 5.2 Calcular un Hándicap

### 5.2a Con Menos de 20 Resultados

Un Hándicap se calcula con los *diferenciales* más bajos de la *ficha de actividad*. Si una *ficha de actividad* contiene menos de 20 *Diferenciales*, se utiliza la siguiente tabla para determinar el número de resultados a incluirse en el cálculo y cualquier ajuste que se pueda aplicar. Se redondea el cálculo al decimal más próximo.

Número de <i>Diferenciales</i> en la <i>ficha de actividad</i>	<i>Diferenciales</i> a utilizar en el cálculo del <i>Hándicap</i>	Ajuste
1	El resultado	-2,0
2	El más bajo	-2,0
3	El más bajo	-2,0
4	El más bajo	-1,0
5	El más bajo	0
6	La media de los 2 más bajos	-1,0
7 u 8	La media de los 2 más bajos	0
9 a 11	La media de los 3 más bajos	0
12 a 14	La media de los 4 más bajos	0
15 o 16	La media de los 5 más bajos	0
17 o 18	La media de los 6 más bajos	0
19	La media de los 7 más bajos	0
20	La media de los 8 más bajos	0

Asignación de un *Hándicap* inicial

- (i) Si se calcula que el Hándicap inicial de un jugador supera el Hándicap máximo de 54,0 (ver Regla 5.3), se le asigna un Hándicap de 54,0.
- (ii) Un *comité de competición* puede modificar el Hándicap inicial de un jugador hacia arriba o hacia abajo (ver Regla 7.1a) si se dispone de una evidencia adicional de la habilidad demostrada por el jugador.

El *Comité de Competición* debería considerar la asignación de un Hándicap inicial más bajo del calculado en las siguientes situaciones:

- Jugadores con experiencia después de un periodo prolongado sin jugar.
- Jugadores con experiencia que nunca han tenido un Hándicap.
- Jugadores profesionales que vuelven a ser aficionados.

En estas circunstancias, el *Comité de Competición* deberá seguir los procedimientos establecidos por la RFEG y obtener su aprobación antes de asignar un Hándicap inicial de 2.0 o inferior.

**Regla 5.2a Aclaraciones:**

**5.2a/1 – Modificación del Hándicap Inicial de un Jugador Debido a Evidencia de una Habilidad Anterior**

Un jugador entrega tres resultados para obtener un Hándicap inicial que resultan en *Niveles Jugados* de 15,3, 15,2 y 16,6.

Esto daría un Hándicap inicial de:

<b>Nivel Jugado más bajo</b>	—	<b>Ajuste</b>	=	<b>Hándicap Inicial</b>
15,2		2		13,2

El *Comité de Competición* tiene conocimiento de que el jugador, que vuelve a un *club de golf* después de muchos años fuera del deporte, había jugado como junior y tenía un Hándicap de aproximadamente 8,0.

Basándose en la evidencia disponible, el *Comité de Competición* puede ajustar el Hándicap inicial calculado del jugador para reflejar la habilidad que había demostrado anteriormente.

**5.2a/2 – Modificación del Hándicap Inicial de un Jugador Cuando los Resultados Posteriores son Significativamente Diferentes de lo Esperado**

Un jugador entrega tres resultados para obtener un Hándicap inicial, con *Niveles Jugados* de 40,7, 42,4 y 36,1.

Esto daría un *Hándicap* inicial de:

<b>Nivel Jugado más Bajo</b>	—	<b>Ajuste</b>	=	<b>Hándicap Inicial</b>
36,1		2		34,1

A continuación, el jugador entrega tres resultados más, que resultan en *Diferenciales* de 45,9, 43,6 y 45,0.

## Regla 5

Después de estos seis resultados, el Hándicap del jugador sería:

<b>La Media de los dos Diferenciales más Bajos</b>	—	<b>Ajuste</b>	=	<b>Hándicap Inicial</b>
38,4		1		37,4

Al revisar el *Hándicap del jugador* con sus resultados, el *Comité de Competición* podría concluir que en este caso habría que quitar el ajuste -1 para que el Hándicap refleje mejor la habilidad del jugador.

### 5.2b Con 20 resultados

El Hándicap se calcula con los *Diferenciales* más bajos de una *ficha de actividad*. Si una *ficha de actividad* contiene al menos 20 *Diferenciales*, el procedimiento para calcular un Hándicap es:

- La media de los 8 *Diferenciales* más bajos de los 20 últimos (incluyendo cualquier ajuste por resultado excepcional y/o revisión de Comité) redondeada al decimal más próximo.
- Se computa la diferencia entre la media de los 8 *Diferenciales* más bajos y el *Hándicap más Bajo*.
  - Si la diferencia es más de 3, se aplica la *limitación*.
  - Si la diferencia es más de 5, después de aplicar la *limitación*, se aplica el *tope*.

(Ver Regla 5.8).

### 5.2c Para Hándicap Plus

Cuando hay 20 *Diferenciales* en la *ficha de actividad* de un jugador y el Hándicap sale negativo, esto representa un Hándicap plus.

El *Comité de Competición* deberá seguir cualquier procedimiento establecido por la RFEG antes de asignar un Hándicap inicial por debajo de un nivel especificado (ver Regla 5.2a)

## Regla 5.2c Aclaraciones:

### 5.2c/1 – Designación de un Hándicap Plus (+).

Las *Reglas del Sistema de Hándicaps* contienen unas cuantas referencias a un “Hándicap Plus”, que es la terminología tradicional que se utiliza para un jugador que ha conseguido un Hándicap mejor que Scratch (0,0).

No obstante, al calcular un resultado neto, el signo correcto de un hándicap plus es uno negativo, y esta contradicción matemática podría llevar a una falta de consistencia en la forma en la que los jugadores anotan su hándicap en los impresos de inscripción y en como los proveedores de software programan sus calculadores.

Con el fin de conseguir la consistencia en todas las jurisdicciones, se ofrecen las siguientes directrices:

- Los jugadores que tienen un hándicap plus deberían utilizar siempre el signo (+) con su hándicap.
- Los demás jugadores deberían abstenerse de utilizar signos.
- La suposición por defecto de los organizadores de competiciones es que un hándicap con un signo (+) es un hándicap plus. Debería cuestionarse cualquier hándicap con un signo negativo (-).

## 5.3 Hándicap Máximo

El Hándicap Máximo que puede tener un jugador es 54,0.

Nota: El Comité de una Prueba puede establecer un límite de hándicap para inscribirse (ver Regla 7.2).

## 5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap

Se debería actualizar el *Hándicap* de un jugador no más tarde que el día después de haber entregado un resultado, o si no lo más pronto posible.

En una situación en la que el jugador participa en una nueva vuelta antes de actualizarse su Hándicap, incluyendo varias vueltas en el mismo día, se recomienda al jugador utilizar su Hándicap existente. No obstante, en algunas circunstancias, el Comité de la Prueba puede decidir con qué *Hándicap de Juego* debe participar el jugador (ver Regla 7.2).

### Regla 5.4 Aclaraciones:

#### **5.4/1 – Ejemplo de Cuando el Comité de la Prueba Puede Ajustar el Hándicap de Juego de un Jugador**

En una situación en la que un jugador ha jugado excepcionalmente bien en una *Modalidad de Juego Valida* en una vuelta por la mañana y juega en una competición más tarde en el mismo día, como el *Hándicap del jugador* no será actualizado hasta el día siguiente, el Comité de la Prueba podrá decidir ajustar su *hándicap de juego*.

El Comité debería considerar toda la información disponible antes de decidir si va a ajustar el *Hándicap de Juego*, incluyendo cuál sería su nuevo Hándicap y si pudiera obtener ventaja en caso de no ajustárselo.

#### **5.4/2 Responsabilidad del Club de Golf de Publicar los Resultados lo Antes Posible**

Cuando es la responsabilidad de un *club de golf* publicar los resultados al final de cada día, esto debe hacerse lo antes posible y preferentemente antes de la medianoche para cumplir con las *Reglas del Sistema de Hándicap*. Esto es importante porque:

- Garantiza que el *Hándicap del jugador* se actualice lo antes posible después de jugar la vuelta (Ver Regla 5.4).
- Permite llevar a cabo el *ajuste según condiciones* (ver Regla 5.6).
- Garantiza que, cuando proceda, los resultados estén disponibles para la revisión de *pares*.
- Permite al *Comité de Competición* cumplir con sus otras responsabilidades (ver Regla 7.1b).

El no cumplir con esta responsabilidad podría comprometer la integridad de las *Reglas del Sistema de Hándicap*.

### 5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap

Un resultado sigue siendo parte del cálculo de un Hándicap mientras sea uno de los 20 más recientes registrados, sin importar la fecha del resultado.

Si un jugador deja de estar federado pierde su hándicap.

Nota: Debería mantenerse la *ficha de actividad* de un jugador siempre que sea posible. Esto ayudará al *Comité de Competición* si el jugador vuelve a obtener un Hándicap en el futuro.

## 5.6 Ajuste Según Condiciones

### Principio de la Regla:

Los *Valores de Campo* están basados en condiciones de juego normales, pero la dificultad de un campo de golf puede variar sustancialmente de un día a otro, debido a:

- Las condiciones del campo.
- Las condiciones meteorológicas.
- La preparación del campo.

El *ajuste según condiciones* (ASC) determina si las condiciones de juego del día son diferentes a las condiciones normales hasta el punto en que se requiere un ajuste para compensarlo. Es un procedimiento estadístico diario que compara los resultados entregados por los jugadores con modelos de resultados esperados.

El objetivo de esta función dentro del cálculo del hándicap es reconocer que un resultado regular entregado en condiciones de juego más duras puede ser mejor que un buen resultado entregado en condiciones más fáciles. Si no se ajustase, el resultado en condiciones más duras podría ser excluido del cálculo del Hándicap.

Si el ASC determina que los *resultados válidos* entregados están dentro de lo esperado no se hace ajuste.

El ajuste calculado depende de:

- Si muy pocos jugadores consiguieron su resultado esperado, y por lo tanto se determina que las condiciones son más duras de lo normal.
- Si muchos jugadores consiguieron su resultado esperado y por lo tanto se determina que las condiciones son más fáciles de lo normal.

## Regla 5

*El ajuste según condiciones (ASC):*

- Normalmente se hace una vez por día.
- Considera los *resultados válidos* entregados en un campo de golf cada día y requiere al menos ocho *resultados válidos* para determinar si se requiere un ajuste.
- Solo incluye los *resultados válidos* entregados por jugadores con un Hándicap de 36,0 o inferior.
- Es cero si hay menos de ocho *resultados válidos* entregados.
- Si es necesario, no incluye los resultados de 9 hoyos convertidos en resultados de 18 hoyos.
- Puede producir un ajuste de -1,0, 0,0, +1,0, +2,0 o +3,0 y se aplica en el cálculo del *nivel jugado* para todos los jugadores.

### Regla 5.6 Aclaraciones:

#### 5.6/1 – Procedimiento para Realizar el *Ajuste según condiciones*

El *ajuste según condiciones* (ASC) se calcula automáticamente y se puede resumir de la siguiente manera:

1. Calcula el resultado esperado de cada jugador elegible.
2. Calcula la desviación estándar esperada de los *Diferenciales* en el campo de golf, incorporando todas las valoraciones Slope.
3. Establece el número de jugadores que tienen resultados mejores o peores de lo establecido en el día.
4. La proporción de jugadores que entregan un resultado igual, mejor o peor que el rango de resultados esperado, determina si es necesario un ajuste ASC.
5. Si se requiere un ajuste, se determina hasta qué punto el campo de golf ha sido más difícil o fácil ese día.
6. En base a estos cálculos, se determina el ajuste ASC para el juego de ese día.
7. El ajuste ASC se aplica como número entero.

Notas:

- Para la aplicación de un ajuste ASC en el cálculo de un *Nivel Jugado*, ver Regla 5.1a (para un resultado de 18 hoyos) y Regla 5.1b (para un resultado de 9 hoyos).

- Los *resultados válidos* de 9 hoyos se doblan para incluirse en el ASC junto con un *Valor de Campo* de 9 hoyos doblado y el *Valor Slope* de 9 hoyos.
- El ASC se aplica a todos los *resultados válidos* entregados en el día y retrospectivamente para los resultados de ese día entregados más tarde.

### **5.6/2 – Circunstancias en las Que Puede Haber Más de un cálculo del Ajuste Según Condiciones en un Mismo Día**

La Regla 5.6 recomienda que se realice un solo cálculo del ASC para el día.

No obstante, puede haber circunstancias que justifican que se realice otro ASC para parte del día o para cierta competición. Por ejemplo, cuando:

- Hay una variación extrema en el tiempo durante dos partes distintas del día.
- Se está jugando una competición en el que la composición de los inscritos es significativamente diferente a la composición de jugadores que entregan un *Resultado Fuera de Competición* en el mismo día.

### **5.6/3 – Cómo Realizar un cálculo del Ajuste Según Condiciones exclusivo para una Competición y Qué Ajustes Hay Que Aplicar a las Vueltas de RFC**

En las circunstancias en las que se realiza un cálculo del ASC exclusivo para cierta competición:

- Solo se consideran para el ASC de la competición los resultados de los jugadores que han participado en dicha competición.
- Cualquier ajuste calculado del ASC de la competición solo se aplicará al cálculo de los *Niveles Jugados* de los jugadores que han participado en la competición.
- Para todos los demás jugadores que han jugado en el mismo campo de golf en el día, se aplica un ASC del día calculado con todos los resultados elegibles para ese día (incluyendo los que han participado en la competición).

### **5.6/4 – Jugador que Juega Múltiples Vueltas en el Mismo Campo en el Mismo Día y se Realiza un cálculo del Ajuste Según Condiciones por Separado**

Cuando se juegan dos o más vueltas en el mismo campo de golf en el mismo día y se realiza un ASC por separado para una o más de las vueltas, se puede aplicar un ajuste ASC a cada uno de los *Niveles Jugados* del jugador.

### **5.6/5 – Vuelta Jugada en el Extranjero y Resultado Entregado en el Club del Jugador**

Cuando un jugador entrega un resultado en su club después de jugar una vuelta en un campo de golf fuera de la jurisdicción de la RFEG, debería recuperarse el *ajuste según condiciones* (ASC) de ese campo de golf para el día de la vuelta jugada para utilizarlo para calcular el *Nivel Jugado* del jugador antes de calcular su Hándicap.

### **5.6/6 – Realizar el Ajuste según condiciones (ASC) en un Club de Golf con 27 Hoyos**

Un *club de golf* tiene tres campos de 9 hoyos conocidos como Sur, Este y Oeste. El diseño y distribución de los tres campos permite a los jugadores jugar (a) solo 9 hoyos en cualquiera de los campos, o (b) 18 hoyos en cualquier combinación de 9 hoyos (Sur/Sur, Sur/Este, Sur/Oeste, Este/Este, Este/Oeste, Oeste/Oeste).

El *ajuste según condiciones* (ASC) se realiza para cualquier campo de 18 hoyos que tenga un *Valor de Campo* y un *Valor Slope*.

Siempre que se satisfagan todos los criterios de la Regla 5.6, se realiza un ASC cada día para cada combinación de 18 hoyos.

### **5.6/7 – Aplicación del Ajuste según condiciones (ASC) Cuando se Juegan 9 Hoyos en un Club con 27 Hoyos**

Un *club de golf* tiene tres campos de 9 hoyos conocidos como Sur, Este y Oeste. El diseño y distribución de los tres campos permite a los jugadores jugar (a) solo 9 hoyos en cualquiera de los campos, o (b) 18 hoyos en cualquier combinación de 9 hoyos (Sur/Sur, Sur/Este, Sur/Oeste, Este/Este, Este/Oeste, Oeste/Oeste).

Para un jugador que solo juega 9 hoyos en el campo Sur:

- Su resultado se incluirá en el Cálculo de la Condiciones de Juego (ASC) para cada una de las combinaciones de 18 hoyos de Sur/Sur, Sur/Este y Sur/Oeste.
- Se doblará su resultado, utilizando el mismo *Valor de Campo* y *Valor Slope* que los 9 hoyos jugados.
- Siempre que se satisfagan todos los criterios de la Regla 5.6, se realizará un ASC cada día para cada combinación de 18 hoyos.
- Se aplica el 50% del ajuste ASC del campo Sur/Sur al cálculo del *Nivel Jugado* del jugador.
- Si no se calcula un ASC para el campo Sur/Sur, no se aplicará ningún ajuste

ASC al cálculo del *Nivel Jugado* del jugador. Tampoco se aplica, incluso aunque se haya calculado un ASC para otras combinaciones de 18 hoyos que incluyan el campo Sur.

