

R.F.E.G.



LIBRO VERDE

INDICE 2		LIBRO VERDE 24/03/2021
--------------------	---	----------------------------------

INDICE

CAPITULO I - CONCEPTOS Y DEFINICIONES

1. Federación:
 - 1.1. Federación Nacional.
 - 1.2. Federación Autonómica.

2. Clubs y campos de golf:
 - 2.1. Club de golf.
 - 2.2. Campo de golf.
 - 2.3. Recorrido.
 - 2.4. Hoyo.
 - 2.5. Par de un hoyo.
 - 2.6. Par estándar.
 - 2.7. Valor de campo.
 - 2.8. Valoración slope.
 - 2.9. Índice de puntos hándicap o dificultad de un hoyo.

3. Federado:
 - 3.1. Federado independiente.
 - 3.2. Federado por un club.
 - 3.3. Federado en el extranjero.

4. Campeonatos y pruebas:
 - 4.1. Prueba oficial.
 - 4.2. Prueba no oficial.
 - 4.3. Campeonato.
 - 4.4. Prueba válida.
 - 4.5. Prueba no válida.
 - 4.6. Prueba individual de caballeros.
 - 4.7. Prueba individual de damas.
 - 4.8. Prueba individual indistinta.
 - 4.9. Prueba por parejas de caballeros.
 - 4.10. Prueba por parejas de damas.
 - 4.11. Prueba por parejas mixtas.
 - 4.12. Prueba por parejas indistintas.
 - 4.13. Prueba por equipos de 3 y 4 jugadores.

5. Modalidad de juego:
 - 5.1. Definición general.
 - 5.2. Modalidad válida.
 - 5.3. Modalidad no válida.

INDICE 3		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------	---	---------------------------

6. Fórmula de cálculo:
 - 6.1. Definición.
 - 6.2. Fórmulas de cálculo homologadas:

7. Hándicap y diferencial neto:
 - 7.1. Hándicap de juego EGA.
 - 7.2. Diferencial neto.
 - 7.3. Hándicap exacto EGA.
 - 7.4. Hándicap exacto plus (+).
 - 7.5. Hándicap de juego EGA limitado.
 - 7.6. Hándicap de juego EGA máximo.
 - 7.7. Hándicap de juego EGA proporcional.
 - 7.8. Hándicap de juego en pruebas a varias vueltas.

8. Resultados de una prueba:
 - 8.1. Definición general.
 - 8.2. Resultados por golpes.
 - 8.3. Resultados por puntos.
 - 8.4. Resultado Match Play.
 - 8.5. Resultado Scratch.
 - 8.6. Resultado Hándicap.

9. Jugadores:
 - 9.1. Categorías por edades.
 - 9.2. Categoría de los jugadores.
 - 9.3. Clase de los jugadores.

10. Forma de juego:
 - 10.1. Definición.

11. Base de datos:
 - 11.1. Definición.
 - 11.2. Base de datos de la RFEG.
 - 11.3. Base de datos de la Federación Nacional.
 - 11.4. Base de datos de las Federaciones Autonómicas.
 - 11.5. Base de datos de los clubes de golf.

CAPITULO II - PRUEBAS Y COMPETICIONES

1. Normas generales de inscripción:
 - 1.1. Jugadores con derecho a inscribirse.
 - 1.2. Cuotas en campeonatos oficiales.
 - 1.3. Cuota de inscripción para Juniors.
 - 1.4. Cuota de inscripción para Infantiles.
 - 1.5. Normas especiales para inscribirse en pruebas Pro-Am.

INDICE 4		LIBRO VERDE 24/03/2021
--------------------	---	----------------------------------

- 1.6. Utilización de coches durante las pruebas.
2. Limitaciones de inscripción:
 - 2.1. Número mínimo de jugadores por prueba
 - 2.2. Derechos de los jugadores según el orden de inscripción.
 - 2.3. Periodo de inscripción.
 - 2.4. Limitación del número de jugadores inscritos.
3. Inscripción de los jugadores:
 - 3.1. Separación de las pruebas femeninas y masculinas.
 - 3.2. Inscripciones.
 - 3.3. Derechos de inscripción.
 - 3.4. Cierre de inscripciones.
4. Disposiciones generales en una prueba:
 - 4.1. Reglas de juego.
 - 4.2. Fijación de las normas de juego.
 - 4.3. Modificaciones en el recorrido durante la competición.
 - 4.4. Gestión de la prueba mediante ordenador.
 - 4.5. Cálculo de los hándicaps de juego
5. Clasificación de las pruebas:
 - 5.1. Pruebas oficiales.
 - 5.2. Campeonatos nacionales e internacionales de España.
 - 5.3. Pruebas puntuables.
 - 5.4. Pruebas patrocinadas.
 - 5.5. Pruebas Autonómicas.
 - 5.6. Otras pruebas.
 - 5.7. Pruebas no oficiales.
 - 5.8. Otros tipos de pruebas.
6. Desarrollo de las pruebas:
 - 6.1. Orden y horario de salidas
 - 6.2. Formación de los bandos o grupos de salida.
 - 6.3. Formación de los grupos o bandos en las pruebas hándicap.
 - 6.4. Intervalos de salida
 - 6.5. Barras de salida
 - 6.6. Colocación de las banderas en los campeonatos.
 - 6.7. Tarjeta de resultados
 - 6.8. Impedimentos en el campo durante los campeonatos
 - 6.9. Desempate en pruebas medal play, scratch y hándicap
 - 6.10. Desarrollo de pruebas por hoyos (match play).
7. Fórmulas de cálculo de las pruebas:
 - 7.1. Pruebas individuales.
 - 7.2. Pruebas por parejas.

INDICE 5		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------	---	---------------------------

CAPITULO III - SISTEMA DE HÁNDICAP

1. Preámbulo
2. Sistema de hándicaps de la USGA (sección 12) Medición:
 - 2.1. Punto de salida. Marcas permanentes.
 - 2.2. Medición.
3. Sistema de hándicaps de la USGA (sección 13) Valoración de campos USGA:
 - 3.1. Definiciones.
 - 3.2. Condiciones para valorar un campo.
 - 3.3. Procedimientos de valoración de campos.
4. Sistema de hándicaps de la USGA (sección 14) La implantación de las valoraciones de campo en un país:
 - 4.1. Las Federaciones nacionales valorarán los campos.
 - 4.2. La RFEG volverá a valorar los campos.
 - 4.3. Miembros del equipo de valoración.
 - 4.4. Archivos de la RFEG.
 - 4.5. Modificación de campos.
 - 4.6. Valoración temporal hecha por un club.
5. Sistema de hándicaps de la USGA (sección 15) Preparación del campo:
 - 5.1. Mantener la dificultad del campo constante.
 - 5.2. Colocación equilibrada de barras de salida.
 - 5.3. Colocación de las banderas.
 - 5.4. Preparación del campo.
 - 5.5. Marcar el campo.
6. Distribución del índice de puntos hándicap.
7. Sugerencias para la elaboración del baremo local de hándicaps.

CAPITULO IV - REGLAMENTOS

1. Reglamento de los Comités de Competición.
2. Reglamento de los árbitros.
 - 2.1. Arbitro de golf en España.
 - 2.2. Clases de pruebas.
 - 2.3. Categoría de los árbitros y su jurisdicción.
 - 2.4. Condiciones para ser árbitro.
 - 2.5. Acceso al título de árbitro.

INDICE 6		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------	---	---------------------------

- 2.6. Designación de los árbitros para las pruebas.
 - 2.7. Informe sobre actuaciones arbitrales.
 - 2.8. Suspensión y pérdida de la capacidad para ejercer la condición de árbitro.
 - 2.9. Recuperación de la capacidad de ejercer la condición de árbitro.
 - 2.10. Condiciones económicas.
 - 2.11. Número máximo de árbitros nacionales e internacionales.
 - 2.12. Asociacionismo.
 - 2.13. Incompatibilidades.
3. Normativa para los Comités de Competición en relación con los árbitros y los arbitrajes
- 3.1. Nombramiento de los árbitros.
 - 3.2. Delegado del Comité de Competición de la prueba.
 - 3.3. Desplazamientos en el campo de juego.
 - 3.4. Revisión del campo de juego y de las reglas locales.
 - 3.5. Pruebas arbitrables.
 - 3.6. Categorías de árbitros.
 - 3.7. Número y categorías de los árbitros para las pruebas.
 - 3.8. Actas.
 - 3.9. Gastos de los árbitros.
 - 3.10. Protocolo en el reparto de premios.
 - 3.11. Observadores.
 - 3.12. Modificaciones.
4. Reglamento nacional de infantiles de España adaptado al sistema de hándicaps EGA.
5. Reglamento de los campeonatos oficiales de la RFEG:
- 5.1. Norma general.
 - 5.2. Entrenamientos previos a los campeonatos.
 - 5.3. Protocolo en las entregas de premios.

CAPITULO V - GUIA PRÁCTICA PARA LA ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

- 1. Introducción.
- 2. Condiciones de la competición.
- 3. Reglas locales.
- 4. Marcaje del campo.
- 5. Preparación del campo.

<p>INDICE 7</p>		<p>LIBRO VERDE 24/03/2021</p>
---------------------	---	-----------------------------------

6. Administración de la competición.
7. Responsabilidades de los miembros del comité.
8. Otros temas.

APÉNDICES



CAPITULO I - CONCEPTOS Y DEFINICIONES

1. FEDERACIÓN

- 1.1 **FEDERACIÓN NACIONAL**. Es el organismo máximo responsable a nivel del Estado español para la práctica del deporte del golf. Es obligatorio que se federen en este organismo todos los clubes de Golf que celebren competiciones y los jugadores que practican este deporte. Su nombre registrado es Real Federación Española de Golf y su clave informática -F00.
- 1.2 **FEDERACIÓN AUTONÓMICA**. Es un organismo colaborador de la Real Federación Española de Golf responsable de la práctica del deporte de golf dentro de una Autonomía o Territorio.

El nombre completo registrado para cada autonómica no debe sobrepasar, por motivos informáticos, los 40 caracteres y su nombre abreviado los 15. Cada autonómica tiene asignada también una clave de 4 caracteres formada por dos letras o dos dígitos diferentes para cada autonómica, seguida de dos ceros. Existen actualmente 19 Federaciones autonómicas, según el listado del ANEXO I.

2. CLUBES Y CAMPOS DE GOLF

- 2.1 **CLUB DE GOLF**. Es una asociación de personas practicantes de este deporte sin fin de lucro, que celebran elecciones democráticas y con voto unitario para elegir su presidencia. Si celebra competiciones tiene que estar obligatoriamente afiliado a la Federación española a través de su Autonómica correspondiente.

El nombre completo del club no debe sobrepasar los 40 caracteres, teniendo además asignado por la Real Federación Española de Golf un nombre abreviado, que no debe sobrepasar los 15 caracteres, y una clave de 4 caracteres formada por los dos primeros caracteres de la clave de la autonómica a la que pertenece, seguida de un número correlativo de dos cifras para cada club.

- 2.2 **CAMPO DE GOLF**. Es una entidad que, sin reunir las características de club de golf definidas en el punto anterior, desarrolla la práctica del golf. Si celebra competiciones tiene que estar obligatoriamente afiliado a la Federación española a través de la Autonómica correspondiente.
- 2.3 **RECORRIDO**. Un recorrido está formado como mínimo por 9 hoyos diferentes, cuyos parámetros han de ser siempre valorados por la Real Federación Española de Golf. Los distintos recorridos que puede tener un club pueden estar formados cada uno de ellos por 18 hoyos diferentes, o tener en común con otro recorrido algunos de sus hoyos hasta un máximo de 9. El número de recorridos de un club, por motivos informáticos, no debe ser superior a 99 y en caso de que sea de 9 hoyos, se contará dos veces.
- 2.4 **HOYO**. La denominación de hoyo corresponde a cada uno de los 18 tramos que forman un recorrido completo. Las marcas o *tees* de salida de cada uno de los hoyos deberán ser



como mínimo dos, pudiendo ser más, a excepción de los campos de P&P que podrán tener una sola salida valorada para caballeros y para señoras, recomendándose las siguientes:

- Negras para salida larga de caballeros
- Blancas para la salida de campeonato.
- Amarillas para la salida de caballeros y damas.
- Azules para la salida de campeonato de damas y para caballeros.
- Rojas para la salida de damas y salida de caballeros.
- Naranjas para la salida de damas.

Aunque la salida de amarillas se usa habitualmente por caballeros, podrá usarse indistintamente por las damas, siempre que haya sido valorado el recorrido por la RFEG para damas. Aunque las barras azules y rojas son utilizadas normalmente por las damas, podrán también ser utilizadas por caballeros siempre que haya sido valorado el recorrido por la RFEG para caballeros.

2.5 PAR DE UN HOYO. El par de un hoyo es fijado por la Real Federación Española de Golf en función de su longitud para caballeros y para damas, según el sistema de handicaps EGA, siendo valorables solamente aquellos hoyos que, por su longitud, resulten como par 3, 4 o 5. El par de cada hoyo es fijado para caballeros desde barras negras, blancas y amarillas, aunque puede ser fijado también desde barras rojas y azules. Para damas es fijado desde barras azules, rojas y naranjas, aunque puede ser fijado también desde barras amarillas. El par de un hoyo, por lo tanto, puede ser diferente para caballeros y para damas según sea la longitud que tenga desde las correspondientes barras de salida.

2.6 PAR ESTÁNDAR. El par Estándar o SP de un recorrido es la suma de los pares de cada uno de sus 18 hoyos. Este valor puede ser diferente para caballeros y para damas si la longitud de alguno de sus hoyos, desde barras diferentes, hace que el par sea diferente para caballeros y damas.

2.7 VALOR DE CAMPO. El Valor de Campo indica la evaluación de la dificultad de juego de un recorrido para el jugador *scratch*. Se expresa mediante un número de dos cifras con un solo decimal, y se basa en la longitud y otros obstáculos o dificultades que pueden hacer variar el resultado del jugador *scratch*.

Nota:

Los campos y recorridos se valoran por la RFEG de acuerdo con el Sistema USGA de Valoración de Campos y no pueden ser valorados por los propios clubes. Solamente la RFEG está autorizada por la USGA para poder utilizar el Sistema USGA de Valoración de Campos.

2.8 VALOR SLOPE. El valor *Slope* es el índice de la USGA que define la dificultad del campo para los jugadores que no sean *scratch* con respecto al Valor de Campo (V_c); es decir, la dificultad de juego para un jugador no *scratch* respecto del jugador *scratch*.

Un campo de golf que sea igual de difícil para un jugador bogey y un jugador *scratch* tendrá un Valor *Slope* de 113. El valor *Slope* más bajo es de 55 y el más alto es de 155.

<i>CAPITULO I</i> 3		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
------------------------	---	----------------------------------

- 2.9 INDICE DE PUNTOS HANDICAP O DIFICULTAD DE UN HOYO.** La dificultad de cada uno de los 18 hoyos de un recorrido es fijada por el Comité de Competición de cada club, que asigna a cada hoyo un número correlativo del 1 al 18, siguiendo las recomendaciones que se exponen en el sistema de hándicap EGA, adjudicando el hándicap 1 al hoyo que considera de mayor dificultad y el 18 al que considera de menor dificultad. En el caso de que el club disponga de un recorrido solo de 9 hoyos, debería asignar valores impares a los 9 hoyos de la primera vuelta y pares a los de la segunda.

3. FEDERADO

- 3.1 FEDERADO INDEPENDIENTE.** Es el jugador de golf federado directamente en la Real Federación Española de Golf a través de una Federación Autonómica. En el caso de estar federado en la RFEG, su número de licencia empezará por -F00, y si lo está por una Autonómica por la clave de esta Autonómica, seguido en ambos casos por un número correlativo de seis cifras diferente para cada jugador. Por ejemplo, -F00 034533 para un jugador independiente federado por la RFEG, y AM00 034533 para el mismo jugador si está federado por la Real Federación Andaluza de Golf.

Nota. La licencia de jugador en la Real Federación Española de Golf se reserva para altas personalidades o casos muy excepcionales.

- 3.2 FEDERADO POR UN CLUB.** Es el jugador de golf federado por un club de golf en la RFEG y a través de una Federación Autonómica. En este caso el número de licencia del jugador está formado por la clave del club seguida por un número de seis cifras. Por ejemplo, si el jugador anterior estuviera federado por el club de Campo de Málaga, su número de licencia sería AM01 034533.
- 3.3 FEDERADO EN EL EXTRANJERO.** Es el jugador de golf federado por un organismo o club de golf no perteneciente al Estado español. Cuando este jugador juega en un campo de golf del Estado español, debe federarse temporalmente, y su número de licencia empezará por la letra E, seguida de un número de tres cifras que corresponde al prefijo telefónico que tiene asignado su país para llamadas desde el Estado español (se antepone un 0 si este código es de dos cifras), seguido de un número de seis cifras, asignado por el propio club donde juegue, que puede ser inferior a mil. Este número no tiene mayor significación, por lo que puede repetirse con el tiempo para designar distintos jugadores. Por ejemplo, para un jugador alemán el número de licencia puede ser E049 000043.

4. CAMPEONATOS Y PRUEBAS

- 4.1 PRUEBA OFICIAL.** Es cualquier competición que figure en el Calendario Oficial de la Real Federación Española de Golf o en cualquier otra en la que figuren federados de más de una Federación Autonómica.
- 4.2 PRUEBA NO OFICIAL.** Es cualquier otra de las restantes competiciones.



4.3 CAMPEONATO. Cualquier competición oficial en la que se dispute un título y se juegue sin hándicap.

4.4 PRUEBA VALIDA. Es válida cualquier prueba a la que es aplicable el Reglamento de la EGA, que determina las variaciones de los hándicaps exactos (HE) de los jugadores, cuando sus resultados *stableford* sean superiores a 36 o inferiores a la zona neutra correspondiente a la categoría del jugador.

Se considera válida cualquier competición individual (a excepción de las que se jueguen bajo la Modalidad *Eclectic*), y las de equipos de 2 jugadores que se jueguen bajo una de las Modalidades de juego y Formulas de Cálculo señaladas en la página 6, se juegue en un recorrido de 18 hoyos a una vuelta, o en uno de 9 a dos vueltas, o a varias vueltas de 18 hoyos.

El recorrido de 18 hoyos debe estar valorado por la RFEG y, tanto dicho recorrido, como las condiciones climatológicas deben ser las normales de juego para que pueda ser aplicado a los resultados de los jugadores el sistema de hándicaps EGA de la RFEG, que determina las variaciones de sus hándicaps Exactos.

Serán pruebas válidas las pruebas a 9 hoyos en las que participen únicamente jugadores de 3ª a 6ª categoría y que se jueguen desde barras amarillas para caballeros y/o rojas para damas.

4.5 PRUEBA NO VALIDA. Las restantes competiciones que no reúnen las condiciones anteriores.

4.6 PRUEBA INDIVIDUAL DE CABALLEROS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por un solo jugador del sexo masculino.

4.7 PRUEBA INDIVIDUAL DE DAMAS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por un solo jugador del sexo femenino.

4.8 PRUEBA INDIVIDUAL INDISTINTA. Competición en la que cada bando o equipo está formado por un solo jugador del sexo masculino o femenino.

4.9 PRUEBA POR PAREJAS DE CABALLEROS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por dos jugadores del sexo masculino.

4.10 PRUEBA POR PAREJAS DE DAMAS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por dos jugadores del sexo femenino.

4.11 PRUEBA POR PAREJAS MIXTAS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por dos jugadores, uno del sexo masculino y el otro del sexo femenino.

4.12 PRUEBA POR PAREJAS INDISTINTAS. Competición en la que cada bando o equipo está formado por dos jugadores de cualquiera de los dos sexos.

<i>CAPITULO I</i> 5		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
------------------------	---	----------------------------------

- 4.13 PRUEBA POR EQUIPOS DE TRES Y CUATRO JUGADORES.** Competición en la que cada bando o equipo está formado por tres o cuatro jugadores, repitiéndose en cada una de ellas, las mismas condiciones para las pruebas de caballeros, de damas e indistintas que las señaladas en las pruebas por parejas.

5. MODALIDAD DE JUEGO

- 5.1 DEFINICIÓN GENERAL.** Se denomina modalidad de juego de una prueba por parejas o Equipos de tres o cuatro jugadores, al sistema de juego que determina el número de bolas puestas en juego por cada bando o equipo y la forma de contabilizar los golpes que dan cada uno de los jugadores.

- 5.2 MODALIDAD VALIDA.** Se denomina Modalidad Válida aquella a la que es aplicable el sistema de hándicap EGA de la RFEG. Las Modalidades de juego Válidas son:

- a) Individuales (excepto *Eclectic*).
- b) pruebas por parejas.
 - Cuatro Bolas (*Four Ball*).
 - *Greensome*.
 - *Greensome Chapman*.
 - *Foursome*.
 - Copa Canadá.

- 5.3 MODALIDAD NO VALIDA.** Son Modalidades No Válidas aquellas en las que no es aplicable el sistema de hándicap EGA de la RFEG: la Modalidad *Eclectic* en Individuales y cualquier otra Modalidad de juego, tanto en pruebas por parejas como por Equipos de 3 ó 4 jugadores, no indicada en el artículo anterior.

<i>CAPÍTULO I</i> 6		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
------------------------	---	----------------------------------

6. FORMULA DE CALCULO

6.1 DEFINICIÓN. Se denomina Formula de Cálculo a la fórmula utilizada para calcular o evaluar, a partir de los golpes brutos que dan los jugadores de cada bando o equipo en cada uno de los 18 hoyos, los resultados de una tarjeta.

6.2 FORMULAS DE CALCULO HOMOLOGADAS. Las tres únicas Formulas de Cálculo homologadas por la Real Federación Española de Golf son:

- Juego por Golpes (Stroke play).
- Stableford.
- Contra par.

Sus definiciones y el sistema de cálculo se describen en el Cap. II-7.

7. HANDICAP Y DIFERENCIAL NETO

7.1 HANDICAP DE JUEGO EGA. El hándicap de juego EGA es el número de Puntos hándicap que recibe un jugador de acuerdo con la dificultad del recorrido según las barras de salida elegidas en el campo en que juegue.

Se calcula aplicando al hándicap Exacto EGA las formulas siguientes

para 18 hoyos:

hándicap de juego EGA = hándicap Exacto EGA x valor *Slope* / 113 + (Valor de Campo – par (18 hoyos))

para 9 hoyos:

hándicap de juego EGA = hándicap Exacto EGA x valor *Slope* / 226 + (Valor de Campo – par (9 hoyos))

siendo el Valor de Campo y el *Slope* los valores otorgados por la RFEG para el recorrido en que juegue el jugador.

El hándicap de juego EGA se expresa por un número entero (si al aplicar la fórmula del hándicap de juego este termina de 0.5 a 0.9 se redondea hacia arriba; si termina de 0.1 a 0.4 se redondea hacia abajo, y si es un jugador de hándicap “+” cuyo hándicap está entre +0.1 y +0.5 se redondea a 0, si está entre +0.6 y +0.9 o entre +1.1 y +1.5 se redondea a +1, si está entre +1.6 a +1.9 o entre +2.1 a +2.5 se redondea a +2, etc.

Ejemplos:

H a n d i c a p	
Exacto	de juego

22.6	23
15.5	16
13.2	13
5.4	5
0.6	1
0.5	1
0.4	0
+0.4	0
+0.5	0
+0.6	+1
+1.5	+1
+2.5	+2

- 7.2 DIFERENCIAL NETO.** Es la diferencia que resulta al restar de 36 el resultado *Stableford* conseguido por un jugador o Equipo en un recorrido de 18 hoyos valorado, incluso aunque haya jugado bajo la fórmula *stroke play*. En el caso de que haya jugado bajo la fórmula *Contra par*, para calcular el resultado *Stableford* **debe** sumarse 36 al resultado conseguido bajo la fórmula *Contra par*.
- 7.3 HANDICAP EXACTO EGA.** Todos los jugadores Federados con hándicap deben tener asignado un hándicap Exacto EGA, siendo válido siempre el que tenga dicho jugador en la Base de Datos de la RFEG. A los jugadores Federados que aún no tienen hándicap, se les asigna como hándicap Exacto 99.0. Estos jugadores solo pueden participar en competiciones para asignación de hándicap.
- 7.4 HANDICAP EXACTO PLUS (+).** Cuando la calidad de juego de los jugadores es tan alta que debe ceder golpes al campo, en lugar de recibirlos, su hándicap Exacto se representa anteponiéndole el signo (+), que se debe leer "plus".
- 7.5 HANDICAP DE JUEGO EGA LIMITADO.** Es el hándicap de juego EGA límite, para caballeros y para damas, que fijan las condiciones de inscripción de una prueba. Los jugadores y jugadoras cuyos hándicaps de juego EGA sean superiores a estos límites, **no podrán inscribirse en la prueba.**
- 7.6 HANDICAP DE JUEGO EGA MAXIMO.** Es el hándicap de juego EGA máximo, para caballeros y para damas, que fijan las condiciones de una prueba. Los jugadores y jugadoras cuyos hándicaps de juego EGA sean superiores a estos hándicaps máximos, podrán inscribirse en la prueba, pero su hándicap de juego EGA no podrá ser superior al correspondiente a su sexo.

No obstante, a efectos de variación de su hándicap, la base de datos contabilizará el resultado que hubiese obtenido si hubiera jugado con todo su hándicap

<i>CAPITULO I</i> 8		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
------------------------	---	----------------------------------

- 7.7 HANDICAP DE JUEGO EGA PROPORCIONAL.** Es el hándicap de juego con el que participa realmente cada Equipo en una prueba y se obtiene después de aplicar al hándicap de juego EGA de cada jugador las formulas fijadas por el sistema de hándicap EGA de la REFG, para cada Modalidad de juego.

El resultado obtenido se redondea otra vez a un número entero de acuerdo con las normas ya expuestas.

- 7.8 HANDICAP DE JUEGO EN PRUEBAS A VARIAS VUELTAS.** Una prueba a varias vueltas es aquella en la que solo existe una inscripción hasta el final de la misma. Cuando la prueba se juega a varias vueltas, independientemente de que sea en días no consecutivos, el hándicap de juego de los jugadores será para todas las vueltas el mismo e igual al que tengan en la Base de Datos al iniciarse la primera vuelta. El hándicap a aplicar para obtener el resultado acumulado de dos o más jornadas, será el que resulte de multiplicar el hándicap de juego del Bando o Equipo por el número de jornadas.

Se exceptúan las pruebas que se jueguen por parejas bajo la Modalidad de juego *foursome* en las que para calcular el hándicap de juego de una jornada, o el acumulado de varias, se sumarán los hándicaps de juego de ambos jugadores tantas veces como jornadas y se dividirá posteriormente por dos el resultado de dicha suma.

Ejemplo: el hándicap acumulado de dos jugadores con hándicap de juego 5 y 6 cuando forman pareja en una prueba *foursome*, será el siguiente:

en 18 hoyos $(5+6)/2=5,5$	hándicap de juego 6
en 36 hoyos $(5+5+6+6)/2=11$	hándicap de juego 11
en 54 hoyos $(5+5+5+6+6+6)/2=16,5$	hándicap de juego 17
en 72 hoyos $(5+5+5+5+6+6+6+6)/2=22$	hándicap de juego 22

8. RESULTADOS DE UNA PRUEBA

- 8.1 DEFINICIÓN GENERAL.** El Resultado de una prueba es un número entero que sirve para medir la calidad de juego de cada uno de los bandos, individuales o equipos, que participan en la misma. Se obtiene a partir de los golpes dados por cada bando en cada uno de los hoyos del único recorrido o de los varios estipulados en la prueba, según sea el número de jugadores por bando, la Fórmula de Cálculo, la Modalidad de juego y el hándicap de juego de cada jugador.



8.2 RESULTADO POR GOLPES. Cada uno de los bandos juega contra el campo, contando el número de golpes brutos que da en cada hoyo, resultando ganador el que menos golpes haya dado en el total de los hoyos estipulados en la prueba, que debe terminar en su totalidad.

- a) Golpes Brutos o Resultado *scratch* por Hoyo. Corresponde a los golpes verdaderos dados por cada jugador o bando en cada uno de los 18 hoyos.
- b) Golpes Brutos o Resultado *scratch*. Corresponde a la suma de los golpes verdaderos dados por cada jugador o bando en la totalidad de los 18 hoyos.
- c) Golpes Netos o Resultado hándicap por Hoyo. Corresponde a los golpes que resultan después de restar, a los golpes brutos dados por cada jugador o bando en cada uno de los 18 hoyos, el hándicap de juego del jugador o Bando repartido entre cada uno de los 18 hoyos según el índice de Dificultad de los mismos.
- d) Golpes Netos o Resultado hándicap. Corresponden a la suma de los golpes netos dados por cada jugador o bando en la totalidad de los 18 hoyos.

8.3 RESULTADO POR PUNTOS. Cada uno de los bandos juega contra el campo, contando en cada hoyo un número de puntos calculados a partir de los golpes brutos o netos, según sea el resultado *scratch* o hándicap, y del par estándar de cada hoyo jugado. Existen dos Formulas de Cálculo homologadas, *Stableford* y Contra par, que se definen en las páginas del cap. II-7.

- a) Puntos Concedidos. Corresponden a los puntos que se conceden a los jugadores con hándicap en cada uno de los 18 hoyos en las pruebas por Puntos o en las pruebas Cuatro bolas mejor bola (*fourball*) *stroke play*. Se obtienen repartiendo el hándicap de juego de cada jugador o Bando entre cada uno de los 18 hoyos según el Índice de Dificultad de hándicaps. En el caso de tener el jugador o Bando un hándicap (+) el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor hándicap o Dificultad, o sea, por el que tenga asignado hándicap 18 en el Índice de Dificultad de hándicaps.
- b) Índice de Dificultad de hándicaps. Es competencia del Comité de Competición de los clubes de Golf fijar el orden correlativo en dificultad de los 18 hoyos de cada recorrido, asignándole hándicap 1 al hoyo de mayor dificultad.
- c) Puntos Obtenidos hándicap por Hoyo. Corresponden a los puntos que obtiene cada jugador o bando en las pruebas por puntos en cada uno de los 18 hoyos al aplicar las formulas de cálculo *Stableford* y Contra par definidas en el Cap. II-7, considerando en los cálculos los puntos concedidos según el hándicap de juego del jugador o Equipo.
- d) Puntos Obtenidos o Resultado hándicap. Corresponden a la suma de los puntos que obtiene cada jugador o bando en las pruebas por puntos en la totalidad de los 18 hoyos al aplicar las formulas de cálculo *Stableford* y Contra par definidas en el Cap. II-7.
- e) Puntos Obtenidos o Resultado *scratch*. Corresponden a los puntos que obtiene cada jugador o bando en las pruebas por puntos en cada uno de los 18 hoyos al aplicar las

<i>CAPITULO I</i> 10		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

formulas de cálculo *Stableford* y *Contra par* definidas en el Cap. II-7, sin considerar en cada uno de los 18 hoyos los puntos concedidos, a cada jugador o bando, según su hándicap de juego.

- 8.4 RESULTADO MATCH PLAY.** Dos jugadores juegan uno contra otro, hoyo por hoyo, contando el resultado parcial de cada hoyo, resultando ganador aquel que gane el mayor número de hoyos de los estipulados.
- 8.5 RESULTADO SCRATCH.** En general cualquiera de los Resultados anteriores en los que no se haya tenido en cuenta el hándicap de cada jugador, o sea, el obtenido teniendo en cuenta los “golpes brutos” dados por cada bando en cada hoyo.
- 8.6 RESULTADO HANDICAP.** En general cualquiera de los Resultados anteriores en los que para su evaluación se haya tenido en cuenta el hándicap de cada bando, o sea, el obtenido teniendo en cuenta los “golpes netos” dados por cada bando en cada hoyo.

9. JUGADORES

Para jugar al golf es necesario estar en posesión de la licencia correspondiente, emitida por la RFEG.

- 9.1 CATEGORÍAS POR EDADES.** La Categoría de los jugadores viene definida por su edad, como se indica a continuación:

Benjamín. Desde su fecha de nacimiento hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 10 años. hándicap máximo 48.0 para ambos sexos. Ver Reglamento.

Alevín. Desde el 1 de enero del año en que cumplan 11 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 12 años. hándicap máximo 44.4 para ambos sexos. Ver Reglamento.

Infantil. Desde el 1 de enero del año en que cumplan 13 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 14 años. Hándicap máximo 36.0 para ambos sexos. Ver Reglamento.

Cadete. Desde el 1 de enero del año en que cumplan 15 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 16 años. Hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

Boys y Girls. Los jugadores júnior desde el 1 de Enero del año en que cumplan 17 años hasta el 31 de Diciembre del año en que cumplan 18 años. Hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

Júnior. Desde el 1 de enero del año en que cumplan 17 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 21 años. hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

Mayor. A partir del 1 de enero del año en que cumplan 22 años. hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

<i>CAPITULO I</i> 11		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Senior. A partir del 1 de enero del año en que cumplan 55 años. hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

Senior damas. A partir del 1 de enero del año en que cumplan 50 años. hándicap máximo 36.0 para ambos sexos.

9.2 CATEGORIA DE LOS JUGADORES. Asimismo, la Categoría de los jugadores viene definida por su hándicap exacto EGA, y son las siguientes:

- 1ª Categoría: 4.4 o inferior
- 2ª Categoría: 4.5 a 11.4 inclusive
- 3ª Categoría: 11.5 a 18.4 inclusive
- 4ª Categoría: 18.5 a 26.4 inclusive
- 5ª Categoría: 26.5 a 36.0 inclusive
- 6ª Categoría: 36.0 a 48.0 inclusive (sólo para alevines y benjamines)

9.3 CLASE DE LOS JUGADORES. La Clase de los jugadores viene definida por su licencia, y son las siguientes:

- jugador con licencia con hándicap por un club de Golf.
- jugador con licencia sin hándicap por un club de Golf.
- jugador con licencia con hándicap independiente.
- jugador con licencia sin hándicap independiente.

para jugar una competición, es necesario que el jugador tenga asignado un hándicap y disponga de la licencia adecuada. Se exceptúan las pruebas que especialmente se organicen para la obtención del hándicap, en las que el jugador puede participar sin hándicap aunque debe estar en posesión de la licencia correspondiente.

10. FORMA DE JUEGO

10.1 DEFINICIÓN. Se denomina Forma de juego al conjunto de normas estipuladas para jugar una prueba por golpes o por hoyos.