## 5.7 Hándicap Más Bajo

El *Hándicap Más Bajo* representa la habilidad demostrada por un jugador en el período de 365 días anteriores al día del resultado más reciente de su *ficha de actividad* y ofrece un punto de referencia con el que se puede comparar el Hándicap actual.

- Se establece el *Hándicap más Bajo* una vez que el jugador tenga al menos 20 resultados válidos en su *ficha de actividad*.
- Una vez establecido el *Hándicap más Bajo*, se reevalúa cada vez que se entrega un resultado válido y debe aparecer en la *ficha de actividad* del jugador.
- El *Hándicap más Bajo* recién determinado afectará al cálculo del próximo Hándicap al entregar el siguiente resultado. El *Hándicap más Bajo* de un jugador puede tener más de 365 días de antigüedad en el período entre dos vueltas jugadas.
- Cuando un ajuste aplicado por el *Comité de Hándicaps* reduce el *Hándicap* de un jugador, el Hándicap ajustado reestablece el *Hándicap Más Bajo* al Hándicap ajustado, salvo que un *Hándicap más bajo* sea aún válido.
- Cuando un ajuste aplicado por el *Comité de Hándicaps* sube el *Hándicap* de un jugador, el Comité debería considerar reestablecer el *Hándicap Más Bajo* del jugador en el mismo valor que el Hándicap ajustado.

### Regla 5.7 Aclaraciones:

#### 5.7/1 – Circunstancias por las que el *Hándicap Más Bajo* Puede Tener más de 365 Días

La Regla 5.7 aclara que el *Hándicap más Bajo* de un jugador puede tener más de 365 días en el periodo entre dos vueltas. Por tanto, un *Hándicap más Bajo* que tiene más de 365 días puede aplicarse en al cálculo del *Hándicap del jugador*.

Por ejemplo:

Después de entregar un resultado el 1 marzo de 2025, el *Hándicap* de un jugador es 12.3. En ese momento su *Hándicap más Bajo* es de 10.6, que lo consiguió el 1 de mayo 2024.

## Regla 5

Cuando el jugador entrega su siguiente resultado el 1 de junio de 2025, debe seguir considerándose 10.6 como *Hándicap más Bajo* y tenerlo en cuenta en el cálculo de su nuevo *Hándicap* aun teniendo más de 365 días. Esto es así porque el plazo de 365 días empieza a contar desde el último *Hándicap* calculado (es decir, el anterior al que se está calculando) que en este ejemplo será el periodo entre el 1 de junio de 2025 y 1 junio de 2024. Una vez que su *Hándicap* es calculado, el nuevo *Hándicap más Bajo* se encontrará dentro del periodo de 365 días anteriores al 1 de junio de 2024.

### 5.7/2 – Cuando el *Hándicap Actual* es el *Hándicap Más Bajo*

Tras entregar un resultado el 1 de abril de 2024, un jugador se retira temporalmente del golf y no entrega otro resultado hasta el 1 de julio de 2025. Al calcular el nuevo *Hándicap del jugador*, su *Hándicap más Bajo* se busca en el periodo de 365 días anteriores al 1 abril de 2024.

Luego el jugador presenta una nueva vuelta el 1 de agosto de 2025 y el periodo de 365 días anteriores al 1 de julio de 2025 se utiliza para determinar su *Hándicap más Bajo*, periodo en el que no se ha entregado ningún resultado. En esta situación el *Hándicap del jugador* se convierte en el nuevo *Hándicap más Bajo*.

## 5.8 Límite de Subida de *Hándicap*

Hay dos puntos de activación dentro del *mecanismo de limitación*:

- (i) La limitación. Se activa la *limitación* cuando la diferencia entre el nuevo *Hándicap* y su *Hándicap más Bajo* es más de 3,0 golpes.  
Cuando la subida de un *Hándicap* es más de 3,0 golpes, el valor por encima de los 3,0 golpes se limita al 50% de la subida.
- (ii) El tope. El *tope* se activa para limitar la subida del *Hándicap* de un jugador, después de haberle aplicado la *limitación*, a no más de 5,0 golpes por encima de su *Hándicap más Bajo*.

No hay límite para la bajada del *Hándicap* de un jugador.

Los procedimientos de *limitación* y *tope* solo entran en efecto una vez se ha calculado el *hándicap más bajo* del jugador.

(Ver el Diagrama 5.8.)

DIAGRAMA 5.8: ACTIVACIÓN DE LA LIMITACIÓN Y DEL TOPE.



## 5.9 Entregar un Resultado Excepcional

Cuando se incluye un resultado excepcional en la *ficha de actividad* de un jugador, se bajará el *Hándicap del jugador* de acuerdo con la siguiente tabla:

Número de golpes en el que el Nivel Jugado es menor que el Hándicap del jugador al jugar la vuelta	Bajada por resultado excepcional
7,0 – 9,9	-1,0
10,0 o más	-2,0

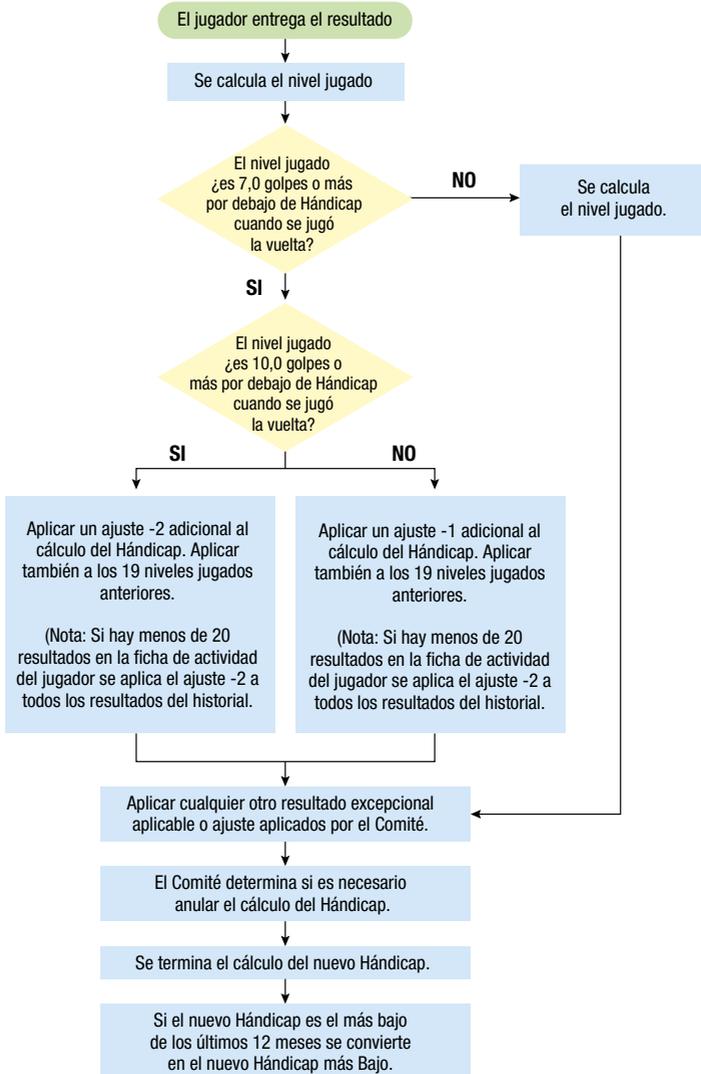
- Cualquier bajada se basa en la diferencia entre el *Diferencial* (sin redondear) y el *Hándicap del jugador*.
- Las bajadas por *resultados excepcionales* múltiples se acumulan.
- Al entregar un resultado excepcional, el cálculo ajusta de manera automática el *hándicap del jugador*.
- La reducción por resultado excepcional se aplica ajustando cada uno de los últimos 20 *niveles jugados* almacenados en la *ficha de actividad*. Esto provoca que el resultado de la reducción se mantenga según se vayan entregando *resultados válidos*, pero diluyéndose con el tiempo.

## Regla 5

- Si en el momento de la entrega de un resultado excepcional, la *ficha de actividad* del jugador tiene menos de 20 *niveles jugados*, la reducción se aplica a todos los *niveles jugados* anteriores, incluyendo el propio resultado excepcional entregado.
- Se generarán notificaciones adicionales de *revisión de hándicaps* al *Comité de Competición* cuando:
  - Un jugador tiene varios *resultados excepcionales*.
  - Se activa una bajada por resultado excepcional de -2,0, es decir un *Nivel Jugado* es 10,0 puntos o más por debajo del *Hándicap del jugador* en el momento que se jugó la vuelta.
  - El *Comité de Competición* podrá anular cualquier ajuste por resultado excepcional si considera que el ajuste significaría que el *Hándicap del jugador* no es un fiel reflejo de su habilidad demostrada (ver Reglas 7.1a).

(Ver el Diagrama 5.9)

**DIAGRAMA 5.9: APLICACIÓN DE UN AJUSTE PARA UNA PUNTACIÓN EXCEPCIONAL**



### 5.10 Aceptando Resultados Individuales en la Modalidades de Cuatro Bolas

La Regla 2.1a de las *Reglas del Sistema de Hándicaps* no incluye las vueltas de Cuatro Bolas en la lista de modalidades de juego autorizadas, lo que quiere decir que los resultados de Cuatro Bolas no suelen ser válidos a efectos de hándicap.

No obstante, se podrá utilizar a efectos de hándicap el resultado de un jugador en una competición Cuatro Bolas de 18 hoyos si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- (i) El equipo entrega un resultado de al menos 6 bajo par (es decir, 42 puntos o mejor en Stableford, -6 o mejor en modalidades en las que los resultados se anotan como resultados brutos o netos, o relativo al par).
- (ii) El resultado individual del jugador cuenta al menos en 9 hoyos para el resultado Cuatro Bolas del equipo.
- (iii) El resultado individual del jugador es igual o mejor que los 36 puntos Stableford, calculados utilizando el procedimiento de abajo.

A efectos de hándicap, el resultado individual de Cuatro Bolas del jugador debe ser procesado en puntos Stableford y deberá calcularse el resultado de 18 hoyos utilizando el siguiente procedimiento.

- Cuando el resultado del jugador cuenta para el resultado del equipo, se le asignan los puntos Stableford correspondientes para el hoyo.
- Cuando el resultado del jugador no cuenta para el resultado del equipo, reciben 1½ puntos Stableford, excepto cuando el resultado de un jugador no cuenta y el resultado de su compañero es de 1 punto Stableford, el jugador también recibe 1 punto Stableford.
- Cuando el resultado del equipo es de cero puntos Stableford, cuentan los resultados de ambos jugadores para el resultado del equipo y ambos reciben cero puntos para ese hoyo.
- Cuando ambos jugadores obtienen los mismos puntos en un hoyo, ambos resultados son válidos para crear un resultado individual de 18 hoyos. No obstante, si el primer jugador en acabar el hoyo puede ser fácilmente identificado, el resultado del segundo jugador no debería contar para el resultado del equipo en ese hoyo.
- El total de puntos en 18 hoyos del jugador se redondea hacia abajo al número entero más cercano.

### Notas:

1. Debería utilizarse el *Hándicap de Campo* completo sin restricciones del jugador para calcular su resultado individual.
2. Si el resultado entregado es un resultado excepcional, se aplican las *Reglas del Sistema de Hándicaps* normales y se hará una bajada por resultado excepcional (ver Regla 5.9).
3. Si se juega una competición individual en paralelo, deberán contarse todos los resultados como individuales y no debería utilizarse el resultado de Cuatro Bolas.

# REGLA 6

## Cálculo del Hándicap de Campo y del Hándicap de Juego

### Principio de la Regla:

El cálculo del *Hándicap de Campo* convierte el *Hándicap* de un jugador en el número de golpes que necesita para jugar cualquier campo de golf que tenga *Valor de Campo* y *Valor Slope*. Esto facilita la portabilidad del *Hándicap* de un jugador juegue donde juegue. El cálculo del *Hándicap de Juego* facilita la equidad entre los jugadores de todos los niveles de hándicap en las distintas modalidades del juego. Se calcula un *Hándicap de Juego* aplicando el *porcentaje de hándicap* apropiado al *Hándicap de Campo* del jugador. Para las modalidades en las que se aplica el *100% del porcentaje de hándicap*, el *Hándicap de Juego* es igual que el *Hándicap de Campo*.

Hándicap de Campo – A efectos de hándicap, el *Hándicap de Campo* se utiliza para determinar el número de golpes que un jugador recibe (o da) en cualquier campo de golf y para la correcta aplicación de los ajustes de par neto y doble bogey neto.

Hándicap de Juego – para conseguir la equidad, el cálculo del *Hándicap de Juego* determina el número de golpes que cada jugador da o recibe, para garantizar que todos los jugadores pueden jugar o competir de forma justa y equitativa.

### 6.1 Cálculo del Hándicap de Campo

#### 6.1a Para una vuelta de 18 hoyos

Un *Hándicap de Campo* de 18 hoyos se calcula como sigue:

$$\text{Hándicap de Campo} = \text{Hándicap} \times \frac{(\text{Valor Slope})}{113} + (\text{Valor de Campo} - \text{Par})$$

Nota:

1. Si se está jugando una vuelta de 18 hoyos en los mismos 9 hoyos desde las mismas barras y no hay *Valor de Campo* de 18 hoyos, el *Hándicap de Campo* de 18 hoyos se calcula como sigue:

$$\text{Hándicap de Campo} = \text{Hándicap} \times \frac{(\text{Valor Slope 9 hoyos})}{113} + (2 \times \text{Valor de Campo} - 2 \times \text{Par})$$

2. Se redondea al número entero más cercano como último paso del cálculo.

### 6.1b Para una vuelta de 9 hoyos

Un *Hándicap de Campo* de 9 hoyos se calcula como sigue:

$$\text{Hándicap de Campo} = \frac{\text{Hándicap}}{2} \times \frac{(\text{Valor Slope 9 hoyos})}{113} + (\text{Valor de Campo (9 hoyos)} - \text{Par (9 hoyos)})$$

Se redondea al número entero más cercano como último paso del cálculo.

(Ver el Apéndice E para directrices sobre la asignación de puntos de hándicap para vueltas de 9 hoyos.)

## Regla 6.1b Aclaraciones:

### 6.1b/1 – Uso de *Valores de Campo* y *Slope* de 9 Hoyos en el Cálculo de un *Hándicap de Campo* de 9 Hoyos

Cuando una Federación Autorizada emite *Valores de Campo* y *Valores Slope* a los *clubes de golf*, los valores de 18 hoyos deberían ir acompañados de *Valores de Campo* y *Valores Slope* para los 9 primeros hoyos y los 9 segundos hoyos. Por ejemplo:

	Barras Blancas (Hombres)		Barras Blancas (Mujeres)	
	Valor de Campo	Valor Slope	Valor de Campo	Valor Slope
<b>18-Hoyos</b>	73,1	132	75,5	138
<b>Hoyo 1-9</b>	36,1	132	37,3	135
<b>Hoyos 10-18</b>	37,0	131	38,2	141

El cálculo del *Hándicap de Campo* de 9 hoyos deberá utilizar el *Valor de Campo* y *Valor Slope* correctos de los 9 hoyos del campo que se juega.

## Regla 6

Nota: El *Hándicap de Campo* de 18 hoyos y de 9 hoyos se redondea al número entero más próximo (0.5 se redondea hacia arriba) para:

- Poder aplicar los ajustes de resultado máximo de hoyo (ver Regla 3.1) y cuando no se juega un hoyo (ver Regla 3.2).
- Cuando sea necesario, calcular un *nivel jugado*.

En otra situación, el valor calculado se mantiene y se redondea después del cálculo de *Hándicap de Juego*.

### 6.2 Cálculo del Hándicap de Juego

#### 6.2a Cálculo Estándar

Se calcula un *Hándicap de Juego* como sigue:

$$\text{Hándicap de Juego} = \text{Hándicap de Campo (sin redondear)} \times \text{Porcentaje de hándicap}$$

El *Hándicap de Juego* calculado se redondea al número entero más cercano (0.5 se redondea hacia arriba).

Para los porcentajes de *hándicap* recomendados, ver el Apéndice C.

#### Regla 6.2a Aclaraciones:

##### 6.2a/1 – Uso del Valor Calculado Completo del *Hándicap de Campo*

Los *porcentajes de hándicap* se han diseñado para buscar la equidad entre jugadores de todas las habilidades en cada modalidad de juego (ver Apéndice C) y se aplican al *Hándicap de Campo* de un jugador como último paso en el cálculo de su *Hándicap de Juego*. Para evitar un resultado indebido como consecuencia del doble redondeo, los porcentajes de *hándicap* han de aplicarse al *Hándicap de Campo* sin redondear.

Aproximadamente el 25% de las veces, el doble redondeo puede resultar en *Hándicap de Juego* significativamente diferentes y contraproducentes para los jugadores. Por ejemplo, dos jugadores con una diferencia de *hándicap* de 2 golpes, podrían recibir el mismo *Hándicap de Juego* calculado. Ver abajo:

*Valor de Campo* = 71,0

*Valor Slope* = 125

*Par* = 71

*Modalidad* = Cuatro Bolas por golpes (Porcentaje de *Hándicap* 85%)

<b>Cálculo del <i>Hándicap de Juego</i> (utilizando <i>Hándicap de Campo</i> redondeado)</b>		
	Jugador A	Jugador B
<i>Hándicap</i>	8,6	10,3
<i>Hándicap de Campo</i> (Redondeado)	10	11
<i>Hándicap de Juego</i> (85%)	9	9

Esto no ocurre cuando se aplican los porcentajes de *hándicap* al *Hándicap de Campo* sin redondear (ver abajo):

<b>Cálculo del <i>Hándicap de Juego</i> (utilizando <i>Hándicap de Campo</i> sin redondear)</b>		
	Jugador A	Jugador B
<i>Hándicap</i>	8,6	10,3
<i>Hándicap de Campo</i> (Redondeado)	9,5132...	11,3938...
<i>Hándicap de Juego</i> (85%)	8	10

En el otro 75% de las veces, no habría diferencia en los resultados.

En circunstancias limitadas, por ejemplo cuando a un jugador se le requiere calcular su propio *Hándicap de Juego* y no tiene fácil acceso a su *Hándicap de Campo* sin redondear, se puede aplicar el *Hándicap de Campo* redondeado para efectos prácticos.

Nota: Cuando no se establece un *porcentaje de hándicaps* o se establece en 100%, el *Hándicap de Juego* es igual que el *Hándicap de Campo* redondeado, salvo que se requiera un ajuste por barras de salida múltiples.

## 6.2b Cálculo Cuando se Utilizan Múltiples Barras de Salidas en una Competición

A efectos de esta Regla:

- El juego por golpes se refiere a las modalidades de resultado bruto, resultado neto o Resultado Máximo.
- Las modalidades de Stableford y Contra Par se consideran por separado.

## Regla 6

Cuando una competición se juega desde dos o más barras (por ejemplo, competiciones mixtas), dependiendo de la modalidad de juego y de cualquier diferencia en el par entre barras, puede que se necesite añadir golpes adicionales al cálculo estándar del *Hándicap de Juego* para conseguir la equidad y para determinar la clasificación, resultados y premios.

- (i) Modalidades de Juego por Golpes y Juego por Hoyos (cuando los resultados se anotan como resultados brutos o netos). Un jugador que compite desde unas barras con un par más alto debe recibir golpes adicionales para la vuelta, igual a la diferencia entre el par de las barras que juega y el par más bajo.

Estos golpes adicionales se añaden al *Hándicap de Juego* del jugador como sigue:

*Hándicap de Juego*

=

(*Hándicap de Campo x porcentaje de hándicap*)

x

Diferencia entre *pares*

Nota:

1. Como alternativa, cuando la mayoría de los jugadores juegan desde unas barras con el par más alto, aquellos que salgan desde una barra con un par menor pueden descontar la diferencia entre los *pares*.

2. Para evitar dudas, cuando no hay diferencia en el par no se requieren golpes adicionales.

- (ii) Modalidades de Juego por Golpes y Juego por Hoyos (cuando los resultados se anotan con respecto al par). Como el resultado neto (o bruto) contra el par para la vuelta del jugador se compara directamente con el de los demás jugadores, no se añaden golpes adicionales al cálculo estándar del *Hándicap de Juego* cuando el par entre las barras es diferente.
- (iii) Modalidades de Stableford. Como el total de puntos Stableford para la vuelta del jugador se compara directamente con el de los demás jugadores, no se añaden golpes adicionales al cálculo estándar del *Hándicap de Juego* cuando el par entre las barras es diferente.
- (iv) Modalidades de Contra Par. Como el resultado Contra Par para la vuelta del jugador se compara directamente con el de los demás jugadores, no se añaden golpes adicionales al cálculo estándar del *Hándicap de Juego* cuando el par entre las barras es diferente.



IV

# Administración del Hándicap

**REGLA 7**

REGLA  
7

## Acciones del Comité

### Principio de la Regla:

El *Comité de Competición* tiene un papel fundamental en la buena administración del *Hándicap* de un jugador y está dotado de herramientas para intervenir cuando el *Hándicap* calculado ya no refleja la habilidad demostrada del jugador.

El uso correcto de estas herramientas garantiza que se le dé al jugador un trato justo y consistente en todos los *clubes de golf*.

El Comité de la Prueba también tiene un papel importante al establecer las Condiciones de la Competición para todos los participantes.

### 7.1 Comité de Competición

#### 7.1a Revisión y Ajuste de Hándicaps

- (i) Llevar a Cabo una Revisión de Hándicaps. El *Comité de Competición* debería llevar a cabo una revisión del *Hándicap* de los jugadores utilizando los procedimientos establecidos en el Apéndice D.
- El *Comité de Hándicaps* tiene potestad para realizar una *revisión de hándicaps* en cualquier momento. No obstante, se recomienda que el Comité realice una revisión al menos anualmente para todos los *miembros* que han designado ese *club de golf* como su club.
  - Se puede hacer una *revisión de hándicaps* en cualquier momento a petición del propio jugador o de otro jugador.
  - Antes de modificar el *Hándicap* de un jugador, el *Comité de Competición* debería considerar con cuidado todas las evidencias disponibles, incluyendo:
    - Si el potencial de juego del jugador se ha visto afectado por una lesión, enfermedad o discapacidad temporal o permanente que es suficientemente importante como para influir en la capacidad del jugador para jugar contra los demás jugadores en unas condiciones justas y equitativas.

(ii) Cualquier *Hándicap* previo del jugador.

- o Si la habilidad del jugador va en aumento o en declive de forma rápida.
- o Si los resultados del jugador son significativamente diferentes de una modalidad a otra, por ejemplo, entre competiciones organizadas y Resultados Fuera de Competición; Modalidad de Juego Valida y no autorizada.
- o Si se ha determinado que las acciones del jugador tienen como objeto conseguir una ventaja injusta.

(iii) Ajustar un *Hándicap*. Al considerar todas las evidencias disponibles, el *comité de competición* debe decidir cuál es la forma de proceder más apropiada para cualquier ajuste del *Hándicap* de un jugador, que puede ser:

- Modificar el *Hándicap* aplicando un ajuste a cada uno de los 20 Niveles Jugados más recientes de la ficha de actividad, para conseguir el *Hándicap* deseado que se considera mejor refleja la habilidad demostrada del jugador.
  - o Esto permitirá actualizar el *Hándicap* con los nuevos resultados entregados.
  - o Si hay menos de 20 resultados en la ficha de actividad del jugador el ajuste se aplica a todos los Niveles Jugados registrados.
  - o El Comité de Competición puede quitar el ajuste en cualquier momento si se considera que ya no es justificado.

O

- Congelar el *Hándicap* en el punto elegido por el *Comité de Competición* durante un período definido de tiempo.
  - o Durante este período, el *Hándicap* de un jugador no se actualizará con la entrega de nuevos resultados a menos que el Comité de Competición solo lo haya congelado contra subidas.
  - o El Comité de Competición podrá quitar la congelación del *Hándicap* en cualquier momento y los resultados del jugador en su *ficha de actividad* se utilizarán para calcular el *Hándicap del jugador*.

Cualquier *modificación del Hándicap* de un jugador que resulte de una *revisión de hándicaps* debe:

- Ser aprobada o ratificada por la RFEG. La RFEG tiene la opción de restringir este requisito a jugadores por debajo, por encima o dentro de un rango específico de hándicaps.

## Regla 7

- Solo se aplica después de haber informado al jugador y que éste haya tenido la oportunidad de responder al *Comité de Competición* o cuando proceda, a la RFEG. El jugador debe tener opción al procedimiento de apelación, si lo pide.
  - Ser de un mínimo de 1 golpe, hacia arriba o hacia abajo.
  - Solo se sube el *Hándicap* de un jugador hasta 5,0 golpes por encima del *Hándicap más Bajo* del jugador, salvo que haya circunstancias excepcionales. Tales circunstancias podrían incluir a un jugador que tiene una enfermedad o lesión prolongada que le impide jugar al nivel obtenido anteriormente.
  - La RFEG tendrá que autorizar o ratificar cualquier subida superior a 5 golpes.

### Regla 7.1a Aclaraciones:

#### **7.1a/1 – Modificar el *Hándicap* de un Jugador Ajustando los 20 Niveles Jugados Más Recientes**

Al ajustar cada uno de los 20 *Niveles Jugados* en el historial del jugador se garantiza que el impacto del ajuste permanezca después de entregar el siguiente resultado, diluyendo gradualmente dicho impacto a medida que se entregan más resultados.

Como ejemplo, un jugador tiene un *Hándicap* de 10,3 y el *Comité de Competición* decide ajustarlo a 9,3 porque los resultados recientes sugieren que está mejorando de forma rápida.

Utilizando este ejemplo, el *Comité de Competición* aplicaría un ajuste -1 a cada uno de los 20 *Niveles Jugados* más recientes y el impacto del ajuste sobre el cálculo final se ve en las siguientes tablas:

## Regla 7

Resultado	VC	VS	Nivel Jugado
83	70,0	131	11.2
86	71,8	127	12.6
82	69,0	125	11.8
79	69,8	128	8.1
87	70,1	134	14.3
90	70,0	128	17.7
89	71,8	131	14.8
88	71,5	129	14.5
81	69,4	127	10.3
92	71,7	130	17.6
86	71,8	127	12.6
87	70,1	134	14.3
79	69,8	128	8.1
83	70,7	125	11.1
88	71,5	129	14.5
92	71,7	130	17.6
80	69,1	120	10.3
86	71,8	127	12.6
82	69,4	127	11.2
90	70,0	128	17.7

XX,X = 8 mejores

El cálculo del *Hándicap* es la media de los 8 mejores de los 20 últimos *Diferenciales* en la *ficha de actividad*, como sigue:

$$(11,2 + 11,8 + 8,1 + 10,3 + 8,1 + 11,1 + 10,3 + 11,2) \div 8 = \text{Hándicap } 10,3$$

Resultado	VC	VS	Nivel Jugado	Rev.	Diferencial
83	70.0	131	11.2	-1	10.2
86	71.8	127	12.6	-1	11.6
82	69.0	125	11.8	-1	10.8
79	69.8	128	8.1	-1	7.1
87	70.1	134	14.3	-1	13.3
90	70.0	128	17.7	-1	16.7
89	71.8	131	14.8	-1	13.8
88	71.5	129	14.5	-1	13.5
81	69.4	127	10.3	-1	9.3
92	71.7	130	17.6	-1	16.6
86	71.8	127	12.6	-1	11.6
87	70.1	134	14.3	-1	13.3
79	69.8	128	8.1	-1	7.1
83	70.7	125	11.1	-1	10.1
88	71.5	129	14.5	-1	13.5
92	71.7	130	17.6	-1	16.6
80	69.1	120	10.3	-1	9.3
86	71.8	127	12.6	-1	11.6
82	69.4	127	11.2	-1	10.2
90	70.0	128	17.7	-1	17.7

XX,X = 8 mejores

El cálculo del *Hándicap* ahora es la media de los 8 mejores de los 20 últimos *Diferenciales* en la *ficha de actividad*, incorporando el ajuste que ha aplicado el Comité de -1 para cada *Nivel Jugado*, como sigue:

$$(10,2 + 10,8 + 7,1 + 9,3 + 7,1 + 10,1 + 9,3 + 10,2) \div 8 = \text{Hándicap } 9,3$$

### 7.1a/2 – El Ajuste que Aplica el Comité a un Jugador Lesionado Debe Estar Basado en Resultados Entregados Después de la Lesión

El *Comité de Hándicaps* puede considerar ajustar el *Hándicap* de un jugador si su habilidad se ha visto impactada por un período prolongado de enfermedad, lesión o discapacidad temporal. Dicho ajuste solo podrá aplicarse después de haberse entregado uno o más *resultados válidos*. Al determinar el nivel del ajuste, el *Comité de Hándicaps* debería tener en cuenta los resultados entregados comparados con el *Hándicap* anterior y la naturaleza y severidad del estado del jugador.

Después de haber entregado una serie de resultados y que es evidente que las circunstancias del jugador han causado un cambio permanente en la habilidad del mismo, puede ser apropiado descartar la *ficha de actividad* y asignar un *Hándicap* utilizando únicamente los resultados entregados desde que se produjo la enfermedad, lesión o discapacidad temporal (ver Regla 5.2a).

### 7.1b Entregar un Resultado que Falta o Ajuste por penalización

#### (i) Motivo para no Entregar un Resultado

En una situación en la que un jugador no entrega un resultado de una *modalidad de juego autorizada*, el *Comité de Hándicaps* está autorizado para determinar si el motivo del jugador para no entregar el resultado era justificado y tomar las acciones apropiadas.

Los motivos para no entregar un resultado que el *Comité de Hándicaps* puede considerar como justificados incluyen, pero no están limitados a, imprevistos como una lesión, enfermedad o emergencia repentinas, que afectaron de forma adversa a la habilidad del jugador en los hoyos que quedaban después de que el evento sucediera.

Los motivos que no deberían ser considerados como justificados incluyen, pero no están limitados a:

- Un olvido.
- Circunstancias que impiden la entrega rápida del resultado como, por ejemplo, acceso a la casa club, corte de luz.
- Cuando uno o más hoyos no se han jugado por un motivo válido (ver Regla 3.2).
- Para impedir que un resultado bajo produzca una bajada de *Hándicap*.
- Para impedir que un resultado alto produzca una subida de *Hándicap*.
- Cuando el *Comité de Hándicaps* determina que el motivo de un jugador para no entregar su resultado era justificado, el resultado no debería considerarse a efectos de *hándicap*.

## (ii) Resultado a Publicar

Cuando el *Comité de Hándicaps* determina que el motivo de un jugador para no entregar su resultado no era justificado, debe actuar como sigue:

- Cuando el resultado del jugador se puede saber:
  - Publicar el resultado, siempre que cumpla con todas las provisiones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.
  - Si la vuelta no se completó por un motivo válido y el resultado cumple con todas las demás disposiciones establecidas en las *Reglas del Sistema de Hándicaps*, publicar el resultado. El resultado esperado del jugador se utilizará para el/los hoyo/s no jugado/s (ver Regla 3.2).
  - Si el *Comité de Hándicaps* concluye que el jugador no entregó el resultado para obtener una ventaja injusta (ver Regla 1.3 (i)), debería considerar la aplicación de un *ajuste por penalización* adicional apropiado a las circunstancias.
- Si no se puede saber de forma inmediata el resultado del jugador:
  - Se debería aplicar un *ajuste por penalización*.
  - Si después se conoce el resultado del jugador, el resultado debería incluirse en su *ficha de actividad*. El *Comité de Hándicaps* tiene potestad para dejar el *ajuste por penalización* en la *ficha de actividad* del jugador o quitarla, según las circunstancias.

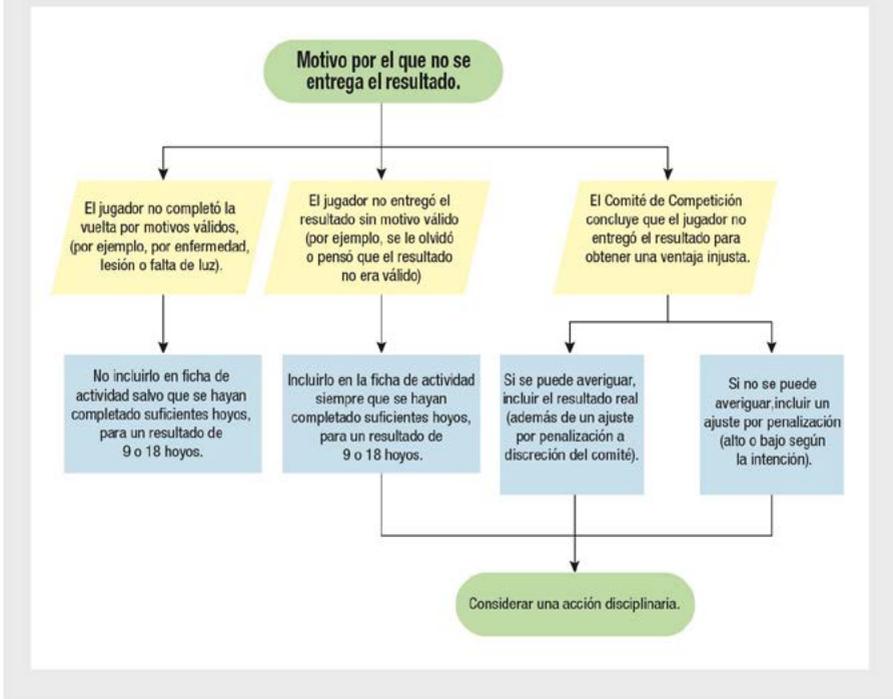
El valor de cualquier ajuste por penalización aplicado a la ficha de actividad de un jugador debería adecuarse a las circunstancias y/o a la intención del jugador. Por ejemplo:

- Si se determina que el jugador actuó con la intención de bajar su Hándicap, el ajuste por penalización debería ser igual al Diferencial más alto de sus últimos 19 resultados.
- Si se determina que el jugador actuó con la intención de subir su Hándicap, el ajuste por penalización debería ser igual al Diferencial más bajo de sus últimos 19 resultados.
- Si el jugador no ha entregado un resultado por cualquier otro motivo, y no se puede saber el resultado, el ajuste por penalización debería ser igual a su *Hándicap de Campo* más el *Valor de Campo* de las barras jugadas, redondeados al número entero más cercano.