Las diferentes formas homologadas por la RFEG entre las que es posible elegir son:

- a) En cuanto al número de jugadores por Bando.
 - un jugador por bando en pruebas Individuales.
 - dos jugadores por bando en pruebas por parejas.
 - tres y cuatro jugadores por bando en pruebas por Equipos.
- b) En cuanto al Nivel de juego de los jugadores.
 - prueba de Benjamines.
 - prueba de Alevines.
 - prueba de Infantiles.
 - prueba de Cadetes.
 - prueba de *Boys*.
 - prueba de *Girls*.



- prueba de Juniors.
 - prueba de Mayores.
 - prueba de caballeros *Seniors*.
 - prueba de damas *Seniors*.
 - prueba de Todos los Niveles.
- c) En cuanto al sexo de los jugadores.
- prueba para caballeros.
 - prueba para damas.
 - prueba Mixta.
 - prueba Indistinta.
- d) En cuanto al número de Jornadas.
- el número de Jornadas es optativo, aunque se recomienda entre 1 y 4 Jornadas.
- e) En cuanto a la Modalidad de juego.
- Individual
 - En pruebas por parejas: *Greensome*, *Greensome Chapman*, *Foursome*, *Four Ball*.
Copa Canadá y *Scramble*.
 - En pruebas por Equipos de 3 y 4 jugadores: Mejor Bola, Suma de Bolas y *Scramble*.
- f) En cuanto a la Fórmula de Cálculo.
- Por Golpes.
 - *Stableford*.
 - Contra par.
- g) En cuanto a la Categoría de los jugadores.
- prueba sin Categorías.
 - prueba por una sola Categoría Oficial.
 - prueba por las Categorías Oficiales.
 - prueba por otras Categorías no Oficiales.
 - prueba de Profesionales.
 - prueba *ProAm*.
- h) En cuanto al hándicap de los jugadores.
- prueba *scratch*.
 - prueba hándicap.
 - prueba con hándicap limitado.
 - prueba con hándicap máximo.
- i) En cuanto al Rango.
- prueba Internacional.
 - prueba Nacional.
 - prueba Autonómica.
 - prueba Local.
 - prueba Patrocinada.

<i>CAPÍTULO I</i> 13		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

11. BASE DE DATOS

11.1 DEFINICIÓN. Con carácter general una Base de Datos es un fichero informático en el que se almacenan datos de un colectivo homogéneo como jugadores, Campos de Golf o Competiciones.

11.2 BASE DE DATOS DE LA RFEG. La Base de Datos de la RFEG está situada en un ordenador propiedad de IBM S.A. accesible las 24 horas del día durante todos los días del año. La información almacenada en esta Base de datos es:

a) Base de Datos de jugadores Federados. En esta Base de Datos se almacenan los datos de todos los jugadores Federados, independientemente de la clase de licencia que posean.

Los datos almacenados son:

- 1 - licencia del jugador (10 caracteres).
- 2 - Nombre y dos Apellidos (máx. 35 caracteres).
- 3 - Fecha de nacimiento.
- 4 - Sexo (1 carácter).
- 5 - Hándicap Exacto (5 caracteres).
- 6 - Nivel de juego (1 carácter).
- 7 - Categoría según su hándicap Exacto (1 carácter).
- 8 - Fecha de Alta (8 caracteres).
- 9 - Fecha de Baja (8 caracteres).
- 10 - Motivo de la Baja (máx. 10 caracteres).
- 11 - Estado de alta o baja.

A esta base de Datos pueden acceder, además de la Real Federación Española de Golf, las Federaciones Autonómicas, los clubes de Golf.

La Real Federación Española de Golf es la única que puede dar de alta en esta Base de Datos a los nuevos jugadores Federados, e introducir las modificaciones necesarias en cualquiera de sus 11 datos, mientras que las Federaciones Autonómica y los clubes tienen acceso, y solo a nivel de lectura, a los 10 primeros datos y 18 si pertenece a su Autonómica o club.

Sin embargo, el hándicap Exacto será modificado en "tiempo real" por los clubes cada vez que transmitan a la Base de Datos, al finalizar cada jornada, el fichero RESULT con los golpes brutos dados por cada jugador en cada uno de los 18 hoyos del recorrido, cuando participen en una prueba válida.

Los valores de los hándicaps Exactos de esta Base de Datos prevalecerán siempre sobre cualquier otro valor que exista en las Bases de Datos de los clubes de Golf o de las Autonómicas.

b) Base de Datos de los clubes de Golf. En esta Base de Datos se almacenan los datos de todos los clubes de Golf Federados.

<i>CAPITULO I</i> 14		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Los datos almacenados son:

- Nombre completo
- Nombre abreviado
- Clave Federativa
- Dirección Postal
- Localidad
- Teléfono
- Código Postal
- Código Provincial
- Año Fundación
- Número de Hoyos
- Número de Recorridos

Por recorrido:

- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para caballeros desde negras.
- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para caballeros desde blancas.
- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para caballeros y damas desde amarillas.
- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para caballeros y damas desde azules.
- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para caballeros y damas desde rojas.
- metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar para damas desde naranjas.
- Metros, valor *Slope*, Valor de Campo y el par estándar de los hoyos del 1 al 9 y del 10 al 18 para damas y para caballeros desde rojas.
- Hándicap o índice de Dificultad de cada hoyo para caballeros y para damas.

A esta Base de Datos pueden acceder, además de la RFEG, las federaciones Autonómicas, los clubes de golf e incluso los jugadores federados que dispongan de los medios informáticos necesarios.

La RFEG es la única que puede dar de alta en esta Base de Datos a un nuevo club de golf e introducir las modificaciones necesarias en cualquiera de sus datos, mientras que las federaciones Autonómicas, los clubes y los federados tienen acceso sólo a nivel de lectura.

Por ello cualquier modificación de un recorrido, aunque sea debida a una reparación del terreno, debe ser comunicada inmediatamente a la Real Federación Española de Golf para que, una vez aprobada, modifique en la Base de Datos el valor del parámetro afectado.

Incluso las modificaciones del hándicap o Dificultad de los 18 hoyos de un recorrido, aun siendo competencia del Comité de Competición, deben ser comunicadas a la Real

<i>CAPITULO I</i> 15		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Federación Española de Golf con antelación suficiente, para que introduzca dichas variaciones en la Base de Datos.

c) Base de Datos de las pruebas de Golf. En esta Base de Datos se almacenan los datos y resultados de todas la pruebas, campeonatos y competiciones, válidas o no válidas, que hayan sido transmitidos previamente por los clubes de Golf o las Autonómicas a la Base de Datos para su almacenamiento y posterior consulta.

Las competiciones son mantenidas en la Base de Datos durante un año y a ella tienen acceso, además de la Real Federación Española de Golf, las Autonómicas y los clubes de Golf.

d) Base de Datos de los Resultados de cada jugador. En esta Base de Datos se almacenan los resultados concretos de cada jugador en cada una de las pruebas en las que participa, dando lugar a la llamada Ficha de Actividad.

Los resultados de los jugadores son mantenidos en la Base de Datos durante un año y a ellos tienen acceso, además de la Real Federación Española de Golf, las Autonómicas y los clubes de Golf.

11.3 BASE DE DATOS DE LA FEDERACIÓN NACIONAL. La Real Federación Española de Golf dispondrá de su propia Base de Datos que incluirá a todos los jugadores Federados, que gestionará mediante sus propios medios informáticos, y que podrá comparar y actualizar en cualquier momento con los datos almacenados en la Base de Datos existente.

<i>CAPITULO I</i> 16		<i>LIBRO VERDE</i> 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

- 11.4 BASE DE DATOS DE LAS FEDERACIONES AUTONÓMICAS.** Las Federaciones Autonómicas dispondrán de su propias Bases de Datos que incluirán a todos los jugadores Federados, tanto si son federados por un club de Golf de su jurisdicción como si son independientes, que gestionarán mediante sus propios medios informáticos, y que deberán actualizar con los datos almacenados en la Base de Datos existente en el ordenador central de la RFEG.
- 11.5 BASE DE DATOS DE LOS CLUBES DE GOLF.** Los clubes de Golf dispondrán de sus propias Bases de Datos que incluirán a todos los jugadores Federados correspondientes a su club, que gestionarán mediante sus propios medios informáticos, y que deberán actualizar con los datos almacenados en la Base de Datos existente en el ordenador central de la RFEG.



CAPITULO II - PRUEBAS Y COMPETICIONES

1. NORMAS GENERALES DE INSCRIPCIÓN

- 1.1 **JUGADORES CON DERECHO A INSCRIBIRSE.** Todo jugador con licencia en vigor expedida por la RFEG tiene derecho a participar en cualquiera de las competiciones que figuren en su Calendario Oficial de Competiciones, en las condiciones que más abajo se enumeran, a excepción de aquellas pruebas reservadas a jugadores de una determinada condición (seniors, juniors, socios de determinados clubes, etc.) que no concurra en el interesado.
- 1.2 **CUOTA DE INSCRIPCIÓN EN CAMPEONATOS OFICIALES.** En los campeonatos de España de cualquier categoría, que figuran en dicho Calendario con letras **ROJAS**, todos los jugadores inscritos abonarán idéntica cuota de inscripción. Ninguna otra cantidad podrá ser exigida bajo ningún concepto para poder participar en la prueba.

En las pruebas de segunda categoría, que figuran con letra **VERDE** y en las de primera que no sean campeonatos de España, todos los jugadores inscritos federados por un club o entidad abonarán idéntica cuota de inscripción. Ninguna otra cantidad podrá ser exigida bajo ningún concepto para poder participar en la prueba. Para los jugadores inscritos federados como independientes o por club sin campo en juego homologado, el Comité de Competición del campo donde se celebre la prueba podrá establecer una cuota adicional, que nunca podrá ser superior al *green-fee* estipulado en dicho centro. Esta diferenciación viene justificada por el hecho de que los federados a través de clubes y entidades con campo en juego homologado mantienen unas instalaciones con las cuotas que aportan a lo largo del año, mientras que los otros acuden a ellas sin colaborar a su mantenimiento, por lo que parece lógico que tengan que tener un trato económico distinto.

En las pruebas de primera categoría la cuota de inscripción será fijada por la RFEG.

En las pruebas de segunda categoría, cuya denominación lleve la palabra "campeonato", la inscripción la fijarán los Comités de Competición de los clubes o entidades donde se juegue, pero en ningún caso podrá exceder su cuantía del 200% de la que se pago en el último campeonato Nacional de Aficionados de España celebrado. En el resto de las pruebas de esta categoría, el montante de la inscripción quedará al arbitrio del Comité de Competición correspondiente. Las fechas de estas pruebas serán inamovibles y si, por causa de fuerza mayor, alguna tuviera inevitablemente que ser variada, deberá solicitarse previamente autorización de la RFEG.

En las pruebas de tercera categoría que en el Calendario Oficial de Competiciones figuren con letras minúsculas, o en aquellas que se celebren sin figurar en el citado Calendario, los Comités de Competición estarán autorizados a cobrar a los jugadores que no sean socios o abonados de su respectivo centro, además de la cuota de inscripción, una cantidad adicional que nunca podrá ser superior al *green fee* estipulado en dicho centro.



En estas pruebas podrán ser variadas las fechas por sus Comités de Competición, aunque se recomienda que procuren mantenerlas en la mayoría de los casos posibles. La variación nunca podrá decidirse con menos de tres días de antelación y con comunicaciones y explicación de los motivos a la Federación Autonómica o Delegación correspondiente.

- 1.3 CUOTA DE INSCRIPCIÓN PARA JUNIORS.** Los jugadores júnior pagarán en todas las competiciones y por todos los conceptos las aprobadas en cada caso por la Junta Directiva de la RFEG.
- 1.4 CUOTA DE INSCRIPCIÓN PARA INFANTILES.** Los jugadores infantiles pagarán en todas las competiciones y por todos los conceptos las aprobadas en cada caso por la Junta Directiva de la RFEG.
- 1.5 NORMAS ESPECIALES PARA INSCRIBIRSE EN PRUEBAS PRO-AM.** En las pruebas Pro-Am podrán regir normas diferentes a todas las anteriormente expuestas, que serán fijadas libremente por los Comités de Competición de los Centros que las organizan.
- 1.6 UTILIZACIÓN DE COCHES DE GOLF DURANTE LAS PRUEBAS.** El uso de coches de golf está prohibido en los campeonatos y en las competiciones que figuran en el Calendario Oficial de Competiciones de la RFEG en rojo o en verde. Penalidad por infracción de esta norma: descalificación

En el resto de las pruebas o en las reservadas a jugadores Seniors, se autoriza el uso de coches de golf, sin penalidad, salvo que el Comité de la Prueba lo prohíba en las Condiciones de la competición.

2. LIMITACIONES DE INSCRIPCIÓN

- 2.1 NUMERO MINIMO DE JUGADORES POR PRUEBA.** para que una prueba pueda celebrarse es preciso que tenga un mínimo de seis inscritos.
- 2.2 DERECHOS DE LOS JUGADORES SEGUN EL ORDEN DE INSCRIPCIÓN.** Todo jugador que se inscriba antes de finalizar el plazo fijado en la hoja de inscripción queda inscrito con los mismos derechos que los que lo hicieron con anterioridad a él.
- 2.3 PERIODO DE INSCRIPCIÓN.** El día y la hora de cierre de la admisión, las inscripciones, en aquellas pruebas que no tengan reglamento especial a este respecto, deberán figurar en la hoja de inscripciones.
- 2.4 LIMITACIÓN DEL NUMERO DE JUGADORES INSCRITOS.** Cuando por la capacidad del campo no fuera posible que participaran todos los inscritos, se procederá a la eliminación de los jugadores sobrantes de la siguiente manera:



- a) campeonatos y pruebas *scratch*. En los campeonatos y en aquellas pruebas en las que el trofeo principal se juega *scratch*, se eliminarán los inscritos de mayor hándicap hasta alcanzar el número máximo de participantes.
- b) pruebas hándicap. En este tipo de pruebas no se puede recurrir a la eliminación en función del hándicap, ya que por definición, en estas pruebas, todos los inscritos tienen las mismas posibilidades. Por tanto, cada campo deberá establecer, antes del 1 de enero de cada año, el sistema que crea más idóneo para él, y someterlo a la aprobación por esta Nacional. Al elegir el sistema podrá tenerse en cuenta la condición o no de socio del jugador inscrito, en el bien entendido que si un club al distinguir entre ellos no reserva, como mínimo, un 20% de las plazas para los no socios, la prueba tendrá carácter social, y así deberá figurar en el Calendario. Otra posible fórmula de selección podrá ser separando por categorías los días de la competición, otra por sorteo, etc. Cualquiera que sea la fórmula elegida, ésta deberá figurar en la hoja de inscripción.

3. INSCRIPCIÓN DE LOS JUGADORES

- 3.1 SEPARACION DE LAS PRUEBAS FEMENINAS Y MASCULINAS.** En toda prueba, bien sea individual o de dobles, únicamente podrán participar jugadores del mismo sexo.

Se exceptúan, con carácter general, los campeonatos mixtos o indistintos.

- 3.2 INSCRIPCIONES.** Todo jugador con licencia en vigor expedida por la RFEG tiene derecho a participar en cualquiera de las competiciones que figuran en el Calendario Oficial, en las condiciones que a continuación se enumeran, a excepción de aquellas pruebas reservadas a jugadores de una determinada condición (seniors, juniors, socios de determinados clubes, etc.) que no concurra en el interesado.

- 3.3 DERECHOS DE INSCRIPCIÓN.** Los derechos de inscripción los fijará libremente el ente organizador de la prueba. (Real Federación Española de Golf, Federación Autonómica, clubes, entidades, etc.) pero teniendo en cuenta las normas que, en su momento, estén en vigor y que anualmente se publican en el Calendario Oficial de la Real Federación española.

Los jugadores que estando inscritos o incluidos en el orden de salida de una prueba, no la tomen, deberán abonar la cuota de inscripción como si hubieran tomado parte en la misma.

- 3.4 CIERRE DE INSCRIPCIONES.** En aquellas pruebas que no tengan reglamentación especial a este respecto, deberán figurar en la hoja de inscripción el día y la hora en que se cierra la admisión de inscripciones.



4. DISPOSICIONES GENERALES EN UNA PRUEBA

4.1 REGLAS DE JUEGO. Todas las pruebas se jugarán ateniéndose a las Reglas de juego en vigor publicadas por la RFEG

4.2 FIJACIÓN DE LAS NORMAS DE JUEGO. El reglamento de la competición, las barras desde las que tendrá lugar la salida y cuantas contingencias puedan no encontrarse previstas en las Reglas, serán fijadas en la hoja de inscripción. Además en el tablón y/o en el *tee* del hoyo número 1 deberá figurar el nombre del árbitro sí lo hubiese y las Reglas Locales media hora antes de iniciar la salida el primer jugador.

4.3 MODIFICACIONES EN EL RECORRIDO DURANTE LA COMPETICIÓN. No se podrá introducir modificación alguna en ningún hoyo, bajo ningún pretexto, desde el momento en que el primer jugador ha tomado la salida en dicho hoyo.

4.4 GESTION DE LA PRUEBA MEDIANTE ORDENADOR. Todo el proceso de gestión de una prueba deberá efectuarse mediante ordenador, utilizando el programa de la RFEG u otro programa del mercado. En este último caso, la RFEG no garantizará los resultados obtenidos con los mismos.

4.5 CALCULO DE LOS HANDICAPS DE JUEGO. En los casos excepcionales en que no sea posible la utilización del ordenador, se asignará, a cada jugador o Equipo, el hándicap de juego con el que participa en la prueba, mediante las tablas preparadas por la RFEG.

5. CLASIFICACION DE LAS PRUEBAS

5.1 PRUEBAS OFICIALES. Todas las que figuran en el Calendario Nacional de la RFEG así como aquellas en las que participen jugadores de más de una Federación Autonómica.

5.2 CAMPEONATOS NACIONALES E INTERNACIONALES DE ESPAÑA. Son propiedad de la RFEG, quien será responsable de su organización y nombrará el Comité de la Prueba. Ofrecerá su celebración a un campo determinado cuyo Comité de Competición colaborará con el Comité de la Prueba para llevar a buen término la misma.

5.3 PRUEBAS PUNTUABLES. Son las que así designa la Real Federación española a propuesta de los Comités Técnicos correspondientes para la formación de los diversos equipos nacionales y que en el Calendario figurarán con la palabra "puntuable". La organización de estas pruebas, si no son de las comprendidas en el apartado a), correrá a cargo del Comité de Competición del club donde se celebre. El Comité Técnico correspondiente podrá nombrar un Delegado Federativo, que formará parte del Comité de la Prueba, con las atribuciones propias de su cargo.

5.4 PRUEBAS PATROCINADAS. Son todas aquellas pruebas que por su importancia la Real Federación Española ha considerado conveniente su patrocinio, y cuyo Reglamento está

CAPITULO II 5		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

establecido por la Real Federación española, pudiendo intervenir en su organización y desarrollo si así lo estima conveniente.

5.5 PRUEBAS AUTONÓMICAS. Son los campeonatos regionales que lleven el nombre alusivo de la zona autonómica correspondiente, y aquellas otras patrocinadas por estos mismos organismos.

5.6 OTRAS PRUEBAS. Cualquier otra prueba oficial que no esté incluida en los apartados anteriores.

5.7 PRUEBAS NO OFICIALES. Son todas las demás.

5.8 OTROS TIPOS DE PRUEBAS. (Ver Cap. I-4)

6. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

6.1 ORDEN Y HORARIO DE SALIDAS. Los comités de competición serán los responsables de confeccionar el orden y horario de salida de las pruebas, que deberán estar preparados no más tarde de las doce de la víspera en que hayan de celebrarse, y ser publicados en el tablón de anuncios.

6.2 FORMACIÓN DE LOS BANDOS O GRUPOS DE SALIDA.

Pruebas por golpes:

En las pruebas en que se juegue *scratch*, los grupos o bandos podrán formarse de la siguiente forma:

El primero con jugadores de hándicap hasta 3

El segundo con hándicap de 3 a 6

El tercero con hándicap de 7 a 9

El cuarto con hándicap de 10 a 12

El quinto con hándicap de 13 a 15

El sexto con hándicap de 16 a 18

El séptimo con hándicap de 19 a 21

El octavo con hándicap de 22 a 24

El noveno con hándicap de 25 a 27

El décimo con hándicap de 28 a 30

El decimoprimer con hándicap de 31 a 33

El decimosegundo con hándicap de 34 a 36

Nota. Se entiende como hándicap el hándicap de juego con el que participa cada jugador en la prueba.



Si dentro de cada grupo o bando, el número de jugadores no da un número exacto de salidas, se elegirá, por sorteo o de forma aleatoria, entre los jugadores con hándicaps más bajos del grupo siguiente los jugadores necesarios para completar dichos bandos. Este o éstos jugadores tomarán la salida en el grupo inmediato al suyo.

Si al formar los grupos o bandos faltase en alguno un competidor, el Comité podrá optar por dividir el bando anterior, por reducir en un jugador al primero, o primero y segundo grupo de salida, según necesidades, o porque salga el jugador solo acompañado por un marcador.

Cuando la prueba conste de más de un día, lo anteriormente dicho se aplicará únicamente para el primero de ellos, saliendo los restantes días por orden de los resultados, *scratch* o hándicap según sea la prueba, conseguidos la jornada anterior, decidiendo el Comité de Competición si dentro de este orden deberán salir los mejor clasificados en primero o en último lugar.

Cuando la prueba *scratch* sea a más de dos días y los primeros haya sido necesario dar salida simultáneamente por dos *tees*, será a partir del tercer día cuando el orden se haga por clasificación.

Cuando los dos primeros días la salida sea por dos *tees*, del primero al segundo día se cambiarán de forma que el jugador que haya tomado la salida el primer día del *tee* 1, al día siguiente la tome por el *tee* 10 y viceversa. Asimismo, si en el horario figuraran turnos de mañana y tarde, los que el primer día jugaron por la mañana, el segundo día lo harían por la tarde y viceversa.

Estas normas son aplicables a las pruebas *scratch* aún cuando simultáneamente se juegue una copa hándicap.

6.3 FORMACIÓN DE LOS GRUPOS O BANDOS EN LAS PRUEBAS HANDICAP.

Cuando se trate de pruebas hándicap, el sorteo se podrá celebrar en un solo grupo o por orden de hándicaps.

6.4 INTERVALOS DE SALIDA. Las salidas serán dadas en intervalos de tiempo fijados por el Comité.

El Comité tendrá que tener especial cuidado en la fijación de los intervalos de tiempo entre los grupos, según los formen dos, tres o cuatro jugadores, así como según la Modalidad de juego de la prueba.

6.5 BARRAS DE SALIDA. Los *tees* de salida estarán siempre señalados de forma que se evite toda confusión. para ello los Comités de Competición podrán optar por:

- a) Retirar todas las barras, dejando solamente las que vayan a utilizarse en la prueba.
- b) Indicar el color de las que se van a jugar en la hoja de inscripción y/o en el tablero de anuncios del club, teniendo en cuenta que los colores son los siguientes:
 - Negro, blanco, amarillo, azul y rojo para caballeros
 - Amarillo, azul, rojo y naranja para damas.



Sí no existe indicación las barras de salida serán amarillas para caballeros y rojas para damas.

La señalización de la medida de cada hoyo, así como la colocación de las barras de salida, se detalla en el Capítulo III.

6.6 COLOCACION DE LAS BANDERAS EN LOS CAMPEONATOS. Se recomienda colocar las banderas a una distancia mínima de cinco pasos del borde del *green*. Ver sistema de hándicap EGA de la RFEG.

6.7 TARJETA DE RESULTADOS. En la tarjeta de resultados deberán figurar las medidas de los hoyos desde las marcaciones fijas que en ese día se utilicen. En una misma tarjeta, pueden figurar simultáneamente el par y el hándicap de cada hoyo, tanto para damas como para caballeros.

6.8 IMPEDIMENTOS EN EL CAMPO DURANTE LOS CAMPEONATOS. Durante la celebración de campeonatos no habrá aparatos o mangas de riego en el recorrido, cuidando los Comités de Competición de evitar que por el riego se hayan formado charcos en los greens y en el recorrido que puedan afectar el normal desarrollo del juego.

6.9 DESEMPATE EN PRUEBAS POR GOLPES, SCRATCH Y HANDICAP. En el caso de que dos o más jugadores o Equipos hayan conseguido los mismos Resultados *scratch* o hándicap, para establecer el desempate entre ellos se seguirán las siguientes normas:

- a) Desempate en campeonatos por Golpes (*stroke play*). En caso de empate para el primer puesto de uno o varios jugadores en un campeonato, se procederá a desempatar por el sistema de "muerte súbita" para lo cual los jugadores empatados jugarán hoyo por hoyo los precisos hasta deshacer el empate bajo la Modalidad en que fue jugado el campeonato. El Comité de Competición podrá establecer previamente al inicio de la última vuelta de la prueba el orden de los hoyos que se jugarán para el desempate, caso de no haberlo hecho, se seguirá el orden normal de la vuelta estipulada.

En los restantes puestos, los jugadores con la misma puntuación se clasificarán *ex-aequo*. En caso de que exista trofeo para estos puestos, se desempatará por el Sistema General de Desempates en "pruebas" *scratch* salvo que el reglamento de la prueba establezca otra cosa.

- b) Desempate en "pruebas" *scratch*. En caso de empate entre dos o más jugadores o equipos en pruebas *scratch*, se resolverá a favor del jugador o equipo que tenga en la prueba el hándicap de juego más alto.

Si el hándicap de los interesados es igual, se recurrirá a la fórmula de los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos, caso de que la prueba haya sido jugada a 18 hoyos. Si la prueba fuera a 36 hoyos, se tendrán en cuenta los 18, 27, 30, 33, 34 y 35 últimos hoyos; si a 54 hoyos, los 27, 36, 45, 48, 51, 52 y 53 últimos hoyos y si es a 72 hoyos, los 36, 54, 63, 66, 69, 70 y 71 últimos hoyos.

CAPITULO II 8		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Por último, si se juegan solo 9 hoyos, como en el caso de los Benjamines, se tendrán en cuenta los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos, si es a dos vueltas de 9 hoyos, o sea 18 hoyos se tendrán en cuenta los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos, si es a tres vueltas, o sea 27 hoyos, los 18, 21, 24, 25 y 26 últimos y si es a cuatro vueltas, o sea 36 hoyos, los 18, 27, 30, 33, 34 y 35 últimos hoyos.

En todos los casos se comparará cada hoyo bajo la fórmula en que se jugó la prueba, golpes brutos en juego por Golpes (*stroke play*) y puntos obtenidos sin tener en cuenta el hándicap, en *Stableford* y *Contra par*.

Si a pesar de todo persistiera el empate, se resolverá por sorteo.

Los últimos hoyos a que se refieren los párrafos anteriores serán siempre los últimos del campo, independientemente de que por tener que salir unos participantes por un *tee* y otros por otro, para algunos sean los primeros que han jugado.

- c) Desempates en “pruebas” hándicap. En caso de empate entre dos o más jugadores o Equipos en una prueba hándicap, se resolverá a favor del jugador o Equipo que tenga en la prueba el hándicap de juego más bajo.

Caso de persistir el empate será válido lo expresado para las pruebas *scratch*, bien entendido que los grupos de hoyos (9, 12, 15 etc.) deberán compararse bajo la misma Fórmula de Cálculo con la que se jugó la prueba, o sea, se compararán los Golpes Netos en juego por Golpes (*stroke play*) y los Puntos en *Stableford* y *Contra par*.

- d) Desempates en pruebas por Equipos según las Modalidades de juego a Cuatro Bolas Mejor Bola y Suma de Bolas. En las pruebas que se jueguen según estas Modalidades de juego, a efectos de desempate se tomará la suma de los hándicaps de juego de los jugadores de cada bando o equipo.
- e) Desempates. Norma general. En cualquier caso, se tomará siempre a efectos de desempate el hándicap de juego utilizado en la prueba por el jugador o equipo, por lo que si un jugador participa en la prueba con un hándicap inferior al suyo, por estar limitados los hándicaps, se tomará, a efectos de desempate, el hándicap limitado con el que haya participado en la prueba.



6.10 DESARROLLO DE PRUEBAS POR HOYOS (MATCH PLAY). En este tipo de pruebas pueden presentarse diversos casos en los que se procederá del siguiente modo:

a) pruebas *scratch* o hándicap con clasificación previa. Son en las que se juega previamente una o más vueltas de 18 hoyos bajo la fórmula juego por Golpes (*stroke play*), para clasificar a los jugadores que continuarán jugando bajo la fórmula de juego por Hoyos (*match play*).

En caso de empate en los últimos puestos clasificables, se aplicará la norma de desempate para las pruebas juego por Golpes (*stroke play*).

Establecida la preclasificación, se confeccionará el cuadro de eliminatorias *match play* de acuerdo con el correspondiente cuadro de eliminatorias que figura anexo a este apartado.

El orden de salida de los partidos de las rondas de *match play*, salvo que el Comité determine otra cosa, será el que resulte del cuadro, fijándose el horario de los distintos partidos por el Comité de Competición.

Todos los empates deberán ser resueltos inmediatamente después de terminarse los hoyos establecidos. Si en las eliminatorias, al terminar el último hoyo hubiese empate, los jugadores habrán de continuar jugando hasta que uno de ellos gane un hoyo para declararse vencedor.

Si la prueba es hándicap, se desempatará de tres en tres hoyos, recibiendo el jugador que le corresponda los puntos en los mismos hoyos que en la vuelta normal de la prueba.

Los Comités de Competición tendrán en cuenta esta posible contingencia al tiempo de fijar los horarios de salida de los distintos partidos.

b) pruebas *scratch* sin clasificación previa. En primer lugar, se efectuará un sorteo entre los jugadores inscritos con el fin de confeccionar una lista numerada. Una vez confeccionada dicha lista, se rellenará el cuadro de partidos correspondiente, con el número de jugadores inmediatamente superior al número de participantes. Es decir, si hay menos de ocho participantes, el de ocho, si menos de 16 el de 16, etc.

Por lo tanto, pasarían a la segunda eliminatoria, necesariamente sin haber tenido que jugar, los primeros jugadores que no tengan contrario en el cuadro, por ser el número de participantes inferior al del cuadro elegido.

El Comité podrá establecer, antes de proceder al sorteo, un número de cabezas de serie a los que concederá los números más bajos del sorteo.

La elección de estas cabezas de serie queda a criterio del Comité a menos que el reglamento de la prueba especifique lo contrario.

CAPITULO II 10		LIBRO VERDE 24/03/2021
--------------------------	---	----------------------------------

Se sugiere para la elección de estas cabezas de serie el siguiente criterio:

- 1º Ganador de la anterior edición de la prueba.
- 2º Finalista de la anterior edición de la prueba.
- 3º Hándicaps más bajos.

En el caso de una prueba por parejas, se procederá exactamente igual que en la prueba Individual.

En este caso, el criterio para establecer la primera y segunda cabeza de serie que se sugiere más arriba, se entenderá que son las parejas ganadora y finalista de la edición anterior siempre que estén formadas por los mismos jugadores.
(VER PAGINA SIGUIENTE)

CAPITULO II
11



LIBRO VERDE
24/03/2021

Núm. del Partido	CUADRO EM PAREJAMIENTOS 1ª RONDA MATCH-PLAY					Núm. del Partido
	64 JUGADORES	32 JUGADORES	16 JUGADORES	8 JUGADORES	4 JUGADORES	
1	1>64	1>32	1>16	1>8	1>4	1
2	32>33	16>17	8>9	4>5	2>3	2
3	17>48	9>24	5>12	3>6		3
4	16>49	8>25	4>13	2>7		4
5	24>41	5>28	3>14			5
6	9>56	12>21	6>11			6
7	25>40	13>20	7>10			7
8	8>57	4>29	2>15			8
9	28>37	3>30				9
10	5>60	14>19				10
11	21>44	11>22				11
12	12>53	6>27				12
13	20>45	7>26				13
14	13>52	10>23				14
15	29>36	15>18				15
16	4>61	2>31				16
17	3>62					17
18	30>35					18
19	19>46					19
20	14>51					20
21	22>43					21
22	11>54					22
23	27>38					23
24	6>59					24
25	26>39					25
26	7>58					26
27	23>42					27
28	10>55					28
29	18>47					29
30	15>50					30
31	31>34					31
32	2>63					32



7. FORMULAS DE CALCULO DE LAS PRUEBAS

Las Formulas de Cálculo homologadas por la RFEG para calcular los resultados de cada jugador o Equipo, a partir de los golpes dados en cada hoyo del recorrido estipulado y el hándicap de juego de cada jugador o equipo son los siguientes:

7.1 PRUEBAS INDIVIDUALES.

Cada bando o equipo lo constituye un solo jugador.

- a) Stroke play scratch. El jugador debe terminar todos los hoyos. El resultado final es igual a la suma de los golpes ejecutados a lo largo del número de hoyos estipulados. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes.
- b) Stroke play hándicap. El jugador deberá terminar todos los hoyos y recibe la totalidad del hándicap de juego con el que participa en la prueba, que se restará de la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado neto final de la misma. En el caso de ser el jugador Hándicap (+), su hándicap de juego se sumará a la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado neto final de la misma. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes netos obtenidos según se establece anteriormente.
- c) Juego por Hoyos (match play) scratch. Dos jugadores juegan uno contra otro, hoyo por hoyo, contando el resultado parcial bruto de cada hoyo, resultando ganador aquel que gane el mayor número de hoyos de los estipulados.
- d) Juego por Hoyos (match play) hándicap. El jugador de hándicap de juego más alto recibirá la totalidad de la diferencia que tenga su hándicap de juego con el del contrario, adjudicándose los puntos de ventaja en los hoyos que le correspondan, según el "Índice de Dificultad de hándicaps", es decir, que si un jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de hándicap 1.
- e) Contra par scratch. prueba por Puntos en la que se juega hoyo por hoyo contra el par asignado a cada uno de los hoyos que componen la vuelta o vueltas estipuladas.

La puntuación se calcula según los golpes brutos dados en cada hoyo y es la siguiente:

- por cada hoyo hecho en uno menos del par: 1 punto positivo
- por cada hoyo hecho en el par: 0 puntos
- por cada hoyo hecho en uno o más del par: 1 punto negativo

El resultado de cada jugador será la suma de los parciales logrados en cada hoyo.

- f) Contra par hándicap. El jugador recibe la totalidad de su hándicap de juego como en las pruebas *stroke play* anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos de Concedidos en los



hoyos que le correspondan, según el Índice de dificultad de hándicaps, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de tener el jugador hándicap (+), el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor hándicap o Dificultad, o sea por el hoyo de hándicap 18.

El resultado de cada jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

g) Stableford scratch. Es idéntico al Contra par, con la diferencia de que la puntuación se establece del modo siguiente:

- por cada hoyo hecho en dos o más del par: 0 puntos.
- por cada hoyo hecho en uno más del par: 1 punto.
- por cada hoyo hecho en el par: 2 puntos.
- por cada hoyo hecho en uno menos del par: 3 puntos.
- por cada hoyo hecho en dos menos del par: 4 puntos.
- por cada hoyo hecho en tres menos del par: 5 puntos.

h) Stableford handicap. El jugador recibe la totalidad de su hándicap de juego como en las pruebas *stroke play* hándicap anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos Concedidos en los hoyos que le correspondan según el Índice de Dificultad de hándicaps, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de que el jugador tenga hándicap (+), el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor hándicap o Dificultad, o sea, por el hoyo de hándicap 18.

El resultado de cada jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

i) Eclectic scratch. Única modalidad de juego en pruebas Individuales en la que cada jugador juega dos o más vueltas al recorrido, puntuando para el resultado definitivo, el mejor resultado logrado en cada hoyo en cada una de las vueltas jugadas.

Dado que hay que mejorar los mismos hoyos, se deberán mantener las mismas posiciones de las banderas y las barras de salida, durante todos los días de que consta la prueba.

j) Eclectic hándicap. prueba similar a la *scratch* pero en la que cada jugador participa con su hándicap de juego, por lo que su resultado se obtiene comparando los Golpes Netos dados en cada hoyo en lugar de los Brutos. El hándicap de juego será el que resulte al dividir el hándicap de juego en *stroke play* dividido por el número de vueltas.

7.2 PRUEBAS POR PAREJAS



Cada Bando o Equipo está formado por dos jugadores que formarán una pareja.

7.2.1 Modalidad foursome. Cada pareja juega una sola bola, alternando los dos jugadores que la forman las salidas en cada hoyo y los golpes.

- a) Stroke play. Cuando la prueba esté estipulada a una jornada cada Bando recibe el 50 por ciento de la suma, redondeada, de los hándicaps de juego de los dos compañeros.
- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- d) Eclectic. Cada pareja jugará con el hándicap de juego igual al cociente que resulte de dividir su hándicap en *stroke play* por el número de vueltas.
- e) Match play. El bando que tenga la suma de hándicaps de juego más alta recibe el 50 por ciento de la diferencia, redondeada, entre las sumas de hándicaps de juego de los dos bandos.

7.2.2 Modalidad Cuatro bolas (Four Ball). Cada jugador que forma una pareja juega con su propia bola, puntuando el mejor resultado de los dos jugadores en cada hoyo.

- a) Hándicap stroke play. Cada jugador de la pareja juega con el 75% de su hándicap de juego, adjudicándose los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de hándicaps".

A los jugadores con hándicap (+) no se les aplicará el coeficiente del 75%.

- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en *stroke play* por el número de vueltas.
- e) Match play. El jugador de hándicap de juego más bajo jugará *scratch* y el resto recibirá el 75% de la diferencia redondeada de sus hándicaps de juego con respecto al anterior, adjudicándose cada jugador los puntos en cada hoyo según el "Índice de Dificultad de hándicaps".

7.2.3 Modalidad Greensome. El *Greensome* consiste en que cada uno de los jugadores que forman una pareja ejecutan el golpe de salida en cada uno de los 18 hoyos, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la pareja, alternando posteriormente los golpes hasta terminar cada hoyo.



1. Se aplican las Reglas de Golf.

Salvo por las normas específicas de esta modalidad, se aplican las Reglas de Golf, en particular, aquellas referentes a la modalidad *Foursome* (regla 29) en tanto en cuanto sean compatibles con estas reglas específicas.

2. Bola provisional al iniciar el juego de un hoyo.

Antes de la selección de bola en juego, al iniciar el juego de un hoyo:

- Una bola provisional solamente puede ser jugada cuando AMBAS bolas pueden estar perdidas fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites.
- SOLO UNO de los jugadores puede jugar una bola provisional y la bola provisional debe ser jugada después de que los dos jugadores han efectuado el golpe de salida y antes de que cualquiera de los jugadores se adelante a buscar cualquiera de las bolas originales.
- La bola provisional debe ser jugada desde el lugar de salida del compañero (en caso de *Greensome* indistinto)
- Si AMBAS bolas originales son encontradas dentro de límites o están perdidas en un obstáculo de agua, la bola provisional debe ser abandonada.
- Si TAN SOLO UNA de las bolas originales es encontrada dentro de límites o está perdida en un obstáculo de agua, el juego se continuará con ésta, y la bola provisional debe ser abandonada.
- La cláusula b de la definición de bola perdida se aplica a cada bola original separadamente.
- Si se juega una bola provisional de otra forma distinta a la establecida en esta regla, esta bola no es bola provisional y se considera jugada por el procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1).

3. Selección de bola en juego.

Excepto en lo referente al juego de bola provisional establecido en la regla anterior, la selección de bola se hará antes de que los jugadores tomen ninguna acción con las bolas originales (ejemplos: bola injugable (Regla 28), alivio por condición anormal del terreno (Regla 25), etc.). Si los jugadores toman alguna acción con una de las bolas antes de que haya sido seleccionada una de las bolas jugadas desde el lugar de salida, aquella bola se entenderá seleccionada, y la otra deberá ser abandonada.

4. Orden de juego.

Para determinar el orden de juego se atenderá a las bolas que hayan sido efectivamente seleccionadas por los bandos que juegan juntos. Sin perjuicio de ello, la selección de bola se realizará sin demorar el juego (Regla 6-7).

5. Bola equivocada.

Para el caso de jugar una bola que haya de ser abandonada conforme a las reglas anteriores, se aplica la Regla 15-3

- a) Hándicap *stroke play*. El hándicap de juego de la pareja será el resultado de dividir por diez la suma que resulte de multiplicar por seis el hándicap de juego más bajo, y por cuatro el hándicap de juego más alto.

Los jugadores con hándicap (+) jugarán con el 60 por ciento de su Hándicap de juego.

CAPITULO II 16		LIBRO VERDE 24/03/2021
--------------------------	---	----------------------------------

- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en *stroke play*.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en *stroke play* por el número de vueltas.
- e) Match play. Después de calcular el hándicap de juego de cada pareja, según la fórmula empleada para *stroke-play*, la pareja de hándicap más bajo dará a la de hándicap más alto la diferencia entre los hándicaps calculados, según se ha dicho, adjudicándose los puntos en los hoyos según el "Índice de Dificultad de hándicaps".

7.2.4 Modalidad Greensome-Chapman.

Cada uno de los jugadores que forman una pareja ejecutan el golpe de salida, cada jugador ejecuta el segundo golpe con la bola del compañero, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la pareja, alternando a partir de ese momento los golpes hasta terminar cada hoyo.

6. Se aplican las Reglas de Golf.

Salvo por las normas específicas de esta modalidad, se aplican las Reglas de Golf, en particular, aquellas referentes a la modalidad *Foursome* (regla 29) en tanto en cuanto sean compatibles con estas reglas específicas.

7. Bola provisional antes de la selección de la bola en juego.

Antes de la selección de bola en juego:

- Una bola provisional solamente puede ser jugada cuando AMBAS bolas pueden estar perdidas fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites.
- SOLO UNO de los jugadores puede jugar una bola provisional y la bola provisional debe ser jugada después de que los dos jugadores han efectuado el segundo golpe y antes de que cualquiera de los jugadores se adelante a buscar cualquiera de las bolas originales.
- Si AMBAS bolas originales son encontradas dentro de límites o están perdidas en un obstáculo de agua, la bola provisional debe ser abandonada.
- Si TAN SOLO UNA de las bolas originales es encontrada dentro de límites o está perdida en un obstáculo de agua, el juego se continuará con ésta, y la bola provisional debe ser abandonada.
- La cláusula b de la definición de bola perdida se aplica a cada bola original separadamente.
- Si se juega una bola provisional de otra forma distinta a la establecida en esta regla, esta bola no es bola provisional y se considera jugada por el procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1).

8. Selección de bola en juego.

Excepto en lo referente al juego de bola provisional establecido en la regla anterior, la selección de bola se hará antes de que los jugadores tomen ninguna acción con las bolas originales (ejemplos: bola injugable (Regla 28), alivio por condición anormal del terreno (Regla 25), etc.).



Si los jugadores toman alguna acción con una de las bolas antes de que haya sido seleccionada una de las bolas jugadas después del segundo golpe, aquella bola se entenderá seleccionada, y la otra deberá ser abandonada.

Excepción: Si como consecuencia del golpe de salida de cualquiera de los jugadores, la bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites, su compañero puede jugar una bola provisional de acuerdo con la Regla 27-2, computándose este golpe como segundo golpe antes de selección de bola. (Los golpes de penalidad no cuentan, únicamente, a efectos de selección de bola)

9. Orden de juego

Para determinar el orden de juego se atenderá a las bolas que hayan sido efectivamente seleccionadas por los bandos que juegan juntos. Sin perjuicio de ello, la selección de bola se realizará sin demorar el juego (Regla 6-7).

10. Bola equivocada

Para el caso de jugar una bola que haya de ser abandonada conforme a las reglas anteriores, se aplica la Regla 15-3.

- a) Hándicap stroke play. El hándicap de juego de la pareja será el resultado de dividir por doce la suma que resulte de multiplicar por seis el hándicap de juego más bajo, y por cuatro el hándicap de juego más alto.

Los jugadores con hándicap (+) jugarán siempre con el 60 por ciento de su Hándicap de juego.

- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en stroke play.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en stroke play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en stroke play por el número de vueltas.
- e) Match play. Después de calcular el hándicap de juego de cada pareja, según la fórmula empleada para stroke play, la pareja de hándicap más bajo dará a la de hándicap más alto la diferencia entre los hándicaps calculados, según se ha dicho, adjudicándose los puntos en los hoyos según el "Índice de Dificultad de hándicaps".

7.2.5 Modalidad Copa Canadá. Cada jugador que forma una pareja juega con su bola, siendo el resultado de la pareja en cada hoyo la suma de los resultados de cada uno de los jugadores que la forman.

- a) Hándicap stroke play. Cada jugador de la pareja juega con su hándicap de juego.
- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en stroke play.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en stroke play.



- d) *Eclectic*. Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en *stroke play* por el número de vueltas.
- e) *Match play*. El jugador de hándicap de juego más bajo jugará *scratch* y el resto con la diferencia de sus hándicaps de juego con respecto al anterior, adjudicándose cada jugador los puntos en cada hoyo según el " Índice de Dificultad de hándicaps".

7.2.6 Modalidad Scramble. Es una prueba por Equipos de 2, 3 o 4 jugadores. Todos los Jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los Jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.

Si la bola escogida está **en la calle**, todos los Jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al hoyo, de lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está **en un obstáculo de agua**, a elección de los jugadores, se procederá bajo la Regla 26 o se jugará la bola desde el obstáculo. Si se juega la bola desde el obstáculo, el resto de jugadores droparán las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Si la bola escogida está **en un bunker**, está se jugará como quede, colocando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, rehaciendo el lugar de reposo de la bola recién jugada por el compañero desde la misma posición.

Si la bola escogida está **en el rough**, está se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Cuando la bola escogida está **en el Green**, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rouge o en un obstáculo, no podrá ser movida.

Es obligatorio que cada Jugador juegue su propia bola.

El jugador que figure en primer lugar en la lista de salidas, actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.



Es obligatorio que cada jugador juegue su bola.

El jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

a) Hándicap.

- para Equipos de 4 jugadores el 10 por ciento de la suma de los hándicaps de juego.
- para Equipos de 3 jugadores el 15 por ciento
- para Equipos 2 jugadores el 30 por ciento

No obstante lo anterior, el equipo no podrá jugar con un hándicap de juego superior al hándicap de juego más bajo de alguno de los jugadores que forman el equipo a no ser que el reglamento de la prueba especifique otra cosa.



CAPITULO III - SISTEMA DE HANDICAPS

1. PREAMBULO

El Sistema de Hándicaps EGA ha sido diseñado para conseguir la máxima uniformidad y equidad en el control de hándicaps en Europa y para obtener unos Hándicaps de juego EGA que se ajusten a la relativa dificultad de juego según el Valor de campo y el Valor *slope* de cada campo.

Después de consultar con todas las Federaciones Nacionales de Europa, la EGA considero que la mejor forma de alcanzar estos objetivos era utilizando el Sistema USGA de Valoración de Campos como base del Sistema de Hándicaps EGA.

La política de las Federaciones Nacionales a la hora de asignar valor de Campo y valor *Slope* debe ser consecuente con las normas del Sistema USGA de Valoración de Campos.

La Real Federación Española de Golf ha seguido todos los procedimientos, tal y como se describen en el Manual y la Guía de Valoración de Campos de la USGA, no admitiendo modificaciones.

El texto de este Apéndice A del Sistema de Hándicaps EGA relacionado con la Valoración de Campo y la Valoración *Slope* es una copia modificada del texto de las secciones 12 a 15 del “SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA.”

Las secciones 12, 14 y 15 se han modificado, con permiso de la USGA, para ajustarse a las condiciones de la EGA. La sección 13 es una copia literal.

2. SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA (SECCION12) MEDICIÓN

2.1 PUNTO DE SALIDA. MARCAS PERMANENTES.

Debe definirse el punto de salida desde el cual se mide cada hoyo.

Normalmente se utiliza el centro del lugar de salida (ver sistema de hándicap EGA de la RFEG, Preparación del Campo)

Debe instalarse enfrente de este punto de salida, en un costado, una marca visible permanente de distancia, como por ejemplo una losa de hormigón, una placa metálica o una tubería en el mismo suelo. Las marcas permanentes son imprescindibles.

CAPITULO III 2		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------	---	---------------------------

Se recomienda que se indique la longitud del hoyo en la marca. Las marcas permanentes de distancia deben colocarse en el costado de cada salida. Si se utilizan salidas alternativas es importante que las marcas permanentes se instalen en cada una de ellas.

En un campo de 9 hoyos, si se utilizan salidas o barras diferentes para cada nueve hoyos, en una vuelta de 18 hoyos deberán establecerse diferentes marcas permanentes de distancia para cada nueve. Las marcas de distancia (y sus respectivas barras de salida) para cada nueve hoyos deben ser claramente identificables.

2.2 MEDICIÓN.

- a. **Como medir un hoyo.** Cada hoyo se medirá en proyección horizontal (línea en el aire) con un aparato electrónico, o con una cinta de acero o instrumentos de topografía, desde la marca permanente de distancia de cada salida del campo hasta el centro del green. Se mide a lo largo de la línea de juego diseñada.

La medición del campo estará sujeta a la revisión y verificación de la RFEG que asigna las valoraciones de los campos a los clubes Federados. Las distancias que aparecen en la tarjeta deben reflejar esta medida con exactitud. Unas medidas precisas son muy importantes.

Un hoyo con un “*dog-leg*” se medirá en la línea recta desde la salida hasta el centro de la calle en el “*dog-leg*”. Se medirá a continuación desde ese punto en línea recta hasta el centro del *green*.

- b. **Los Colores de las Barras de Salida: Indicación de Valoraciones.**

La EGA recomienda que las barras de salida se pinten de acuerdo con lo prescrito en el apartado 6.2 del Sistema de Hándicaps EGA.

Las tarjetas de los clubes Federados deben reflejar la Valoración de Campo y la Valoración *Slope* para cada una de las barras de salida. Las valoraciones deberán exponerse en el lugar donde se publican los resultados.



3. SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA (SECCION13) **VALORACIÓN DE CAMPOS USGA**

3.1 DEFINICIONES.

a. Jugador *scratch*

- (i) El jugador *Scratch* es un jugador que juega al nivel de un hándicap cero en cualquier campo valorado. Su golpe de salida, para la valoración, alcanza una distancia media de 250 yardas, y es capaz de alcanzar un hoyo de 470 yardas con dos golpes al nivel del mar.
- (ii) La jugadora *Scratch* es un jugador que juega al nivel de un hándicap cero en cualquier campo valorado. Su golpe de salida, para la valoración, alcanza una distancia media de 210 yardas, y es capaz de alcanzar un hoyo de 400 yardas con dos golpes al nivel del mar.

b. Valoración de Longitud

La valoración de **Longitud** es la evaluación de la dificultad del juego en un campo basándose solamente en las medidas oficiales del campo.

c. Factores de Obstáculos

Los Factores de Obstáculos son obstáculos del campo, formas naturales, vegetación y condiciones de juego, que se encuentran en un campo de golf y que hacen que el juego sea más difícil o más fácil que un campo estándar con la misma distancia efectiva de juego.

d. Distancia Efectiva de juego

La Distancia Efectiva de juego es la longitud medida del campo ajustado por factores como una rodada inusual, cambios de elevación, “lay-ups” forzados y “dog-legs”, el viento dominante y la altitud sobre el nivel del mar que hacen que el campo sea más largo o más corto que su longitud medida.

Por ejemplo, cuando un “dog-leg” forzado hace que el campo sea más largo en su distancia efectiva para un jugador *scratch*, el Equipo de Valoración modifica la Valoración de Distancia hacia arriba al calcular la Valoración de Campo.

e. Valor de Campo

El Valor de Campo es el índice de la USGA que evalúa la dificultad de juego de un campo para jugadores *scratch*, bajo condiciones normales de campo y meteorológicas.

Se expresa por un número de dos cifras con un decimal, y se basa en la distancia y otros obstáculos que afectan al resultado de un jugador *scratch*.

CAPITULO III 4		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------	---	---------------------------

Los campos son valorados únicamente por la RFEG y no por los clubes (sección 14).

Nota: La Valoración de Distancia y el Valor de Campo no deben confundirse con el par. El par no es una medida correcta de la dificultad de un campo. Es posible que dos campos tengan el mismo par y tengan una Valoración de Distancia y una Valoración de Campo muy diferentes.

f. jugador *Bogey*

- (i) El jugador bogey es el que tiene un hándicap de aproximadamente 20 en un campo de dificultad normal. Su golpe de salida alcanza una distancia media de 200 yardas, y es capaz de alcanzar un hoyo de 370 yardas con dos golpes a nivel del mar.
- (ii) La jugadora bogey tiene un hándicap de aproximadamente 24 en un campo de dificultad normal. Su golpe de salida alcanza una distancia media de 150 yardas y es capaz de alcanzar un hoyo de 280 yardas con dos golpes a nivel del mar.

g. Valoración *Bogey*

La Valoración Bogey es la evaluación de la dificultad de juego de un campo para el jugador bogey bajo condiciones normales de campo y meteorológicas.

Se basa en la distancia, la distancia efectiva de juego y otros obstáculos que afectan al resultado del jugador bogey. La Valoración Bogey equivale a la media de la mejor mitad de los resultados de un jugador bogey en condiciones de juego normales.

h. Valor *Slope*

El valor *Slope* es el índice de la USGA que evalúa el resultado potencial de un jugador bogey en un campo, en relación con el resultado de un jugador *scratch* en ese campo. Es una indicación de cuanto por encima, o por debajo, de la Valoración de Campo será el resultado de un jugador bogey con un Hándicap dado.

Un campo de golf con una dificultad estándar tiene un valor *Slope* de 113. El valor *Slope* más bajo es de 55 y el más alto de 155.

3.2 CONDICIONES PARA VALORAR UN CAMPO.

a. Colocación de Barras de Salida y de Banderas.

El día que el campo va a ser valorado, el club debe:

- i. Colocar las barras de salida en frente de las marcas permanentes de distancia desde las cuales se hizo la medición (Sección 12).
- ii. Colocar los agujeros en posiciones normales.
- iii. Preparar el campo y mantener unas condiciones para una dificultad normal de juego.

**b. Condiciones de juego de la Época del Año**

Las Valoraciones de Campo deben reflejar las condiciones normales de juego para la(s) época(s) del año en que más vueltas se juegan.

c. Reglas de Golf

La Valoración de Campo se basará en el supuesto de que se cumplen las Reglas de Golf. Cualquier Regla Local estará conforme con el espíritu de las Reglas de Golf.

3.3 PROCEDIMIENTOS DE VALORACIÓN DE CAMPOS.**a. Componentes**

Las Federaciones de golf autorizadas determinan los Valores de Campo y los valores *Slope* mediante los siguientes factores:

- (i) La distancia efectiva de juego se obtiene de la medición oficial del campo y de una evaluación de los factores que hacen que el campo juegue bastante más largo o corto que su longitud media (sección 13-1d). Las distancias deben medirse con precisión.

Un error de tan solo 22 yardas en la longitud total cambiará la Valoración de Campo en 0,1 puntos para hombres. Un error de tan solo 18 yardas cambiará la Valoración de Campo en 0,1 puntos para mujeres

- (ii) Las valoraciones de Distancia tanto para el jugador *scratch* como para el bogey se determinan aplicando la distancia efectiva de juego a las fórmulas apropiadas de Valoración de Distancias de a USGA (sección 13-1d y 13-3d).
- (iii) El Valor de Campo USGA es la Valoración de Distancia *scratch* de un campo modificado por los factores de obstáculo que afectan al juego del jugador *scratch* (sección 13-1e)
- (iv) La Valoración Bogey es la Valoración de Distancia de un campo modificado por los factores de obstáculo que afectan al juego del jugador bogey (sección 13-1g y 13-3f)
- (v) El valor *Slope* es la diferencia entre la Valoración Bogey y la Valoración de Campo multiplicado por 5,381 para hombres y 4,24 para mujeres (sección 13-1h y 13-3f)

b. Distancia Efectiva de juego

En cada hoyo, el Equipo de Valoración evalúa cuatro factores que afectan a la distancia de juego; rodada, elevación, *dog-leg* (lay-up forzado) y viento dominante.

La influencia de estos factores y la altitud del campo sobre el nivel del mar en su conjunto se convierten en yardas que se suman o se restan de la longitud medida para dar la distancia



efectiva de juego. Esta distancia efectiva de juego se aplica, a su vez, a las formulas de Valoración de Distancia para obtener las Valoraciones de Distancia *scratch* y bogey.

(i) Rodada

La bola rodará más de las 20 yardas normales en calles sin riego y con poca hierba y cuando las zonas de llegada están cuesta abajo.

Cuando las calles tienen riego y bastante hierba y las zonas de llegada están cuesta arriba la bola rodará menos de las 20 yardas.

(ii) Elevación

Los hoyos que son cuesta arriba desde el lugar de salida al *green* serán más largos que los que son cuesta abajo desde el lugar de salida al *green*.

(iii) *Dog-leg* (*lay-up* forzado)

Los hoyos en que la calle dobla antes de la zona normal de llegada normalmente obligarán al jugador a jugar un golpe más corto. Lo mismo ocurre cuando un obstáculo, como por ejemplo un obstáculo de agua, está en la zona de llegada.

(iv) Viento Dominante

La fuerza y dirección del viento dominante afectarán a la dificultad de juego del campo de golf.

(v) Altitud sobre el nivel del mar

La bola volará más en mayor altitud. La Valoración de Distancia de un campo que está a más de 2.000 pies de altitud se ajusta hacia abajo.

c. Factores de Obstáculo

El Equipo de Valoración evalúa diez factores de obstáculo en una escala de 0 a 10, después de considerar por separado como afectarán al juego de jugador *scratch* y bogey en cada hoyo. Después de completar el proceso de evaluación, se suman los valores para cada factor y se multiplica el total por un factor de ponderación. Los valores totales de los obstáculos se aplican a formulas *scratch* y *bogey* y se convierten en golpes. Estos golpes, que pueden ser negativos o positivos, se suman a las Valoraciones de Distancia para obtener la Valoración de Campo y la Valoración Bogey. Los obstáculos se evalúan de la siguiente manera:

(i) Topografía; la dificultad de la colocación en las zonas en las zonas de llegada de la calle y cualquier cambio de elevación desde la zona de llegada al *green*.

(ii) Calle; la anchura efectiva de la zona de llegada, que puede verse reducido por un *dog-leg*, obstáculos de agua, bunkers, árboles o inclinación de la calle.



- (iii) *Green* como Objetivo; el tamaño, firmeza, forma, e inclinación de un *green* con relación a la longitud del golpe de aproximación.
- (iv) Recuperabilidad y Rough; la existencia de un “rough” y otros factores que penalizan en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del *green*.
- (v) *Bunkers*; la existencia de bunkers en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del *green*.
- (vi) Fuera de Límites / Rough muy Difícil; la existencia de fuera de límites en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del *green*, o la existencia de un “rough” muy alto cuyo impacto es similar al de los fuera de límites.
- (vii) Obstáculos de Agua; la existencia de obstáculos de agua, especialmente en las proximidades de la zona de llegada y del *green*.
- (viii) Árboles; la posición estratégica, tamaño, altura y densidad de árboles, junto con las posibilidades de recuperación
- (ix) Superficie de Green; la superficie y velocidad normal del *green*.
- (x) Psicológico; el impacto mental sobre el juego creado por una serie de obstáculos difíciles en la zona de llegada.

d. Formulas de Valoración de Distancia

Las Valoraciones de Distancia se obtienen utilizando las siguientes formulas:

- (i) Valoración de Distancia *scratch* para Hombres
 Valoración de Distancia *scratch*: (Longitud Efectiva de juego de Campo/220) + 40,9
 Ejemplo: Si la distancia efectiva de juego del campo es de 6.419 yardas, la Valoración de Distancia *scratch* para hombres se calcula de la siguiente manera:

 Longitud de juego/220:

$$6419/220=29,18$$
 Resultado anterior + 40,9:

$$29,18+40,9=70,08$$
- (ii) Valoración de Distancia Bogey para Hombres
 Valoración de Distancia Bogey: (Distancia Efectiva de juego del Campo/160)+50,7
- (iv) Valoración de Distancia *scratch* para Mujeres

CAPITULO III 8		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------	---	---------------------------

Valoración de Distancia *scratch*: (Distancia Efectiva de juego del Campo/180)+40,1

- (v) Valoración de Distancia Bogey para Mujeres
Valoración de Distancia Bogey: (Distancia Efectiva de juego del Campo/120)+51,3

e. Formulas de Valoración de Campo

- (i) Valoración de Campo para Hombres y Mujeres
Valoración de Campo = Valoración de distancia *scratch* + Valor *scratch* de Obstáculos
- (ii) Valoración Bogey para Hombres y Mujeres
Valoración Bogey: = Valoración de distancia Bogey + Valor Bogey de Obstáculos

f. Formulas de Valoración *Slope*

Los valores *Slope* se obtienen utilizando las siguientes formulas:

- (i) Hombres
Valoración *Slope* = 5,381 x (Valoración Bogey - Valoración de Campo)
- (ii) Mujeres
Valoración *Slope* = 4,24 x (Valoración Bogey - Valoración de Campo)

El valor *Slope* para un campo con una dificultad estándar es 113. Un campo recibe este valor *Slope* cuando la diferencia entre la Valoración Bogey y el Valor de Campo es de 21 golpes para hombres, o de 26,65 golpes para mujeres (21 multiplicado por 5,381, un valor fijo, es igual a 113; 26,65 multiplicado por 4,24, un valor fijo, es igual a 113).

Nota: Los libros “El Manual del Sistema USGA de Valoración de Campos” y “La Guía del Sistema USGA de Valoración de Campos” contienen más detalles sobre la Valoración de Campos. Solo están disponibles para federaciones de golf autorizadas.



4. SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA (SECCION 14) LA IMPLANTACION DE LAS VALORACIONES DE CAMPO EN UN PAÍS

4.1 LAS FEDERACIONES NACIONALES VALORARÁN LOS CAMPOS.

Todos los campos serán valorados, de acuerdo con los procedimientos aprobados por la USGA, por un Equipo de Valoración de Campos que represente a la RFEG. El Comité de Campos de la RFEG revisará cada Valoración (ni las Autonómicas ni los clubes federados pueden valorar los campos, ver la Sección 4-6).

Se necesitan valoraciones uniformes para asegurarse de que todos los Hándicaps Exactos EGA tengan la misma base.

Se calculará un Valor de Campo y un valor *Slope* desde cada juego de barras de salida para caballeros y otro para damas.

Un club Federado debe aceptar y utilizar los Valores de Campo y los valores *Slope* adjudicadas por la RFEG Si un club no está de acuerdo con sus valoraciones, siempre que se justifique puede pedir a la RFEG que las revise.

4.2 LA RFEG VOLVERÁ A VALORAR LOS CAMPOS.

La RFEG revisará periódicamente las valoraciones de los campos modificándolas si fuese necesario. Los campos de nueva construcción cambian rápidamente en sus primeros años y deberán volver a valorarse cada tres años durante un período de nueve años. Un campo debe volverse a valorar cada diez años, aunque no haya sufrido ningún cambio.

Un campo no podrá utilizar sus Valores de Campo y sus valores *Slope* o el Sistema *Slope* si sus valoraciones tienen más de diez años de antigüedad. Para la nueva valoración, el campo debe ponerse en contacto con la RFEG

4.3 MIEMBROS DEL EQUIPO DE VALORACIÓN.

Un equipo de Valoración de Campos tendrá al menos tres personas entrenadas y experimentadas. Un representante del club, preferentemente un jugador con un Hándicap Exacto EGA bajo (o el profesional del club), debería acompañar al Equipo de Valoración para informarle sobre cualquier condición inusual, incluyendo el viento. Los miembros del equipo deberían tener conocimientos prácticos del juego de un jugador *scratch*. Los miembros del equipo no deben variar mucho para mantener una uniformidad en las valoraciones.



La RFEG nombrará Jefe de Equipo a uno de los miembros del equipo. El Jefe de Equipo debe haber asistido a un Seminario de Valoraciones USGA de Campos. El equipo valora cada obstáculo en cada hoyo en una escala de 0 a 10, y debe ponerse de acuerdo, con un valor de “1” de diferencia como máximo, en la valoración de cada obstáculo. Si no hay acuerdo, prevalecerá la opinión del Jefe del Equipo. Mientras están valorando un campo, los miembros del equipo pueden jugar golpes para ayudar a valorar los obstáculos.

El equipo debe jugar el campo para corroborar los resultados de la valoración antes o después de valorar el campo. El Jefe de Equipo enviará las valoraciones a la RFEG para que las revise el Comité de Campos. El Comité podrá modificar los resultados dentro de unos límites específicos, o puede pedir una nueva valoración por otro Equipo de Valoración. Después de la revisión del Valor de Campo y el valor *Slope* del Comité de Revisión de Valoración de Campos, la RFEG enviará las valoraciones al club.

4.4 ARCHIVOS DE LA RFEG.

a. Información a archivar

La RFEG mantendrá un archivo completo de cada campo para su referencia en el futuro. El contenido del archivo debería incluir la tarjeta del campo, los nombres de las personas que valoraron el campo, la fecha de valoración, información sobre el tiempo y otras condiciones en el día de la valoración, el sistema de riego de calles, tipos de hierba, altura de “rough”, medidas oficiales de hoyos, nombres de las personas que midieron el campo y si el campo tiene marcas permanentes de distancia.

b. Lista de todas las Valoraciones

Después de que todos los campos de una zona hayan sido valorados, el Comité de Campos de la RFEG confeccionará una lista de las Valoraciones de Campo. Cada lista incluirá la longitud total, el Valor de Campo y el valor *Slope* de cada campo. El Comité revisará esta lista periódicamente para mantenerla correcta.

Se enviará a cada club una lista por orden alfabético de los valores de Campo, valores *Slope* y pares de todos los campos en un país o zona. Los clubes las expondrán para facilitar la entrega de resultados fuera del propio club de jugador. Esta lista se identificará como la de los Valores de Campo y de valores *Slope* de la RFEG adjudicadas por ésta. Se enviará una copia al Comité de Háncaps y de Valoración de Campos de la EGA todos los años.

4.5 MODIFICACION DE CAMPOS.

a. Modificaciones temporales

Cuando se utilizan salidas y/o greens temporales, el club Federado informará a la RFEG. La Federación deberá decidir si los resultados entregados en esas condiciones se aceptarán



para el control de hándicaps o no, y si debe modificarse temporalmente la Valoración de Campo y Valoración *Slope*.

b. Modificaciones permanentes

El club Federado informará a la RFEG de cualquier modificación permanente hecha en el campo. La RFEG volverá a valorar el campo después de una modificación permanente.

4.6 VALORACIÓN TEMPORAL HECHA POR UN CLUB.

Un club Federado no puede valorar su propio campo, debe ponerse en contacto inmediatamente con la RFEG. Si ésta concede una Valoración de Campo temporal, el club Federado solo podrá usarla hasta que la RFEG le asigne una Valoración de Campo y una Valoración *Slope* oficiales. Un club Federado nunca podrá establecer su propia Valoración *Slope* para utilizar el Sistema de Hándicaps EGA.

5. SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA (SECCION 15) **PREPARACION DEL CAMPO**

5.1 MANTENER LA DIFICULTAD DEL CAMPO CONSTANTE.

Un campo se valora de acuerdo con su distancia efectiva de juego y su dificultad de juego en condiciones normales. Cada hoyo será evaluado para determinar la preparación del campo desde un punto de vista de distancia, con el fin de conseguir una prueba justa e intentar que el jugador utilice todos o casi todos sus palos durante la vuelta.

Si la longitud o la dificultad normal de juego se cambian materialmente esto trastocará los Hándicaps Exactos EGA. Una diferencia de 22 yardas para hombres y de 18 yardas para mujeres cambiará la Valoración de Distancia en 0,1. El Comité de Hándicaps debe contar con la cooperación del Comité de Greenes o *Greenkeepers* para mantener la longitud y la dificultad normal de juego en un nivel constante los siete días de la semana. El objetivo es conseguir una prueba justa y no complicada o con truco para el jugador.

5.2 COLOCACION EQUILIBRADA DE BARRAS DE SALIDA.

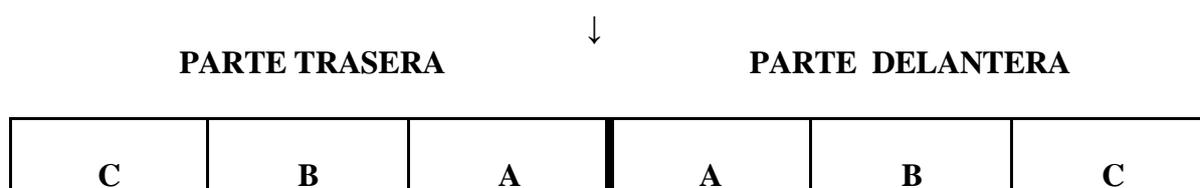
Debe buscarse un equilibrio en la colocación de las barras de salida de forma que la distancia efectiva de juego del campo sea aproximadamente igual todos los días. Se permiten ajustes por condiciones meteorológicas y de césped.