Cuando un jugador no entrega resultados válidos de forma repetida, el *Comité de Hándicaps* debería considerar retirarle su Hándicap o tomar otras acciones disciplinarias (por ejemplo, prohibir al jugador participar en competiciones del club durante un tiempo definido).

(Ver el Diagrama 7.1b)

**DIAGRAMA 7.1B: ACCIONES A DISPOSICIÓN DEL COMITÉ CUANDO NO SE ENTREGA UN RESULTADO.**



## 7.1c Suspensión de un Hándicap

El *Comité de Competición* o la RFEG, debería suspender el *Hándicap* de un jugador que no cumple con las responsabilidades del jugador bajo las *Reglas del Sistema de Hándicap* de forma repetida o deliberada (ver Apéndice A).

- La suspensión del *Hándicap* de un jugador solo debe aplicarse después de haber informado al infractor y que este haya tenido la oportunidad de responder al *Comité de Competición*, RFEG u otro panel disciplinario.
- El jugador debe ser informado de la duración de la suspensión de su *Hándicap* y de cualquier condición adicional.

## 7.1d Restauración de un Hándicap

Será necesario restaurar el *Hándicap* de un jugador después de un período en el que ha estado suspendido.

Para determinar el nivel en el que ha de restaurarse el *Hándicap* de un jugador, el *Comité de Competición* podría considerar:

- Restablecer el *Hándicap* en un nivel que el *Comité de Competición* considera que refleja la habilidad demostrada actual del jugador.
- Asignar un *Hándicap* como si fuera nuevo en el deporte.
- Restablecer el último *Hándicap* registrado.

Se recomienda que, después de haber restablecido el *Hándicap* de un jugador, el *Comité de Competición* vigile de cerca el *Hándicap del jugador* en las vueltas posteriores y, si procede, haga los ajustes apropiados.

## 7.2 Comité de la Prueba

### 7.2a Condiciones de la Competición

El *Comité de una Prueba* puede establecer requisitos de inscripción/elegibilidad dentro de las Condiciones de la Competición con respecto al *Hándicap* o *Hándicap de Juego* calculado de un jugador. Por ejemplo, el *Comité* puede:

- Establecer un *Hándicap* máximo para entrar o utilizar en la competición.
- Establecer un *Hándicap de Juego* máximo.
- Reservar el derecho de ajustar el *Hándicap de Juego* de un inscrito cuando hay evidencia de que el *Hándicap del jugador* no refleja su habilidad demostrada.

Un *Comité de una competición de élite* también puede considerar establecer unos criterios de inscripción / elegibilidad más detallados, por ejemplo:

- El requisito de que el jugador entregue una copia de los 20 resultados más recientes en su ficha de actividad, permitiendo al *Comité* determinar si el *Hándicap del jugador* refleja su habilidad demostrada. Esto podría incluir la evaluación de la actuación del jugador en:
  - vueltas fuera de competición;
  - vueltas de competición;
  - vueltas de 9 hoyos;
  - vueltas fuera de competición comparadas con vueltas en competición;
  - vueltas de 9 hoyos comparadas con vueltas de 18 hoyos; y/o
  - el número de vueltas válidas entregadas de forma regular.
- El derecho de considerar la actuación en modalidades de juego no autorizadas.
- El uso de un “ranking” de jugadores u otro indicador de habilidad basándose en la actuación en otras competiciones del mismo nivel.

Con el fin de actualizar el *Hándicap* de un jugador después de una competición en la que el Comité ha establecido los límites máximos, debería utilizarse el *Hándicap de Campo* completo y sin limitaciones para calcular el resultado bruto ajustado.

Para facilitar la gestión de la competición, el Comité de la Prueba de una competición de varias vueltas que se juegan en el mismo día o días consecutivos debe determinar en las Condiciones de la Competición si el *Hándicap del jugador* permanecerá inalterado o se modificará durante la competición. Se recomienda que no se modifique el *Hándicap del jugador* entre vueltas.

### 7.2b Otras Acciones

El Comité de una Prueba se puede reservar el derecho de:

- Modificar el *Hándicap de Juego* de un participante dentro de las Condiciones de la Competición cuando hay evidencia de que el *Hándicap del jugador* no refleja su habilidad demostrada.
- Determinar que cuando las condiciones del campo son excepcionalmente pobres, debería suspenderse el envío de resultados. El Comité debería obtener la aprobación de la RFEG para implantar dicha suspensión.



# Apéndices

## APÉNDICES A-G

# Apéndice A – Derechos y Responsabilidades

La integridad del Sistema Mundial de Hándicaps depende de la contribución de los participantes en garantizar que se satisfagan los requisitos establecidos dentro de las *Reglas del Sistema de Hándicaps* y que cada uno cumpla con sus responsabilidades.

Los principales participantes dentro de las *Reglas del Sistema de Hándicaps* son:

- El jugador
- El *club de golf* y su *Comité de Competición*
- Federaciones de Golf Autónomas\*
- Federaciones Nacionales Autorizadas (RFEG)      \*En conjunto las Federaciones Autorizadas
- Asociaciones Multinacionales (EGA)\*
- El R&A y la USGA

Las responsabilidades clave de cada participante son:

(1) **Responsabilidades del Jugador.** Para cumplir con los requisitos de las *Reglas del Sistema de Hándicaps*, se espera que el jugador:

- Actúe con integridad siguiendo las *Reglas del Sistema de Hándicaps* y abstenerse de utilizar u obviar dichas reglas con el fin de obtener una ventaja injusta.
- Tenga un único *Hándicap* de una única *ficha de actividad*, gestionado por su club de acuerdo con las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

Nota: Este *Hándicap* se aplicará en otros sitios, incluyendo todos los clubs de golf en los que el jugador es miembro.

- Se asegure de que cada *club de golf* de que es miembro conozca los detalles de:
  - Todos los demás *clubes de golf* a los que pertenece.
  - El *club de golf* que ha designado como su club.
- Se asegure, antes de jugar una vuelta en una *Modalidad de Juego Valida*, que:
  - *Sepa cuál es su Hándicap actual.*
  - *Informe al Comité de Competición* o al Comité de la Prueba de cualquier discrepancia con su *Hándicap* y facilite detalles de cualquier

resultado pendiente de entregar o de incluir en su *ficha de actividad*.

- Sepa en qué hoyos da o recibe golpes.
- (v) Intente conseguir el mejor resultado posible en cada hoyo.
- (vi) Si procede, se asegure de entregar todos los *resultados válidos* a efectos de *hándicap* para ofrecer una evidencia razonable de su habilidad demostrada. Esto incluye resultados de fuera de la jurisdicción en la que juega habitualmente. Los *resultados válidos* han de entregarse:
- Tan pronto como se haya terminado la vuelta y antes de la media noche del día de juego (hora local).
  - En el correcto orden cronológico.
- (vii) Entregue *resultados válidos* para proporcionar una evidencia razonable de su habilidad demostrada.
- (viii) Facilite a cualquier *club de golf* nuevo los detalles completos de su historial de juego anterior, el *Hándicap* que tiene, los nombres de los clubes de los que es miembro y cualquier otra información relevante sobre su habilidad en el golf.
- (ix) Juegue de acuerdo con las Reglas de Golf.
- (x) Certifique los resultados de otros jugadores.

- (2) **Responsabilidades de los *Clubes de Golf/Comités de Hándicaps, Asociaciones Regionales, Asociaciones Nacionales y Asociaciones Multinacionales.*** Para cumplir con los requisitos de las *Reglas del Sistema de Hándicaps*, se espera que los Comités de Hándicaps y Asociaciones Autorizadas:

		Authorized Associations:			
		Club de Golf/ Comité de Competición	Federación Autonómica	RFEG	Asociaciones Autorizadas:
(i)	Establezcan un Comité de Competición y aporten estructura de apoyo para garantizar que el Sistema Mundial de Hándicaps se administre de forma correcta y para proteger la integridad de este.	✓	✓	✓	✓
(ii)	Velen por que los componentes a su cargo cumplan con sus responsabilidades.	✓	✓	✓	✓
(iii)	Establezcan los procedimientos a seguir cuando un componente a su cargo no está cumpliendo con sus responsabilidades.	✓	✓	✓	✓
(iv)	Faciliten formación a los componentes a su cargo sobre el Sistema Mundial de Hándicaps y las responsabilidades que tienen.	✓	✓	✓	✓
(v)	Establezcan los procedimientos a seguir para suspender el Hándicap de un jugador.	✓	✓	✓	✓
(vi)	Mantengan unas fichas de actividad completas y actualizadas de los jugadores con suficiente historial, al menos dos años, para poder calcular con precisión el Hándicap de un jugador.	✓	✓	✓	✓
(vii)	Comuniquen los procedimientos a seguir a efectos de hándicap cuando se juega en una modalidad de juego autorizada.	✓	✓	✓	✓
(viii)	Autoricen el uso de los cálculos o procedimientos del Sistema Mundial de Hándicaps, incluyendo cualquier acuerdo con suministradores o vendedores de servicios informáticos.		✓	✓	✓
(ix)	Revisen el Hándicap de un jugador al menos una vez al año para garantizar que siga reflejando la habilidad demostrada del jugador.	✓	✓	✓	
(x)	Modifiquen o suspendan el Hándicap de un jugador: <input type="checkbox"/> Cuyo Hándicap ya no refleja su habilidad demostrada. <input type="checkbox"/> Que no cumpla con sus responsabilidades bajo las Reglas del Sistema de Hándicaps. <input type="checkbox"/> Cuando se determina que sus acciones buscan obtener una ventaja injusta. Hay que informar al jugador de cualquier modificación o suspensión de su Hándicap y el tiempo durante el cual dicha modificación o suspensión será aplicada.	✓	✓	✓	

		Authorized Associations:			
		Club de Golf/ Comité de Competición	Federación Autonómica	RFEA	Asociaciones Autorizadas:
(xi)	Resuelvan cualquier disputa o punto dudoso con respecto a las Reglas del Sistema de Hándicaps y establezcan procedimientos de apelación.	✓	✓	✓	
(xii)	Garanticen que toda la información de resultados y Hándicaps esté disponible para los demás participantes, si se requiere o si procede.	✓	✓	✓	
(xiii)	Apliquen y/o comuniquen los procedimientos estipulados o recomendados para establecer el par de acuerdo con las Reglas del Sistema de Hándicaps. Esto facilitará la aplicación consistente de los resultados máximos de hoyos y de los hoyos no jugados.	✓	✓	✓	✓
(xiv)	Notifiquen a la Asociación Autorizada y/o al administrador del software del sistema de hándicaps sobre cualquier imprecisión en el proceso de actualizar las fichas de actividad de los jugadores.	✓	✓		
(xv)	Apliquen cualquier ajuste por penalización a la ficha de actividad del jugador e informen al jugador de cualquier modificación aplicada.	✓			
(xvi)	Cuando lo especifique la Asociación Autorizada, pidan la aprobación de la asignación, restauración o modificación del Hándicap de un jugador de élite.	✓			
(xvii)	Comuniquen si la asignación o modificación de un Hándicap bajo requiere la aprobación de la Asociación Autorizada y si es así, el punto por debajo del cual se requiere aprobación.			✓	✓
(xviii)	Establezcan los porcentajes de Hándicap recomendados.	✓	✓	✓	✓
(xix)	Determinen los Hándicaps de los hoyos.	✓	✓	✓	
(xx)	Calculen/publiquen y agreguen el ASC de cada día. Esto permitirá que los jugadores de fuera de la jurisdicción utilicen el ASC.			✓	✓

Notas:

1. Cuando una Federación Nacional administra y gestiona el *Hándicap* de un jugador directamente, la Federación Nacional asume las responsabilidades de un *club de golf*.
2. Cuando proceda, la delegación de responsabilidades es determinada por la Federación Multinacional o la Federación Nacional.

### **Responsabilidades en el Sistema de Hándicaps con Respecto al Campo de Golf:**

<b>Federación Autorizada</b>	<b><i>Club de Golf/Comité de Competición</i></b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Garantizar que todas las instalaciones aprobadas por la Federación Autorizada para el sistema de hándicaps tengan un <i>Valor de Campo</i> y un <i>Valor Slope</i> para todas las barras de salida aplicables de acuerdo con el Sistema de <i>Valoración de Campos</i>. Los valores deben incluir también cualquier modificación temporal o permanente en el campo notificada por los propietarios de los campos/<i>clubes de golf</i> afiliados.</li> <li>2. Debería utilizar la aplicación informática de <i>Valoración de Campos</i> para emitir todos los <i>Valores de Campo</i> y <i>Valores Slope</i>.</li> <li>3. Mantener archivadas todas las Valoraciones de Campo realizadas bajo su jurisdicción.</li> <li>4. Establecer un Comité de Revisión de Valoraciones de Campo.</li> <li>5. Establecer acceso a valoradores bien preparados (incluyendo jefes de equipo) para realizar todas las valoraciones y revaloraciones necesarias.</li> <li>6. Determinar el período en el que puede estar en vigor la “regla de invierno” para que se puedan entregar <i>resultados válidos</i>.</li> <li>7. Establecer las fechas de inicio y final de la temporada inactiva dentro de las áreas relevantes de su jurisdicción.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tener una medición verificable de cada juego de barras junto con un <i>Valor de Campo</i> para jugar las modalidades de juego autorizadas.</li> <li>2. Informar a la Federación Autorizada de cualquier modificación importante en el campo, principalmente cambios en la longitud o marcaje del campo que podrían afectar a los <i>Valores de Campo</i> y <i>Valores Slope</i>.</li> <li>3. Asegurarse que todos los <i>resultados válidos</i> se han jugado desde barras que tienen un <i>Valor de Campo</i> y un <i>Valor Slope</i>, de acuerdo con la definición del Sistema de <i>Valoración de Campos</i>.</li> <li>4. Deben mantener su(s) campo(s) de forma consistente con las condiciones que tenían cuando fueron valorados.</li> <li>5. Tener expuesta una tabla de equivalencias de <i>hándicap de campo</i> y <i>hándicap de juego</i> para cada salida para que lo puedan consultar los jugadores.</li> <li>6. Asegurarse de suspender la introducción de <i>resultados válidos</i> en el caso de que el campo esté en muy malas condiciones. Antes de su implantación, el <i>club de golf</i> debe obtener la aprobación de la Federación Autorizada.</li> <li>7. Asegurarse de que el campo de golf está marcado de acuerdo con las Reglas de Golf.</li> </ol>



# Apéndice B – Ficha de Actividad del Jugador

Se presentan tres ejemplos de *ficha de actividad* para mostrar la información que deberían contener dentro de las diferentes versiones.

- (i) Versión General. Accesible para *Comité de Competición* y todos los jugadores dentro de un *club de golf* en los países en que se requiere la *revisión entre jugadores* para la *certificación de resultados*. Este historial mostrará los detalles básicos de los 20 resultados más recientes, además de los 5 últimos resultados que han quedado fuera de los 20.

Nombre del jugador:	Hándicap más bajo: xx.x	Hándicap actual:
Licencia del jugador:		Fecha de vigencia: dd/mm/aa
Club:		

	Fecha de Juego (dd/mm/aa)	Nombre del campo	Valor del campo	Valor Slope	Resultado bruto ajustado	Nivel jugado	Ajuste
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

- (ii) Versión Resumida. Accesible para el *Comité de Competición* y jugadores en los países en que se requiere la *certificación de resultados*. Es igual que la Versión General pero dada su mayor disponibilidad, omite la referencia al día que se jugó la vuelta y el campo en el que se jugó por motivos de privacidad de datos.