Se instalará una marca de distancia permanente al lado de cada lugar de salida (tee) para indicar el punto desde el cual se midió el hoyo. Las distancias en la tarjeta reflejarán la medida desde ese punto (ver la sección 12).

CAPITULO III 12		LIBRO VERDE 24/03/2021
--------------------	---	---------------------------

En las Reglas de Golf, el “lugar de salida” se define como un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. A la vista de esta definición, las barras de salida deben estar siempre al menos a dos palos de distancia del fondo de la zona de salida.

La ilustración representa el lugar de salida habitual y la línea gruesa en el centro indica el punto de la marca permanente desde el cual se debería medir el hoyo.



La colocación equilibrada de barras se hace de la siguiente manera:

a. Condiciones normales

Se colocan las barras en los hoyos impares en la parte delantera en la zona A (o B, o C); en los hoyos pares, se colocan en la parte trasera en la zona de la misma letra. Al cambiar las barras, se colocan las de los hoyos impares en la parte trasera y las de los hoyos pares en la parte delantera. Es decir, se va alternando y cambiando de zonas de letras, utilizando siempre zonas de la misma letra, excepto bajo las condiciones descritas abajo.

b. Condiciones anormales

Se utilizan las zonas traseras para los campos rápidos y las zonas delanteras para los lentos.

Por ejemplo, cuando un campo está duro y rápido, se colocan la mitad de las barras en la zona delantera A y la otra mitad en la zona trasera C. Cuando el campo está blando y lento, se colocan barras en la zona delantera en C y las otras en la zona trasera A.

En condiciones extremas, se pueden colocar todas las barras en la zona trasera o delantera de todas las salidas, dependiendo de la necesidad de conseguir una distancia de juego normal.

Estas recomendaciones deben seguirse para cada conjunto de barras de salida.

5.3 COLOCACION DE LAS BANDERAS.



Muchos factores afectan a la elección de donde colocar una bandera. El primero y el más importante es el buen criterio para decidir con qué se obtendrán unos resultados justos. No hay que complicarse con la colocación de los hoyos en posiciones casi imposibles.

- (i) Estudiar el diseño del hoyo como el diseñador deseaba que se jugase.
- (ii) Tiene que haber suficiente superficie de *green* entre la bandera y la entrada y costados del *green* para recibir el golpe necesario para llegar. Por ejemplo, si el hoyo requiere un golpe de hierro largo o de madera para alcanzar el *green*, la bandera debe colocarse más hacia el fondo y más alejado de los costados que cuando el hoyo requiere un golpe de aproximación corto.

En cualquier caso, se recomienda que la bandera se coloque al menos a cinco pasos de cualquier borde del *green*. Si hay un bunker cerca del borde, o si el terreno está en declive, la distancia debería ser mayor, sobre todo si el golpe a *green* no es corto.

Debe ofrecerse una buena posibilidad de recuperación para un golpe bueno que falla el *green* por poco.

- (iii) Un área con un radio de dos o tres pies alrededor de la bandera debe ser lo más llano posible y uniforme. En ningún caso deben colocarse banderas en lugares complicados o en pendientes donde una bola puede rodar cada vez más rápido.

Si el *green* tiene varias plataformas, no debe ponerse la bandera más cerca de un palo (*putt*) de los bordes del escalón que divide las plataformas.

El agujero estará situado de tal forma que, si se pateo desde los cuatro puntos cardinales del *green*, pueda parar la bola a un palo (*putt*) del agujero.

- (iv) Tener en cuenta el césped alrededor del agujero, sobre todo las tapas de agujeros anteriores que no están completamente reparadas.
- (v) Los agujeros deben cortarse lo más verticalmente posible.
- (vi) Debe haber un equilibrio en la colocación de las banderas en todo el campo con respecto de la izquierda, la derecha, o el centro. Por ejemplo, hay que evitar tener demasiadas a la izquierda que podrían premiar a los golpes con efecto hacia la izquierda.
- (vii) Una forma de conseguir un equilibrio es colocar seis banderas difíciles, seis normales y seis relativamente fáciles.
- (viii) El cuidador del campo que corte el agujero debe tener especial cuidado en asegurarse que se cumplan las Reglas de Golf, sobre todo en el requisito que dice que el forro del agujero



no excederá de 4 1/4 pulgadas (108 mm) en su diámetro exterior y que esté hundido al menos una pulgada (25,4 mm) por debajo de la superficie del green.

Si se espera mucha lluvia, sería recomendable colocar los agujeros donde hay menos probabilidad de que se formen charcos de agua.

5.4 PREPARACION DEL CAMPO.

Al determinar la colocación de las barras de salida, deben tenerse en cuenta tanto la longitud como los varios obstáculos de cada hoyo para conseguir una prueba justa que refleje fielmente la Valoración de Campo y la Valoración *Slope*.

Hay muchos factores a tener en cuenta al preparar un campo. En líneas generales las siguientes preparaciones ayudan a lograr que el campo tenga unas condiciones justas y constantes para el juego diario.

a. *Greenes*

La firmeza de los greens debe ser tal que recibirán un golpe de hierro bien pegado desde la calle, pero no un golpe mal dado o un golpe pegado desde el rough.

El *green* de prácticas debe ser de las mismas características que los greens del campo y debe ser cuidado de la misma forma que los del campo.

b. Calles

Un campo debe prepararse para exigir la precisión además de la distancia. Por ejemplo, una calle de 27 yardas de ancho es adecuada en un par-4 corto, pero en uno más largo la calle debe ser más ancha para permitir pequeñas imprecisiones del jugador.

c. *Rough*

El “*rough*” debe tener una altura suficiente para crear problemas, pero no tan difícil que un jugador en el “*rough*” con su golpe de salida tenga que usar un *wedge* para sacar la bola hacia un costado a la calle. La USGA cree que la penalidad por salirse de la calle debería ser aproximadamente medio golpe. La altura ideal del “*rough*” depende del tipo de hierba y su densidad.

d. *Bunkers*

La profundidad de la arena asentada en los bunkers debe estar entre dos y tres pulgadas, excepto que en los taludes la arena debe tener poca profundidad y estar más dura para impedir que las bolas se empotren y se pierdan. Al echar arena nueva a un bunker, si no llueve, debe mojarse la arena para que se asiente firmemente.

5.5 MARCAR EL CAMPO.



Es de vital importancia que el Comité se asegure de que el campo esté correcta y completamente marcado. Es difícil jugar con las Reglas de Golf en un campo que no está marcado, lo que puede dar lugar a situaciones conflictivas e injustas. Si los límites y los márgenes de los obstáculos de agua están claramente definidos y se han marcado todas las zonas consideradas como terreno en reparación, el Comité tendrá pocos problemas durante la temporada.

6. DISTRIBUCIÓN DEL ÍNDICE DE PUNTOS HANDICAP

La Regla de Golf 33-4 requiere que los Comités “publiquen una tabla indicando el orden de los hoyos en los que se dan o se reciben Puntos de Hándicap.” Con el fin de conseguir una igualdad entre los clubes Federados se recomienda la siguiente distribución:

- a) Es de vital importancia que el reparto de los puntos a recibir sea equilibrado en los 18 hoyos.

La mejor forma de conseguir es asignar los puntos impares a la más difícil de las dos vueltas, normalmente los nueve más largos, y los pares a los otros nueve.

Los hoyos con el índice uno y dos deberían estar cerca de la mitad de cada nueve hoyos y los primeros seis golpes no deberían asignarse a hoyos continuos.

- b) Los puntos 7 a 10 deberían asignarse de forma que un jugador con hándicap 10 no reciba tres golpes en hoyos consecutivos.
- c) No debería asignarse ninguno de los ocho primeros puntos al primer o último hoyo, y en los clubes donde las competiciones pueden empezar en el hoyo 10, en los hoyos 9 o 10. Esto evita que un jugador tenga una ventaja injusta en el hoyo 19 en caso de ir a la muerte súbita.
- d) Si las circunstancias lo permiten, los puntos 9, 10, 11 y 12 deberían adjudicarse a los hoyos 1, 9, 10 y 18 en el orden que se considere apropiado.
- e) Siempre que se cumplan los requisitos anteriores, deberían elegirse hoyos de diferente longitud al decidir el índice. El índice 1 podría ser un par-5, el 2 un par-4 largo, el 3 un par-4 más corto y el 4 un par-3.

No hay ningún orden recomendado para esta selección; el objetivo es conseguir un índice de hoyos de dificultad variada. Esta selección resulta en una mayor igualdad para todos los hándicaps en el juego por hoyos y en competiciones *Stableford* y *Contra par* que si hubiese un orden basado en la longitud del hoyo o la dificultad para conseguir el par.



Nota 1. El par no es un indicador de la dificultad de un hoyo. Se seleccionan a menudo los pares-3 y pares-4 largos para un índice de dificultad bajo, en vez de los pares-5 porque es más fácil conseguir el par en un par-5 que en un par-4 largo. No obstante, hacer el par en los pares-3 y pares-4 largos es difícil para el hándicap bajo pero a menudo resulta fácil hacer bogey para un jugador con un hándicap ligeramente más alto.

No debe tenerse en cuenta la dificultad en relación con el par a la hora de seleccionar los índices.

Nota 2: Al decidir los índices hay que tener en cuenta que en la mayoría de las competiciones sociales hay pequeñas diferencias de hándicap, lo cual otorga una gran importancia a la distribución de los índices más bajos.

Estas recomendaciones complementan con las que hace el *Royal and Ancient Golf club of St. Andrews* en sus Directrices para Comités de clubes, y con las que figuraban hasta la fecha en el Libro Verde que indican a continuación.

7. SUGERENCIAS PARA LA ELABORACION DEL BAREMO LOCAL DE HANDICAPS

A título orientativo y pensando principalmente en la equidad de las pruebas *match play*, se sugiere a los Comités de los clubes el siguiente procedimiento para la elaboración del Baremo Local de hándicaps. Insistimos en que es solo una orientación, pues la fijación del orden de hándicap a cada hoyo no afecta al hándicap en sí.

En primer lugar, el Comité del club examinará el recorrido, hoyo por hoyo, teniendo en cuenta que el principio básico del hándicap es **IGUALAR** a los jugadores de distinto nivel de juego.

Por lo tanto, el punto de hándicap deberá concederse en el hoyo que más necesite el jugador de hándicap alto para obtener el empate en un Individual o *foursome match play* con el jugador de hándicap más bajo.

Deberá tenerse más en cuenta a la hora de fijar los puntos, el que éste tenga más probabilidad de utilizarse para empatar que para ganar el hoyo.

Por lo tanto, proponemos los siguientes principios:

1. Asignar los puntos de hándicap impares a los primeros 9 hoyos y los pares a los segundos 9 hoyos. En caso de que los nueve hoyos últimos fueran manifiestamente más difíciles que los primeros, se cambiaría el orden.



2. Asignar los puntos de hándicap basándose en la distancia del hoyo (barras de salida) que más se utilicen por los miembros del club.

Generalmente, el hándicap alto donde más necesita el punto para empatar es en los pares cinco difíciles, seguido por los pares cuatro difíciles, después otros pares cinco, otros pares cuatro y, finalmente, los pares tres. Un par tres, excepcionalmente difícil, podría justificar el que se le asignara un punto, antes que a un par cuatro o un par cinco fácil. Un par cinco difícil es aquél en el que la mayoría de los jugadores no alcanzan el *green* en tres golpes. Un par cuatro difícil es el que normalmente no se alcanza en dos golpes y un excepcional par tres es el que no se alcanza con un golpe.

3. Procurar que el primer punto que reciba el jugador no esté ni muy al principio ni muy al final del recorrido. Sobre todo el segundo caso, que podría ocurrir que el hándicap alto no llegara a beneficiarse del punto.

Un procedimiento empírico para la fijación de los puntos, siguiendo el principio de que el punto sea para igualar el hándicap alto con el hándicap bajo sería el siguiente:

- a) Reunir doscientos resultados hoyo por hoyo de un grupo de jugadores (grupo A) cuyo hándicap no exceda de 8 (14 para señoras).

Calcular la media del resultado de cada hoyo.

- b) Reunir doscientos resultados hoyo por hoyo de un grupo de jugadores (grupo B) de hándicap medio y alto. La media del hándicap de este grupo B deberá ser quince a veinte puntos más alta que la del Grupo A.

Calcular la media del resultado de cada hoyo.

Aquel hoyo en que la diferencia entre la media del grupo A y la media del grupo B sea mayor, será el hándicap uno y así sucesivamente.



RECORRIDOS DE CABALLEROS.-	EL PAR
Hasta 225 metros	par 3
De 200 metros hasta 450 metros	par 4
Más de 400 metros	par 5

Estos valores pueden ser modificados en algunos hoyos bajo circunstancias especiales.

RECORRIDOS DE SEÑORAS.	EL PAR
Hasta 200 metros	par 3
Desde 180 metros hasta 390 m.	par 4
Más de 360 metros	par 5

Estos valores pueden ser modificados en algunos hoyos bajo circunstancias especiales.



CAPITULO IV - REGLAMENTOS

1. REGLAMENTO DE LOS COMITÉS DE COMPETICIÓN

- 1.1.** En todos los clubes afiliados a la RFEG que tengan al menos un recorrido de 9 hoyos de golf valorados para competición, actuará un Comité de Competición, que estará formado por un mínimo de cuatro miembros con licencia en vigor, uno de los cuales ostentará la Presidencia.
- 1.2.** Para ser miembro del Comité de Competición se deberá:
- poseer la nacionalidad española o de cualquier país de la Unión Europea, o caso de no poseerla, tener residencia legal en España;
 - tener licencia en vigor y;
 - no estar cumpliendo sanción disciplinaria deportiva.
- 1.3.** Además, de lo anterior, para ejercer la Presidencia será necesario:
- tener licencia con hándicap.
- 1.4.** En su seno deberán funcionar al menos las siguientes Delegaciones: Señoras, Caballeros, Seniors, Profesionales, Juveniles, Reglas y Hándicaps, pudiendo ocupar la misma persona hasta dos delegaciones.
- 1.5.** Siempre que sea posible, se debería incluir como miembro del Comité de Competición del club a un Árbitro Internacional/Nacional (o, si no lo hay, uno de categoría Autonómica) en quien delegar las cuestiones relativas a las Reglas.
- 1.6.** Los Comités de Competición serán propuestos a la Federación de ámbito autonómico o Delegación Territorial correspondiente, por las Juntas Directivas de los clubes o en su caso, por los representantes de las instalaciones deportivas, quienes igualmente podrán proponer a aquellas su sustitución por otros que juzguen más idóneos. La Federación de ámbito autonómico o Delegación Territorial aceptará o no, las propuestas recibidas, e informará razonadamente de su decisión a la RFEG.
- 1.7.** La Junta Directiva del club, o en su caso, el representante de la instalación deportiva deberá comunicar a la Federación de ámbito autonómico o Delegación Territorial correspondiente, los nombres y números de licencia de los miembros del Comité y deberá mantener siempre actualizada la composición del mismo.
- 1.8.** Con carácter general, son obligaciones de los Comités de Competición:



- 1.8.1. Organizar todas las pruebas a celebrar en las instalaciones de sus respectivos Clubes.
- 1.8.2. Aplicar correctamente la normativa de la RFEG y especialmente; Estatutos, Libro Verde, Reglas de Golf, Sistema de Hándicap, Reglas del Estatuto Amateur y cualquiera otra de su Federación Autonómica.
- 1.8.3. Decidir, de acuerdo con la anterior normativa, sobre cualquier acción cometida o incidente ocurrido durante la celebración de una prueba.
- 1.8.4. Elevar informe de las actuaciones de deportistas que pudieran ser constitutivas de infracción al órgano con competencia disciplinaria en cada caso y prestar todo el apoyo requerido al mismo de oficio o a su instancia.
- 1.8.5. Solicitar los cambios de licencias para los jugadores que quieran estar federados por el club.
- 1.8.6. Custodiar durante al menos un año, los siguientes documentos de todas las competiciones que organice:
 - lista de inscritos,
 - reglamento de la prueba,
 - composición del Comité de la Prueba, si lo hubiere,
 - tarjetas de todos los jugadores,
 - clasificaciones oficiales
- 1.8.7. Nombrar y publicar con la suficiente antelación la composición del Comité de la Prueba para aquellas competiciones que lo requieran.

NOTA: En caso de no nombrarse uno, se considerará que el Comité de la Prueba es el propio Comité de Competición.

- 1.8.8. Disponer de un tablón de anuncios al que tengan acceso todos los jugadores del club en el que publicará:
 - las Circulares de la RFEG,
 - las Tablas de Equivalencia de Hándicap oficiales,
 - las sanciones que el Comité de Disciplina Deportiva federativo le solicite.
- 1.8.9. Custodiar con la debida diligencia el usuario y contraseña de acceso a los servicios de comunicación de la RFEG (web, NSA, SCH y otros análogos). Serán responsables de cualquier gestión realizada bajo estas identificaciones.



2. REGLAMENTO DE LOS ÁRBITROS

2.1 ÁRBITRO DE GOLF EN ESPAÑA.

Es una persona designada por la RFEG o por la Federación Autonómica correspondiente (según la clase de prueba de que se trate) para acompañar y asistir a los jugadores en la decisión de cuestiones de hecho, para velar por el cumplimiento y aplicación de las Reglas de golf en todo tipo de pruebas en las que actúe, observando las obligaciones enumeradas y exigidas por la RFEG y ateniéndose a lo que se prescribe en el presente reglamento.

Todos los asuntos relativos a los árbitros y a los arbitrajes de golf en España son competencia exclusiva de la RFEG quien delega para ello en su Comité Técnico de Reglas.

2.2 CLASES DE PRUEBAS.

- a) Locales
- b) Autonómicas
- c) Nacionales
- d) Internacionales

Las pruebas nacionales e internacionales son las que designe con este carácter la RFEG, independientemente de la denominación dada por cualquier otro organismo que no sea la nacional. Las pruebas puntuables por el mero hecho de serlo se convierten en pruebas nacionales.

Para las pruebas autonómicas vale lo dicho en el párrafo anterior, pero referido al organismo autonómica correspondiente. Las locales son las pruebas sociales del Club.

2.3 CATEGORIA DE LOS ÁRBITROS Y SU JURISDICCIÓN.

- 1) Árbitro Local (Sólo en su propio club para pruebas sociales).
- 2) Árbitro Autonómico (en el ámbito de su Autonomía).
- 3) Árbitro Nacional (en toda España).
- 4) Juez-árbitro Nacional (en toda España).



- 5) Juez-árbitro Internacional (en toda España).

Las categorías superiores facultan a su titular para actuar en pruebas de rango inferior, pero no a la inversa, salvo designación expresa de la federación competente en cada prueba.

2.4 CONDICIONES PARA PODER ACCEDER A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE ÁRBITRO NACIONAL.

Todas aquellas personas que deseen acceder a la obtención del título de árbitro nacional deberán reunir en el momento de la convocatoria las siguientes condiciones:

- a) Ser español o con tarjeta de residente en España
- b) Ser mayor de 25 años
- c) Encontrarse en posesión de la licencia de federado con una antigüedad mínima e ininterrumpida de cuatro años.
- d) Cumplir con las condiciones que, en cada convocatoria, determine el Comité Técnico de Reglas.
- e) Cumplir los requisitos indicados en el apartado 2.5 y aquellos otros que, en cada convocatoria determine el Comité Técnico de Reglas de la Real Federación Española de Golf.

2.5 ACCESO AL TÍTULO DE ÁRBITRO.

Para ser árbitro local no se precisa titulación de clase alguna. Para actuar como tal bastará la designación del Comité de Competición del Club, bajo su responsabilidad. El nombramiento es válido sólo para las pruebas sociales para las que sea designado.

Los árbitros autonómicos serán nombrados por el organismo autonómico correspondiente en virtud de la superación de las pruebas que, en cada caso, su referido organismo exija y únicamente podrán actuar en pruebas de ámbito local celebradas en el ámbito autonómico en el que ejerza sus competencias la Federación correspondiente.

Los títulos de árbitro nacional los expedirá la RFEG por medio de su Comité Técnico de Reglas a todos aquellos que superen las correspondientes pruebas que oportunamente se convocarán. La frecuencia de estas pruebas será discrecional de la RFEG en función de las necesidades.



Para la obtención del título, será necesario, además de superar las pruebas teóricas y prácticas que en cada convocatoria determine el Comité Técnico de Reglas y de reunir los requisitos señalados en el Apartado 2.4 anterior, la actuación previa como ayudante de alguno de los actuales árbitros nacionales o internacionales en cinco campeonatos. O pruebas con árbitros expresamente designados por la Federación Española, con informe favorable en cada una de ellas.

El título de juez-árbitro nacional lo concederá la RFEG a propuesta del Comité Técnico de Reglas a los árbitros nacionales que, además de tener una antigüedad mínima de tres años como tales desde la fecha de obtención del título, hayan actuado al menos en doce pruebas nacionales y en las que hayan logrado unas actuaciones satisfactorias.

El título de juez-árbitro internacional será expedido por la RFEG a propuesta de su Comité Técnico de Reglas, a los jueces-árbitros nacionales que se estime son acreedores de esa categoría después de estudiar y valorar su expediente, requiriendo además el conocimiento del idioma inglés.

2.6 DESIGNACIÓN DE LOS ÁRBITROS PARA LAS PRUEBAS.

Las pruebas sociales serán arbitradas por los comités de competición correspondientes o, si éste lo desea y el designado lo acepta, por un árbitro de cualquiera de las categorías.

Las pruebas autonómicas serán arbitradas por los árbitros designados por el organismo autonómico correspondiente.

Las pruebas nacionales serán arbitradas por árbitros de categoría nacional o superior, salvo lo previsto en el apartado 2.3.

Las pruebas internacionales serán arbitradas por al menos un árbitro de categoría internacional, salvo lo previsto en el apartado 2.3.

La designación de los árbitros para las pruebas nacionales e internacionales correrá a cargo de la RFEG. El Comité Técnico de Reglas será el único organismo que pueda realizar dichas designaciones.

Ningún árbitro de categoría internacional o nacional podrá actuar en una prueba sin haber sido oficialmente designado por la RFEG para el caso de pruebas nacionales o internacionales.



El número de árbitros para cada prueba lo fijará la normativa correspondiente en vigor en relación con los árbitros y arbitrajes.

En España sólo podrán actuar árbitros con titulación expedida por la RFEG y/o por las Federaciones Autonómicas correspondientes en el ámbito de sus competencias y con arreglo a estas normas.

2.7 INFORME SOBRE ACTUACIONES ARBITRALES.

De todas las pruebas en que intervengan bajo este reglamento, los árbitros Nacionales e Internacionales formalizarán un acta en el impreso normalizado existente a tal efecto, que será enviado a la RFEG debidamente cumplimentado, para su inspección y archivo. Esta norma regirá para los árbitros Autonómicos que actúen en pruebas de ámbito nacional e internacional

Estos documentos constituirán el historial del árbitro en cuestión.

De los arbitrajes de ámbito autonómico, los árbitros autonómicos deberán cumplir con las normas establecidas por la Federación Autonómica competente, salvo cuando actúen en pruebas de ámbito nacional o internacional que deberán ajustarse a las normas establecidas por la RFEG.

2.8 SUSPENSIÓN Y PÉRDIDA DE LA CAPACIDAD PARA EJERCER LA CONDICIÓN DE ÁRBITRO.

2.8.1.- SUSPENSIÓN

La capacidad para ejercer la condición de árbitro o juez-árbitro de categorías internacional y nacional quedará en **suspense**:

1. Por acuerdo del Comité Técnico de Reglas de la RFEG, previa solicitud escrita del interesado, basada en razones personales, profesionales o cualquier otra que, a juicio del Comité Técnico de Reglas, justifique la suspensión de dicha condición.
2. Cautelarmente, mientras dure la tramitación de un expediente deportivo o disciplinario.
3. Durante el tiempo de cumplimiento de la sanción por comisión de una infracción leve que pudiera ser impuesta como consecuencia de un expediente disciplinario



incoado de conformidad con el Capítulo VI del Título VII de los Estatutos de la RFEG, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 4 del punto 2.8.2. La competencia sobre cuestiones de disciplina interna queda delegada en el Comité Técnico de Reglas de la RFEG con la asesoría oficial correspondiente.

4. Por dejar de tener licencia, siempre y cuando dicha pérdida no sea consecuencia de una sanción disciplinaria (punto 2.8.2-4).

2.8.2.- PÉRDIDA

La capacidad para ejercer la condición de árbitro o juez-árbitro de categorías internacional y nacional **se perderá**:

1. Por no arbitrar ninguna prueba correspondiente a su categoría en un período de un año, salvo causas muy justificadas aceptadas por la RFEG.
2. Por sus deficientes actuaciones sucesivas, debidamente comprobadas.
3. Por resolución adoptada en expediente disciplinario. La competencia sobre cuestiones de disciplina interna queda delegada en el Comité Técnico de Reglas de la RFEG con la asesoría oficial correspondiente.
4. Por no observar la normativa vigente en materia de arbitrajes.
5. Por no cumplir con los puntos 2.10 y 3.9 de este Reglamento.

2.9 RECUPERACIÓN DE LA CAPACIDAD PARA EJERCER LA CONDICIÓN DE ÁRBITRO.

Excepto en los supuestos previstos en el apartado 2.8.2 – que requerirán la realización de un nuevo examen y la superación de las pruebas teóricas y prácticas que se determinen en cada convocatoria – la condición de árbitro o juez-árbitro podrá ser recuperada en función de las causas de la suspensión expuestas en el apartado anterior, como sigue:

- Por las causas 1 y 2 del apartado 2.8.1: por solicitud escrita al Comité de Reglas antes de cumplirse dos años de la suspensión, debiendo superar el interesado un período de prácticas de cinco pruebas para recuperar su categoría inicial, salvo la internacional que se ha de volver a obtener como se indica en el punto 2.5.



- Por la causa 3 del apartado 2.8.1: Por sobreseimiento o resolución absolutoria en el expediente contradictorio.
- Por la causa 4 del apartado 2.8.1: Por cumplimiento de la sanción impuesta.

Cuando la suspensión alcance a un juez-árbitro internacional, la recuperación de la condición de árbitro conllevará automáticamente el hacerlo con categoría de juez-árbitro nacional, salvo que el Comité Técnico de Reglas acuerde mantenerle en la categoría de juez-árbitro internacional.

Al cumplir los 70 años, el árbitro dejará de considerarse en activo con la categoría que ostentare en ese momento, pudiendo no obstante la RFEG, designarlo para efectuar arbitrajes.

2.10 CONDICIONES ECONOMICAS.

El ejercicio de la condición de árbitro es gratuito, por lo que no podrá recibir ningún tipo de contraprestación económica o similar por su actuación. Será resarcido de los gastos de desplazamiento, estancia y manutención, de acuerdo con las normas de la RFEG..

2.11 NÚMERO MÁXIMO DE ÁRBITROS NACIONALES E INTERNACIONALES.

Si bien no existe "numerus clausus", la RFEG a través de su Comité Técnico de Reglas, modulará el número total de árbitros en activo al objeto de disponer del número suficiente para atender a las necesidades, y que éstos puedan cumplir con los requisitos exigidos por este reglamento.



2.12 ASOCIACIONISMO.

De ámbito nacional: es competencia exclusiva de la RFEG.

De ámbito autonómico: los organismos autonómicos competentes podrán promover asociaciones para agrupar voluntariamente a los árbitros de su ámbito de acuerdo con la legislación en vigor, cuyo contenido y actividades no estén en oposición a lo reglamentado por la RFEG y no sean competencia de ésta.

2.13 INCOMPATIBILIDADES Y PROHIBICIONES.

Queda terminantemente prohibido a los árbitros Nacionales e Internacionales actuar en ninguna prueba o competición de cualquier clase o naturaleza sin haber obtenido previamente la preceptiva autorización del Comité Técnico de Reglas de la RFEG.

Los árbitros, en las pruebas para las que han sido designados, sólo podrán actuar en calidad de árbitro, sin poder figurar o realizar ninguna otra actividad salvo la de figurar como asesor del Comité de la Prueba, por cuya labor no podrá recibir compensación económica alguna.

Igualmente, un árbitro no podrá actuar como tal en ningún tipo de prueba o competición, ya sea de una o varias jornadas, para la que esté inscrito o haya participado de alguna forma (como jugador, como reserva, como capitán no jugador o de cualquier otra manera).

En todo caso, el árbitro designado está obligado a declarar previo a la celebración de la prueba o competición o en el momento que tenga conocimiento de ello, ante el Comité Técnico de Reglas RFEG, cualquier tipo de interés directo o indirecto, en el resultado de la misma cualquiera que sea el motivo (económico, familiar, amistad, enemistad, etc.).

De esta forma, el Comité Técnico de Reglas RFEG valorará las circunstancias del caso, los motivos y causas declarados por el árbitro o de los que tenga noticia y valorará la procedencia de su permanencia, sustitución o retirada de la prueba o competición, y en estos dos últimos casos lo hará de forma motivada. En el caso de que, iniciada la prueba o competición se acuerde la retirada o sustitución del árbitro, deberá reflejarse en el Acta arbitral.



3. NORMATIVA PARA LOS COMITÉS DE COMPETICIÓN EN RELACIÓN CON LOS ÁRBITROS Y LOS ARBITRAJES

3.1 NOMBRAMIENTO DE LOS ÁRBITROS.

El nombramiento de los árbitros para las distintas pruebas lo efectuará:

a) Para cualquier tipo de competición internacional (amateur o de profesionales): La Real Federación Española de Golf, a través del Comité Técnico de Reglas, de acuerdo con el organismo organizador correspondiente.

b) Para pruebas nacionales: La Real Federación Española de Golf, a través del Comité Técnico de Reglas, teniendo en cuenta la existencia, disponibilidad y experiencia de los árbitros nacionales de la zona en que tenga lugar la prueba.

c) Para pruebas provinciales, regionales o de ámbito de una federación o delegación autonómica: La federación o delegación autonómica correspondiente.

d) Para pruebas de club (sociales): El comité de competición del club.

Para los casos a), b) y c), el nombramiento concretará los árbitros correspondientes, así como el que, de entre ellos, deba actuar como árbitro principal.

3.2 DELEGADO DEL COMITE DE COMPETICIÓN DE LA PRUEBA.

Para cada prueba se nombrará el **comité de competición** correspondiente.

El club delegará en un miembro del comité de competición de la prueba para recibir y atender a los árbitros y ser su interlocutor válido.

3.3 DESPLAZAMIENTOS EN EL CAMPO DE JUEGO.

Se pondrán a disposición de los árbitros, con cargo al club o a la organización de la prueba, suficientes medios motorizados de desplazamiento en el campo de juego para facilitar su labor, así como un lugar para reunirse.



3.4 REVISIÓN DEL CAMPO DE JUEGO Y DE LAS REGLAS LOCALES.

El comité de competición de la prueba atenderá y efectuará las modificaciones del marcaje del campo que sean indicadas por el árbitro principal o por el árbitro en quien éste delegue para esta misión, para lo cual será acompañado por el capitán de campo o el miembro delegado por el comité de competición en la inspección previa al inicio del campeonato y antes de cada vuelta. Asimismo, atenderá las modificaciones de las Reglas locales que se estimen necesarias.

3.5 PRUEBAS ARBITRABLES.

Lo son **todas** las pruebas oficiales según el calendario oficial de la RFEG y todas aquellas que sean campeonatos, torneos o circuitos de jugadores profesionales o amateurs, con carácter internacional, nacional o autonómico.

Todas las pruebas oficiales así definidas deberán ser obligatoriamente arbitradas por árbitros con titulación expedida por la RFEG y/o por las Federaciones u Organismo Autonómico correspondientes en el ámbito de sus competencias, y/o por aquellas personas pertenecientes a organismos o entidades con los que la RFEG mantenga acuerdos específicos en materia de arbitrajes.

Potestativamente, los clubes podrán declarar arbitrables todas aquellas otras pruebas que estimen oportuno, de acuerdo con los apartados 3.6, y 3.7 siguientes.

3.6 CATEGORÍAS DE ÁRBITROS.

Existen cinco categorías de árbitros: los locales, los autonómicos, los nacionales, los jueces árbitros nacionales y los jueces árbitros internacionales, facultados para arbitrar respectivamente pruebas de club (sociales), autonómicos, nacionales e internacionales, de categoría igual o inferior a su titulación. Cuando actúen varios árbitros simultáneamente, uno de ellos será nombrado árbitro principal y los demás actuarán como árbitros para esa prueba.

3.7 NÚMERO Y CATEGORÍAS DE LOS ÁRBITROS PARA LAS PRUEBAS.

En la medida en que el número de árbitros disponibles lo permita, las distintas pruebas contarán con los siguientes árbitros:

a) Internacionales: Un mínimo obligatorio de dos árbitros, pudiendo llegar hasta cinco, y un número indeterminado de observadores. Al menos, el árbitro principal será juez-árbitro internacional, y los demás como mínimo nacionales. La RFEG se reserva el derecho de modificar esta norma en el caso de estimarlo necesario.



b) Nacionales: Un mínimo obligatorio de dos árbitros pudiendo llegar hasta cinco, y un número indeterminado de observadores. Al menos el árbitro principal será de categoría nacional o superior.

c) Autonómicas de ámbito de una federación o delegación autonómica: Se aconseja la actuación de dos árbitros como mínimo (uno de los cuales será necesariamente de categoría autonómica), contando eventualmente con un número indeterminado de observadores.

d) Pruebas importantes de carácter local: Igual que el apartado c).

e) Pruebas de club: Un árbitro de categoría autonómica o superior (normalmente miembro del comité de competición) y de no existir, una persona competente designada por el comité de competición.

Los árbitros en prácticas podrán actuar en cualquier tipo de prueba en tal condición.

3.8 ACTAS.

Al término de la prueba arbitrada, se confeccionará el acta en el impreso existente al efecto (original y copia), que será firmada necesariamente por el árbitro principal y por uno de los árbitros intervinientes.

En cualquier caso, aquellos hechos relevantes e incidencias acontecidas durante el desarrollo de la competición de las que haya tenido conocimiento o haya intervenido directamente un Árbitro deberán figurar en Anexo al Acta, debidamente suscrito por el mismo.

El original del Acta y sus Anexos será enviado a la RFEG para los casos de Pruebas Internacionales y Nacionales a) y b) y a la Federación Autonómica correspondiente para el resto de los casos.

3.9 GASTOS DE LOS ÁRBITROS.

Gastos de desplazamiento, manutención, viajes y estancia.

Para torneos o campeonatos puntuables o de carácter nacional e internacional, irán a cargo de la RFEG en la forma establecida según norma vigente.



Para otro tipo de pruebas, irán a cargo de la Federación Autonómica correspondiente o del club en que se celebre la prueba.

3.10 PROTOCOLO EN EL REPARTO DE PREMIOS.

Se recomienda que el árbitro principal sea invitado a ocupar un puesto en la presidencia del acto de reparto de premios como compensación por la desinteresada labor realizada y con el fin de dar un mayor refrendo a los resultados de la prueba.

3.11 OBSERVADORES.

Serán nombrados por el comité de competición de la prueba en el número solicitado por el árbitro principal. Se les dotará del distintivo correspondiente y actuarán como tales a las órdenes de los árbitros, siguiendo sus instrucciones para facilitar información y aportar ayuda, pero no podrán tomar decisiones sobre el juego.

3.12 MODIFICACIONES.

Este Reglamento podrá ser modificado por acuerdo de la Junta Directiva de la RFEG.



4. REGLAMENTO NACIONAL DE INFANTILES DE ESPAÑA ADAPTADO AL SISTEMA DE HANDICAPS EGA

Artículo 1º.- Definición de jugador.

Son jugadores infantiles todos los niños y niñas que estén federados y en posesión de la licencia en vigor de la RFEG y que cumplan catorce o trece años en el año.

Son jugadores alevines todos los niños y niñas que estén federados y en posesión de la licencia en vigor de la RFEG y que cumplan doce u once años en el año.

Son jugadores benjamines todos los niños y niñas que estén federados y en posesión de la licencia en vigor de la RFEG y que cumplan diez años o menos en el año.

Artículo 2º.- Hándicaps límites y categorías.

El hándicap Exacto EGA máximo para jugadores infantiles es 36,0, alevines es de 44,0 y para benjamines 48,0. Cuando un jugador alcanza el hándicap 36,0 pasa a ser hándicap nacional y no puede volver a tener un hándicap superior.

Los jugadores, masculinos o femeninos, que tengan un hándicap Exacto EGA, entre 36 y 48.0 pertenecerán a la 6ª categoría, según el Reglamento del Sistema de hándicaps EGA (apartado 2.3), categoría que está reservada exclusivamente para los jugadores Alevines y Benjamines.

Artículo 3º.- Condiciones para federarse.

El interesado deberá rellenar una solicitud de licencia a la que acompañará autorización escrita de sus padres o personas de quienes dependa, en la que se hará constar la fecha de nacimiento, sexo y nacionalidad del solicitante. Los documentos que anteceden los entregará al Ente a través del que desee federarse.

Artículo 4º.- Licencias federativas.

Por la RFEG se expedirán las licencias en las que se hará constar el nombre del titular, la categoría a la que pertenece, el nombre del Ente a través del que se ha federado y código de su licencia.

1. Para aquellos jugadores que se limiten a recibir clases sin practicar o jugar en el campo, se concederán licencias sin hándicap en las que se harán constar los mismos datos que se mencionan en el párrafo anterior.



2. Para aquellos jugadores infantiles que soliciten licencia con hándicap, necesariamente deberán demostrar haber cumplido en dos vueltas estipuladas un hándicap de juego, según el recorrido donde jueguen, **correspondiente a un hándicap exacto de 36, para niños y niñas**, sobre 18 hoyos, en días distintos, dentro de un plazo de tres meses, desde las salidas que les corresponden. Las tarjetas de resultados demostrativas de cuanto antecede, deberán ir firmadas por el interesado y por quien haya actuado como marcador. El marcador deberá ser designado a tal fin por el Ente a través del que se federa y podrá ser un profesional o un aficionado mayor de edad, federado con licencia en vigor expedida por la RFEG.
3. Para aquellos jugadores alevines y benjamines que soliciten licencia con hándicap, necesariamente deberán demostrar haber cumplido en dos vueltas estipuladas un hándicap de juego, según el recorrido donde jueguen, correspondiente a un hándicap exacto de 22,0 para alevines y 24,0 para benjamines en nueve hoyos, en días distintos, dentro de un plazo de tres meses, todo ello desde sus barras correspondientes. Las tarjetas de resultados demostrativas se registrarán por la misma normativa que para los jugadores infantiles, que queda recogida en el apartado 2 de este mismo artículo.

Artículo 5º.- Tramitación de licencias.

Los Entes elevarán a la Real Federación Española de Golf, a través de la Organización Autonómica respectiva, el expediente de cada interesado, que se compondrá de:

1. Solicitud.
2. Autorización de los padres o personas de quienes dependa.
3. Certificado expedido por el propio Ente acreditativo de que el interesado ha superado el examen de Reglas de Etiqueta y juego.
4. Indicación del hándicap que debe aplicarse al titular.

El escrito de remisión a la Real Federación Española de Golf deberá ir firmado por el Ente. Cuando se trate de la tramitación de la licencia sin hándicap, se seguirá idéntico procedimiento al señalado en los párrafos precedentes, dejando de cumplimentarse los párrafos 3 y 4. Llegado el momento en que un jugador con licencia sin hándicap, pueda y quiera aspirar a obtener licencia con hándicap, lo hará saber a su Autonómica, bien directamente, o bien a través del Ente por el que esté federado, el cual lo solicitará de la Real Federación Española de Golf a través de la Autonómica respectiva, acompañando a la licencia a canjear los documentos a que se refieren los apartados 3 y 4.



Artículo 6º.- Hándicaps máximos y barras de salida.

Los hándicaps máximos exactos de Infantil, Alevín y Benjamín, son las siguientes:

INFANTIL – 13-14 AÑOS			
NIÑOS		NIÑAS	
hándicap Exacto	<= 36,0	hándicap Exacto	<=36,0
Barras	Caballeros	Barras	Damas
Nº de Hoyos	18	Nº de Hoyos	18

ALEVÍN – 11-12 AÑOS			
NIÑOS		NIÑAS	
hándicap Exacto	<= 44,0	hándicap Exacto	<=44,0
Barras	Caballeros	Barras	Damas
Nº de Hoyos	9* (6ª Cat)	Nº de Hoyos	9* (6ª Cat)

BENJAMÍN – 10 AÑOS (O MENOS)			
NIÑOS		NIÑAS	
hándicap Exacto	<= 48,0	hándicap Exacto	<=48,0
Barras	Damas (6ª Cat) Caballeros (5ª Cat y menor)	Barras	Damas
Nº de Hoyos	9*(6ª Cat)	Nº de Hoyos	9*(6ª Cat)

* O los que el Comité correspondiente decida.



Los clubes o entidades podrán establecer, en circunstancias especiales, otras categorías pero únicamente para sus pruebas locales, de acuerdo a su mejor criterio, buscando siempre la máxima promoción de sus jugadores infantiles y la elevación de su nivel de juego.

Barras de Salida:

Infantiles Masculinos: Deberán jugar desde barras amarillas sea cual sea su hándicap.

Alevín Masculinos: Deberán jugar desde barras amarillas sea cual sea su hándicap.

Benjamines Masculinos:

- Si son de 5ª Categoría o inferior deberán jugar obligatoriamente desde barras amarillas.
- Si son de 6ª Categoría deberán jugar desde barras rojas.

Infantiles, Alevines y Benjamines femeninos: Deberán jugar desde barras rojas sea cual sea su hándicap.

Sin embargo, cuando todos estos jugadores, siendo de 5ª Categoría o inferior, estén autorizados para jugar una prueba de categoría superior o los puntuables nacionales y el campeonato de España, saldrán desde las barras que marque el reglamento de esa prueba para los jugadores de categoría superior.

Número de hoyos a jugar:

Infantiles masculinos y femeninos: Jugarán 18 hoyos.

Alevines masculinos y femeninos: Jugarán 18 hoyos. No obstante, los de 6ª Cat. podrán jugar 9 hoyos.

Benjamines masculinos y femeninos: Jugarán 9 hoyos. No obstante, los de 5ª Cat. o inferior podrán jugar 18 hoyos.

**Artículo 7º.- Bajadas de hándicap. -****1. Por Aplicación del Sistema Informático de Hándicaps EGA:**

Serán válidas las pruebas individuales siguientes:

- **Pruebas a 18 hoyos:** Que la prueba sea *stroke play*, *Stableford* o Contra par.
- **Pruebas a 9 hoyos:** Solamente para los jugadores benjamines y alevines con hp. No nacional siempre que la prueba sea *stroke play* o *stableford* (nunca contra Par).
- **El diferencial neto se calculará según los resultados que obtengan los jugadores bajo formula cálculo *stableford*, tanto en 18 como en 9 hoyos.**
- Los obtenidos en pruebas de dobles por parejas en la que los dos jugadores tengan hándicap nacional. **Si uno o ambos de los dos jugadores no tiene hándicap nacional su recorrido no será válido para el sistema informático de Hándicaps EGA.**

Estas pruebas deberán ser procesadas en la fecha en que se jueguen.

2. Por Apreciación:

El resto de las pruebas se consideran no válidas, debiendo ser asignados los nuevos hándicaps por los presidentes de los Comités de Competición, en las hojas que a tal efecto tiene el Comité Juvenil.

Artículo 8º.- Valor Slope y Valor de Campo en las pruebas válidas. -

Los Valores *Slope* y de Campo para jugadores con hándicap nacional serán los fijados por la Federación para caballeros desde amarillas, en el caso de los niños, y el fijado para señoras desde rojas, en el caso de las niñas.

En el caso de los jugadores benjamines masculinos que sean de 6ª categoría, los Valores *Slope* y de Campo, desde barras rojas serán los mismos que los fijados para señoras desde estas mismas barras.

Los Valores *Slope* y de Campo para 9 hoyos, del 1 al 9 y del 10 al 18, desde barras amarillas son los fijados por la Federación.



Los Valores *Slope* y de Campo para 9 hoyos, del 1 al 9 y del 10 al 18, desde barras rojas, son fijados por la Federación.

Artículo 9º.- Hándicap Nacional y hándicap de juego Corregido. -

El hándicap máximo **exacto** a conceder a un jugador infantil es de **36,0** tanto si es masculino, como si es femenino. El hándicap máximo **exacto** a conceder a un jugador/a alevín es de **44,4** y a un jugador benjamín es de **48,0**.

Cuando un jugador benjamín, masculino o femenino, pasa a alevín, si tiene ya un hándicap exacto 44,4 o inferior, se le mantendrá su hándicap. Si su hándicap es superior pasará a 44,4.

Cuando un jugador alevín pasa a infantil, para mantener su hándicap exacto, deberá ser éste 36.0 o inferior, tanto si es masculino como femenino. En caso contrario pasará a la categoría de infantil como jugador/a sin hándicap.

Para calcular el hándicap de juego en el sistema EGA de un jugador infantil, alevín o benjamín, se aplicará la formula indicada en el Sistema de Hándicaps de la EGA.

Hándicap de juego para 18 hoyos:

$$\text{Hándicap de juego} = \text{hándicap Exacto} \times \text{Valor } \textit{Slope}/113 + (\text{Valor de Campo} - \text{par del recorrido})$$

Hándicap de juego para los hoyos del 1-9:

$$\text{Hándicap de juego} = \text{hándicap Exacto} \times \text{Valor } \textit{Slope}/226 + (\text{Valor de Campo} - \text{par del recorrido})$$

En la que el Valor *Slope* y el Valor de Campo son los valores medidos por la Federación para los 9 primeros hoyos. Para calcular los Puntos *Stableford* obtenidos en los 9 hoyos, se repartirá el hándicap de juego según el índice de dificultad de los hoyos del 1-9

Hándicap de juego para los hoyos del 10-18:

$$\text{Hándicap de juego} = \text{hándicap Exacto} \times \text{Valor } \textit{Slope}/226 + (\text{Valor de Campo} - \text{par del recorrido})$$

En la que el Valor *Slope* y el Valor de Campo son los valores medidos por la Federación para los 9 segundos hoyos. Para calcular los Puntos *Stableford* obtenidos en los 9 hoyos, se repartirá el hándicap de juego según el índice de dificultad de los hoyos del 10-18

En todos los casos, o sea, tanto para 18 hoyos como para 9, se redondeará el resultado obtenido, si termina en 0,5 a 0,9 al entero superior, y si termina de 0,1 a 0,4 al entero inferior.



Artículo 10º.- *Cálculo del Diferencial Neto.* -

En las pruebas válidas a 18 hoyos recogidas en el artículo 61, el Diferencial Neto, se calculará siempre, después de calcular el resultado mediante la Fórmula de Cálculo *Stableford* mediante la siguiente fórmula:

$$\text{Diferencial Neto} = 36 - \text{Puntos hándicaps obtenidos}$$

En pruebas a 9 hoyos el cálculo del Diferencial Neto se obtendrá siempre, después de calcular el resultado, aplicando el sistema de Cálculo *Stableford* mediante la siguiente fórmula:

$$\text{Diferencial Neto} = 18 - \text{Puntos hándicaps obtenidos}$$

Artículo 11º.- *Bajadas de hándicap por aplicación del EGA.* -

Ver página 14 del libro “Sistema de Hcp. E.G.A.”. Artículo -19.6.

Artículo 12º.- *Participación en pruebas no infantiles.* -

Encarecemos a todos los clubes y entidades que den las máximas facilidades a los jugadores infantiles, tanto para utilizar los recorridos de golf a diario como para participar en cualquier competición, pues ellos son el futuro de nuestro deporte.

Sin menoscabo de lo anteriormente dicho, todos los jugadores incluidos en este Reglamento en posesión de la licencia y con hándicap nacional máximo 36.0, tanto si son masculinos como femeninos, podrán participar en todos los campeonatos.

En el resto de las pruebas, a criterio de los clubes o entidades, podrá limitarse a jugadores/as con hándicap hasta 11.4. No obstante, insistimos en que, si la capacidad del campo lo admite, se permita también participar a aquellos jugadores cuyos hándicaps sean superiores a 11.4, siempre que el reglamento específico de la prueba no determine lo contrario (límite de edad, pruebas de tabaco, alcohol, coches, etc.).



5. REGLAMENTO DE LOS CAMPEONATOS OFICIALES DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF

5.1. NORMA GENERAL.

Para todos los campeonatos de la RFEG, ésta se ocupará de:

- 1.- Fijar el lugar y fecha de su celebración.
- 2.- Redactar el reglamento de la prueba en el que se recomienda, contengan como mínimo los siguientes puntos:
 - a) Elegibilidad (Quien puede jugar)
 - b) Forma de juego
 - c) Inscripciones (Apertura, cierre, importe de la inscripción)
 - d) Desempates (Fórmula para deshacer empates)
 - e) Barras de salida (Por defecto serán amarillas y rojas)
 - f) Premios (Trofeos a entregar)
 - g) Adicionalmente, en las competiciones de Pitch & Putt, se tendrá en cuenta lo siguiente:
 - a) Todos los hoyos del recorrido deberán ser de par tres.
 - b) La longitud máxima de un campo será de 2.160 metros y los hoyos tendrán una longitud mínima de 40 metros y máxima de 120 metros.
 - c) El lugar de salida será único para caballeros y señoras, estará indicado con marcas verdes y podrá ser de césped o de superficie artificial. Si el lugar de salida fuese de superficie artificial, no se podrá acomodar la bola fuera de esta superficie aunque no tenga la profundidad de dos palos como especifica la regla del lugar de salida.
 - d) El soporte de bola (*tee*) debe cumplir con lo establecido en las Reglas de Golf., estando permitida la utilización de una arandela (o similar). En el supuesto que la arandela o similar lleve unida una cuerda, es obligatorio que en el otro extremo figure otra arandela o similar. El conjunto de arandelas y cuerda no se podrá usar nunca para indicar la dirección de juego o con el propósito de medir la dirección ni la intensidad del viento.”
- 3.- Constituir el Comité de la Prueba correspondiente, que tendrá amplias facultades para:
 - a) Decidir sobre cualquier cuestión que se suscite antes o durante la celebración del campeonato, y que no sea competencia de los Árbitros.
 - b) Dictar y publicar con la antelación suficiente las normas complementarias que juzgue precisas para el mejor desarrollo de la prueba, respetando siempre que se pueda lo dispuesto en el reglamento específico de ésta.
 - c) Fijar la posición de los hoyos y barras de salida.
 - d) Elaborar el orden y horarios de salida si el reglamento de la prueba no lo especifica.



5.2. ENTRENAMIENTOS PREVIOS A LOS CAMPEONATOS.

Los jugadores inscritos tendrán derecho a entrenar gratuitamente en los días y campeonatos siguientes:

1. campeonatos Abiertos que formen parte del Circuito Europeo. Se atenderán a las normas que al efecto rigen para estos torneos.
2. Los campeonatos de España de Profesionales, de cualquier categoría, los tres días anteriores, que no sean sábados, domingos o festivos.
3. campeonatos de España de Aficionados, de cualquier categoría y campeonatos puntuables, dos días antes, que no sean sábados, domingos ni festivos.
4. El resto de los campeonatos, de cualquier tipo, quedarán al arbitrio del organizador.

Cuanto anteriormente se ha expuesto se considera mínimo y obligatorio, lo cual permite, evidentemente, al club o entidad organizador correspondiente, ampliar cuanto aquí se estipula.

5.3. PROTOCOLO EN LAS ENTREGAS DE PREMIOS.

Los miembros de la Junta Directiva de la RFEG y los de las Federaciones Autonómicas, en su jurisdicción, serán considerados en toda clase de actos, instalaciones y espectáculos deportivos relacionados con el deporte del golf como invitados de honor y, como tales, tendrán derecho a presidir los actos a los que asistirán en lugar destacado.

Se debe comprender que, cuando son muchos los asistentes en los que recaen estas condiciones, solamente ocuparán la presidencia del reparto de premios los que ostenten los cargos más importantes o más directamente relacionados con el acto de que se trate, pues es lógico que la mesa presidencial tenga una capacidad limitada.

En las pruebas Nacionales e Internacionales las alocuciones serán pronunciadas únicamente por el Presidente del club o entidad organizadora y por el Presidente de la Federación española, o sus representantes. En caso de presencia de autoridades políticas, se tendrá en cuenta para que, si procede, también dirija la palabra.



CAPITULO V - GUIA PRACTICA PARA LA ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

PRÓLOGO

Este manual pretende ser una guía práctica y está lleno de recomendaciones útiles sobre todos los aspectos de la organización de una competición, incluyendo la redacción de Condiciones de la Competición y Reglas Locales, Preparación y Marcaje del Campo y la Administración de la Competición.

Se hacen referencias a las Reglas para más explicaciones pero se pretende que este documento sea de fácil lectura y lleno de consejos útiles.

CONTENIDO

5.1. Introducción

5.2. Condiciones de la Competición

1. General
2. Quién puede participar
3. Inscripción
4. Modalidad
5. Horarios de Salida y Grupos
6. Hándicaps
7. Resolución de Empates
8. Premios
9. Práctica
10. Lista de Bolas Homologadas
11. Condición de “Una Sola Bola”
12. Caddies
13. Coches de Golf
14. Consejo en Competiciones por Equipos

5.3. Reglas Locales

1. General
2. Fuera de Límites
3. Carreteras y Caminos
4. Partes Integrantes del Campo
5. Árboles Jóvenes
6. Terreno en Reparación
7. Obstrucciones Inamovibles Temporales
8. Zonas Medioambientalmente Sensibles
9. Zonas de Dropaje
10. Piedras en Bunkers
11. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green



12. Bola Empotrada
13. Colocación de la Bola y Regla de Invierno
- 5.4. Marcaje del Campo
 1. General
 2. Fuera de Límites
 3. Obstáculos de Agua
 4. Terreno en Reparación
 5. Obstrucciones
 6. Zonas Medioambientalmente Sensibles
 7. Zonas de Dropaje
- 5.5. Preparación del Campo
 1. General
 2. Salidas
 3. Posiciones de Banderas
- 5.6. Administración de la Competición
 1. Las Reglas de Golf
 2. Inscripción
 3. Salidas
 4. Tarjetas y Resultados
 5. Árbitros
 6. *Forecaddies* y *Marshalls*
 7. Ritmo de Juego
 8. Inclemencias del Tiempo y Suspensión del Juego
- 5.7. Responsabilidades de los Miembros del Comité
 1. General
 2. Árbitros
 3. Observadores
 4. Miembros del Comité
- 5.8. Otros Temas
 1. Hojas de Inscripción
 2. Horario de Instalaciones
 3. Grave Infracción de Etiqueta
 4. Modificación de las Reglas para Jugadores Discapacitados
 5. Presentación de Dudas sobre las Reglas de Golf
- 5.9. Apéndices
 - A. Ejemplo de hoja de Inscripción
 - B. Hoja de Salidas de Dos *Tees*
 - C. Reglas Locales
 - D. Medidas de Posiciones de Banderas
 - E. Directrices para la Preparación y Comprobación de Tarjetas
 - F. Condición de Ritmo de Juego
 - G. Plan de Evacuación del Campo

CAPITULO V 3		LIBRO VERDE 24/03/2021
-----------------	---	---------------------------

1. INTRODUCCION.

El golf es esencialmente un deporte de auto regulación. Los jugadores tienen la responsabilidad de conocer las Reglas y aplicarlas correctamente y sin demora. No obstante, es un deporte muy complejo y las competiciones han de organizarse bien.

Deben redactarse unas Condiciones de la Competición y unas Reglas Locales. El campo debe ser cuidadosamente preparado y correctamente marcado. Las Reglas han de aplicarse con el mismo criterio para todos los jugadores. Esta publicación se ha elaborado para que los Comités dispongan de un documento único de referencia para la organización de competiciones e incluye información recogida de una variedad de libros y guías.

Al cubrirse todos los factores que intervienen en la organización de un buen torneo, se entiende que algunos aspectos de esta guía sean bastante elementales y que solo servirán para aquellos Comités que tengan poca experiencia en la organización de una competición. Por otro lado, algunos de los temas más detallados sólo tendrán utilidad para los torneos amateurs y profesionales de alto nivel. Cada Comité podrá decidir cuáles son las partes de la guía aplicables a su competición.

Esta guía pretende ser completa aunque no se tratan ciertos aspectos relacionados con las competiciones (p.ej. derechos de imágenes de televisión y fotografías, seguros de responsabilidad, alojamiento de jugadores y aparcamiento para los espectadores) al considerarlo bastante impráctico.

En este documento se hace referencia a las Reglas de Golf y al libro de “Decisiones sobre las Reglas de Golf”. Se supone que cualquier Comité que organice una competición tenga acceso a la última edición de estas publicaciones imprescindibles.

CAPITULO V 4		LIBRO VERDE 24/03/2021
-----------------	---	---------------------------

2. CONDICIONES DE LA COMPETICION.

1. General

Las Reglas de Golf definen al Comité como “el Comité responsable de la competición” y la Regla 33-1 dice que “el Comité debe establecer las condiciones bajo las que se ha de jugar una competición.”

No obstante, en primer lugar debe nombrarse un Comité que se encargará de todos los aspectos de la organización de la competición. Además, los miembros del Comité deben tener bien claro cuál es su autoridad para tomar decisiones en temas como disputas sobre las Reglas, suspensión de juego, etc. Sin un Comité preestablecido es difícil organizar bien una competición.

Las Condiciones de la Competición son la base sobre la que se hace la competición y, entre otras cosas, especifican quien puede jugar, como inscribirse y la modalidad de la competición (ver la copia del ejemplo de la hoja de inscripción. Apéndice A).

Es muy importante que las condiciones se establezcan **antes** de la competición para que el Comité pueda resolver cualquier situación que surja, como un empate o un jugador que juega con una bola que no está en la Lista de Bolas Homologadas. Es responsabilidad del Comité interpretar las condiciones que establece, por lo que estas deben indicar de forma clara y precisa las acciones a tomar ante cualquier circunstancia.

2. Quién puede participar

En primer lugar un Comité debe decidir quién puede participar en la competición, es decir, caballeros, damas, seniors, infantiles, etc.

Puede que una competición tenga limitación de hándicap. Normalmente, una competición tendrá unas plazas limitadas y el Comité deberá establecer de antemano el procedimiento para decidir quién juega si hay más inscritos que plazas. (Ver capítulo II apartado 2.4)

Si la inscripción tiene un límite de edad esta condición debe estar bien redactada. (Ver Capítulo I apartado 9.1)

3. Inscripción

El Comité debe determinar la forma de inscribirse en la competición. En campeonatos regionales y nacionales suele haber una fecha límite para que los jugadores envíen la hoja de solicitud de inscripción al Comité. En muchos casos esta debe ir acompañada de la cuota de inscripción.

CAPITULO V 5		LIBRO VERDE 24/03/2021
-----------------	---	---------------------------

Un Comité deberá decidir si aceptará inscripciones que lleguen por fax o por correo electrónico. Esto crea un problema administrativo con el pago de la cuota de inscripción salvo que sea por tarjeta de crédito.

En competiciones de club la inscripción se suele hacer en una hoja o simplemente indicando el deseo de jugar el mismo día de la competición. Incluso al admitir estos métodos más informales de inscripción, un Comité debe establecer unas directrices muy claras e indicar las consecuencias de no seguirlas. Por ejemplo, si un jugador puede inscribirse en un torneo indicando la hora que desea jugar, debe indicar si está limitado a jugar a esa hora o si después puede cambiar de opinión y por lo tanto de hora. Se considera aconsejable que un Comité establezca que una vez que un jugador se ha inscrito con una hora de salida, la hora de salida es la hora fijada por el Comité y por lo tanto inalterable sin la autorización del mismo.

4. Modalidad

(a) Juego por Hoyos (Match Play)

Si la competición se va a jugar en esta modalidad puede ser individual, tres bolas, *foursome* o cuatro bolas y se puede jugar *scratch* o con hándicap.

La forma de determinar los participantes en una competición por hoyos puede variar. Puede que se limite a un número de participantes o que se establezca una vuelta clasificatoria por golpes (*stroke play*) o que el Comité decida quien juega.

Cuando se limita el número de participantes se recomienda que se prepare el cuadro de forma que todos los jugadores tengan que ganar el mismo número de partidos para proclamarse campeón. En este caso es muy frecuente ver 64, 128 ó 256 participantes en la competición.

En las competiciones con una vuelta clasificatoria lo normal es que se clasifiquen 8, 16 ó 32 jugadores. En estas competiciones es imprescindible que el Comité decida como resolver los empates para los últimos puestos de clasificación. (desempate a muerte súbita, mejores últimos hoyos en la tarjeta, etc.).

Una vez establecido qué jugadores participan, el Comité debe realizar el sorteo. Si ha habido vuelta clasificatoria se recomienda establecer el cuadro por orden de clasificación. Con este método se le asigna un número a cada jugador de acuerdo con su resultado. El primer clasificado será el no. 1 y el segundo el no. 2 etc.

Para determinar el orden para el cuadro, el Comité debe establecer la forma en que se resolverán los empates que se han producido en la vuelta clasificatoria. Ver Capítulo II apartado 6.9) En el Capítulo II apartado 6.10 (anexo) consta un cuadro de emparejamientos para 64, 32, 16 y 8 jugadores.

CAPITULO V 6		LIBRO VERDE 24/03/2021
-----------------	---	---------------------------

Si no hay suficientes jugadores para completar el cuadro los mejores clasificados deben pasar directamente a la siguiente ronda. Por ejemplo, si faltan dos jugadores para completar el cuadro, deben pasar directamente a la siguiente ronda el no. 1 y el no. 2.

(b) Juego por golpes (*Stroke Play*)

Si la competición se va a jugar por golpes las modalidades pueden ser individual, *foursome* o cuatro bolas. También se puede jugar *Stableford* o contra par.

El Comité debe decidir cuantas vueltas se van a jugar, si se va a reducir el número de participantes en algún momento (corte) y si se va a jugar *scratch* o hándicap.

Si la competición se juega con hándicap, el Comité puede establecer diferentes categorías de hándicap para los premios, de forma que los jugadores puedan competir con otros de un nivel semejante. El Comité puede establecer las categorías con antelación o esperar al cierre de inscripción para repartir las categorías.

Puede que el Comité decida que se juegue bajo una modalidad que no esté recogida en las Reglas de Golf como *Greensome*, la mejor de cuatro bolas o "*Scramble*". Al no estar reconocidas específicamente en las Reglas, estas modalidades deberán ser reguladas por el mismo Comité. Además, el Comité debe estar preparado para contestar cualquier duda que surja durante la competición porque la RFEG no puede contestar sobre algo que haya surgido en una modalidad que no esté recogida en las Reglas de Golf.

5. Horarios de Salida y Grupos

De acuerdo con la Regla 33-3 de las Reglas de Golf, el Comité es el responsable de establecer los horarios de salida y en el juego por golpes de formar los grupos. No obstante, tanto en el juego por golpes como en el juego por hoyos, el Comité puede permitir que los jugadores determinen sus propios horarios de salida e incluso sus grupos.

(a) Horarios de salida

En la mayoría de las competiciones por hoyos a nivel de club, el Comité no establece los horarios de salida, lo hacen los propios jugadores. Esto es perfectamente aceptable. No obstante, el Comité debe estipular la fecha límite para jugar la vuelta y asegurarse que se cumpla estrictamente. El Comité también debería indicar cual de los jugadores tiene la responsabilidad de fijar la fecha. Si no se ha jugado antes de la fecha límite el Comité debería tener un método de determinar cual de los jugadores pasará a la siguiente ronda o si ambos están descalificados. Esto a veces es complicado para un Comité pero el rigor es imprescindible para la buena organización de una competición.



Cada vuelta de una competición, sea por golpes o por hoyos, se juega normalmente en un día concreto y en estas circunstancias es habitual que el Comité establezca los horarios de salida tanto para el juego por golpes como para el juego por hoyos y que establezca además los grupos en el juego por golpes. Cuando es posible debería comunicar los horarios y grupos a los jugadores con bastante antelación. No obstante, en el juego por golpes, cuando hay un corte, esto no es siempre posible.

Cuando hay “corte” los jugadores deberían saber cuándo y donde se van a publicar los horarios y grupos de salida y conocer el número de teléfono de contacto y su horario operativo. Si los jugadores se han desplazado para jugar el torneo es recomendable enviar una hoja de salidas por fax a los hoteles en los que están alojados.

Los intervalos en el horario de salida son una base importante para un ritmo de juego satisfactorio. Si el intervalo entre los partidos no es suficiente los jugadores tendrán que esperar constantemente a los grupos que van delante. Esto provocará una pérdida de ritmo y un tiempo innecesario en el campo. Algunos Comités cometen el error de utilizar intervalos cortos entre los grupos para dar salida a todo el mundo cuanto antes y así evitar que la última salida sea demasiado tarde. Esto produce atascos en el campo y retrasos que no hacen más que frustrar a los jugadores y a los Árbitros.

Para más información sobre los horarios de salida, ver la sección de “Ritmo de Juego”.

El Comité puede utilizar la doble salida que permite sacar a más jugadores al campo con mayor rapidez. (Ver el Apéndice B para un ejemplo de salidas por dos “tees”).

(b) Grupos

El Comité determina los grupos en el juego por golpes, que normalmente serán de dos o tres jugadores. No se recomiendan grupos de cuatro. En competiciones a 72 hoyos cuando hay muchos jugadores y un corte, las dos primeras vueltas se pueden jugar en grupos de tres y las dos últimas en grupos de dos. Normalmente los grupos son los mismos para los dos primeros días con un horario de salida a primera hora y otro más tarde.

En la tercera vuelta es costumbre que los grupos estén basados en los resultados del competidor después de 36 hoyos. Si el número de competidores es par, aquellos con los dos resultados más altos jugarán en primer lugar y así sucesivamente hasta los dos primeros clasificados que jugarán en el último grupo. Si hay un número impar, el Comité puede ofrecer al competidor con el resultado más alto la posibilidad de jugar con un marcador o con un marcador que juegue, o puede imponer cualquiera de las dos opciones. Para la cuarta vuelta el procedimiento es el mismo salvo que está basado en



los resultados después de 54 hoyos. Al determinar el orden de salida en caso de empate, suele jugar más tarde el jugador con el resultado más bajo de la última vuelta.

En algunas competiciones de aficionados se juegan 36 hoyos en un día. En estas competiciones el Comité debería dejar suficiente tiempo para descansar y comer entre vueltas. Se recomienda que el Comité determine el tiempo para completar una vuelta y añada una hora para la segunda salida. De esta manera, seguirá habiendo tiempo aunque no cumplan el horario previsto en la primera vuelta.

En muchas competiciones por hoyos, los jugadores tienen que jugar más de un partido en un día. Si un partido requiere más hoyos para desempatar puede que al ganador le quede poco tiempo antes de su próximo partido. Es un caso bastante frecuente y el Comité debería decidir si está dispuesto a concederles a los jugadores un período mínimo entre partidos. Por ejemplo, el Comité puede establecer que un jugador dispone de 15 minutos entre la entrega de tarjeta y la salida del siguiente partido. Evidentemente, esto puede trastornar el horario de salida pero no sería justo castigar a un jugador por haber tenido que jugar un desempate en el primer partido.

La Regla 6-3 establece que “el jugador debe empezar a jugar a la hora establecida por el Comité.” La penalidad por infracción de esta Regla es la descalificación, pero la Nota de la Regla 6-3 dice:

“El Comité podrá establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, si el jugador llega a su punto de salida, dispuesto a jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen no aplicar la descalificación bajo la Regla 33-7, la penalidad por no salir a su hora será de pérdida del primer hoyo en el juego por hoyos o dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes en vez de la descalificación.”

Esta condición se debería aplicar en todas las competiciones. No obstante, si se quiere aplicar bien esta condición, es necesario que haya un “starter” en el lugar de salida para controlar la llegada de los jugadores y para tomar las acciones apropiadas.

Si el “starter” no es miembro del Comité, deberá informar a éste de cualquier jugador que llegue tarde para que el Comité decida. En este caso debe ser el Comité que penalice al jugador y no el “starter”. Si se ha aplicado la condición de cinco minutos se recomienda que el “starter” retenga a los demás jugadores de un grupo durante los cinco minutos si un jugador no ha llegado a su hora de salida.

Es importante tener en cuenta que todos los jugadores de un grupo estén presentes y preparados para jugar a la hora establecida por el Comité y que el orden de juego es irrelevante. Por lo tanto, un jugador que sale en un grupo de tres a las 9:00 infringe la Regla 6-3 si llega a las 9:01 aunque sea el tercero en jugar (Decisión 6-3a/2). Además,

CAPITULO V 9		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------------	---	----------------------------------

si la hora de salida es a las 9:00, el jugador llega tarde si llega a las 9:00:45 (Decisión 6-3a/2.5).