<b>Nombre del jugador:</b>	<b>Hándicap más bajo:</b> xx.x	<b>Hándicap actual:</b>
<b>Licencia del jugador:</b>		<b>Fecha de vigencia:</b> mm/aa
<b>Club:</b>		

	Fecha de Juego (mm/aa)	Valor del campo	Valor Slope	Resultado bruto ajustado	Nivel jugado	Ajuste
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

## Apéndice B

- (iii) **Versión Completa.** Para la referencia del jugador titular del historial, el Comité de Competición y todos los involucrados en resolver reclamaciones, y para ser utilizada para apoyar en todos los aspectos del Sistema Mundial de Hándicaps. La ficha de actividad contendrá todos los detalles de los 20 resultados más recientes, además de los 5 últimos resultados que han quedado fuera de los 20. También tendrá una opción de enlace con la ficha de actividad completa e histórico del jugador.

### LEYENDA:

- Información sobre el resultado que debe introducir el jugador / oficial
- Entradas automatizadas de datos extraídos del sistema/software informático de Hándicaps
- Información opcional que puede ser requerida por la Asociación Nacional, que será introducida por el jugador / oficial.

Nombre del Jugador/Licencia:					Club: Auto				
Debe introducirse	Auto	Función de búsqueda	Opcional	Auto	Debe introducirse	Opcional	Auto	Auto	Debe introducirse
Fecha (mm/aa) o (dd/mm/aa)	Fecha de la Vuelta	Selección de Campo de Golf	Nombre de la Competición	Lugar	Barras de Salida/Par	Hora de salida (Aprox.)	Valor de Campo	Valor Slope	9/18 hoyos
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									

\* Campo flexible para que las Asociaciones Autorizadas puedan elegir el formato que cumple con los requisitos locales de protección de datos / leyes de privacidad de su jurisdicción.  
 \*\* Ver Nota 5, abajo.  
 \*\*\* Ver Nota 6, abajo.  
 \*\*\*\* Ver Nota 9.



Notas:

Muchos campos de datos podrán ser automatizados por los servicios informáticos.

1. El *club* (reconocido a efectos de gestión del *hándicap*) se puede rellenar automáticamente del número o nombre de identificación del jugador.
2. El *Hándicap* actual se puede rellenar automáticamente con el último *Hándicap* calculado.
3. Fecha de Introducción – por defecto puede ser el día en que se introduce la *ficha de actividad*, con la opción de cambiarla si procede.
4. La base de datos del campo (local o central) podrá facilitar datos automáticos para: Estado/País; *Valor de Campo*; *Valor Slope*; *par* y cálculos de *Valor de Campo* menos *par*.
5. \*\*Si se requiere, la designación de tipos de resultado debería ser determinada por la Federación Autorizada y puede utilizarse para ayudar a identificar la modalidad de juego, donde se jugó una vuelta y otros detalles de la vuelta. Esto sirve básicamente para ayudar con el proceso de revisión del *Comité de Competición*, pero también para asegurarse que se aplican correctamente las *Reglas del Sistema de Hándicaps*.

Ejemplos de cómo se podrían designar los resultados:

Tipo de Juego: Competición; RFC; Vuelta de 9 hoyos (N)

Modalidad de Juego: Stroke play; Match play

Otros detalles: Incompleto; Resultado Excepcional; *Ajuste por penalización*

6. \*\*\*Cuando se utiliza la anotación hoyo por hoyo, se pueden aplicar de forma automática los ajustes al resultado bruto. Si no se utiliza, el resultado bruto ajustado tendrá que ser calculado y anotado manualmente cuando el jugador no acaba un hoyo o no lo juega.
7. El *Hándicap de Campo* se puede calcular automáticamente utilizando el *Hándicap del jugador*, el *Valor de Campo*, el *Valor Slope* y el *par* de las barras jugadas.
8. El(los) resultado(s) bruto(s) ajustados(s) se pueden calcular automáticamente.
9. \*\*\*\*Los puntos Stableford y los resultados *Par/Bogey* se pueden calcular automáticamente cuando se utiliza la anotación de resultados hoyo por hoyo; si no, tendrán que introducirse manualmente como puntos/resultado total.

10. Cualquier ajuste de fin de proceso, como los *resultados excepcionales* y/o ajustes aplicados por el *Comité de Competición*, se pueden aplicar automáticamente para calcular el *Hándicap* ajustado final.

Cuando un campo no se pueda rellenar automáticamente, tendrá que hacerse de forma manual.

# Apéndice C – Porcentaje de Hándicap

Los porcentajes de *hándicap* se han diseñado para ofrecer equidad para los jugadores de todos los niveles en diferentes modalidades de juego, tanto en 9 como en 18 hoyos.

Los porcentajes de *hándicap* se aplican al *Hándicap de Campo* sin redondear como último paso para calcular el *Hándicap de Juego* de un jugador (ver las Reglas 6.1 y 6.2).

La Federación Nacional es responsable de establecer los porcentajes de *hándicap* o puede delegar la responsabilidad en una Federación Autonómica o en un *club de golf*.

La siguiente tabla establece los porcentajes de *hándicap* recomendados para competiciones individuales por golpes con un número medio de participantes y pretende dar a todos los jugadores una oportunidad parecida de clasificarse entre el mejor 10% si juegan bien. Para las modalidades del juego por hoyos y por equipos, los porcentajes de *hándicap* están diseñados para dar a cada jugador o equipo la misma oportunidad de ganar.

<b>Modalidad de Juego</b>	<b>Tipo de Vuelta</b>	<b>Porcentaje de <i>Hándicap</i> Recomendado</b>
Juego por golpes	Individual	95%
	Stableford Individual	95%
	Par/Bogey Individual	95%
	Resultado Máximo Individual	95%
	Four Ball	85%
	Four Ball Stableford	85%
	Four Ball Par/Bogey	90%
Juego por Hoyos	Individual	100%
	Four Ball	95%
Otras	Foursomes	50% del <i>Hándicap</i> combinado del equipo
	Greensomes	60% <i>Hándicap</i> bajo + 40% <i>Hándicap</i> alto
	Pinehurst/Chapman	60% <i>Hándicap</i> bajo + 40% <i>Hándicap</i> alto
	Mejor 1 de 4 juego por golpes	75%
	Mejores 2 de 4 juego por golpes	85%
	Mejores 3 de 4 juego por golpes	100%
	4 de 4 juego por golpes	100%
	Scramble (4 jugadores)	25% bajo/20%/15%/10% alto
	Scramble (3 jugadores)	30% bajo/20%/10% alto
	Scramble (2 jugadores)	35% bajo/15% alto
	Resultado total de 2 juego por hoyos	100%
	Mejor 1 de 4 Par/Bogey	75%
	Mejores 2 de 4 Par/Bogey	80%
	Mejores 3 de 4 Par/Bogey	90%
4 de 4 Par/Bogey	100%	

Se podrán ajustar los porcentajes para diferentes números de participantes y/o distribución de los participantes (ver Aclaración C/1).

Competiciones *Hándicap*:

En las competiciones organizadas el Comité debería especificar *el porcentaje de hándicap* dentro de las Condiciones de la Competición.

En general, después de aplicar *el porcentaje de hándicaps* en las modalidades de juego por golpes, el jugador recibe su *Hándicap de Juego* completo.

En general, después de aplicar *el porcentaje de hándicaps* en las modalidades del juego por hoyos, el jugador con el *Hándicap de Juego* más bajo juega con cero con respecto a los otros jugadores. Los demás jugadores reciben la diferencia entre su propio *Hándicap de Juego* y el del jugador con el *Hándicap* más bajo.

Hándicaps de Juego Plus:

Salvo que el Comité lo especifique de otra manera, los jugadores con un *Hándicap* plus dan golpes al campo empezando en el hoyo con *hándicap* 18. Por ejemplo, un jugador con un *Hándicap de Juego* de +2 daría golpes al campo en los hoyos de *hándicap* 18 y 17.

Cuando se aplican los *porcentajes de Hándicaps*, un jugador con un *Hándicap de Juego* plus sube hacia cero, incluyendo el redondeo. Esto es para mantener la misma diferencia relativa entre *Hándicaps* de Juego.

Hoyos Extras:

Los porcentajes de *Hándicap* están diseñados para crear la equidad sobre 9 o 18 hoyos. Las Condiciones de la Competición deberían especificar donde se aplicarían los puntos de *hándicap* si fuese necesario jugar más hoyos para determinar el ganador u otros puestos en la clasificación (ver la Guía Oficial de las Reglas de Golf, Procedimientos de Comité, Sección 5A(6)).

**APÉNDICE C Aclaraciones:**

**C/1 – Impacto del Número de Inscritos en el Porcentaje de Hándicap**

El número de participantes y la distribución de los mismos impactan en la equidad y pueden tenerse en cuenta a la hora de determinar los porcentajes de *hándicap* para una competición específica, especialmente en modalidades individuales del juego por golpes.

El *porcentaje de hándicap* recomendado para todas las modalidades individuales del juego por golpes se establece en el 95% para competiciones netas con participación media, que es entre 30 y 100 jugadores. No obstante, se podría considerar un porcentaje de 100% cuando hay menos de 30 participantes. De la misma manera, si hay un alto porcentaje de jugadores con *hándicap* alto se podría considerar un porcentaje de *hándicap* más bajo (por ejemplo 90% en vez de 95%).

La siguiente table indica como podrían modificarse los porcentajes de *hándicap* recomendados en modalidades individuales del juego por golpes en base al número y naturaleza de los participantes:

**Porcentajes de Hándicap Recomendados con respecto al 95%**

	Distribución de participantes (Rango de <i>Hándicaps</i> )		
Número de participantes	Más jugadores con <i>hándicap</i> bajo	Distribución normal	Más jugadores con <i>hándicap</i> alto
Bajo (<30 jugadores)	Mayor	Mayor	Igual
Medio (30-100 jugadores)	Mayor	Igual	Menor
Alto (>100 jugadores)	Igual	Igual	Menor

Como alternativa, los Comités podrían considerar hacer sus competiciones por categorías o por turnos, con diferentes rangos de *hándicap* compitiendo por diferentes premios.

### C/2 Ejemplos de cómo Asignar Golpes en Competiciones *Hándicap* Cuando se Aplican Porcentajes de *Hándicap*

		<i>Hándicap de Juego</i>		
Jugador	<i>Hándicap de Campo</i>	Porcentaje de <i>Hándicap</i> 95% juego por Golpes Individual	Porcentaje de <i>Hándicap</i> 95% juego por Hoyos Individual	Porcentaje de <i>Hándicap</i> 90% juego por Hoyos Cuatro Bolas
A	10	10	10	0
B	18	17	18	7
C	27	26	27	15
D	39	37	39	26

Ejemplo 1: En las competiciones individuales por golpes, se aplica *el porcentaje de hándicap* de 95% al *Hándicap de Campo* de cada jugador, por lo que el jugador A recibe 10 golpes, B recibe 17 golpes, C recibe 26 golpes y D recibe 37 golpes.

Ejemplo 2: En el juego por hoyos individual entre A y B, donde *el porcentaje de hándicap* es 100%, el jugador A juega con 0 y el jugador B recibe 8 golpes.

Ejemplo 3: En el juego por hoyos cuatro bolas, el jugador A jugaría con cero (0) golpes, B recibiría 7 golpes (90% de la diferencia en el *Hándicap de Campo* con respecto a A), el jugador C recibiría 15 golpes (90% de 17) y el jugador D recibiría 26 golpes (90% de 29).

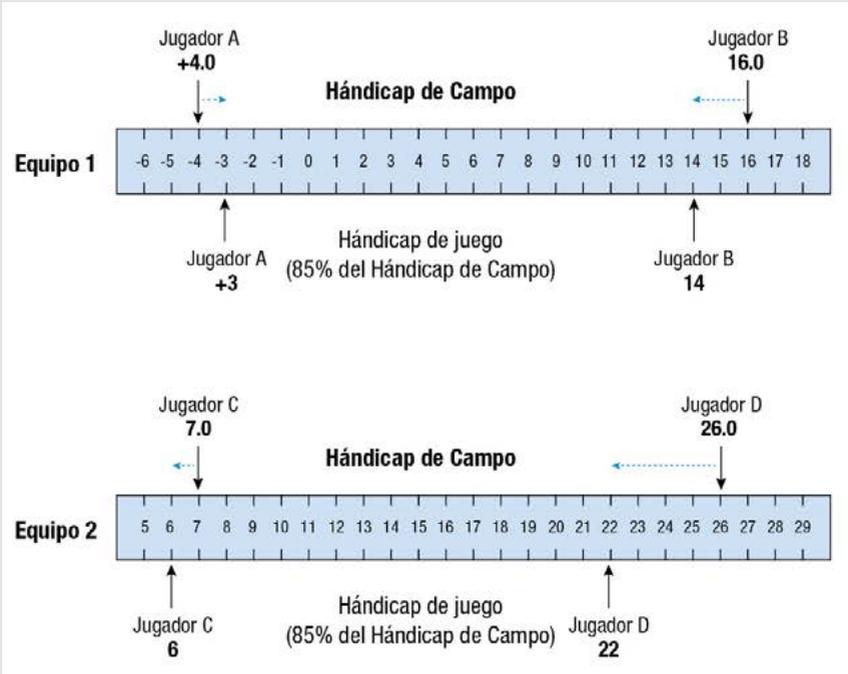
Ejemplo 4: En el juego por hoyos Foursome en el que A and B forman el equipo 1, y C y D el equipo 2, el equipo 2 recibiría 19 golpes (50% de la diferencia entre los *Hándicaps de Campo* combinados de cada equipo).

Notas:

1. Los golpes recibidos en el juego por hoyos Four Ball siguen igual incluso si el jugador con *el hándicap más bajo* no puede jugar.
2. Para facilitar la comprensión, en los ejemplos anteriores *el porcentaje de hándicap* se ha aplicado al *hándicap de campo* redondeado.

**C/3 – Ejemplos de Cómo Asignar Golpes en Competiciones que Juegan Jugadores de *Hándicap Plus* y Cuando se Aplican Porcentajes de *Hándicap***

La siguiente imagen muestra cómo se aplica un *porcentaje de hándicaps* del 85% a dos equipos jugando una competición Stroke Play Mejor Bola con *Hándicap de Campo* de +4 (jugador A), 16 (jugador B), 7 (jugador C) y 26 (jugador D).



El *porcentaje de hándicaps* del 85% resulta en una diferencia de 17 golpes entre los jugadores del equipo 1 y de 16 golpes en el equipo 2. Esto es aproximadamente igual al 85% de la diferencia entre sus *Hándicaps de Campo*; manteniéndose la equidad.

Al aplicar un *porcentaje de hándicap*, cualquier reducción siempre dará como resultado un *hándicap de juego* más cerca de cero, incluso para jugadores con un *Hándicap plus*.

### C/2 Ejemplos de cómo Asignar Golpes en Competiciones *Hándicap* Cuando se Aplican Porcentajes de *Hándicap*

Jugador	<i>Hándicap de Campo</i>	Porcentaje de <i>Hándicap</i> 85% Juego por Golpes Cuatro Bolas	Porcentaje de <i>Hándicap</i> 90% Juego por Hoyos Cuatro Bolas
A	+4	+3	0
B	16	14	18
C	7	6	10
D	26	22	27

1: En el juego por golpes cuatro bolas con un porcentaje de *hándicap* de 85%, el jugador 3 da 3 golpes al campo, B recibe 14 golpes, C recibe 6 golpes y D recibe 22 golpes.

2: En el juego por hoyos cuatro bolas, A juega con 0 golpes, B recibe 18 golpes (90% de la diferencia entre los *hándicaps de campo* con respecto a A), C recibe 10 golpes (90% de 11) y D recibe 27 (90% de 30).

3: En el juego por hoyos Foursome en el que A y B forman el equipo 1, y C y D el equipo 2, el equipo 2 recibiría 11 golpes (50% de la diferencia ente la suma de los *hándicaps de campo* de cada equipo).

# Apéndice D – Revisión de Hándicaps

El proceso de *revisión de hándicaps* da al *Comité de Competición* la capacidad de garantizar que el *Hándicap* de un jugador refleje su habilidad demostrada.

Con el fin de ayudar con este proceso, el Sistema Mundial de *Hándicap* establece una serie de informes, análisis y notificaciones recomendados que se pueden implantar dentro del software de *hándicap* utilizado por los *Comités de Hándicaps* para administrar el *hándicap* de sus *miembros*.