6. Hándicaps

Las Reglas de Golf no legislan la asignación y ajuste de hándicaps. Estos temas están bajo la jurisdicción de la RFEG y cualquier duda o consulta debe dirigirse a ella. (Ver Sistema de Hándicaps en el Capítulo III)

7. Resolución de Empates

La Regla 33-6 dice en parte que “el Comité deber anunciar la forma, día y hora para la resolución de un partido empatado y si ha de jugarse en términos de igualdad o bajo hándicap.” Es imprescindible que estas decisiones se tomen antes de iniciar la competición y que figuren en las condiciones. Los métodos recomendados para resolver empates se detallan en el Capítulo II apartado 6.9.

En las competiciones por golpes con una clasificación previa es frecuente ver a varios jugadores empatados para el último puesto. En algunos casos las condiciones establecen un desempate a muerte súbita para determinar quién se clasifica.

Aunque las Reglas no dicen cuántos jugadores debe haber en un grupo en un desempate por golpes, se recomienda que no haya más de cinco. Por consiguiente, si hay siete jugadores en el desempate, el Comité debería hacer un grupo de tres y otro de cuatro. El jugador que haya terminado la vuelta en primer lugar jugará el primero y así sucesivamente.

Un desempate a muerte súbita con siete jugadores con cuatro puestos en juego sería así: El Grupo 1, con A, B y C juegan el primer hoyo y después esperan al Grupo 2 con D, E, F y G. En el primer hoyo A, C y F hacen 4; B, D y G hacen 5 y E hace 6. De esta manera A, C y F se clasifican, E es eliminado y B, D y G seguirán jugando para el último puesto.

Aunque solo haya dos jugadores en el desempate, éste debe jugarse de acuerdo con las Reglas para el juego por golpes. La Regla 33-6 dice en parte que “un partido empatado no se resolverá por golpes. Un empate en el juego por golpes no se resolverá con un partido.”

En un desempate de una competición por golpes, el Comité debe asegurarse que los competidores tengan claro cuál es el propósito del desempate y qué es lo que se van a jugar.

CAPITULO V 10		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

8. Premios

El Comité debería anunciar los premios que se dan en una competición con antelación. La condición debería aclarar si los premios *scratch* y hándicap son acumulables.

Si juegan aficionados en la competición el Comité debería tener en cuenta las normas que rigen sobre los premios que un jugador puede recibir sin vulnerar su condición de aficionado.

Aparte de los premios un patrocinador puede obsequiar a los jugadores con un recuerdo siempre que este no tenga un valor de más de £100 y se regale a todos los competidores.

9. Práctica

La Regla 7-1 establece que un jugador puede practicar en el campo de la competición antes de cualquier vuelta de una competición por hoyos, pero en una competición por golpes tal acción está prohibida de la misma forma que lo está probar la superficie de cualquier *green* del campo antes de una vuelta o desempate. No obstante, la Nota de la Regla 7-1 dice: “El Comité puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir practicar en el campo de la competición en cualquier día de una competición por hoyos, o permitir practicar en el campo de la competición o en parte del campo (Regla 33-2c) en cualquier día, o entre vueltas, de una competición por golpes.”

Por lo tanto, el Comité puede establecer una condición para anular la Regla 7-1.

En competiciones por hoyos con muchos participantes en varios días puede ser deseable prohibir la práctica en cualquier día de la competición para que el personal del campo tenga suficiente tiempo para preparar el campo sin interrupciones.

Si un Club no tiene campo de prácticas puede ser necesario permitir a los jugadores de una competición por golpes practicar en parte del campo, por lo que habría que establecer la condición. Si el campo de prácticas está situado dentro de los límites del campo sería necesario permitir específicamente la práctica en esta zona para el día de la competición mediante esta condición. Además, para maximizar el espacio en una zona de prácticas de tamaño reducido, el Comité podrá definir las áreas desde las cuales está permitido practicar y en qué dirección.

10. Lista de Bolas Homologadas

El R&A publica una lista de bolas de golf que han sido sometidas a pruebas y que conforman con las Reglas. Esta lista se puede encontrar en la página web del R&A (www.randa.org). La nota de la Regla 5-1 dice: “El Comité puede requerir, en las condiciones de una competición, (Regla 33-1), que la bola que juega el jugador debe figurar en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R&A.”

CAPITULO V 11		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Si la condición se aplica, la penalidad por infracción es la descalificación.

La Lista se suele aplicar para competiciones con jugadores expertos a nivel regional y nacional para los aficionados y en torneos profesionales. No se recomienda para competiciones de Club.

Cuando no se ha aplicado la Lista se supone que cualquier bola es conforme con las Reglas salvo que exista una evidencia de lo contrario. Esto incluye bolas que no están en la Lista de Bolas Homologadas, por ejemplo, las “Tachadas con X” (ver Decisión 5-1/4). Sin embargo, si un jugador utiliza una bola que no es conforme con las especificaciones descritas en el Apéndice III de las Reglas de Golf, debe ser descalificado.

11. La Condición de “Un Tipo de Bola”

El Comité puede introducir una condición de competición diciendo que un jugador debe utilizar bolas de la misma marca y tipo, y por lo tanto, el jugador no podrá cambiar la marca ni la compresión de la bola. En estos momentos, la RFEG no utiliza esta norma en campeonatos de aficionados pero sí para los profesionales.

La redacción que se sugiere para esta condición está en Apéndice I parte C de las Reglas de Golf.

12. Caddies

Las Reglas de Golf no limitan a quien puede hacer de caddie, pero el Comité puede prohibir o restringir el uso de caddies en las condiciones de la competición (ver la Nota de la Regla 6-4).

Sin embargo, dado que las Reglas permiten específicamente el uso de caddies, no es recomendable una condición que los prohíba.

13. Transporte (Coches de Golf)

El uso de coches de golf (vehículos motorizados) durante una competición está permitido salvo que lo prohíba específicamente una condición de la competición.

Si el Comité desea introducir una condición de la competición para prohibir el uso de coches de golf, se recomienda la redacción del Apéndice I Parte C de las Reglas de Golf.

Debería tenerse en cuenta que dicha condición no prohíbe a un miembro del Comité a autorizar a un jugador el uso de un coche para ayudar con el ritmo de juego, por ejemplo, cuando regresa al lugar donde jugó el golpe anterior para poner otra bola en juego.

CAPITULO V 12		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

14. Consejo en Competiciones por Equipos

La Nota de la Regla 8 dice:

“El Comité puede en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1) permitir a cada equipo nombrar una persona que pueda dar consejo (incluyendo señalar la línea de *putt*) a los miembros de ese equipo. El Comité puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de esa persona, quien debe identificarse al Comité antes de dar consejo.”

Debería tenerse en cuenta que si la persona nombrada es un miembro jugador del equipo, no puede dar consejo mientras esté jugando una vuelta estipulada (excepto a su compañero). Puede dar consejo a otros miembros del equipo antes de jugar o después de completar su vuelta (Decisión 8/2).

El Comité puede aplicar restricciones al nombramiento del capitán del equipo, por ejemplo, puede establecer que el capitán tiene que ser miembro jugador del equipo o que debe ser jugador aficionado (Decisión 8/1). Además, se pueden aplicar restricciones sobre la conducta de esta persona. Por ejemplo, puede ser una condición de la competición que el capitán del equipo no puede pisar el *green* limitando así su capacidad de señalar la línea de *putt*.

Además, el Comité puede adoptar una condición especificando que el capitán del equipo es parte del partido o del bando competidor, es decir, que no es causa ajena. Esta condición obligaría al/los jugador/es o, en algunas circunstancias, al equipo, a aplicarse cualquier penalidad incurrida por infracción de las Reglas del capitán (Decisión 33-1/11.5).

3. REGLAS LOCALES.

1. General

La Regla 33-8 dice en parte “El Comité puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales si son consistentes con los criterios seguidos en el Apéndice I... Una Regla de Golf no debe ser excluida por una Regla Local.”

Normalmente, las Reglas Locales sirven para aclarar el marcaje del campo (por ejemplo, los límites del campo) o para conceder alivio de condiciones anormales locales no cubiertas por las Reglas. El Apéndice I de las Reglas ofrece sugerencias específicas para Reglas Locales. Además, el libro de “Decisiones sobre las Reglas de Golf” ofrece información detallada sobre Reglas Locales aceptables y prohibidas bajo la Regla 33-8.

CAPITULO V 13		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

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

Si un Comité desea adoptar la redacción recomendada de una Regla Local del Apéndice I simplemente tiene que referirse al Libro de Reglas. Por ejemplo, si el Comité va a adoptar la redacción estándar para una Regla Local sobre obstrucciones inamovibles cerca del *green*, la Regla Local diría:

“Obstrucciones Inamovibles cerca del Green
Se aplica la Regla Local de las Reglas Locales de la página ...”

Es importante recordar que no se pueden introducir Reglas Locales ni modificarlas una vez que haya empezado la vuelta por golpes. Todos los competidores tienen que jugar con las mismas Reglas. No obstante, es permisible modificar las Reglas Locales para diferentes vueltas de una competición, aunque no es recomendable.

Para un ejemplo de Reglas Locales de competición, ver el Apéndice I Parte B.

2. Fuera de Límites

Puede que sea necesario que un Comité introduzca una Regla Local para aclarar los límites de un campo o para destacar los hoyos en los que el método de definir los límites sea diferente al del resto del campo. Por ejemplo:

Fuera de límites:

1. Más allá de cualquier valla o línea de estacas blancas que limiten en campo.
2. En el hoyo 18, sobre o más allá del camino de hormigón que rodea la Casa Club. Cuando hay estacas de fuera de límites entre dos hoyos que solo se aplican a uno de ellos las Reglas Locales deben aclarar en cuál de los hoyos se aplica el fuera de límites.

Además, se recomienda que, por Regla Local, las estacas sean obstrucciones inamovibles durante el juego del hoyo en que no son de fuera de límites (ver la Decisión 24/5). La redacción de la Regla Local podría ser:

“Fuera de límites solo cuando se juega el hoyo 6, una bola que reposa más allá de la línea de estacas blancas a la izquierda del hoyo 6 está fuera de límites.

Nota: Durante el juego de otro hoyo que no sea el hoyo 6, las estacas blancas que definen el fuera de límites del hoyo 6 son obstrucciones inamovibles.”

Si una bola va a reposar más allá de una carretera pública que cruza el campo y que define el fuera de límites, pero queda dentro del campo, normalmente bajo las Reglas de Golf la bola está dentro de límites (ver la Decisión 27/20). Se recomienda adoptar la siguiente Regla Local en ese caso:



“Una bola que cruza una carretera pública que define el fuera de límites y va a reposar más allá de la carretera está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo.”

No se permite hacer una Regla Local que diga que una bola está fuera de límites si cruza un fuera de límites, aunque vuelva a cruzar y quede en reposo en la misma parte del campo. Una bola solo está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera y el uso de ese método para impedir que los jugadores acorten un “*dog-leg*” sería una modificación inaceptable de las Reglas de Golf (ver la Decisión 33-8/38).

3. Carreteras y Caminos

La Definición de “Obstrucción” dice en parte que “Una obstrucción es cualquier cosa artificial excepto cualquier construcción declarada por el Comité como parte integrante del campo.” De esta manera, un Comité puede declarar que una carretera o camino con superficie artificial sea parte integrante del campo. Normalmente esto solo se recomienda en situaciones en las que un alivio sin penalidad de la carretera o camino estropearía una parte intrínseca del hoyo.

Si el Comité desea considerar una carretera o camino con superficie artificial como parte integrante del campo, debe hacer una Regla Local al efecto. Por ejemplo: “Carreteras y Caminos: Todas las carreteras y caminos son parte integrante del campo. La bola se jugará como repose o se declarará injugable (Regla 28).”

Es importante recordar que si las carreteras o caminos tienen bordes artificiales estos no estarían cubiertos por esta Regla Local de arriba y por lo tanto su condición sería de obstrucción inamovible. Habría que hacer una referencia específica a los bordes en esta Regla Local para convertirlos también en parte integrante del campo. Como ya se ha dicho más arriba, por Definición las carreteras y caminos con superficie artificial son obstrucciones inamovibles y el alivio por interferencia se concede bajo la Regla 24-2b. Puede ser que el punto más cercano de alivio de la obstrucción esté en unos árboles, arbustos o en una pendiente pronunciada, etc. que no ofrecen un alivio total. No obstante, el Comité no puede hacer una Regla Local concediendo alivio en todos los casos a un lado de la carretera o camino porque esta situación no se considera “anormal”. Además tampoco sería apropiado establecer una zona de dropaje para solucionar el problema (ver la Decisión 33-8/19).

4. Partes Integrantes del Campo

Además de carreteras y caminos, puede haber otras construcciones que el Comité desee declarar como partes integrantes del campo. Por ejemplo, unos bunkers recién construidos a menudo tienen una capa de plástico que, por Definición, es una obstrucción inamovible. No obstante, si la capa no va a interferir en el juego, el Comité puede hacer una Regla Local declarándolo parte integrante del campo para impedir que el jugador se alivie del bunker. Por otra parte, una construcción como un muro que no define el fuera de límites puede ser una parte importante del hoyo y el conceder alivio del muro lo haría más fácil. En esta situación, el Comité podría declararlo parte integrante del campo. Por ejemplo: “Muros: Los muros de piedra en los hoyos 8 y 13 son partes integrantes

CAPITULO V 15		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

del campo. La bola se jugará como repose o se declarará injugable (Regla 28).” Se recuerda a los Comités que todas las construcciones son “obstrucciones” (alivio bajo la Regla 24) o “parte integrante del campo” (sin alivio excepto por bola injugable). No se permite hacer una Regla Local que añada una penalidad al alivio por la Regla 24 ni para modificar la penalidad por bola injugable.

5. Árboles Jóvenes

Muchos campos tienen árboles recién plantados que el Comité desea proteger. Si quiere proteger los árboles jóvenes deberían identificarse de alguna manera (por ejemplo, una cinta o estaca) y se recomienda la Regla Local del Apéndice I de las Reglas de Golf. Debe tenerse en cuenta que cuando se introduce esta Regla Local, el árbol se considera obstrucción inamovible y que cualquier rama u hoja en el mismo son parte de la obstrucción. En algunos casos, los árboles recién plantados pueden estar tan próximos el uno al otro que el alivio de uno automáticamente resulta en interferencia de otro. En esta situación, sería aconsejable definir la zona como “terreno en reparación” para permitir al jugador aliviarse fuera de la zona. Un Comité no puede decir que un jugador tiene que aliviarse a un lado específico de una plantación (por ejemplo el lado de la calle del hoyo en juego), porque esto modificaría la Regla 25-1b. No obstante, si el Comité considera que no es practicable proceder de acuerdo con la Regla 25-1b debido al hecho de que los jugadores tendrían que jugar a través de la zona causando daños, podría crear una o más zonas de dropaje. (Ver el apartado 9).

6. Terreno en Reparación

“Terreno en reparación” incluye cualquier parte del campo así marcada por orden del Comité (ver la Definición de “Terreno en Reparación”). Si una zona ha sido marcada como tal esto debería reflejarse en las Reglas Locales. Por ejemplo: “Terreno en reparación: La zona de tepes a la izquierda del hoyo 8 definida por estacas azules es terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1b).”

Por otro lado, la identificación del terreno en reparación puede ser más genérica. Por ejemplo: “Terreno en reparación: Todas las zonas cerradas con líneas blancas son terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1b).”

Cuando el Comité desea proteger una zona prohibiendo totalmente el juego, puede declarar la zona como “terreno en reparación: prohibido el juego.” Por consiguiente, un jugador debe aliviarse si tiene interferencia de la condición. Un ejemplo de la redacción recomendada para dicha Regla Local sería: “Terreno en reparación; Prohibido el Juego: El semillero a la derecha del hoyo 3 definido por estacas azules es terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego. Si la bola de un jugador reposa en esta zona, o si la zona interfiere con la colocación del jugador o el área de su swing, el jugador debe aliviarse bajo la Regla 25-1. PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL: Juego por hoyos – Pérdida del hoyo; Juego por Golpes – Dos golpes.”

Antes de prohibir el juego desde una zona de terreno en reparación, es importante que el Comité evalúe el alivio que tendrá el jugador. No sería justo obligar a un jugador a aliviarse de una zona

CAPITULO V 16		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

desde la cual normalmente sería razonable jugar cuando el punto más cercano de alivio está entre arbustos, árboles u otro sitio injugable.

Cuando el terreno en reparación está próximo a una carretera o camino con superficie artificial (una obstrucción), un jugador puede a veces tener interferencia de una de las condiciones después de aliviarse de la otra. Por lo tanto, se aplica otro alivio bajo otra Regla. Esto es engorroso y podría complicar la situación (ver la Decisión 1-4/8). Por eso, se recomienda que el terreno en reparación se una a la carretera o camino con una línea blanca y se redacte la siguiente Regla Local: “Obstrucciones Inamovibles: Las zonas blancas unidas a carreteras o caminos con superficie artificiales tienen la misma condición que las carreteras o caminos, es decir, son obstrucciones, no terreno en reparación. Alivio sin penalidad bajo la Regla 24-2b (i).”

Si un bunker está siendo renovado y el Comité define todo el bunker como terreno en reparación, el bunker pierde su estatus de obstáculo y se clasifica automáticamente como recorrido. Por lo tanto, salvo que un Comité específicamente diga lo contrario, se aplica la Regla 25-1b (i), y no la Regla 25-1b (ii). En el caso de que el Comité no desee seguir considerando dicho bunker como un obstáculo, es importante que la definición de dicho bunker como terreno en reparación se realice antes de iniciar la vuelta, puesto que de otra forma se estaría alterando un obstáculo del campo durante la vuelta, lo que podría dar lugar a cancelar la vuelta en determinadas circunstancias (ver la Regla 25-1b (i) y (ii) y la Decisión 25/13).

Cuando unas fuertes lluvias dejan muchas zonas del campo con daños inusuales (huellas profundas de vehículos) y no es práctico definir las con estacas o líneas, se recomienda confeccionar una Regla Local que las incluya.

Los daños inusuales pueden ser causados por animales o máquinas. Las Reglas no ofrecen alivio por huellas de caballo o rodadas de tractor. Si el alivio de estas condiciones se considera justo, debería hacerse de acuerdo con la regla 25-1 y redactarse una Regla Local (con las variaciones necesarias para las circunstancias): “Las huellas de caballo (o rodadas de tractor) son terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1).”

Si el daño, especialmente de máquinas, está limitado a unas zonas específicas, se recomienda que la Regla Local se limite a esas zonas: “En la zona entre los hoyos 3 y 16, las rodadas de tractor.....”

Si el Comité considera que el alivio por la Regla 25-1 es demasiado generoso en estas situaciones, puede no dar el alivio por interferencia en la colocación del jugador (ver la Nota de la Regla 25-1a). Por ejemplo, en situaciones de calor y sequía, pueden producirse grietas en las calles. El reposo de la bola se vería seriamente afectado por la grieta si reposa en ella, pero la colocación del jugador no sufre por esta circunstancia. En este caso, el Comité podría introducir una Regla Local que diga: “Grietas en el Suelo en Zonas Segadas a Ras: Las grietas en el suelo en zonas segadas a ras son terreno en reparación. Si la bola de un jugador reposa en dicha condición, o si

CAPITULO V 17		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

dicha condición interfiere en el área del swing del jugador, este puede aliviarse bajo la Regla 25-1.

Nota: No existe alivio por interferencia en la colocación de un jugador de esta condición.”

Otro ejemplo de limitar el alivio bajo la Regla 25-1 es con respecto a los hoyos, sendas o desechos hechos por animales de madriguera, reptiles o pájaros. Si estas condiciones prevalecen en el campo, el Comité puede reducir el alivio adoptando la siguiente Regla Local: “Condiciones Anormales del Terreno (Nota a la Regla 25-1a). El alivio bajo la Regla 25-1 no se aplica a la interferencia en la colocación de un hoyo, senda o desecho hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro.”

De la misma forma, el Comité puede limitar el alivio de las juntas de tepes al reposo de la bola y al área de swing con la siguiente Regla Local: “Terreno en Reparación: Cualquier tepe en el recorrido que interfiere en el reposo de la bola o el área de swing. Todas las juntas que forman parte de la condición se consideran la misma junta para la aplicación de la Reglas 20-2c (volver a dropar).”

7. Obstrucciones Inamovibles Temporales

En la mayoría de competiciones no habrá obstrucciones inamovibles temporales como carpas, pizarras, quioscos, servicios portátiles, etc. en el campo. No obstante, si están presentes en el campo, es necesaria la Regla Local para Obstrucciones Temporales (Apéndice I de las Reglas de Golf.

8. Zonas Medioambientalmente Sensibles

Cuando unas zonas dentro de o próximas al campo han sido declaradas zonas medioambientalmente sensibles por la autoridad competente, y por lo tanto está prohibido entrar y/o jugar desde ellas, se recomienda la aplicación de la Regla Local para Zonas Medioambientalmente Sensibles del Apéndice I de las Reglas de Golf. Hay varias Decisiones para aclarar aspectos de esta Regla Local. Es importante recordar que un Comité no puede declarar una zona como medioambientalmente sensible. Esto solo lo puede hacer la autoridad competente, por ejemplo una agencia gubernamental.

9. Zonas de Dropaje

De acuerdo con el Apéndice I de las Reglas de Golf, un Comité tiene autoridad para establecer zonas especiales en las que se pueden dropar bolas cuando no es práctico o factible proceder al pie de la letra con la Regla 24-2b o 24-3 (Obstrucciones Inamovibles), la Regla 25-1b ó 1c (Condiciones Anormales del Terreno), la Regla 25-3 (Green Equivocado) la Regla 26-1 (Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Laterales) o la Regla 28 (Bola Injugable).

CAPITULO V 18		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Por ejemplo, si hay un obstáculo de agua lateral detrás de un *green* y hay ciertas zonas en las que una bola puede cruzar el margen sin que haya donde dropar dentro de la distancia de dos palos sin ganar distancia hacia el agujero, el Comité puede decidir que es impracticable proceder de acuerdo con la regla 26. En estas circunstancias, el Comité podría establecer una zona de dropaje y adoptar la siguiente Regla Local:

“Si una bola está dentro de, o perdida en el obstáculo de agua lateral detrás del *green* del hoyo 13 el jugador podrá

- a) proceder bajo la Regla 26-1; o
- b) como opción adicional, dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje (aunque la zona de dropaje esté más cerca del agujero que el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo.)”

El procedimiento para dropar y volver a dropar, en su aplicación a las zonas de dropaje, se incluye en la Decisión 33-8/34.

Antes de establecer zonas de dropaje, el Comité debería tener en cuenta que estas zonas pueden recibir una alta concentración de juego por lo que puede tener que renovar las zonas con frecuencia cuando la zona vieja esté bastante dañada. De este modo, las zonas de dropaje no siempre ofrecen la solución que buscaba el Comité por lo que debería analizar todas las alternativas antes de proceder.

10. Piedras en Bunkers

Por definición, las piedras en bunkers son impedimentos sueltos, y cuando la bola de un jugador está en un obstáculo, una piedra que está en o tocando el obstáculo no podrá ser tocada o movida (Regla 13-4). Sin embargo, las piedras pueden causar un peligro para los jugadores (podría lesionarse al golpearla con el palo al ejecutar un golpe) e incluso pueden interferir en el juego.

Para permitir levantar las piedras en un bunker se recomienda la siguiente Regla Local: “Las piedras en los bunkers son obstrucciones movibles.”

11. Obstrucciones Inamovibles Cerca del *Green*

La Regla 24-2 concede alivio sin penalidad por la interferencia de una obstrucción inamovible pero también dice que, excepto en el *green*, no hay interferencia bajo esta Regla por intervención en la línea de juego.

Sin embargo, en algunos campos, los antegreens están muy segados y el jugador puede patear desde fuera del *green*. En estas condiciones, las obstrucciones inamovibles (como aspersores fijos) en el antegreen pueden interferir en el juego y en este caso estaría justificada la introducción de

CAPITULO V 19		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

una Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad por la intervención de una obstrucción inamovible. La redacción recomendada se puede encontrar en el Apéndice I de las Reglas de Golf.

12. Bola Empotrada

La Regla 25-2 concede alivio por una bola empotrada en su propio pique en una zona de césped segada a ras en el recorrido. Sin embargo, cuando el terreno está inusualmente blando, el Comité puede, mediante una Regla Local, permitir levantar una bola empotrada en cualquier parte del recorrido, si piensa que de no aplicarla podría ser perjudicial. Se recomienda que la Regla Local se aplique durante un período corto y si es posible en zonas específicas. El Comité debe retirar la Regla Local tan pronto como las condiciones lo permitan.

La redacción recomendada para esta Regla Local se puede encontrar en el Apéndice I de las Reglas de Golf.

13. Colocación de la Bola y Regla de Invierno

Para información sobre “la colocación de la bola” o “reglas de invierno” ver el Apéndice I de las Reglas de Golf.

4. MARCAJE DEL CAMPO.

1. General

Antes de una competición, el Comité tiene la responsabilidad de asegurarse que el campo esté completamente marcado y de forma correcta. Si el Comité dedica un tiempo a definir con precisión los límites del campo y los márgenes de los obstáculos de agua y a establecer las áreas a considerarse terreno en reparación, reduce la posibilidad de situaciones complicadas. Un campo bien marcado ayuda a todos los jugadores a cumplir con las Reglas por lo que un campo debería estar marcado permanentemente para que los jugadores se acostumbren al marcaje.

2. Fuera de Límites

Es imprescindible que los límites del campo estén bien definidos para que no haya ninguna duda a la hora de comprobar si una bola está fuera de límites o no. Si el Comité no marca una zona creyendo que es improbable que una bola vaya a parar allí, puede estar seguro que surgirá algún problema relacionado precisamente con esa zona durante la competición.

Cuando una valla define los límites del campo, el fuera de límites está definido por los puntos interiores de los postes de la valla que estén más próximos al campo a nivel de suelo. Un soporte en ángulo o un viento de sujeción que está dentro de límites se considera una obstrucción. Si hay



soportes en ángulo o vientos de sujeción, el Comité puede declararlos parte integrante del campo para que un jugador no pueda aliviarse de la valla de límites. Una parte de la valla de límites inclinada sobre el campo de forma que está dentro de límites no es una obstrucción. Cuando los postes de la valla están fijados en hormigón, las bases de hormigón se consideran parte de la valla y por lo tanto no son obstrucciones. En estas circunstancias, el Comité debe definir con claridad cuál es la línea del fuera de límites (Decisión 24/3).

Por ejemplo, si un Comité desea utilizar la base de hormigón, situada por encima del nivel del suelo, para definir el fuera de límites, debería redactar una Regla Local como la que sigue: “Las bases de hormigón de los postes de las vallas de límites son parte de la valla y no son obstrucciones. Cuando la base de hormigón está por encima del nivel del suelo, el fuera de límites está definido por los puntos interiores de las bases a nivel de suelo.”

Cuando el fuera de límites está definido por estacas, éstas deben ser blancas. La línea de fuera de límites está determinada por el punto más cercano al campo de las estacas a nivel de suelo.

La distancia entre las estacas puede variar pero es muy importante que desde una estaca se vea la siguiente porque puede ser necesario utilizar una cuerda entre los dos puntos interiores de las estacas para determinar si una bola está fuera de límites o no. Por lo tanto, es importante comprobar que las estacas no estén ocultas en arbustos, árboles o similar. Como precaución, se recomienda pintar un círculo blanco alrededor de la base de cada estaca para que el Comité pueda reponer cualquier estaca que se haya quitado o retirado sin su autorización.

El fuera de límites puede definirse con una línea blanca en el suelo. La línea en sí está fuera de límites. Una línea puede ser la mejor forma de definir claramente el fuera de límites pero a veces pintarla y mantenerla puede resultar muy difícil debido al terreno.

Sí el fuera de límites está definido por un muro, el Comité debe aclarar en las Reglas Locales si es la parte interna del muro que define el fuera de límites o si por otra parte una bola ha de estar más allá del muro para considerarse fuera de límites.

En algunas ocasiones el fuera de límites está definido por una zanja y la bola está fuera de límites si está dentro o más allá de la zanja. Si se utilizan estacas para indicar la existencia de la zanja, éstas deben ser blancas con la parte de arriba negra. Estas estacas no definen el fuera de límites por lo que se consideran obstrucciones movibles. Esta situación debe reflejarse en las Reglas Locales.

Muchas personas creen erróneamente que no está permitido marcar un fuera de límites interno en un campo. Es bastante frecuente ver zonas de mantenimiento, casas club y campos de práctica marcados como fuera de límites. Además, puede ser necesario establecer un fuera de límites entre dos hoyos para mantener el diseño de un hoyo o para proteger a los jugadores en un hoyo

CAPITULO V 21		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

adyacente. Sin embargo, no está permitido establecer un fuera de límites para un solo golpe en un hoyo dado, como por ejemplo en el golpe de salida.

3. Obstáculos de Agua

La definición de “Obstáculo de Agua” dice que es cualquier mar, lago, estanque, río, zanja, zanja de drenaje superficial y otros cauces abiertos de agua (contengan agua o no) y cualquier cosa de naturaleza similar en el campo. No obstante, existen dos tipos de obstáculo de agua – uno normal y otro lateral.

La diferencia está en que cuando la bola de un jugador cruza por última vez el margen de un obstáculo de agua normal el jugador podrá aliviarse dropando una bola detrás del obstáculo manteniendo el punto por el que cruzó la bola el margen del obstáculo por última vez entre el hoyo y el punto en el que vaya a dropar (ver la Regla 26-1b). Si el agua está situada de tal forma que esto no es posible, o si el Comité lo considera impracticable, el obstáculo será obstáculo de agua lateral.

Un ejemplo de un obstáculo de agua lateral sería uno que vaya paralelo a un hoyo y en el que el terreno que está al otro lado del obstáculo sea un bosque o una zona muy arbolada. En esta situación, un jugador no podría proceder bajo la Regla 26-1b sin dropar su bola en un lugar prácticamente injugable. Si este obstáculo no fuera un obstáculo de agua lateral el jugador tendría que jugar con golpe y distancia.

En la mayoría de los casos los obstáculos que cumplan la definición de obstáculo de agua lateral estarán definidos como tal. No obstante, la Nota 3 de la Definición de obstáculo de agua lateral autoriza al Comité a definirlo como obstáculo de agua. Un Comité puede hacer esto si considera que el alivio bajo la Regla 26-1c es excesivamente generoso y reduce la dificultad de un hoyo.

Por ejemplo, si un *green* está situado en una isla dentro de un lago, en algunos casos, de acuerdo con la Definición, se tendría que marcar como obstáculo de agua lateral. Con esta circunstancia, si la bola de un jugador ha entrado al lago cruzando el margen en el borde del *green*, el jugador podría dropar en *green* de acuerdo con la Regla 26-1c. En este caso, el Comité puede aplicar la Nota 3 de la Definición de obstáculo de agua lateral y definir el lago como obstáculo de agua estableciendo una zona de dropaje donde jugaría con un golpe de penalidad. Esto le ofrece al jugador otra alternativa a la de golpe y distancia (Regla 26-1a) pero no le libra de tener que volver a cruzar el agua (Decisión 33-2a/10).

De acuerdo con las definiciones las estacas de un obstáculo de agua serán amarillas y las de un obstáculo lateral serán rojas.



Se pueden utilizar estacas o líneas o una combinación de ambas para definir los márgenes de un obstáculo de agua. No obstante, no hay que olvidar que cuando se utilizan estacas y líneas, la Definición de obstáculo de agua indica que es la línea la que define los márgenes.

En general, las líneas o estacas que definen los márgenes de un obstáculo de agua deberían colocarse lo más cerca posible de los límites naturales del obstáculo, es decir, donde el terreno empieza a bajar hacia la depresión que contiene el agua. Esto significa que las pendientes se incluyen dentro de los márgenes del obstáculo. No obstante, si por ejemplo hay un gran arbusto justo fuera del margen natural del obstáculo, se recomienda que el arbusto quede dentro de los márgenes. De lo contrario, un jugador cuya bola ha entrado por el arbusto puede encontrarse con dificultades para dropar la bola.

Es especialmente importante incluir las pendientes dentro de los márgenes de un obstáculo de agua lateral para que un jugador que droppe dentro de la distancia de dos palos del margen del obstáculo tenga posibilidades de ejecutar un golpe razonable. Cuando los márgenes están a cierta distancia del agua y existe la posibilidad de que la bola de un jugador esté jugable en la pendiente del obstáculo, es muy importante que esté bien marcado para que el jugador sepa que su bola está dentro del obstáculo y no infrinja la Regla 13-4.

Cuando solo se utilizan estacas para definir los márgenes, se determinan estos con una línea recta entre estacas por lo que hay que tener cuidado de no dejar ningún área que debería estar dentro del obstáculo fuera de la línea (Decisión 26/2). Por otro lado, cuando el límite natural está claro, por ejemplo con un corte de 90° del terreno, el Comité puede utilizar estacas para indicar el tipo de obstáculo siempre que las Reglas Locales aclaren que los márgenes están definidos por el corte del terreno.

Si un obstáculo es parte obstáculo de agua y parte obstáculo de agua lateral, deberían colocarse juntas en el punto en el que se produce el cambio una estaca amarilla y una roja. También debería hacerse si los márgenes están definidos por una línea. Esto ayuda a los jugadores a determinar por donde cruzó por última vez su bola el margen del obstáculo.

De acuerdo con la Definición las estacas o líneas que definen el obstáculo están dentro del obstáculo. Por lo tanto, si son móviles, los jugadores pueden aliviarse de ellas sin penalidad bajo la Regla 24-1. Si son inamovibles, existe alivio sin penalidad bajo la Regla 24-2 si la bola está fuera del obstáculo, pero si la bola está dentro del obstáculo el jugador no tiene derecho a alivio de una obstrucción inamovible. Por lo tanto, se recomienda que las estacas que definen los obstáculos de agua sean móviles.

4. Terreno en reparación

Antes de marcar cualquier terreno en reparación, es aconsejable que el Comité recorra todo el campo para identificar las áreas que se tienen que marcar. No debería marcar nada hasta después

CAPITULO V 23		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

de completar la inspección. De otra manera, el Comité podría marcar unos terrenos en reparación en los primeros hoyos para encontrarse con muchas zonas similares en el resto del campo que sería imposible marcar.

Con el fin de conseguir cierta consistencia en el criterio se recomienda que el marcaje se asigne a dos o tres personas como máximo y que las decisiones las tomen en conjunto.

Se recomienda que un terreno en reparación se defina con líneas blancas. Sin embargo, si esto no es posible, se pueden utilizar estacas pequeñas de color azul o negro (no se recomiendan estacas blancas, amarillas o rojas).