Estas herramientas:

- Identificarán a los jugadores que, de forma repetida, entregan resultados por encima o por debajo de su rango “esperado” de resultados o si existen otras anomalías dentro de la *ficha de actividad* del jugador.
- Aplicará el ajuste recomendado al *Hándicap* de cada jugador identificado, hasta un máximo de 2 golpes.

El ajuste recomendado solo se aplicará a discreción del *Comité de Hándicaps* en base a cualquier otro conocimiento o evidencia que tenga sobre el jugador y su habilidad demostrada.

Las herramientas de la *revisión de hándicaps* comparan el *Hándicap* de los jugadores, sus resultados individuales y las tendencias de los mismos con lo esperado, utilizando.

- El resultado esperado del jugador en su próxima vuelta.
- La desviación estándar esperada de los Diferenciales del jugador.
- El rango de resultados esperado del jugador.

También se tendrá en cuenta el número de resultados anormales en la *ficha de actividad* del jugador como porcentaje del número total. Cuanto mayor sea el número de resultados en la *ficha de actividad* de un jugador, más resultados fuera del rango esperado se necesitan para que el jugador sea objeto de una revisión de *hándicap*.

Otra información a tener en cuenta durante el proceso de *revisión de hándicaps* incluye:

- El *Hándicap* más Bajo actual del jugador.
- El tiempo transcurrido desde que el jugador cumplió su *Hándicap* por última vez.

## Apéndice D

- Número de resultados desde que cumplió su Hándicap por última vez.
- Número de veces y el porcentaje de Diferenciales entregados durante el período de revisión en las que el jugador ha cumplido su Hándicap o por debajo del mismo.
- El número de ajustes por Resultado Excepcional aplicados durante el período de revisión.
- El número de cálculos de Hándicap durante el período de revisión en los que se aplicaron Limitación o Tope.
- La frecuencia de las entregas de resultados del jugador en el último ciclo de 12 meses, o período de tiempo seleccionado, comparado con en ciclo de 12 meses anterior, o período(s) comparativo(s).
- La tendencia del Hándicap del jugador, como diferencias en el nivel de constancia en el Hándicap del jugador en los últimos 12-24 meses.
- Comparación de la media de los Diferenciales en todas las modalidades de juego autorizadas elegidas, cuyos resultados han de ser claramente identificables y debidamente anotados (ver Apéndice B). Por ejemplo, competición contra fuera de competición, juego por golpes contra juego por hoyos, individual contra modalidades por equipos, etc.
- El potencial indicativo del jugador indicado por el mejor 40% de los Diferenciales del jugador durante el período de revisión.
- Cualquier secuencia consecutiva de Diferenciales significativamente por encima o por debajo de la distribución esperada de Diferenciales para el Hándicap del jugador.
- Cualquier resultado o actuación del que se tiene conocimiento, en modalidades de juego no autorizadas.
- Cualquier otro conocimiento que tiene el Comité de Hándicaps con respecto a la habilidad golfística del jugador. Por ejemplo, mejorar después de recibir unas clases de golf, bajando el nivel de juego debido a la frecuencia de juego, la edad, incapacidades, lesiones o enfermedades, etc.
- Porcentaje de resultados válidos entregados en el club del jugador.
- Porcentaje de resultados válidos entregados fuera de competición.
- Porcentaje de resultados válidos entregados en vueltas de 9 hoyos.
- Identificando tendencias de hándicaps relevantes para la consideración del Comité de Hándicaps.
- El tiempo transcurrido desde que el jugador cumplió por última vez su Hándicap.

- Número de resultados desde que un jugador cumplió por última vez su Hándicap.
- Información proporcionada por cualquier otro *club de golf* del que el jugador es miembro.

Notas:

1. Si un *Comité de Hándicaps* considera que es necesario un ajuste de más de 2 golpes al *Hándicap* de un jugador, esto solo debería hacerse en circunstancias excepcionales. Por ejemplo, para un jugador que ha tenido una enfermedad, lesión o discapacidad temporal que haya impactado en su habilidad para jugar con o contra todos los jugadores de forma justa y equitativa (ver Regla 7.1a).
2. El procedimiento de *revisión de hándicaps* puede utilizarse para determinar un ajuste de más de 2 golpes repitiendo el proceso de manera continuada.
3. Al aplicar cualquier ajuste al *Hándicap* de un jugador, es importante que el Comité también considere restablecer su *Hándicap* más Bajo, para permitir una subida posterior de su Hándicap.

# Apéndice E – Asignación del Hándicap de los Hoyos

Las Reglas de Golf estipulan: “El Comité es el responsable de publicar en la tarjeta o en otro lugar visible (por ejemplo, cerca de la salida del primer hoyo) el orden de los hoyos en los que se dan o se reciben los puntos de hándicap” (ver las Reglas de Golf, Procedimientos de Comité), Regla Rule 5I (4)).

Se recomienda que la asignación del *hándicap* de los hoyos se aplique en los 18 hoyos, partido en seis triadas con cada hoyo ordenado según su dificultad con respecto al par. Las Federaciones Autorizadas pueden proporcionar un informe detallando el factor de dificultad que ha sido asignado a cada hoyo derivado del Sistema de *Valoración de Campos*.

La metodología y procedimientos recomendados para determinar una asignación de *hándicap* de los hoyos dentro de la estructura de seis triadas, diseñados para acomodar tanto el juego por golpes como el juego por hoyo, es como sigue:

- Aplicar asignaciones *impares* en los nueve primeros hoyos y *pares* en los nueve segundos. Sin embargo, si los nueve últimos son significativamente más difíciles que los nueve primeros, de acuerdo con la *Valoración de Campo*, se puede cambiar los *pares* a los nueve primeros y los *impares* a los nueve últimos.
- Repartir la asignación del *hándicap* de los hoyos equitativamente por los 18 hoyos de forma que los jugadores que reciben golpes tendrán la oportunidad de utilizar un alto porcentaje de esos golpes antes de haber decidido el resultado del partido.
- Aplicar el *hándicap del hoyo* más bajo (1 o 2) en cada nueve, en la triada del medio. Si no hay ningún hoyo de la triada del medio entre los 6 más difíciles con respecto al par, se puede mover a un hoyo adyacente o al principio de la tercera triada en cada hoyo.
- Aplicar el segundo hándicap del hoyo más bajo (3 o 4) en cada nueve en la primera o la tercera triada, salvo que el hándicap más bajo esté dentro de esa triada.
- Si es posible, evitar hándicaps de los hoyos bajos (6 o menos) en hoyos consecutivos.
- Repetir el procedimiento para la asignación de *hándicap* de los hoyos 19-36 y 37-54.

Estos procedimientos recomendados coinciden con las directrices de las Reglas de Golf, Procedimientos de Comité, Regla 5I (4).

### Asignación de *Hándicap* de Hoyos para el Juego de 9 Hoyos

Los golpes recibidos en una modalidad de 9 hoyo jugada en un campo de 18 hoyos deberían ser en orden ascendente de la asignación de *hándicap* de los hoyos publicada para 18 hoyos. Como alternativa, el *Comité de Competición* puede considerar modificar la asignación de *hándicap* de los hoyos de 1 a 9 con respecto al orden ascendente de la asignación publicada para 18 hoyos.

Para los jugadores con *Hándicap* plus, cuando tienen que dar golpes al campo, esto comienza con el *hándicap del hoyo* más alto publicado para los 9 hoyos, o si el *Comité de Competición* ha asignado *hándicaps* del 1 a 9, empezaría a darlos en el *hándicap* de hoyo 9.

Ejemplos de Asignación de *hándicap* de hoyos:

Ejemplo de asignación de <i>hándicap</i> de hoyos para 18 hoyos																		
Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<i>Hándicap</i> de Hoyos	7	15	5	11	1	13	3	17	9	8	16	6	12	2	14	4	18	10

Ejemplo de una asignación de *hándicap* de hoyo modificada para 9 hoyos:

Ejemplo de una asignación de <i>hándicap</i> de hoyo modificada para 9 hoyos									
Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Hándicap</i> de Hoyos	4	8	3	6	1	7	2	9	5

## Apéndice F – Estableciendo el Par

En las *Reglas del Sistema de Hándicaps* figura el *par* como factor para calcular:

- *Hándicap de Campo.*
- *Doble bogey neto.*
- *Par neto.*

Es importante que se establezca un par preciso para cada hoyo en un campo de golf para hombres y para mujeres y estos valores deben figurar al lado de cada hoyo en la tarjeta.

Se recomienda que el par se establezca para cada hoyo de acuerdo con las siguientes medidas:

<b>Par</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
3	Hasta 240 metros (260 yardas)	Hasta 200 metros (220 yardas)
4	220 a 450 metros (240 a 490 yardas)	180 a 380 metros (200 a 420 yardas)
5	410 a 650 metros (450 a 710 yardas)	340 a 550 metros (370 a 600 yardas)
6	Más de 610 metros (Más de 670 yardas)	Más de 520 metros (Más de 570 yardas)

Nota: Estas directrices asumen una altitud de menos de 610 metros / 2.000 pies por encima del nivel del mar.

Como el *par* refleja el resultado que se espera de un *jugador scratch* en un hoyo dado, también puede ser apropiado tener en cuenta la siguiente información al asignar el par:

- La dificultad de juego del hoyo, incluyendo cualquier factor de corrección de distancia efectiva, como cambios en elevación, lay ups forzados y viento dominante.
- Cuando un hoyo está dentro del rango de dos *pares*, por ejemplo 430 metros (hombres) o 370 metros (mujeres), el par puede ser 4 o 5 dependiendo de la dificultad de este.

- Cuando un hoyo está dentro del rango de dos *pares*, el par se podrá designar con respecto al diseño del hoyo. Por ejemplo, si la longitud de todas las barras de un hoyo en concreto está dentro del rango recomendado para par 4 para hombres, con la excepción de la barra más corta en 250 yardas, se puede designar el hoyo como par 4 porque está diseñado para ser jugado así.

Cuando proceda, se recomienda la estandarización del par en las barras de salida. Por ejemplo, si la longitud de los hoyos de todas las barras en un hoyo específico está dentro del rango recomendado de par 5 para hombres, con la excepción de la barra más corta de 410 yardas, también debería designarse como par 5 si se puede determinar que fue diseñado para jugarse como par 5 para la mayoría de los jugadores que eligen jugar el hoyo desde esa barra. También se puede considerar el juego de barras que más juegan los hombres y las mujeres y el par más común, para hombres y mujeres, en todas las barras de un hoyo.

La estandarización del par ayuda a simplificar:

- El cálculo de número de golpes dados o recibidos cuando los jugadores compiten desde múltiples barras de un hoyo.
- La aplicación constante del doble bogey neto y par neto para determinar el resultado bruto ajustado del jugador en todas las barras de un hoyo.

# Apéndice G – El Campo de Golf, Valor de Campo y Valor Slope

## Medición del Campo, *Valor de Campo* y *Valor Slope* y Modificación de Campos

### a. General

La Federación Autorizada es responsable de determinar los *Valores de Campo* y *Valores Slope* de los campos de golf de su jurisdicción (ver Definición de campo de golf). Se puede asignar un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* a campos de golf 750 yardas (685 metros) para 9 hoyos y 1500 yardas (1370 metros) para 18 hoyos.

Las valoraciones deben ser comprobadas periódicamente y revisadas o reeditadas cuando corresponda. Los campos de golf nuevos pueden cambiar frecuentemente durante los primeros años después de su construcción y se deben volver a valorar antes de los cinco años desde la primera valoración. A partir de entonces, los campos se deben volver a valorar una vez cada diez años.

### b. Medición del Campo

Cada hoyo debe ser medido con precisión de al menos 1 metros (yarda), para cada juego de barras desde una marca fija permanente, de acuerdo con los procedimientos descritos en el Sistema de *Valoración de Campos* y solo por una persona u organización autorizadas, las Federaciones Autorizadas pueden facilitar una copia de los procedimientos de medición a los que están involucrados en el proceso de medición.

### c. Barras de salida

Las barras de salida utilizados para designar cada juego de barras en un campo de golf deberían tener el mismo nombre, color y/o diseño y poderse distinguir de las barras de otras salidas. Se recomienda que la Federación Autorizada facilite directrices a los *clubes de golf* sobre cómo evitar cualquier vinculación con el género o con la edad.

### d. Exhibición de Valores y Par

El *Valor de Campo*, *Valor Slope* y el par de cada juego de barras deben estar al alcance del jugador para que este pueda fácilmente convertir su *Hándicap* en un *Hándicap de Campo* y *Hándicap de Juego* con el fin de entregar un resultado válido.

### e. Valor de Campo y Valor Slope

El *Valor de Campo* y el *Valor Slope* indican la evaluación de la dificultad de juego del campo para el *jugador scratch* y *jugador bogey* en condiciones normales. La distancia efectiva de juego se determina con la medición de cada hoyo, ajustada por el impacto de la rodada, viento, cambios de elevación, altitud, dog-legs y lay-ups forzados. Además de distancia efectiva de juego distancia efectiva de juego se valoran 10 factores de obstáculo en cada hoyo para el *jugador scratch* y para el *jugador bogey*. Estos son, topografía, calle, green como objetivo, recuperabilidad y rough, bunkers, sobrevuelo de áreas de penalización, áreas de penalización laterales, árboles, superficie de green y el factor psicológico. El Sistema de *Valoración de Campos* utiliza tablas, valores, ajustes y fórmulas para calcular los valores finales.

El *Valor de Campo* se calcula desde la distancia efectiva de juego y los factores de obstáculo para los 9 o 18 hoyos designados. El *Valor de Campo* se expresa en golpes con un decimal y representa el resultado esperado del *jugador scratch*. El Valor Bogey representa el resultado esperado del *jugador bogey*. La diferencia entre el *Valor de Campo* y el Valor Bogey se utiliza para determinar el *Valor Slope*. Un campo de golf con una dificultad relativa estándar tiene un *Valor Slope* de 113.

De acuerdo con la definición de las Reglas de Golf, las barras de salida no deberían estar a más de 9 metros (10 yardas) por delante o por detrás de la marca fija correspondiente en cada hoyo. En una vuelta de 18 hoyos, a campo de golf no debería reducirse (o alargarse) en más de 100 metros (100 yardas) de su longitud medida, para garantizar la correcta aplicación del *Valor de Campo* y *Valor Slope* en el cálculo de los *diferenciales* de los jugadores. El valor equivalente para una vuelta de 9 hoyos es 50 yardas (50 metros).

### f. Modificación de Campos

#### (i) Cambios Temporales

El *Comité de Competición* debe notificar a la Federación Autorizada los cambios temporales que se hacen en el campo de golf que pueden afectar al *Valor de Campo*. La Federación Autorizada determinará si los resultados conseguidos en estas condiciones son válidos a efectos de *hándicap* y si es necesario modificar el *Valor de Campo* y el *Valor Slope* temporalmente.

Cuando se ha publicado un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* temporales, esta información tiene que estar a disposición de los jugadores antes de empezar su vuelta.

### Para un campo de 18 hoyos:

Si lo aprueba la Federación Autorizada, el *Comité de Competición* y/o la Federación Autorizada publica un *Valor de Campo* y *Valor Slope* temporales siguiendo el procedimiento establecido a continuación:

- Localizar el juego de barras más cercanas valorados para el género adecuado.
- Determinar la diferencia medida entre las barras que se juegan y las valoradas.
- Para diferencias de menos de 100 metros (100 yardas) no se requiere ajuste y los resultados se pueden entregarse, de otra manera.
- Para diferencias de entre 100 y 274 metros (100 y 300 yardas) se puede utilizar la siguiente tabla para determinar los ajustes necesarios y publicar un *Valor de Campo* y *Valor Slope* temporales.

Se utilizan estas directrices y la tabla de abajo para encontrar el rango de diferencia de medición.

<b>Ajuste de Valores de Hombres</b>			<b>Ajuste de Valores de Mujeres</b>		
<b>Metros [Yardas]</b>	<b>Cambio en el Valor de Campo</b>	<b>Cambio en el Valor Slope</b>	<b>Metros [Yardas]</b>	<b>Cambio en el Valor de Campo</b>	<b>Cambio en el Valor Slope</b>
100 a 110 [100 a 120]	0,5	1	100 a 110 [100 a 116]	0.6	1
111 a 130 [121 a 142]	0,6	1	111 a 122 [117 a 134]	0.7	1
131 a 150 [143 a 164]	0,7	2	123 a 139 [135 a 152]	0.8	2
151 a 170 [165 a 186]	0,8	2	140 a 155 [153 a 170]	0.9	2
171 a 190 [187 a 208]	0,9	2	156 a 172 [171 a 188]	1.0	2
191 a 210 [209 a 230]	1,0	2	173 a 188 [189 a 206]	1.1	2
211 a 230 [231 a 252]	1,1	3	189 a 205 [207 a 224]	1.2	2
231 a 250 [253 a 274]	1,2	3	206 a 221 [225 a 242]	1.3	3
251 a 274 [275 a 300]	1,3	3	222 a 238 [243 a 260]	1.4	3
*Ponerse en contacto con la Federación Autorizada para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).			239 a 254 [261 a 278]	1,5	3
			255 a 274 [279 a 300]	1,6	3
*Ponerse en contacto con la Federación Autorizada para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).					

Nota:

- No debe aplicarse un ajuste que resulte en una longitud menor que la longitud mínima de 750 yardas (685 metros) para 9 hoyos y 1500 yardas (1370 metros) para 18 hoyos.
- Estas directrices asumen una altitud de menos de 610 metros / 2.000 pies por encima del nivel del mar.
- Si las barras no valoradas son más largas que las valoradas, se suman los valores de tabla a los valores de las barras más cercanas valoradas para el género apropiado.
- Si las barras no valoradas son más cortas que las valoradas, se restan los valores de tabla a los valores de las barras más cercanas valoradas para el género apropiado.
- Para las diferencias de más de 274 metros (300 yardas) el juego del día no sería válido a efectos de hándicap, a no ser que la Federación Autorizada determine lo contrario antes de la vuelta o la competición.

Para un campo de 9 hoyos:

Si lo aprueba la Federación Autorizada, el *Comité de Competición* y/o la Federación Autorizada publica un *Valor de Campo* y *Valor Slope* temporales siguiendo el procedimiento establecido a continuación:

- Localizar el juego de barras más cercanos valorados para el género adecuado.
- Determinar la diferencia medida entre las barras que se juegan y las valoradas.
- Para diferencias de menos de 50 metros (50 yardas) no se requiere ajuste y los resultados se pueden entregarse, de otra manera.
- Para diferencias de entre 50 y 137 metros (50 y 150 yardas) se puede utilizar la siguiente tabla para determinar los ajustes necesarios y publicar un *Valor de Campo* y *Valor Slope* temporales.

Se utilizan estas directrices y la tabla de abajo para encontrar el rango de diferencia de medición.

<b>Ajuste de Valores de Hombres</b>			<b>Ajuste de Valores de Mujeres</b>		
<b>Metros [Yardas]</b>	<b>Cambio en el Valor de Campo</b>	<b>Cambio en el Valor Slope</b>	<b>Metros [Yardas]</b>	<b>Cambio en el Valor de Campo</b>	<b>Cambio en el Valor Slope</b>
50 a 69 [50 a 76]	0,3	1	50 a 57 [50 a 62]	0,3	1
70 a 90 [77 a 98]	0,4	2	58 a 73 [63 a 80]	0,4	2
91 a 110 [99 a 120]	0,5	2	74 a 90 [81 a 98]	0,5	2
111 a 130 [121 a 142]	0,6	3	91 a 106 [99 a 116]	0,6	2
131 a 137 [143 a 150]	0,7	3	107 a 122 [117 a 134]	0,7	3
*Ponerse en contacto con la Federación Autorizada para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).			123 a 137 [135 a 150]	0,8	3
			*Ponerse en contacto con la Federación Autorizada para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).		

Nota: Si se juega una combinación de barras. Debe haber un *Valor de Campo* y un *Valor Slope* vigentes para poder entregar un resultado válido. Si el Comité de la Prueba ha utilizado una combinación de barras para una competición, se puede utilizar este procedimiento de valoración temporal pero el procedimiento no sustituye a un *Valor de Campo* y *Valor Slope* formales y permanentes.

## **(ii) Cambios Permanentes**

Un *club de golf* debe notificar a la Federación Autorizada cuando se realizan cambios permanentes en el campo de golf. Los cambios permanentes requieren una revisión por parte de la Federación Autorizada del *Valor de Campo* y *Valor Slope* para determinar si es necesaria una revaloración.



VI

# Guía Local para los Comités de Competición



# GLCC DEFINICIONES

## Campo corto

Es un campo cuya longitud total de los 18 hoyos de la vuelta estipulada desde los tees habituales de competiciones para hombres (normalmente Amarillas) tiene menos de 2.750 metros, independientemente del par que tenga el campo.

## Categorías de Hándicap

Los hándicaps se agrupan en las siguientes categorías de hándicap:

Categorías de Hándicap	Hándicap
1	Menor o igual a 4.4
2	4.5 - 11.4
3	11.5 - 18.4
4	18.5 - 26.4
5	26.5 - 36.0
6	36.1 - 54.0

## Comité de Campos y Hándicaps de la RFEG

Es la entidad designada por la Junta Directiva de la RFEG para desarrollar, mantener y vigilar la correcta aplicación del Sistema Mundial de Hándicaps por los distintos componentes del mismo.

## Marca fija

Es el punto en una plataforma de salida desde el cual se ha medido la longitud de un hoyo y debe indicarse mediante una marca permanente visible. Salvo que exprese lo contrario la RFEG, la marca fija debería colocarse en un costado, al menos cuatro metros delante del fondo de la misma y preferentemente en el centro de la plataforma de salida.

**No presentado**

Es cualquier vuelta para la que no se juega ningún golpe.

**Real Federación Española de Golf (RFEG)**

Es una organización de golf nacional afiliada a la EGA y autorizada por la USGA y el R&A para actuar en representación de ellos en la administración del Sistema Mundial de Hándicaps en el Estado Español.

**Resultado no entregado (RNE)**

Es cualquier vuelta en la que un jugador habiéndola iniciado, no entrega la tarjeta.

**Retirado**

Es una vuelta que no se ha completado por un motivo válido.

**Servidor Central de Hándicaps (SCH)**

Es una aplicación informática en la que se almacenan todos los datos deportivos de todos los jugadores federados por la RFEG, así como sus datos referentes a los resultados obtenidos y enviados al mismo por los *clubes de golf*.

# GLCC I. FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP

## REGLA GLCC 1: OBJETIVO Y AUTORIZACIÓN; OBTENER UN HÁNDICAP

### GLCC 1.1 Objetivo del sistema mundial de Hándicaps

### GLCC 1.2 Autorización para utilizar el sistema mundial de Hándicap

La RFEG es la autorizada por la USGA y el R&A para la utilización del Sistema Mundial de Handicaps y el Sistema de *Valoración de Campos*. Todos los *miembros* de la RFEG (Federaciones Autonómicas, Clubes y Federados) podrán utilizar el Sistema Mundial de Handicaps mientras estén federados en la RFEG. Causar baja en la RFEG impide la utilización del Sistema Mundial de Hándicaps parcial o totalmente, reservándose la RFEG las acciones legales que considere oportunas para salvaguardar los derechos de sus *miembros*.

### GLCC 1.3 Responsabilidades del jugador, *Comité de Competición y RFEG*

Además de las responsabilidades establecidas anteriormente se añaden las siguientes:

(i) Jugador

Se espera que el jugador:

- Conozca su hándicap, el cual puede consultar en la web y la aplicación móvil de la RFEG o preguntando en su club.

(ii) Club de Golf/Comité de Competición

- Consulte la vigencia de las licencias de los jugadores inscritos en todas sus competiciones y notifique a los interesados en caso de que la misma esté de baja.
- Consulte el *hándicap* en el SCH de todos los inscritos en una competición, el mismo día que se celebre.
- Envíe todos los resultados, incluidos los incompletos, al SCH en el mismo día de celebración de la vuelta.

- En caso de detectar un error en el envío de resultados deberán subsanarlo a la mayor brevedad posible volviendo a enviar todos los resultados de la prueba afectada.
- Guarde todas las tarjetas válidas a efectos de hándicaps (competición y RFC) durante un año.
- En caso de disponer de un campo de golf, deberá mantener la dificultad con la que el campo fue valorado o en su defecto avisará a la RFEG de las modificaciones que afecten a dicha dificultad.

(iii) Federación Autonómica de Golf

- Asigne un comité para realizar las tareas encomendadas. Este comité podrá combinarse con otro comité con funciones similares si se considera apropiado.
- Ratifique las asignaciones y revisiones de *hándicap* de los federados por clubes sin campo de su jurisdicción.
- Asuma las responsabilidades como *Club de Golf/Comité de Competición* de aquellas competiciones que organice directamente.
- Asuma las responsabilidades como *Club de Golf/Comité de Competición* sobre sus federados independientes.

**GLCC 1.4 Cómo obtener un Hándicap**

GLCC 1.4a Federarse por un *Club de Golf*

GLCC 1.4b Designación de un Club

Un jugador no podrá cambiarse de club más de una vez al año.

# GLCC II. RESULTADOS PARA HÁNDICAP

<b>Modalidad de Juego</b>	<b>Tipo de Vuelta</b>	<b>Número de Hoyos</b>
Juego por Golpes	Copa Canadá - competición organizada	18

### REGLA GLCC 2 – RESULTADOS VÁLIDOS A EFECTOS DE HÁNDICAP

#### GLCC 2.1 Validez de los Resultados

Con el fin de mantener las características de juego del campo las barras de salida que se utilizan para indicar el área de salida no se colocarán a más de 20 metros de la marca fija (tanto por delante como por detrás). En total el campo no se podrá modificar en más de 100 metros para vueltas de 18 hoyos y de 50 metros para vueltas de 9 hoyos.

Para que un federado pueda actuar de marcador deberá tener o haber tenido hándicap.

La temporada activa para todo el territorio nacional es el año entero no habiendo por tanto temporada inactiva en España.

#### GLCC 2.1a Jugar bajo una Modalidad de Juego Válida

Además de las modalidades autorizadas que aparecen en el libro de las Reglas del Sistema de Handicap, serán modalidades de juego válidas las siguientes:

En el caso de los jugadores profesionales con *hándicap* para que una vuelta en modalidad Mejor Bola pueda ser considerada válida, además de los requisitos especificados para las vueltas en esta modalidad (ver 5.1a), su compañero también deberá tener *hándicap* (sea profesional o amateur).

Para las vueltas jugadas fuera de España, el jugador deberá entregar a su club la siguiente información:

- Fecha y hora en la que se empezó a jugar la vuelta.
- Tarjeta (se admitirá una foto de la misma).
- Indicación de las barras de salida jugadas y su valoración (*Valor de Campo* y *Valor Slope*).
- ASC del día (las siglas en inglés son PCC).
- Documento que acredite la vuelta (por ejemplo: firma y sello del club en la tarjeta o si se tratara de una competición organizada por la propia federación, una clasificación o livescroing).

Para admitir vueltas jugadas fuera de España en modalidades no autorizadas por la RFEG, el jugador deberá presentar, además de la información detallada en el punto anterior, una *ficha de actividad* de la federación nacional en la que se jugó la vuelta en la que figure dicha vuelta.

Los RFC serán válidos a efectos de *hándicap* para jugadores con *hándicap* por encima de 4.4, con nivel mayor o senior, siempre y cuando la longitud y dificultad del campo se haya mantenido acorde a la valoración del mismo. Se admitirán un máximo de un RFC por mes.

Para facilitar que los jugadores puedan entregar el mayor número de vueltas posibles, se recomienda a los comités de competición que no impongan requisitos añadidos para la entrega de RFC.

GLCC 2.1b Jugar con las Reglas de Golf

## **GLCC 2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido**

GLCC 2.2a Para un Resultado de 18 hoyos

GLCC 2.2b Para un resultado de 9 hoyos

### REGLA GLCC 3 – AJUSTE A LOS RESULTADOS DE LOS HOYOS

#### GLCC 3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap

GLCC 3.1a Antes de Haber Asignado un Hándicap

GLCC 3.1b Después de Haber Asignado un Hándicap

Los jugadores federados en la RFEG no ajustarán los resultados de los hoyos al doble bogey neto máximo (es decir, siempre entregarán el resultado bruto, hoyo por hoyo) ya que esto se realizará automáticamente en el SCH.

#### GLCC 3.2 Cuando no se Juega un Hoyo

Cuando un jugador se retira por el motivo que sea, el jugador deberá entregar la tarjeta al *comité de competición*, debidamente firmada por él mismo y el marcador. El jugador deberá expresar sus motivos al *comité de competición*.

El *comité de competición* enviará la tarjeta (incompleta) al SCH junto con el resto de tarjetas de la competición. Si el *comité de competición* descalifica al jugador la vuelta se procesará como un Descalificado con Resultado y si no se le descalifica como un resultado válido.

Si el jugador considera que los motivos para retirarse eran válidos deberá comunicarlo por escrito a la federación en un plazo inferior a 5 días de la fecha en la que se jugó la vuelta, exponiendo sus motivos. Si la RFEG considera que el motivo para retirarse fue válido, la vuelta se completará de acuerdo a lo establecido en las reglas del Sistema Mundial de Hándicaps (ver Regla 3.2). no será válida a efectos de *hándicap* para el jugador y se quitará de su *ficha de actividad* (aunque se mantendrá en su historial como resultado no válido). Si la RFEG considera que el motivo es no válido, la vuelta se mantendrá tal y como fue procesada por el *comité de competición*.

#### GLCC 3.3 Cuando se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo termina

### REGLA GLCC 4 – ENTREGAR UN RESULTADO

#### GLCC 4.1 Información Necesaria para la *Ficha de Actividad*

GLCC 4.1a General

Para poder incluir los resultados en orden cronológico es muy importante saber no solo el día en que se juega la vuelta si no también la hora a la que se empezó a jugar.

Los resultados a efectos de *hándicap* se registrarán hoyo a hoyo en el SCH para poder recalcular exactamente el hándicap de los jugadores. Sólo se aceptarán resultados brutos ajustados o stableford a aquellos jugadores que traigan una *ficha de actividad* mantenida en otra Federación Nacional, para importar esas vueltas en la *ficha de actividad* mantenida en el SCH.

A la hora de enviar un resultado al SCH se deberá consignar la fecha y la hora a la que comenzó la vuelta.

El *comité de competición* utilizará el SCH para incluir los resultados en la *ficha de actividad* del jugador, no permitiéndose ningún ajuste manual para adecuar el handicap del jugador a un resultado.

#### GLCC 4.1b Para Resultados Antes de Asignar un Hándicap

El *comité de competición* deberá enviar junto con el formulario de asignación de hándicap, la tarjeta con la que se acredita que el jugador tiene el nivel suficiente para asignarle hándicap y el justificante del pago en caso de que sea necesario (federados mayores y seniors).

### **GLCC 4.2 Quién Debe Entregar un Resultado**

El jugador es responsable de entregar la tarjeta debidamente certificada, por él mismo y el marcador, al *comité de competición* al finalizar su vuelta.

Aquellos jugadores que reiteradamente no entreguen la tarjeta, además del ajuste de penalización correspondiente, podrán ser objeto de sanción.

### **GLCC 4.3 Plazo para Entregar un Resultado**

El *comité de competición* es responsable de enviar las tarjetas entregadas al SCH dentro del día en el que se entregó la tarjeta.

### **GLCC 4.4 Certificación de un Resultado**

### **GLCC 4.5 Número de Resultados Necesarios para el Hándicap Inicial**

Para poder asignar un primer hándicap, el jugador debe cumplir en su primera vuelta el hándicap máximo. Si no lo consigue, esa vuelta no se tendrá en cuenta a efectos de hándicap.

# GLCC III. CÁLCULO DE HÁNDICAP Y ACTUALIZACIÓN DEL HÁNDICAP

## REGLA GLCC 5 – CÁLCULO DEL HÁNDICAP

Todos los cálculos referentes a la determinación del nuevo *hándicap del jugador* los hará el Servidor Central de Hándicaps, ni el club, ni el jugador deben hacer ningún ajuste ni ningún cálculo.

### GLCC 5.1 Cálculo del *Nivel Jugado*

#### GLCC 5.1a Para un Resultado de 18 hoyos

El *nivel jugado* en un RFC de 18 hoyos no podrá ser inferior a 4.5.

#### GLCC 5.1b Para un Resultado de 9 hoyos

El *nivel jugado* en un RFC de 9 hoyos no podrá ser inferior a 4.5.

La RFEG no dará Valor de Campo y Valor Slope a campos con menos de 9 hoyos.

#### GLCC 5.1c Redondear Niveles Jugados Negativos

### GLCC 5.2 Calcular un Hándicap

#### GLCC 5.2a Con Menos de 20 Resultados

El *comité de competición* prestará especial detalle a los jugadores que obtienen hándicap por primera vez de cara a monitorizar la evolución de su nivel de juego y de si éste se refleja en su hándicap. Si no es así deberán realizar una revisión de hándicap en cuanto tengan evidencia de su verdadero nivel de juego.