Como ya se dijo en el Capítulo 3, pueden existir áreas que el Comité desee declarar terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego. Las Reglas Locales deberán hacer referencia a dichas zonas y el Comité debería colocar también un cartel dentro del terreno en reparación indicando que está prohibido el juego.

En campeonatos en los que hay zonas de paso para los espectadores y se prevé que las condiciones del terreno pueden variar de forma significativa, se recomienda marcar estas zonas de paso como terreno en reparación. No obstante, solo debería marcarse la zona que está en calle. Se considera excesivamente generoso marcar las zonas del “rough” como terreno en reparación. El jugador ya ha sacado ventaja al enviar la bola a una zona muy pisada. En cualquier caso, si la zona está inusualmente estropeada, el Comité puede declarar una zona de “rough” como terreno en reparación (ver Capítulo 3 y Decisión 33-2a/3).

5. Obstrucciones

Aunque normalmente no es necesario definir las obstrucciones, pueden darse casos en los que los márgenes de una obstrucción no estén claros. Por ejemplo, un camino con superficie artificial puede estar pegado a un camino natural (parte integrante del campo) pero es difícil distinguir en qué punto se produce el paso de uno a otro. En estas circunstancias deberían definirse los márgenes de la obstrucción con estacas o líneas. Cuando el Comité define los márgenes de una obstrucción de esta manera, deberá redactar una Regla Local con lo siguiente:

“Obstrucciones Inamovibles: Las líneas blancas juntas a las áreas definidas como obstrucciones inamovibles se consideran parte de la obstrucción.”

6. Áreas Medioambientalmente Sensibles (AMS)

Cuando una zona dentro de o próximo al campo ha sido declarada por la autoridad competente como medioambientalmente sensible y está prohibido el juego, esta área debería tener una protección física, como una valla un cartel o similar, para impedir que entren los jugadores.

CAPITULO V 24		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Estas áreas deberían estar marcadas con una estaca del color apropiado pero con la parte de arriba verde. Por ejemplo, si la AMS es un obstáculo de agua, las estacas que la definen deberían ser amarillas con la parte de arriba verde (ver Decisión 33-8/41).

7. Zonas de Dropaje (ver también el Capítulo 3.9 de este manual)

Se utilizan las zonas de dropaje cuando es imposible que un jugador juegue desde una zona de alivio o cuando el Comité considere que está impracticable. Además, es frecuente establecer zonas de dropaje para el alivio de obstrucciones inamovibles temporales como por ejemplo una grada.

Las zonas de dropaje se cerrarán con una línea pintada en el suelo y se colocará un cartel o se pintarán las palabras “Zona de Dropaje” (“ZD”) dentro del área. El área deberá ser lo suficientemente grande para permitir un reposo (lie) razonable después de haber jugado otros jugadores. Las zonas de dropaje no tienen por qué tener una forma específica. Pueden tener cualquier forma. El Comité puede relacionar el color de la línea con la condición de la que se da el alivio, por ejemplo amarilla si la zona de dropaje es de un obstáculo de agua, roja para un obstáculo de agua lateral, pero no es obligatorio.

Cuando la zona de dropaje se utiliza para dar alivio de obstrucciones inamovibles temporales, la zona de dropaje debería reflejar la dificultad del golpe que tendría el jugador en cuanto a reposo y línea de juego, si la bola estuviese jugable en la zona de la obstrucción.

5. PREPARACION DEL CAMPO.

1. General

Es importante que el Comité tenga claro como quiere que esté el campo antes de empezar una competición. Debería evaluarse la longitud de cada hoyo, la posición de las barras de salida y la del hoyo. Un campo bien preparado será una buena prueba de la habilidad del jugador y requerirá el uso de todos o casi todos los palos de la bolsa. No obstante, esta publicación no ofrece directrices específicas sobre la preparación de un campo, como por ejemplo la velocidad de los greens, altura de rough, etc. La RFEG no da especificaciones estandarizadas para los campos de golf porque considera que cada campo tiene sus propias características y ha sido diseñado con diferentes dificultades. A la hora de preparar un campo para una competición se considera importante considerar la estrategia del diseñador y el tipo de campo y sus características especiales.

Una buena preparación empezará con unos meses de antelación. Aunque hay que procurar no interferir en el programa de mantenimiento del campo, es importante acordar con antelación la velocidad de *green* deseada, así como la altura del rough y los anchos de calle. Además es importante dar tiempo a las reparaciones y asegurarse que si se coloca arena nueva en un bunker, esto se haga al menos cuatro meses antes de la competición.



Debería ser el objetivo de los cuidadores del campo y del Comité mantener el campo en condiciones prácticamente idénticas desde el día de prácticas hasta la conclusión del torneo. No son deseables los cambios, sobre todo en los greens.

El Comité debería asignar a una persona la preparación del campo para cada vuelta de la competición. Puede asignar a dos personas para cubrir nueve hoyos cada uno. En este caso es importante que estén sincronizados en cuanto a la posición de los hoyos, barras de salida etc. La persona asignada puede ser un miembro del Comité o un cuidador del campo.

Esta persona tendrá la responsabilidad de colocar las barras de salida en cada hoyo, determinar la posición de banderas, asegurarse que los bunkers hayan sido rastrilladas, que los greens y calles hayan sido segadas y que las líneas y estacas que definen el fuera de límites, obstáculos de agua etc., no hayan sido borradas o quitadas sin el consentimiento del Comité.

2. Lugar de salida

Ver Libro Verde, Capítulo III sección 5.2.

Como ya se ha dicho debe determinarse con antelación de qué barras de salida se va a jugar la competición. El Club debería tener conocimiento de esta decisión y procurar limitar el juego en ellas antes del torneo. Los lugares de salida deberán ser llanos y lisos y no debería haber ramas o similar que impidan la línea de visión hacia la calle. Si la competición se juega en varios días, no debería variarse mucho la posición de las barras de salida para no variar demasiado la longitud del campo.

En los pares 3 y otros hoyos en que es probable que se juegue un hierro de salida, debería protegerse bien la zona que se va a utilizar para asegurar que tenga hierba durante la competición. Deberían protegerse estas zonas incluso en las vueltas de práctica. Esto se puede hacer colocando una malla o red por encima de la zona. No obstante, es deseable permitir a los jugadores practicar desde la distancia máxima de un par 3. Para esto se puede permitir jugar desde una franja pequeña al fondo del lugar de salida que probablemente no se utilice durante la competición. Normalmente, deberían colocarse las barras al final del lugar de salida para los días de práctica para que los jugadores puedan practicar la longitud máxima del hoyo.

Se recomienda que haya un cartel indicando en cada lugar de salida el número del hoyo, la longitud medida desde la marca fija y el par del hoyo. Los carteles son importantes si los jugadores no conocen bien el campo. Pueden impedir que un jugador o grupo de jugadores juegue sin darse cuenta de un lugar de salida equivocado. Para evitar confusiones es preferible no colocar más de un juego de barras en el mismo lugar de salida. Si esto no es factible, el Comité debería advertir a los jugadores cuales son las barras que aplican al torneo. Esto se puede hacer mediante una Nota.

CAPITULO V 26		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Las barras deberían colocarse con una separación de unos seis o siete metros. Si la separación es mayor es más probable que los jugadores se coloquen sin querer delante de las barras de salida. La línea de las barras debería estar alineada en ángulo recto con el centro de la zona de caída. Para conseguir esto es recomendable que la persona que las vaya a poner se coloque en la salida y mire hacia la zona de caída (o *green* en un par 3) y extienda los brazos a 90 grados del centro de la zona de caída. Si después coloca las barras en línea con los brazos habrá conseguido alinearlas bien. Otra forma sería colocar una “T” en el suelo para ayudar a alinearlas.

Se recomienda marcar la posición de las barras con puntos de pintura para que el Comité pueda reponer la barra en caso de que sea movida o robada. En una competición de varios días se recomienda un punto para indicar la posición de la barra para la primera vuelta, dos puntos para la segunda vuelta y así sucesivamente.

Teniendo en cuenta que las Reglas de Golf estipulan que un lugar de salida debe tener una profundidad mínima de dos palos, las barras de salida deberían colocarse siempre a dos palos como mínimo de la parte de atrás del lugar de salida. Un jugador tiene derecho a acomodar su bola dos palos por detrás de las barras y tener aún suficiente espacio para hacer un swing completo con comodidad. Hay que asegurarse que los árboles, carteles publicitarios etc., no interfieran. Al colocar las barras también hay que acordarse del jugador zurdo y asegurarse que tenga el mismo espacio para realizar su swing que los jugadores diestros.

3. Posición de Banderas

Ver Libro Verde, Capítulo III sección 5.3.

Muchos factores influyen en una buena colocación de banderas, pero el objetivo principal es premiar al golpe bueno.

Deberían considerarse los siguientes puntos:

- a) Tener en cuenta, cuando es apropiado, el diseño del hoyo. Determinar la longitud del golpe a *green* y como lo pueden afectar las posibles condiciones del día – el viento, la lluvia y como recibe el *green*. En ese sentido es recomendable obtener las previsiones meteorológicas y si anuncian lluvia, cortar los hoyos en zonas que no acumulan agua.
- b) Debe haber suficiente superficie de *green* entre el hoyo y la entrada y laterales del *green* para recibir el golpe. Por ejemplo, si el hoyo requiere un golpe de hierro largo o de madera, el hoyo debe ir más atrás y más alejado de los laterales que cuando el golpe a *green* es corto.



En cualquier caso, se recomienda que el hoyo esté al menos a cuatro pasos de cualquier borde del *green*. Si hay un bunker cerca del borde, o si el terreno cae desde el borde, la distancia debería ser mayor si el golpe a *green* no es corto.

Debe tenerse en cuenta la posibilidad de recuperación de un golpe razonablemente bueno que falla el *green* por poco. Por otro lado, el jugador tendrá que tener en cuenta las consecuencias de fallar si ataca ciertas banderas. Mucho depende del nivel de los jugadores.

- c) Un área de dos o tres pies alrededor del hoyo debe ser lo más llana posible. No deben colocarse hoyos a menos de tres pies de fuertes pendientes o pianos u otro hoyo reciente. Si el diseño de un *green* dicta que el hoyo esté en una pendiente, el hoyo se cortará verticalmente y no con la pendiente. Cuando se patear desde encima del hoyo deberá ser posible para la bola cerca del mismo.
- d) Considerar la condición del césped con especial cuidado de evitar hoyos antiguos que aún no están completamente reparados.
- e) Debería haber un equilibrio en las posiciones de banderas en el campo con respecto a la izquierda y derecha y cortas y largas. Por ejemplo, hay que evitar demasiadas posiciones a un lado que podrían favorecer golpe con efecto a la izquierda (*draw*) o a la derecha (*fade*).
- f) En competiciones que se juegan en varios días hay que buscar un equilibrio diario en cuanto a dificultad. No debería ser visiblemente más difícil ningún día – se trata de buscar un equilibrio. Debería evitarse la idea de poner el campo progresivamente más difícil día tras día. Una forma de lograr un equilibrio es buscar seis posiciones difíciles, seis relativamente difíciles y seis relativamente fáciles.

También debería buscarse el equilibrio entre la izquierda y la derecha. Por ejemplo, en los nueve primeros puede haber cuatro a la derecha, cuatro a la izquierda y una en el centro. Los nueve segundos deberían ser parecidos. También debería variarse el número de pasos desde la entrada del *green*.

- g) Durante los días de práctica antes de una competición se recomienda que los hoyos estén situados en zonas que no se utilizarán durante la competición de forma que las posiciones para la competición no estén demasiado pisadas.
- h) Hay que tener en cuenta por donde van a pasar los jugadores. En las primeras vueltas se colocan las banderas en sitios que no afecten a las posiciones de las últimas vueltas. Por ejemplo, en una competición de cuatro días, el primer día deberían colocarse las banderas

CAPITULO V 28		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

en zonas próximas a la salida hacia el próximo lugar de salida. El segundo día deberían colocarse en sitios en los que los jugadores pisarían las zonas del primer día. Esto dejaría medio *green* para los dos últimos días.

- i) En el juego por hoyos, si es necesario se puede cambiar la posición de una bandera durante una vuelta, siempre que los jugadores del mismo partido jueguen con la misma posición.

En el juego por golpes, la Regla 33-2b requiere que todos los competidores jueguen la vuelta con las banderas en la misma posición, salvo que sea imposible reparar un hoyo dañado para que conforme con la Definición (ver también la Nota de la Regla 33-2b).

Cuando se juegan 36 hoyos en el mismo día no se suele cambiar las posiciones de banderas entre vueltas, pero las Reglas no lo prohíben. Si se hiciera, habría que informar a todos los jugadores.

- j) El empleado del campo que corte los hoyos deberá comprobar que se respetan las Reglas de Golf, especialmente el requisito que estipula que el diámetro exterior del hoyo no exceda de 4½ pulgadas (108mm) y que cuando sea posible el forro deberá estar al menos 1 pulgada (25mm) por debajo de la superficie del *green*.

Se entiende que a veces no siempre es posible conseguir todo lo anterior. No obstante, si se utiliza el ejemplo de una competición a 72 hoyos en cuatro días, el siguiente método de colocar las banderas podría ayudar al Comité a hacerlo.

Seleccionar las cuatro mejores posiciones de bandera en el *green*, teniendo en cuenta que hay que utilizar una posición diferente cada día. Esto debería hacerse antes de la competición. Las cuatro posiciones se ordenarán por dificultad siendo el no.1 la posición más difícil, etc.

Las cuatro posiciones entonces se identificarán con medidas. Se sugiere que el punto de referencia para medir sea el centro de la entrada del *green*. Este punto se puede identificar evaluando por qué punto jugaría el golpe de aproximación un jugador desde el centro de la calle de acuerdo con el diseño del hoyo. La forma del *green* puede hacer que este punto no esté justo en la entrada. Después de identificar este punto se marcará con una pequeña "T" para ayudar a la persona que vaya a medir después los pasos (ver el diagrama en el Apéndice D).

Cada posición se mide con pasos desde la "T" en la entrada del *green* hasta un punto a 90° del punto elegido y después desde el borde más cercano del *green* hasta el punto elegido (ver el diagrama). Un método de medición es necesario para localizar el punto a la hora de utilizarlo y para asegurar que todas las medidas se hagan de la misma manera.

El siguiente paso es el de decidir cuál de las cuatro posiciones se va a utilizar cada día. Al hacer la selección, deberían seguirse en todo lo que se pueda los principios indicados en los puntos (e)-

CAPITULO V 29		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

(h), es decir, buscando el equilibrio de posiciones y evitando posibles daños a otras posiciones por pisadas. Con respecto a la dificultad, se habrá logrado un equilibrio si, aplicando los valores de 1 a 4 indicados, el total para los 18 es alrededor de 45.

El último paso es elaborar una hoja de posiciones para cada vuelta.

Aunque este método requiere bastante trabajo preliminar, garantiza un equilibrio de las posiciones cada día. También significa que el trabajo diario durante la competición será de comprobación en vez de selección por lo que se ahorrará bastante tiempo.

No obstante, si se prevén fuertes lluvias durante la competición, se recomienda al Comité revisar la hoja de posiciones y colocarlas donde hay menos riesgo de charcos. De vez en cuando, esto puede ahorrar un día de juego en el juego por golpes, porque la Regla 33-2b estipula que todos los competidores tienen que jugar una vuelta con las banderas en el mismo sitio. Por lo tanto, el Comité no puede alterar la posición de una bandera después de que un competidor haya jugado el hoyo con la bandera en una posición para impedir que se suspenda el juego.

6. ADMINISTRACION DE LA COMPETICION.

1. Las Reglas de Golf

Todas las competiciones deben celebrarse en estricto cumplimiento con las Reglas de Golf. Para hacer esto, el Comité deberá tener la versión actual de las Reglas de Golf, de las “Decisiones sobre las Reglas de Golf” que contiene las interpretaciones sobre las Reglas y del Sistema de Hándicaps EGA. Sin estas herramientas esenciales un Comité no puede organizar una competición de acuerdo con las Reglas.

Los participantes en un torneo esperan ser tratados de forma justa y la única manera de conseguir esto es aplicando estrictamente las Reglas de Golf a todos. La mejor forma de dañar la reputación de una competición es con una mala gestión. Puede ser complicado y desagradable ser puntilloso con la aplicación de las Reglas pero evitando estas acciones puede sentar precedentes peligrosos y crear mayores dificultades a largo plazo. Sin embargo, la autoridad solo debe utilizarse para promocionar el juego limpio en igualdad de condiciones.

2. Inscripción

Es aconsejable establecer un proceso para registrarse los jugadores. Al registrarse se les puede dar toda la información sobre la competición e informarles de cualquier cambio con respecto a la información previa que tienen.

Además, este proceso le dará una indicación al Comité sobre si el jugador va a aparecer o no. Si un jugador no se ha registrado, es probable que no se presente a la hora de salir por lo que el

CAPITULO V 30		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Comité puede tomar las medidas necesarias, por ejemplo, contactar con un jugador reserva y avisarle para que esté preparado. No se puede penalizar a un jugador por no registrarse, pero un Comité puede introducir una Condición de Participación al respecto.

3. Salidas

Se aconseja al Comité asignar a una persona para estar presente en el campo cuando salen a jugar los jugadores y autorizarle para resolver cualquier disputa que surja con respecto a las horas de salida, marcadores, etc.

Las principales responsabilidades del “*starter*” son las de asegurarse que los jugadores empiezan a jugar a la hora establecida por el Comité y, en el juego por golpes, entregarles una tarjeta con la fecha, el nombre del competidor y su hándicap exacto y de juego, pero también tiene otras responsabilidades.

Cinco minutos antes de la hora de salida el “*starter*” deberá llamar a los jugadores y pedirles que se acerquen al lugar de salida. Si un jugador no se presenta después de llamarle, queda tiempo para localizarle antes de su hora de salida.

Cuando se presenta el jugador en el lugar de salida el “*starter*” le entregará su propia tarjeta (y le comunicará que es su tarjeta), una copia de las Condiciones de la Competición y Reglas Locales y cualquier otra Nota o información para los Jugadores que no estén recogidas en las Condiciones o Reglas Locales. Si no hay un árbitro con cada partido, el “*starter*” debería pedir a los jugadores que cuenten los palos que lleven en la bolsa para comprobar que no llevan más de 14 e indicarles cómo encontrar a los Árbitros en el campo. También debería indicarles el proceso de entrega de tarjetas, es decir, en el juego por golpes entregar la tarjeta lo antes posible después de terminar y en el juego por hoyos informar a los jugadores quien es el responsable de entregar la tarjeta (normalmente el ganador del partido).

Cuando llega la hora de la salida, el “*starter*” debería anunciar el partido de la forma más breve posible, por ejemplo, “Damas y caballeros, este es el partido número 14,” y después anunciará a cada jugador, por ejemplo “Pedro Pérez, Club de Golf El Tresillo”. Es muy importante que el “*starter*” no permita a los jugadores salir antes de la hora puesto que esto podría repercutir en el ritmo de juego. Si se producen retrasos en las salidas debería informar al Comité.

En el juego por golpes, el “*starter*” debería asegurarse que hay al menos dos componentes del último grupo presentes antes de dar la salida al penúltimo grupo para no dejar a un competidor solo.

CAPITULO V 31		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Estas responsabilidades se pueden comunicar a los “*starter*” mediante una hoja de instrucciones.

El “*starter*” es una persona muy “visible” por lo que debería estar adecuadamente vestido para crear una buena impresión en los jugadores y espectadores.

En caso de inclemencias del tiempo, es deseable instalar una zona cubierta en o cerca del lugar de salida (o de los dos si se utilizan) y el “*starter*” debería tener lo siguiente:

- a) Una mesa
- b) Libros de Reglas
- c) Hoja de salidas
- d) Tarjetas con los nombres de los competidores y la fecha y unas tarjetas en blanco para el uso personal de los jugadores.
- e) Condiciones de la Competición
- f) Reglas Locales
- g) Cualquier Nota adicional
- h) Una Lista de las Bolas Homologadas, si se aplica dicha condición.
- i) Hojas de posiciones de banderas.
- j) Un reloj que tendrá la misma hora que el reloj de los vestuarios, comedir, zona de prácticas, etc.
- k) Megafonía o similar.
- l) Rotuladores de marca permanente para que los jugadores puedan identificar sus bolas. Lápices, “*tees*” y arreglapiques.

4. Preparación y Recogida de Tarjetas

En el juego por golpes, es responsabilidad del Comité preparar una tarjeta para cada jugador con la fecha, el nombre del competidor y su hándicap exacto y de juego, o en competiciones de *foursome* o cuatro bolas los nombres de los competidores, sus hándicaps exactos y hándicap de juego del bando. Las responsabilidades del Comité con respecto a la suma de resultados, aplicación de hándicaps, etc. en las varias modalidades de juego están recogidas en la Regla 33-5 (para un desglose de las responsabilidades del Comité, marcador y competidor con respecto a la tarjeta, ver el Apéndice F).

Es importante que la recogida de tarjetas se asigne a una/s persona/s muy responsable/s porque cualquier error que se produzca en la entrega de tarjetas puede tener consecuencias graves y podrían echar abajo todo el buen trabajo anterior de la competición.

El sistema de recogida de tarjetas puede variar dependiendo de la competición. Los clubes suelen tener un “buzón” para entregar las tarjetas, mientras que en las competiciones de profesionales suele haber una carpa de recogida. Independientemente del método utilizado es muy importante



que el Comité deje claro cuando se considera que un jugador ha entregado su tarjeta porque después no se admiten modificaciones en la misma. Esto debería figurar por escrito por si surgen disputas.

Cuando se utiliza un “buzón” el Comité puede considerar que la tarjeta está entregada al meterla en el buzón. En competiciones en las que se utiliza una oficina, se considera que el jugador está entregando la tarjeta hasta el momento en el que abandone la oficina. Esto quiere decir que todavía está a tiempo de modificar la tarjeta aunque ya la haya entregado a un miembro del Comité. Se aconseja a los competidores permanecer en la oficina hasta que se haya comprobado la tarjeta. Esto a veces permite detectar errores en la suma de la tarjeta, un resultado mal anotado, un jugador que ha firmado una tarjeta equivocada (Regla 6-6d/4) sobre todo si son conocidos. Cualquiera de estos errores podrá subsanarse si el competidor permanece en la oficina pero una vez que haya abandonado la oficina, ha entregado su tarjeta y por lo tanto no se admiten modificaciones.

Teniendo en cuenta las consecuencias para un jugador por firmar un resultado equivocado o por no firmar la tarjeta, el Comité debería hacer proceder el jugador a la entrega de tarjetas inmediatamente después de la vuelta. De la misma manera, el acceso a la oficina de entrega de tarjetas debería estar muy restringido.

El procedimiento de entrega podría ser:

- a) Si los competidores entran en una oficina o carpa, pedir a cada competidor que compruebe su tarjeta hoyo por hoyo y recomendarles que esperen hasta que su tarjeta haya sido comprobada.
- b) Comprobar que la tarjeta está firmada por el jugador y el marcador y que la firma del jugador coincide con el nombre que figura en la tarjeta. (Si es una competición hándicap, comprobar que el hándicap de juego del jugador que figura en la tarjeta es correcto).
- c) Comprobar la suma de los resultados hoyo por hoyo y anotar el resultado bruto (si es una competición hándicap, comprobar que el hándicap de juego del jugador figura en la tarjeta).

Además, la persona encargada de la recogida de tarjetas debería tomar nota de las quejas de los jugadores, pero sin comentarlas. Esta información se pasará después al Comité. Por último, debería anotar la hora de llegada de los jugadores en una hoja de salidas.

Estas responsabilidades se pueden comunicar mediante una hoja de instrucciones.

El uso de ordenadores para anotar y calcular los resultados de competiciones es una tendencia que va a más y pueden ayudar mucho a los Comités en la administración de las competiciones. Sin embargo, hay que recordar que el uso de un ordenador no elimina el requisito de las Reglas de Golf de que la tarjeta con el hándicap de juego del jugador (Regla 6-2b), firmada por el jugador y el marcador, deberá ser entregada lo antes posible después de terminar la vuelta (Regla 6-6b).

CAPITULO V 33		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Además, el Comité puede requerir a los jugadores introducir sus resultados en un ordenador pero cualquier penalidad impuesta por el Comité por no cumplir este requisito será disciplinaria y no será una penalidad bajo las Reglas de Golf, como la descalificación (ver Decisión 6-6b/8).

Aunque la necesidad de establecer un sistema detallado de entrega de tarjetas no tiene tanta importancia en el juego por hoyos es importante que los jugadores sepan donde tienen que entregar el resultado de un partido y quien tiene la responsabilidad de hacerlo.

5. Árbitros

Sí es posible, el Comité debería disponer de personas en el campo para observar el juego, tomar decisiones y ayudar a los jugadores. Evidentemente, cualquier persona designada por el Comité para esta función debería tener conocimientos sobre las Reglas.

En algunos campeonatos se asigna un árbitro para acompañar andando a cada grupo y hay varios árbitros asignados a cada nueve hoyos para ayudar a los árbitros en casos de duda y para aplicar el procedimiento de ritmo de juego si un grupo está fuera de posición y por encima del tiempo establecido.

No obstante, incluso en torneos profesionales, este sistema es una excepción. Normalmente, habrá árbitros cubriendo diferentes zonas del campo tanto para ritmo de juego como para tomar decisiones cuando son necesarias.

Antes de la competición, es aconsejable que se reúnan todos los árbitros. En esta reunión el Árbitro Principal repasará las Reglas Locales, Condiciones de la Competición, etc. por si surge alguna duda. Esta reunión servirá para asegurar que haya un criterio uniforme en cuanto a cualquier condición anormal del campo y para una mayor comprensión por parte de todos de la política a seguir.

En competiciones de club, es raro que haya árbitros en el campo. No obstante, un jugador tiene derecho a una decisión aunque tenga que invocar la Regla 3-3 en el juego por golpes y consultar la decisión después de completar la vuelta. Por lo tanto, es aconsejable que alguien del Comité con conocimientos de las Reglas esté presente durante la competición para resolver estas dudas. Ningún miembro del Comité ni Árbitro podrá tomar una decisión sobre un tema de Reglas si no ha sido autorizado por el Comité a tomar una decisión final en su nombre.

6. Forecaddies y Marshalls

El Comité puede situar a unos “forecaddies” en zonas donde existe riesgo de perder bolas o esta función la pueden cumplir los “marshalls” del campo. Esta política puede ayudar con el ritmo de juego si la bola se encuentra con rapidez o si les avisa que va a ser difícil encontrarla pueden jugar una bola provisional. Para que todos los jugadores jueguen en las mismas condiciones el Comité debería asegurarse que el “forecaddie” esté presente todo el día.



Si se pretende que el uso de “*forecaddie*” sea un éxito, debe haber una política clara y eficaz de indicar al jugador el estado de la bola. Es incluso más importante todavía que el sistema no sea ambiguo a la hora de indicar si una bola está fuera de límites o no. El peor caso se produce si un jugador pone una segunda bola en juego cuando la primera estaba dentro de límites. En esta situación es aconsejable que el jugador juegue bola provisional aunque le estén indicando que la bola está fuera de límites.

7. Ritmo de Juego

En interés de todos los demás, el jugador tiene la obligación de jugar a un ritmo aceptable. Un jugador lento en los primeros partidos puede estropear el día de los que vienen detrás. Por consiguiente, el Comité debería asegurarse que se juega a un ritmo razonable.

La Regla 6-7 se aplica en el caso de juego lento. Dice que “El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directriz sobre el ritmo de juego que pueda establecer el Comité.” La penalidad por infracción de la Regla 6-7 es de pérdida del hoyo en el juego por hoyos y dos golpes en el juego por golpes y, si hay reincidencia, la descalificación. No obstante, la Nota de la Regla 6-7 dice: “Con el fin de prevenir el juego lento, el Comité puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1) establecer directrices de ritmo de juego incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una vuelta estipulada, un hoyo o un golpe.

Solamente en el juego por golpes, el Comité puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esa Regla como sigue: Primera infracción – Un golpe. segunda infracción – Dos golpes. Reincidencia – Descalificación”

Es la responsabilidad de cada Comité establecer sus propias directrices para el ritmo de juego aunque en la realidad esto dependerá de cuantos miembros dispone para ponerlo en práctica. Por ejemplo, en algunas competiciones es posible establecer unas directrices de ritmo de juego hoyo por hoyo y por lo tanto cronometrar golpe por golpe a un grupo que esté fuera de posición en el campo y por encima del tiempo establecido (ver la condición de ritmo de juego en el Apéndice F).

Está claro que tal política no podría adoptarse con éxito a nivel de club. Por lo tanto, si el Comité tiene problemas con el ritmo de juego, puede ser necesario crear una sencilla condición en la que el Comité establece un tiempo límite que considera más que adecuado para que los jugadores completen la vuelta y/o un número determinado de hoyos (que dependerá de los grupos y la modalidad de juego). En las circunstancias en las que un grupo se pase del tiempo límite y esté fuera de posición en el campo (ver la definición de “fuera de posición” en el Apéndice F) cada jugador del grupo tiene penalidad.

CAPITULO V 35		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

Como ejemplo de este tipo de condición, un Comité puede decidir que un grupo de tres jugadores no deben tardar más de 2 hora 5 minutos en completar nueve hoyos y estipular que si se pasan de este tiempo y están fuera de posición, los tres jugadores tendrán un golpe de penalidad. Además, la condición puede establecer que si no completan los nueve segundos en el tiempo previsto y siguen fuera de posición los tres jugadores tienen una penalidad adicional de dos golpes.

Los tiempos límite establecidos en la condición deberán tener en cuenta la modalidad de juego (por ejemplo, un *foursome* será más rápido que un partido individual) y la edad de los que juegan (por ejemplo un infantil debería ser más rápido que un senior). Además, el clima y la longitud, dificultad, preparación del campo etc. tendrán su influencia en la decisión del Comité para los tiempos.

En competiciones de aficionados de alto nivel y de profesionales, el Comité puede establecer una hoja de tiempos por hoyo. Es imposible dar recomendaciones específicas para los tiempos de cada hoyo pero deben tenerse en cuenta ciertos factores. En primer lugar, hay que reconocer que aunque no se les puede dar un tiempo indefinido, los profesionales se están jugando “el pan” y por lo tanto, debería concederles más tiempo que en las competiciones de aficionados.

Más específicamente, si el Comité ha establecido unos tiempos estándar para los pares 3, pares 4 y pares 5 (11, 13 y 15 minutos respectivamente) deben ajustarse según la dificultad de un hoyo específico y las distancias entre el *green* y el lugar de salida del siguiente hoyo.

Una condición de ritmo de juego puede ayudar a vigilar el juego e identificar a los jugadores lentos, pero el juego lento no siempre es culpa de los jugadores lentos. Un Comité puede colapsar el campo si saca a demasiados jugadores en demasiado poco tiempo. Es importante mantener un intervalo adecuado entre las salidas para permitir que los grupos no tengan que esperar en cada golpe. Además, si es posible el Comité debería utilizar “huecos”. Se trata de dejar de vez en cuando alguna salida en blanco para ayudar a evitar aglomeraciones en el campo.

Además, un campo que ha sido preparado para ser difícil puede contribuir a un ritmo de juego más lento. Esto puede ocurrir especialmente en el *green* si las posiciones de las banderas son excesivamente difíciles.

Identificar el ritmo de juego adecuado y los intervalos de salida puede ser un caso de práctica, pero cuando se consiguen pueden ayudar a que todos disfruten más del juego.

8. Inclemencias del Tiempo y Suspensión del Juego

Un Comité tiene que estar preparado para las inclemencias del tiempo y tener claro como indicar a los jugadores y demás la suspensión de juego. Deben evitarse situaciones de confusión sobre si el juego se ha suspendido o no.



Una competición no tiene por qué suspenderse solo por la lluvia, salvo que la lluvia es tan fuerte que sería injusto hacer seguir a los jugadores, Normalmente, el juego no debería suspenderse si el campo no está injugable, por ejemplo, cuando las bolas se mueven con frecuencia en el *green* debido al viento o los hoyos están rodeados de agua accidental. De todas maneras, si la lluvia tiene mucha intensidad tardará poco en acumularse agua alrededor del hoyo en al menos un *green*. Cuando esto ocurre, sería una negligencia del Comité no considerar el campo injugable y suspender el juego. Si la lluvia no tiene tanta intensidad pero existe agua accidental alrededor del hoyo, en el juego por hoyos el Comité puede cambiar la posición del hoyo a una zona del *green* que tenga menos agua y reanudar el juego. Sin embargo, en el juego por golpes no se puede cambiar un hoyo de sitio salvo que esté muy dañado – ver la Excepción de la Regla 33-2b. Por lo tanto, no se puede reanudar el juego hasta que se resuelva el problema del agua accidental.

Cuando empiezan a formarse charcos en los greens los “rodillos” aportan una ayuda inestimable. Después de una lluvia fuerte, el agua accidental podría permanecer bastante tiempo en los greens si no se hace nada para quitarla. Sin embargo, un equipo bien organizado con “rodillos” puede limpiar el agua accidental del *green* en cuestión de minutos. Por lo tanto, el Comité debería asegurarse de disponer de suficientes “rodillos” y un equipo de personas para utilizarlos.

Si el Comité decide que necesita quitar agua de los greens con este método, se aplicará lo siguiente:

“Si la bola reposa en el *green* y hay interferencia de agua accidental en el *green*, el jugador puede:

- a) aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1B (iii); o
- b) hacer que limpien su línea de *putt*

Nota: Debe limpiarse a través de la línea de *putt* y extenderse una distancia razonable más allá del hoyo (por ejemplo, la longitud de un rodillo).

Si las condiciones empeoran poniendo en peligro la continuidad de la competición, el Comité puede autorizar una combinación de mover la bola bajo la Regla 25-1b (iii) y limpiar la línea de *putt*. Hay que tener en cuenta que el Comité puede solicitar a los jugadores y a sus caddies que ayuden con la limpieza del agua de los greens (Decisión 33/1).

Sin embargo, los greens no son las únicas fuentes de posibles problemas cuando llueve mucho. Al igual que en el caso de la posición de banderas, las barras de salida no se pueden mover durante una vuelta por lo que hay que prestar especial atención a los lugares de salida. La hierba suele ser más alta en las salidas que en los greens por lo que se recomienda el uso de toallas para quitar el agua.

Aunque el Comité no debería suspender el juego si no es completamente necesario, es su responsabilidad hacer todo lo posible para proteger a los jugadores de los rayos y por lo tanto no deberían correr riesgos en este aspecto. Existen varios modelos de detectores de rayos en el mercado además de programas informáticos que pronostican la llegada de tormentas.