Se amplía la necesidad de aprobación por parte de la RFEG para asignar un hándicap inicial de 4.5 o inferior.

#### GLCC 5.2b Con 20 resultados

Para aquellos jugadores que hubieran estado federados por la RFEG con anterioridad y se guarde un historial de resultados en el SCH, se utilizarán todos los resultados guardados a partir del 1 de enero de 2014 para el cálculo del hándicap, independientemente del tiempo que haya transcurrido desde la última vuelta almacenada. El *comité de competición* del club del jugador deberá realizar, si tiene evidencias suficientes, una revisión de hándicap para actualizar el *hándicap del jugador*.

GLCC 5.2c Para Hándicap Plus

### **GLCC 5.3 Hándicap Máximo**

### **GLCC 5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap**

### **GLCC 5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap**

Cuando un jugador cause baja de la RFEG, la información referente a su actividad golfística se mantendrá en el SCH con visos a ser utilizada si volviera a federarse.

### **GLCC 5.6 Ajuste Según Condiciones**

### **GLCC 5.7 Hándicap Más Bajo**

### **GLCC 5.8 Límite de Subida de Hándicap**

### **GLCC 5.9 Entregar un Resultado Excepcional**

Los resultados obtenidos bajo la modalidad válida de Four Ball y/o en campo corto no generarán ajuste por resultado excepcional.

Cuando un resultado genera un ajuste por resultado excepcional se ajusta ese resultado y todos los posteriores que son incluidos en el cálculo del hándicap.

Para que un *comité de competición* pueda anular un ajuste por resultado excepcional, deberá pedir autorización a la RFEG.

## **REGLA GLCC 6 –CÁLCULO DEL HÁNDICAP DE CAMPO Y DEL HÁNDICAP DE JUEGO**

### **GLCC 6.1 Cálculo del *Hándicap de Campo***

GLCC 6.1a Para una vuelta de 18 hoyos

GLCC 6.1b Para una vuelta de 9 hoyos

### **GLCC 6.2 Cálculo del *Hándicap de Juego***

GLCC 6.2a Cálculo Estándar

GLCC 6.2b Cálculo Cuando se Utilizan Varias Barras de Salida con Diferentes Pares en Una Competición

# GLCC IV. ADMINISTRACIÓN DEL HÁNDICAP

## REGLA GLCC 7 – ACCIONES DEL COMITÉ

### GLCC 7.1 *Comité de Competición*

#### GLCC 7.1a Revisión y Ajuste de Hándicaps

El *comité de competición* podrá realizar la revisión de hándicap a aquellos jugadores que estén federados por su *club de golf*.

También podrá en base a competiciones jugadas en su club (incluso las que no sean válidas a efectos de hándicap) proponer a la RFEG bajar el hándicap de aquellos jugadores que no estén federados por su *club de golf*.

La RFEG deberá aprobar las revisiones de handicap de un *comité de competición* cuando éste proponga:

- Congelar el hándicap de un federado por su *club de golf*.
- Subir mediante *revisión de hándicaps* más de 5 puntos el *hándicap* de un jugador.
- Bajar mediante *revisión de hándicaps* por debajo de 4.5 el *hándicap* de un jugador.
- Revisar el *hándicap* de un jugador con hándicap 4.5 o inferior.

#### GLCC 7.1b Aplicar un *Ajuste por Penalización*

Aquellos jugadores que no entreguen su tarjeta o sean descalificados, y su resultado no sea válido a efectos de hándicap, tendrán un ajuste de penalización de 0.2. El *comité de competición* deberá enviar al SCH la información correspondiente al jugador y el ajuste se realizará automáticamente en el SCH.

En cualquier caso, para considerar que hay un motivo válido para no entregar un resultado, el jugador deberá entregar la tarjeta al *comité de competición* que la enviará al SCH con la información correspondiente. En este caso, para anular el resultado se deberá seguir el procedimiento especificado en GLCC 3.2 para jugadores retirados.

### GLCC 7.1c Suspensión de un Hándicap

La potestad de suspender un hándicap es exclusiva de la RFEG. Los comités de competición deberán informar a la RFEG de aquellas actuaciones que contravengan la reglamentación en vigor, especialmente aquellas que incumplan los principios básicos del Sistema Mundial de Hándicaps.

### GLCC 7.1d Restauración de un Hándicap

## **GLCC 7.2 Comité de la Prueba**

### GLCC 7.2a Condiciones de la Competición

El Sistema Mundial de Hándicaps establece el hándicap máximo en 54.0. El motivo principal es permitir que más gente tenga acceso a un handicap y con ello ser capaces de evaluar cómo evoluciona su nivel de juego. Éstos hándicaps no están pensados para la competición. Por ello se recomienda a los comités de competición, que en sus competiciones se limite el *hándicap de juego* al *hándicap de juego* de un jugador con hándicap 30,0 para ambos sexos.

### GLCC 7.2b Otras Acciones

En caso de suspender una vuelta, el *comité de competición* deberá informar a la RFEG.

# Índice

	Regla	Página
<b>Ajuste por Penalización</b>		
– Aplicar un Ajuste por Penalización	7.1b	80
– El Resultado es Identificable	7.1b(ii)	81
– Ganar una Ventaja Injusta	7.1b(ii)	81
– No Hay un Motivo Válido para No Entregar un Resultado	7.1b(ii)	81
– Sí Hay un Motivo Válido para No Entregar un Resultado	7.1b(i)	80
<b>Ajuste Según Condiciones (PCC)</b>		
– Cálculo del Hándicap	5.6	59
– Cálculo del Nivel Jugado	5.1	50
– Cálculo de un PCC Exclusivo para una Competición	5.6/3	61
– Cálculo Diario del PCC	5.6	59
– En un Club de Golf con 27 hoyos	5.6/6	62
– Jugadores Elegibles	5.6/1	60
– Más de un PCC en el mismo día	5.6/2	61
– Mínimo de 8 Resultados Válidos	5.6	59
– Plazo para entregar un Resultado	4.3	46
– Rango de valores del PCC	5.6	59
– Resultados de 9 hoyos	5.1b	52
– Resultado en el Extranjero entregado al Club	5.6/5	62
<b>Campo de Golf</b>		
– Barras de Salida	Apéndice G	112
– Cambios Temporales	Apéndice G	112
– Medida del Campo	Apéndice G	112
– Modificaciones	Apéndice G	112
– Publicación del Valor de Campo y Par	Apéndice G	112
– Valor de Campo	Apéndice G	112
– Valor Slope	Apéndice G	112
<b>Certificación de Resultados</b>		
– Revisión entre Jugadores	4.4	47

	Regla	Página
<b>Club</b>		
– Comité de Competición	7.1	76
– Designación de un Club	1.4b	25
– Ficha de Actividad	Apéndice A	86
– Hándicap	Apéndice A	86
– Jurisdicción	1.4b/3	26
<b>Club de Golf</b>		
– Adjudicando el Par	Apéndice A	86
– Club	1.4b	25
– Comité de Competición	1.3(ii)	23
– Federarse por un Club	1.4a	24
– Responsabilidad de publicar el resultado	5.4/2	58
<b>Comité de Competición</b>		
– Acciones del Comité	7	76
– Adjudicar el Par	Apéndice A	86
– Ajustar el Hándicap del Jugador	7.1a(ii)	77
– Aplicar un Ajuste por Penalización	7.1b	80
– Condiciones de la Competición	7.2a	83
– Restauración de un Hándicap	7.1d	82
– Revisión de Hándicap	7.1a	78
– Suspensión del Envío de Resultados	7.2b	84
– Suspensión del Hándicap	7.1c	82
<b>Diferencial/Nivel Jugado</b>		
– Cálculo del Nivel de Juego	5.1	50
– Resultados de 9 hoyos	5.1b	52
– Resultados de 18 hoyos	5.1a	50
– Resultado Excepcional	5.9	65
<b>Distribución del Hándicap de los Hoyos</b>		
– Aplicar más de 18 Puntos de Hándicap Recibidos	Apéndice E	108
– Distribución del Hándicap de los Hoyos	Apéndice E	108
– Distribución del Hándicap de los Hoyos en 9 hoyos	Apéndice E	108
– Procedimientos del Comité	Apéndice E	108
– Puntos de Hándicap	6	70
– Sistema de <i>Valoración de Campos</i>	Apéndice G	112

	Regla	Página
<b>Doble Bogey Neto</b>		
– Resultado Máximo del Hoyo	3.1b	39
<b>Entregando un Resultado</b>		
– Entregar el Resultado Hoyo por Hoyo	4.1a(ii)	45
– Entregar un Resultado	4	44
– No se Juega un Hoyo	3.2	40
– Plazo para Entregar un Resultado	4.3	46
– Quien Debe Entregar un Resultado	4.2	46
– Resultado No Entregado	7.1b	80
– Se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo termina	3.3	43
– Vueltas Incompletas	3.2	40
<b>Federación Autorizada</b>		
– Adjudicar el Par	Apéndice A	86
– Federación Autónoma	1.3(iii)	23
– Federación Multinacional	1.3(v)	24
– Federación Nacional (RFEG)	1.3(iv)	23
– Jurisdicción	1.3(iv/v)	23/24
– Responsabilidades	Apéndice A	86
<b>Federado</b>		
– Federarse por un Club de Golf	1.4a	24
– Miembro de más de un Club de Golf	1.4b/3	26
<b>Ficha de Actividad</b>		
– Club	Apéndice B	92
– Comité de Competición	Apéndice B	92
– Datos necesarios para la Ficha de Actividad	Apéndice B	92
<b>Hándicap</b>		
– Acciones del Comité de Competición	7	76
– Ajustes	5.2a	54
– Caducidad de los Resultados	5.5	58
– Cálculo del Nivel Jugado	5.1	50
– Calcular un Hándicap	5.2	54
– Con 20 Resultados	5.2b	56
– Habilidad Demostrada	5	50
– Hándicap Inicial	4.5	48
– Hándicap Más Bajo	5.7	63
– Hándicap Máximo	5.3	57

	<b>Regla</b>	<b>Página</b>
– Hándicap Plus	5.2c	56
– Límite	5.8(i)	64
– Menos de 20 Resultados	5.2a	54
– Pérdida del Hándicap	5.5	58
– Responsabilidades de las partes	Apéndice A	86
– Tope	5.8(ii)	64
<b>Hándicap de Campo</b>		
– Hándicap de Campo de 9 hoyos	6.1b	71
– Hándicap de Campo de 18 hoyos	6.1a	70
– Hándicap de Campo de 18 hoyos basado en valoraciones de 9 hoyos	6.1a	70
– Hándicap de Juego	6.2	72
– Jugadores con Hándicap Plus	Apéndice C	98
– Porcentaje de Hándicap	Apéndice C	98
– Puntos de Hándicap dados (Jugadores con Hándicap Plus)	Apéndice C	98
– Puntos de Hándicap recibidos	Apéndice E	108
– Valor de Campo	Apéndice G	112
– Valor de Campo y Par	6.1	70
– Valor Slope	Apéndice G	112
<b>Hándicap de Juego</b>		
– Cálculo del Hándicap de Juego	6.2	72
– Hándicap de Campo	6.1	70
<b>Hándicap Más Bajo</b>		
– 20 Resultados Válidos	5.7	63
– Ficha de Actividad	5.7	63
– Plazo	5.7/1	63
Jugador Bogey	Apéndice G	112
Jugador Scratch		
– Hándicap	5.2	54
– Valor de Campo	Apéndice G	112
– Valor Slope	Apéndice G	112
<b>Jurisdicción</b>		
– Autorización para Usar las Reglas del Sistema de Hándicap	1.2	22
– Dentro de la Jurisdicción del Jugador	2.1a	30
– Federación Autorizada	1.3	22

	<b>Regla</b>	<b>Página</b>
– Fuera de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(ii)	30
– Marcas Registradas del SMH	1.2	22
<b>Límite</b>	5.8(i)	64
<b>Mecanismo de Limitación</b>		
– Hándicap Más Bajo	5.7	63
– Limitación	5.8(i)	64
– Tope	5.8(ii)	64
<b>Modalidades de Juego Válidas</b>		
– 9 hoyos	2.2b	37
– 18 hoyos	2.2a	36
– Competición Organizada	2.1a	30
– Contra Par	2.1a	30
– Dentro de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(i)	30
– Fuera de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(ii)	30
– Juego por Golpes Individual	2.1a	30
– Porcentaje de Hándicaps	Apéndice C	98
– Resultado Fuera de Competición	2.1a	30
– Resultado Máximo	2.1a	30
– Stableford	2.1a	30
<b>Par</b>		
– Asignando el Par	Apéndice F	110
– Distribución de los Hándicaps de los Hoyos	Apéndice E	108
– Longitud de los Hoyos	Apéndice F	110
<b>Par Neto</b>		
– Cuando no se Juega un Hoyo	3.2	40
<b>Porcentaje de Hándicaps</b>		
– Competiciones Hándicap	Apéndice C	98
– Hándicap de Campo	6.1	70
– Hándicap de Juego	6.2	72
– Hándicap de Juego Plus	Apéndice C	98
– Hoyos extra (Desempates)	Apéndice C	98
– Modalidad de Juego	Apéndice C	98
– Puntos de Hándicap Recibidos/Dados al campo para Jugadores Plus	Apéndice C/3	103
<b>Reglas de Golf</b>		
– Certificación de un Resultado	4.4	47
– Distribución del Hándicap de los Hoyos	Apéndice E	108

	<b>Regla</b>	<b>Página</b>
– Validez de los Resultados	2.1	28
<b>Reglas del Sistema de Hándicap</b>		
– Autorización para usar el SMH	1.2	22
<b>Resultado Bruto Ajustado</b>		
– Antes de Haber Asignado un Hándicap	3.1a	38
– Cuando No se Juega un Hoyo	3.2	40
– Cuando se Comienza un Hoyo pero el Jugador no lo Termina	3.3	43
– Después de Haber Asignado un Hándicap	3.1b	39
– Doble Bogey Neto	3.1b	39
– Resultado Máximo del Hoyo	3.1	38
<b>Resultado Excepcional</b>		
– Ajuste del Hándicap	7.1a(ii)	77
– Comité de Competición	7.1	76
– Ficha de Actividad	Apéndice B	92
– Nivel Jugado/Diferencial	5.9	65
– Para Asegurarse que el Efecto del Ajuste se Mantiene	5.9	65
– Reducción	5.9	65
– Revisión de Hándicap	7.1a	76
<b>Resultado Máximo del Hoyo</b>		
– Antes de Haber Sido Asignado un Hándicap	3.1a	38
– Después de Haber Sido Asignado un Hándicap	3.1b	39
– Doble Bogey Neto	3.1b	39
<b>Resultado Válido</b>		
– Certificación de un Resultado	4.4	47
– Jugar con las Reglas de Golf	2.1b	34
– Mínimo Número de Hoyos	2.2a/2.2b	36/37
– Modalidad de Juego Válida	2.1a	30
– Tees o Greens provisionales	2.1/3	29
– Temporada activa	2.1	28
<b>Revisión de Hándicap</b>		
– Ajustar un Hándicap	7.1a(ii)	77
– A Petición del Jugador	7.1a(i)	76
– Comité de Competición	7.1	76
– Congelar un Hándicap	7.1a(ii)	77
– Jugador Lesionado	7.1a/2	80

	<b>Regla</b>	<b>Página</b>
– Otro Club solicita el Ajuste	Apéndice D	105
<b>Revisión entre Jugadores</b>		
– Certificación de un Resultado	4.4	47
– Ficha de Actividad	Apéndice B	92
<b>Temporada Activa</b>	2.1	28
<b>Temporada Inactiva</b>	Apéndice A	86
<b>Tipo de Resultado</b>	Apéndice B	92
<b>Tope</b>	5.8(ii)	64
<b>Valor de Campo</b>		
– Distancia Efectiva de Juego	Apéndice G	112
– Distancia Medida del Campo de Golf	Apéndice G	112
– Hándicap de Campo	6.1	70
– Jugador Bogey	Apéndice G	112
– Jugador Scratch	Apéndice G	112
– Obstáculos	Apéndice G	112
– Otorgando un Valor de Campo y Valor Slope	Apéndice G	112
– Valor Bogey	Apéndice G	112
– Valor Slope	Apéndice G	112
<b>Valor Slope</b>		
– El Campo de Golf	Apéndice G	112
– Hándicap de Campo	6.1	70
– Publicación de Valoraciones	Apéndice G	112
– Puntos de Hándicap Recibidos	6	70
– Valor Bogey	Apéndice G	112
– Valor de Campo	Apéndice G	112

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas

# Notas