Aunque la Regla 6-8b dicta cuando el Comité suspende el juego, existe una Nota en la Regla que dice: “El Comité puede establecer en las condiciones de una competición (Regla 33-1) que, en situaciones potencialmente peligrosas, el juego debe ser interrumpido inmediatamente después de que el Comité haya suspendido el juego. Si un jugador no interrumpe el juego inmediatamente, está descalificado salvo circunstancias que justifiquen la no aplicación de dicha penalidad según lo previsto en la Regla 33-7.”

Si el Comité introduce la condición de situaciones potencialmente peligrosas, esta anula las disposiciones de la Regla 6-8b en cuanto a la discontinuidad del juego. Esta condición se aplica en todos los campeonatos auspiciados por la RFEG (ver Apéndice I de las Reglas de Golf).

Si el Comité tiene noticias de que se acerca una tormenta eléctrica, debería suspender el juego antes de que llegue para darles tiempo a los jugadores a refugiarse y/o volver a la casa club. Con el fin de ayudar a los jugadores en este aspecto conviene organizar un procedimiento de evacuación. Esto puede suponer el tener que enviar transporte a varias zonas del campo para transportar a los jugadores cuando se suspende el juego (ver el Apéndice G para un ejemplo de un plan de evacuación). También es importante que el Comité avise a los espectadores de la llegada de una tormenta. Esto se puede hacer poniendo avisos en las pizarras de resultados.

Es importante tener en cuenta que, mientras el Comité tiene derecho a cancelar una vuelta en una competición por golpes, no puede hacer lo mismo en el juego por hoyos. Si los jugadores han completado seis hoyos, deberán reanudar el juego en el hoyo 7. El partido no vuelve a empezar desde el principio.

En el juego por golpes, el Comité tiene la opción de suspender el juego y reanudarlo desde donde se interrumpió o de cancelar la vuelta y volverla a jugar. No hay ninguna norma para decidir cuando un Comité tiene que suspender el juego y cuando tiene que cancelar la vuelta en el juego por golpes. Sin embargo, solo debería cancelarse una vuelta cuando sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, si unos competidores empiezan una vuelta en condiciones meteorológicas muy adversas, éstas empeoran aún más y se suspende el juego, para aquellos competidores sería una injusticia no cancelar la vuelta (ver Decisión 33-2d/1).

Cuando el campo está impracticable y el juego se suspende, el Comité debería mantener abiertas todas las opciones posibles con el fin de poder maximizar las posibilidades de completar la competición.

Por ejemplo, deberían considerarse los siguientes hechos:

- a) Para las dos primeras vueltas de una competición por golpes a 72 hoyos hay 156 jugadores, con un corte a 60 para las dos últimas vueltas.

CAPITULO V 38		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

- b) Debido al gran número de participantes, las dos primeras vueltas no suelen completarse hasta poco antes del anochecer.
- c) Durante la segunda vuelta, una tormenta al mediodía deja en campo impracticable.
- d) El retraso por la tormenta significa que es imposible terminar la segunda vuelta ese día.
- e) Si la tormenta pasa rápido, puede que sea posible achicar agua con rodillos y bombas dejando el campo jugable de nuevo y reanudar el juego durante un par de horas.
- f) Si se juegan dos horas, podría terminarse la vuelta al día siguiente, hacer rápidamente la clasificación y horario de salidas para la tercera vuelta y llegar a terminar la tercera vuelta en el día.

En estas circunstancias, no es aconsejable suspender el juego por lo que queda del día nada más empezar la tormenta. Al hacerlo el Comité estaría renunciando a la posibilidad de terminar la competición como estaba previsto.

Normalmente, cuando más de la mitad de los competidores han completado sus vueltas, no se cancela la vuelta si existe la posibilidad de continuar al día siguiente.

Frecuentemente se producen situaciones en competiciones por equipos en las que, debido al mal tiempo, no es posible terminar los partidos con la modalidad programada, y en las que por cualquier motivo no hay suficiente tiempo para completar los partidos. En el Apéndice I hay unas directrices para esta circunstancia.

7. RESPONSABILIDADES DE LOS MIEMBROS DEL COMITÉ.

1. General

Normalmente el golf se juega sin la presencia de un árbitro. Sin embargo, el Comité puede asignar a un árbitro o a un observador en una competición o puede asignar a miembros del Comité a diferentes zonas del campo para ayudar a los jugadores con las Reglas. Huelga decir que estas personas deberán tener un buen conocimiento de las Reglas, y no solo a nivel de juego.

2. Árbitros

Las Reglas de Golf definen al Árbitro como la persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar sobre cualquier infracción de las Reglas que observe o de la que es informado.

3. Observadores

Las Reglas de Golf definen al observador como una persona designada por el Comité para ayudar a un árbitro a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una Regla. Antes de empezar el juego, es importante que el árbitro y el observador estén de acuerdo en cuáles son

CAPITULO V 39		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

sus respectivas responsabilidades. Normalmente se recomienda que el observador se adelante al partido mientras que el árbitro se quedará en todo momento con los jugadores.

Al colocarse en un sitio en el que una bola puede caer, un observador puede determinar una cuestión de hecho que el árbitro, desde su posición con los jugadores, no puede. Por ejemplo, siempre conviene saber antes de adelantarse si una bola está fuera de límites o en un obstáculo de agua. También es importante saber si una bola estaba en movimiento cuando fue desviada por o detenida por una causa ajena (por ejemplo un espectador) y de ser así si la acción fue deliberada o si la bola estaba en reposo y fue movida por una causa ajena, Si fue movida estando en reposo, el observador podría haber visto el punto del que fue movida.

Debería observar cada golpe, por lo que cuando los jugadores tienen golpes difíciles a los dos lados de la calle es deseable que se posicione cerca de una de las bolas, si es posible. Preferentemente debería colocarse cerca de la primera bola que se juegue para darle tiempo después a recuperar su posición por delante del juego.

Cuando hay mucho público, un observador puede realizar otras tareas colocándose por delante del juego. Para ayudar a garantizar el juego limpio, el árbitro debe intentar impedir cualquier interferencia por parte de los espectadores. Un observador puede ayudar al desplazar a los espectadores de un sitio donde puede caer una bola, avisarles de la llegada de una bola o ver donde ha caído una bola entre el público. Muchas veces el observador está mejor situado que el árbitro para ayudar a los “marshalls” a controlar al público. En un partido o grupo importante, la ayuda del observador puede ser inestimable para el árbitro.

4. Miembros del Comité

Cuando los miembros del Comité están observando el juego o por casualidad o por haber sido asignado a un sitio del campo, sus responsabilidades son diferentes de las de un Árbitro. En el juego por hoyos sin Árbitro, los jugadores de un partido pueden defender sus propios intereses y no hay necesidad de que un miembro del Comité actúe sobre una infracción que pueda observar, salvo que esté convencido que el contrario no la ha podido observar. Si el contrario no ha podido ver la infracción, el miembro del Comité debería informarle al jugador de la infracción del contrario. Entonces es decisión del contrario si quiere reclamar o no (Decisión 2-5/1). De otra manera, la presencia del miembro del Comité en el campo solo es por si surge alguna reclamación – ver la Regla 2-5. La forma de resolver la situación dependerá de lo que haya establecido el Comité, si ha concedido autorización ilimitada a sus miembros para representar al Comité y tomar decisiones finales. El Comité debería anunciar este hecho con antelación. Sin embargo, solo debería aplazarse una decisión en circunstancias excepcionales porque es un principio del juego por hoyos que cada bando tiene derecho a conocer el estado del partido en todo momento.

En el juego por golpes la situación es completamente distinta. Cada competidor tiene un interés directo en el juego de los demás competidores. Por lo tanto, cada miembro del Comité tiene la



responsabilidad de representar los intereses de todos los competidores. Por eso, el miembro del Comité debe actuar al observar cualquier infracción de una Regla. Esto se puede hacer de forma inmediata preguntando al competidor sobre su procedimiento. También le pueden llamar para tomar decisiones en el campo. Estas se tomarán de la misma forma que en el juego por hoyos pero sin la misma urgencia para una decisión inmediata.

8. OTROS TEMAS.

1. Hojas De Inscripción:

En la mayoría de los torneos tanto para aficionados como para profesionales, los participantes tienen que rellenar una hoja de inscripción. El Comité debe asegurarse que la hoja de inscripción no sea ambigua en temas como elegibilidad, modalidad de la competición, fechas y fechas de práctica, cualquier condición que se aplica a la competición y el plazo para inscribirse.

2. Horario de instalaciones:

Con el fin de acomodar a los primeros jugadores, el Comité debería asegurarse que el campo de prácticas, tiendas de golf y cafetería estén abiertos al menos una hora antes de la primera salida. De la misma manera, los últimos en jugar deberían poder disponer de las mismas instalaciones durante al menos una hora después de abandonar el último *green*.

3. Grave Infracción de Etiqueta:

La Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf y la Regla 33-7 permiten descalificar a un jugador por una grave infracción de etiqueta. Para unas directrices sobre lo que constituye una grave infracción de etiqueta, ver la Decisión 33-7/8.

4. Modificación de las Reglas para Jugadores Discapacitados:

Esta publicación está disponible gratuitamente en la RFEG y no pretende ser una revisión de las Reglas de Golf para jugadores capacitados, sino un intento de adaptar las Reglas de Golf a grupos de personas discapacitados para que puedan jugar en igualdad de condiciones con un jugador capacitado o con otro que tenga otro tipo de discapacidad. Es importante recordar que las modificaciones solo tienen efecto si las ha introducido el Comité de la Prueba. No se aplican automáticamente a una competición en la que participan jugadores discapacitados.

5. Presentación de Dudas sobre las Reglas de Golf:

Las dudas o disputas sobre las Reglas de Golf pueden enviarse, a través del Comité de Competición del Club, al Comité de Reglas de la Federación Autonómica correspondiente y en última instancia al Comité Técnico de Reglas de la RFEG.

CAPITULO V 41		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APÉNDICES

APENDICE A: HOJA DE INSCRIPCION

CAMPEONATO INTERNACIONAL DE ESPAÑA FEMENINO SPANISH LADIES OPEN AMATEUR CHAMPIONSHIP



“COPA S.M. LA REINA” Real Club de Golf de Las Palmas. 25 de febrero a 1 de marzo de 2009

HOJA DE INSCRIPCIÓN / ENTRY FORM

Nº Licencia
(Only Spanish Players)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Handicap
(Limit: 6.4)

--	--	--	--	--	--	--	--

Handicaps better than scratch should be indicated here as “plus” (+)

Apellidos/ *Surname*: _____ Nombre/ *Name*: _____

Club: _____ Lugar y Fecha de nacimiento/ *Place and date of birth*: _____

Nacionalidad/ *Nationality*: _____ Teléfono / *Telephone No.*: _____

Domicilio/ *Address*: _____

Email Address: _____

Teléfono móvil durante el campeonato/ *Mobile phone to contact during the Championship*: _____

FOR OVERSEAS ENTRANTS:

Secretary of the National Golf Union or Federation: _____

Date: _____ Signature: _____

**ALL PLAYERS MUST ENTER THROUGH THEIR NATIONAL GOLF FEDERATION OR UNION.
ENTRIES FAILING THIS CONDITION WILL NOT BE ACCEPTED.**

Reglamento/ *Conditions*:

Página 5. *Page 5*

Precio de la Inscripción/ *Entry Fee*:

€ 80,00

€ 40,00 (Juniors y menores/ *born in 1988 or after*)

Enviar a/ *Send to*: **Real Federación Española de Golf**; Fax.: +34 91 556 32 90; E-Mail: RFEG@rfegolf.es

Inscripciones válidas por fax o e-mail. Los derechos de inscripción serán abonados en la secretaría del Real Club de Golf de Las Palmas antes del inicio del torneo. *Entries accepted by fax or e-mail. The entry fee should be paid upon arrival at Real Club de Golf de Las Palmas.*

CIERRE DE INSCRIPCIÓN: a las 18:00 horas del 5 DE FEBRERO DE 2009.

En virtud de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, se le comunica que los datos personales que nos facilite quedarán recogidos en los ficheros de la REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE GOLF con domicilio social en calle Provisional Arroyo del Fresno Dos, 5 – 28035 Madrid, y de la FEDERACIÓN AUTONÓMICA que le corresponda por su domicilio con la finalidad de tramitar su solicitud o inscripción. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la dirección indicada.

CAPITULO V 42		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE B: HORARIOS DE SALIDA DOS TEES

Campeonato Centro Nacional de Golf

HORARIOS DE SALIDA PARA LA 1ª Y 2ª VUELTA

1ª VUELTA JUEVES 13			2ª VUELTA VIERNES 14			
PARTIDO	HORA	TEE	PARTIDO	HORA	TEE	
1	8:15	1	34	12:30	10	Nombre jugador Nombre jugador Nombre jugador
2	8:25	1	35	12:40	10	
3	8:35	1	36	12:50	10	
4	8:45	1	37	13:00	10	
5	8:55	1	38	13:10	10	
6	9:05	1	39	13:20	10	
7	9:15	1	40	13:30	10	
8	9:25	1	41	13:40	10	
9	9:35	1	42	13:50	10	
10	9:45	1	43	14:00	10	
11	9:55	1	44	14:10	10	



Campeonato Centro Nacional de Golf

HORARIOS DE SALIDA PARA LA 1ª Y 2ª VUELTA

1ª VUELTA JUEVES 13			2ª VUELTA VIERNES 14			
PARTIDO	HORA	TEE	PARTIDO	HORA	TEE	
12	8:15	10	23	12:30	1	Nombre jugador Nombre jugador Nombre jugador
13	8:25	10	24	12:40	1	
14	8:35	10	25	12:50	1	
15	8:45	10	26	13:00	1	
16	8:55	10	27	13:10	1	
17	9:05	10	28	13:20	1	
18	9:15	10	29	13:30	1	
19	9:25	10	30	13:40	1	
20	9:35	10	31	13:50	1	
21	9:45	10	32	14:00	1	
22	9:55	10	33	14:10	1	



Campeonato Centro Nacional de Golf

HORARIOS DE SALIDA PARA LA 1ª Y 2ª VUELTA

1ª VUELTA JUEVES 13			2ª VUELTA VIERNES 14			
PARTIDO	HORA	TEE	PARTIDO	HORA	TEE	
23	12:30	1	12	8:15	10	Nombre jugador Nombre jugador Nombre jugador
24	12:40	1	13	8:25	10	
25	12:50	1	14	8:35	10	
26	13:00	1	15	8:45	10	
27	13:10	1	16	8:55	10	
28	13:20	1	17	9:05	10	
29	13:30	1	18	9:15	10	
30	13:40	1	19	9:25	10	
31	13:50	1	20	9:35	10	
32	14:00	1	21	9:45	10	
33	14:10	1	22	9:55	10	



Campeonato Centro Nacional de Golf

HORARIOS DE SALIDA PARA LA 1ª Y 2ª VUELTA

1ª VUELTA JUEVES 13			2ª VUELTA VIERNES 14			
PARTIDO	HORA	TEE	PARTIDO	HORA	TEE	
34	12:30	10	1	8:15	1	Nombre jugador Nombre jugador Nombre jugador
35	12:40	10	2	8:25	1	
36	12:50	10	3	8:35	1	
37	13:00	10	4	8:45	1	
38	13:10	10	5	8:55	1	
39	13:20	10	6	9:05	1	
40	13:30	10	7	9:15	1	
41	13:40	10	8	9:25	1	
42	13:50	10	9	9:35	1	
43	14:00	10	10	9:45	1	
44	14:10	10	11	9:55	1	

CAPITULO V 46		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE C: REGLAS LOCALES

La RFEG aplica en sus campeonatos sus Reglas Locales permanentes que abarcan todos los conceptos comunes aplicables a todos los campos. Un ejemplo de Regla Local particular de un campo podría ser las siguientes:

1. Fuera de Límites (Regla 27-1)

- a) Más allá de cualquier valla, muro o línea de estacas blancas que definan los límites del campo.
- b) Sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina los límites del campo.

Nota 1: Cuando hay dos vallas, la valla interior define el fuera de límites.

Nota 2: Cuando hay estacas y líneas, la línea es la que define el fuera de límites.

2. Obstáculos de Agua (Regla 26)

La zanja de los hoyos 3 y 16 es un obstáculo de agua, el margen del cual está definido por una línea amarilla.

3. Terreno en Reparación (Regla 25-1)

- a) Cualquier área pintada con línea blanca cerrada.
- b) Cualquier junta de tepes en el recorrido que interfiere en el reposo de la bola o el área de swing. Todas las juntas que forman parte de la condición se consideran una sola a la hora de volver a dropar (Regla 20-2c)

4. Piedras en Bunkers

Las piedras en bunkers son obstrucciones móviles (se aplica la Regla 24-1)

5. Obstrucciones Inamovibles cerca del Green

Se aplica la Regla Local al respecto de las Reglas de Golf.

6. Líneas Eléctricas y Cables Temporales

Se aplica la Regla Local al respecto de las Reglas de Golf – ver la página....

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE REGLAS LOCALES

Dos golpes

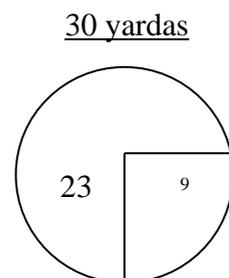


APENDICE D: MIDIENDO POSICIONES DE BANDERA

DIRECTRICES	
<ol style="list-style-type: none">1. Evaluar la dirección del golpe de aproximación ideal a <i>green</i>. Esto debería comprobarse también desde el fondo del <i>green</i>.2. Marcar el punto en el que la línea de aproximación ideal toca la entrada del <i>green</i>. (Nota. Este punto no estará necesariamente en el borde del <i>green</i>). Se marca con pintura.3. Calcular la profundidad del <i>green</i> midiendo una continuación de la línea ideal desde el punto establecido hasta el fondo del <i>green</i>.4. Determinar la posición de la bandera midiendo a lo largo de la misma línea cada día.5. Dar la medida al borde más cercano del <i>green</i> midiendo desde la posición de la bandera hasta ese borde.	<p>Medida de profundidad para la posición de bandera</p> <p>Medida al borde más cercano</p> <p>Profundidad del green</p> <p>Línea de golpe de aproximación ideal</p>

Ejemplo

Si la profundidad del *green* es de 30 yardas, la bandera se ha puesto a 23 de frente y a 9 yardas del borde de la derecha del *green*, en una hoja de posiciones de banderas se reflejaría de la siguiente manera:



CAPITULO V 48		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE E: DIRECTRICES PARA PREPARAR, MARCAR COMPROBAR LA TARJETA DE RESULTADOS

A continuación, figuran las responsabilidades del Comité, del marcador (que normalmente es un compañero-competidor) y del competidor con respecto a las tarjetas de resultados:

1. Responsabilidades del Comité

- a) Publicar una Tabla de Hándicaps de los hoyos, indicando el orden en el que se reciben los golpes (Regla 33-4). Esta Tabla puede estar impresa en la tarjeta.
- b) En el juego por golpes individual, preparar una tarjeta para cada competidor en la que figuran la fecha, el nombre del competidor y su hándicap exacto y de juego, y a la entrega de la tarjeta, sumar los resultados para cada hoyo para llegar a un total para la vuelta y aplicar después del hándicap de juego que figura en la tarjeta (Regla 33-5).
- c) En cuatro bolas por golpes, aplicar correctamente los hándicaps de juego que figuran en la tarjeta, comprobar el mejor resultado para cada hoyo y sumar esos resultados (Reglas 31-4 y 33-5).
- d) En competiciones contra par o contra bogey, anotar los hoyos que se han empatado, ganado o perdido y en competiciones *Stableford*, calcular el número de puntos conseguidos (Regla 32-1).

Notas:

- i) En cualquier modalidad por golpes, el Comité puede pedir a los jugadores que pongan su propio nombre y la fecha en la tarjeta.
- ii) No se le puede penalizar a un jugador si entrega una tarjeta mal sumada o si se ha aplicado incorrectamente el hándicap de juego que le corresponde de acuerdo con las condiciones de la competición.
- iii) En competiciones contra par o contra bogey, no se le puede penalizar a un competidor porque se refleje un resultado erróneo contra el hoyo si el resultado bruto es correcto. De la misma forma en competiciones *Stableford*, es responsabilidad del Comité sumar los puntos obtenidos por el jugador.

2. Responsabilidades de los Marcadores

- a) Comprobar el resultado del competidor después de cada hoyo (Regla 6-6a) incluyendo cualquier golpe de penalidad.
- b) Anotar el resultado bruto del competidor para cada hoyo (preferentemente nada más terminar el hoyo).

CAPITULO V 49		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

- c) Firmar la tarjeta y entregársela al competidor después de terminar la vuelta.

Nota: Además de comprobar el resultado, éste debería anotarse después de cada hoyo, pero al no ser un requisito específico no hay penalidad por no hacerlo, salvo que se anote un resultado incorrecto.

3. Responsabilidades del Competidor

- a) Comprobar su resultado en cada hoyo (Regla 6-6b)
- b) Resolver dudas con el Comité (Regla 6-6b)
- c) Asegurarse que el marcador ha firmado la tarjeta (Regla 6-6b)
- d) Firmar la tarjeta (Regla 6-6b)
- e) Entregar la tarjeta al Comité lo antes posible (Regla 6-6b)
- f) En una competición por golpes con hándicap, asegurarse que su hándicap de juego correcto esté anotado en la tarjeta antes de entregarla (Regla 6-2b).
- g) En cuatro bolas por golpes, asegurarse que los resultados brutos a contar se identifiquen de forma individual en la tarjeta (Regla 31-4)

Notas:

- i) No importa donde se comprueba la tarjeta.
- ii) La firma del competidor en la tarjeta normalmente sirve de prueba de que la ha comprobado.

Si el competidor firma su tarjeta en el espacio reservado para el marcador o viceversa, este error no invalida la tarjeta.

- iii) El competidor puede ser descalificado por cualquier infracción de la Regla 6-6b. Su redacción pretende convencerle que él es el responsable de que la tarjeta se entregue correctamente rellena y firmada.

El Comité tiene potestad para anular o modificar una penalidad de descalificación (Regla 33-7) pero esto solo se puede aplicar en casos individuales excepcionales y no debería utilizarse en casos en los que el competidor ha sido descuidado o negligente.



- iv) La responsabilidad del competidor de entregar la tarjeta lo antes posible (Regla 6-6b) debería interpretarse razonablemente. Al no admitir alteraciones en la tarjeta después de entregarla al Comité (Regla 6-6c), el competidor debería tener suficiente tiempo para comprobar su tarjeta con cuidado. El Comité deberá decidir si la demora en la entrega de la tarjeta era razonable o no.

CAPITULO V 51		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE F: CONDICION DE RITMO DE JUEGO

Condición de Ritmo de Juego (Regla 6-7)

Tiempo Permitido

El tiempo máximo permitido para completar los 18 hoyos durante las 2 primeras vueltas del Campeonato, con grupos de 3 jugadores, es de 4 horas 25 minutos.

Los dos últimos días de la competición, con grupos de dos jugadores, el tiempo máximo permitido es de 3 horas 45 minutos.

Cada hoyo tiene un tiempo máximo basado en la longitud y dificultad del mismo, como se ve en la tabla abajo.

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo, y en las dos primeras vueltas, el grupo 27 se considerarán fuera de posición si en cualquier momento de la vuelta su tiempo acumulado es superior al tiempo permitido para los hoyos jugados.

Cualquier otro grupo se considerará fuera de posición si está a más del tiempo de intervalo de salida del grupo que le precede y si ha superado el tiempo permitido para los hoyos jugados.

Procedimiento Cuando un Grupo está Fuera de Posición

1. Es tarea de los árbitros “rovers” vigilar el ritmo de juego y decidir si un grupo que está fuera de posición ha de ser cronometrado. Los “rovers” estarán en contacto con los que van con el partido y tendrán que estar al tanto de cualquier circunstancia reciente, por ejemplo un “ruling” largo, una bola perdida, una bola injugable, etc. por otro lado, si el árbitro que acompaña un partido cree que su grupo está más de 2 minutos fuera de posición debería llamar a un árbitro “rover”.

Si se decide cronometrar al grupo, el árbitro “rover” tomará tiempos de cada jugador y el árbitro del partido avisará a los jugadores que están fuera de posición y que están siendo cronometrados.

2. El tiempo máximo permitido por golpe es de 40 segundos. Se permiten 10 segundos más para el primero en jugar:

CAPITULO V 52		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

- a) en un par 3.
- b) el golpe de aproximación.
- c) un golpe corto o un *putt*.

Se empezará a cronometrar cuando un jugador ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola y ha tenido unos segundos para elegir el palo y puede jugar sin distracción. En el *green*, se le conceden unos segundos para reparar piques y quitar impedimentos sueltos de su línea de *putt*.

- 3. Se deja de cronometrar a un grupo cuando vuelve a estar en posición. Se avisa a los jugadores.

Penalidad por Infracción de la Condición:

- 1 mal tiempo – Se avisa al jugador que con el próximo mal tiempo tendrá penalidad
- 2 malos tiempos – Penalidad de un golpe
- 3 malos tiempos – Otra penalidad de dos golpes
- 4 malos tiempos – Descalificación

Procedimiento Cuando un Grupo Vuelve a Estar Fuera de Posición

Si un grupo está fuera de posición más de una vez durante una vuelta se aplicará el procedimiento anterior en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalidades se acumulan hasta completar la vuelta. No se penaliza a un jugador si tiene un segundo mal tiempo antes de ser advertido del primero.

Ritmo de Juego – Tiempos Máximos Permitidos

OPEN BRITÁNICO ROYAL TROON 2004					
HOJA DE TIEMPOS, 3 BOLAS, TEE 1					
1	0:15	0:15	10	0:16	2:26
2	0:14	0:29	11	0:17	2:43
3	0:14	0:43	12	0:15	2:58
4	0:17	1:00	13	0:15	3:13
5	0:12	1:12	14	0:11	3:24
6	0:17	1:29	15	0:16	3:40
7	0:15	1:44	16	0:17	3:57
8	0:11	1:55	17	0:12	4:09
9	0:15	2:10	18	0:16	4:25

OPEN BRITÁNICO ROYAL TROON 2004					
HOJA DE TIEMPOS, 2 BOLAS, TEE 1					
1	0:12	0:12	10	0:14	2:04
2	0:12	0:24	11	0:15	2:19
3	0:12	0:36	12	0:12	2:31
4	0:15	0:51	13	0:13	2:44
5	0:10	1:01	14	0:09	2:53
6	0:15	1:16	15	0:13	3:06
7	0:13	1:29	16	0:15	3:21
8	0:09	1:38	17	0:10	3:31
9	0:12	1:50	18	0:14	3:45

CAPITULO V 53		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE G: PLAN DE EVACUACION DEL CAMPO

Suspensión del Juego

Cualquier decisión de suspender el juego será tomada por el Comité de la Prueba. Los árbitros deberían informar por radio de las condiciones en el campo si estas les preocupan. Por ejemplo si llueve mucho y hay agua accidental en los greens, podrían enviar a los operadores del campo con rodillos a las partes más afectadas del campo o podrían acompañar a un partido, permitiendo que continúe el juego.

Si la suspensión es por un motivo no peligroso (por ejemplo, excesiva agua accidental, fuertes vientos, poca visibilidad, etc.) la señal será de tres toques cortos consecutivos de una sirena y se informará de la decisión por radio. Se aplicarán los procedimientos normales de las Regla 6-8b.

Sin embargo, si el juego se suspende por una situación peligrosa (por ejemplo, rayos) se recuerda que los jugadores deberán suspender el juego de forma inmediata (ver la Condición de la Competición 4 y la Nota de la Regla 6-8b). La señal para suspender el juego por situación peligrosa será un toque prolongado de sirena que será conformado por radio.

SI se suspende el juego, los árbitros acompañarán a los jugadores a los puntos preestablecidos. Deberán referirse a la Nota y al Mapa adjuntos para ver una explicación del procedimiento a seguir para refugiarse y los puntos de recogida en el campo.

Se reanudará el juego en cuanto sea práctico hacerlo.

La señal para la reanudación del juego será dos toques cortos de sirena. El procedimiento está establecido en la Regla 6-8d.

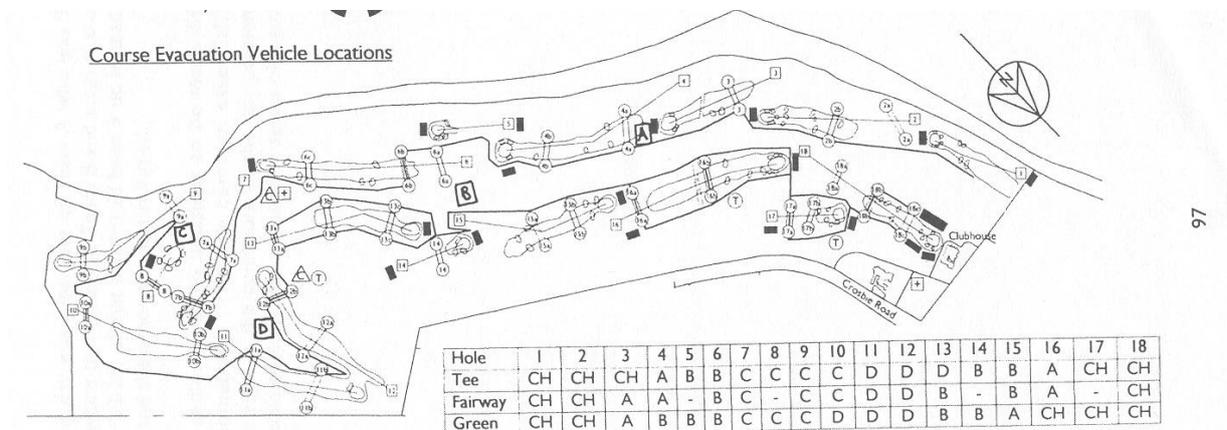
Procedimiento en Caso de Suspensión del Juego (Incluyendo Evacuación del Campo y Reanudación del Juego)

En caso de suspenderse el juego durante el Campeonato, se aplicarán los siguientes procedimientos:

1. Los árbitros que acompañan a los partidos serán informados por radio si va a haber una suspensión y la naturaleza de la misma (“normal” o por situación peligrosa). Habrá una cuenta atrás para que los “rovers” señalen la suspensión con sirenas. Los árbitros pueden avisar a los jugadores de la inminente suspensión.
2. Se avisará a los árbitros si (a) los jugadores deben refugiarse en el campo (o cuando sea apropiado, volver andando a la Casa Club) hasta que se evalúe la duración de la suspensión o (b) los jugadores serán transportados desde el campo en cuanto se suspenda el juego.



3. En cualquier caso, el árbitro debería llevar a su grupo al lugar apropiado identificado para ellos (ver el mapa indicando los puntos de reunión). Esto quiere decir que los jugadores tendrán que ir andando al transporte o directamente a la Casa Club. Si se lleva a los jugadores a la casa club para refugiarse se les pedirá que permanezcan allí hasta nuevo aviso porque pueden tener que volver al campo en un período muy corto de tiempo. Se controlará por radio que todos los grupos han alcanzado su punto de reunión. El árbitro contestará por radio confirmando su número de grupo y la respuesta afirmativa o negativa, es decir, “Grupo 16, sí” o “Grupo 16, no”. Solo se darán más explicaciones por una respuesta negativa si se piden.
4. Si se decide transportar a los jugadores refugiados en el campo a la casa club, el transporte no comenzará hasta que todos los grupos hayan llegado a su punto de recogida. No empezará el transporte hasta que no se haya autorizado desde la oficina.
5. Solo se puede transportar a jugadores, caddies y árbitros (incluyendo observadores). Si la pareja del jugador le acompaña también puede ser transportado. No se llevará a nadie más.
6. Los jugadores serán transportados hasta la entrada del aparcamiento de la casa club. Se les avisará que deben permanecer en la casa club o en la carpa de jugadores. Los anuncios sobre la reanudación del juego se harán en estos dos sitios y en el campo de prácticas. Sin embargo, durante una suspensión por situación peligrosa el campo de prácticas estará cerrado.
7. Antes de reanudar el juego, habrá transporte desde la entrada del aparcamiento de la casa club para aquellos jugadores y caddies que llegaron con transporte. Estos jugadores no deberían volver andando a su sitio en el campo. El mismo minibús los llevará de vuelta a sus sitios. El transporte comenzará después de un control por radio para comprobar que están todos.
8. Antes de reanudar el juego, se contactará por radio con los árbitros en el campo preguntando si está todo el mundo en posición y preparados para jugar.
9. Una vez comprobado que está todo el mundo en posición, se autorizará la reanudación del juego.
10. Es importante hablar lo mínimo posible por radio en estos momentos, limitándose a comunicar lo imprescindible.



CH = Casa club

B = Entre el punto 6ª y el *green* del hoyo 14

D = A la izquierda de la calle del hoyo 12

A = Detrás de la grada del hoyo 3

C = Detrás del *green* del hoyo 8

CAPITULO V 56		LIBRO VERDE 24/03/2021
------------------	---	---------------------------

APENDICE H: SUSPENSION DEL JUEGO EN COMPETICIONES MATCH PLAY POR EQUIPOS – GUIA PARA LOS COMITES

Suspensión del juego en competiciones *match play* por equipos

Se han dado problemas en competiciones *match play* por equipos en las que, debido al mal tiempo, no ha sido posible completar los partidos en el formato pretendido y, por cualquier razón, no se dispone de extensión de tiempo, o ésta no es suficiente.

Tales partidos pueden ser de variadas formas, pero quizás una de las más comunes sea una serie de partidos a jugar en días consecutivos con un número dado de partidos *foursome* o *fourball* seguidos del doble de partidos individuales. En tales eventos el Comité debería reservarse, en las Condiciones de la Competición, el derecho a emitir una decisión equitativa. Pueden surgir problemas similares en partidos de liga, en los que un match entre dos equipos que compiten entre sí es interrumpido y no es posible fijar una fecha en la que todos los miembros de ambos bandos puedan continuar el juego.

Es preciso subrayar que en tal situación se debería hacer todo tipo de esfuerzo para encontrar tal fecha, de forma que el match pueda ser completado de acuerdo con la Regla 33-2d. Sin embargo, si esto es imposible, entonces las opciones que tiene el Comité son:

- (i) Los resultados de los partidos completados cuentan, y los partidos no completados se declaran nulos y no válidos o se consideran empatados.
- (ii) Los resultados de los partidos completados cuentan y los partidos no completados se declaran nulos y no válidos, estableciendo el Comité un día en el que volver a jugarlos, teniendo libertad cada equipo para alterar su equipo original, sujeto a que ningún jugador que tomase parte en un partido completado pueda tomar parte en cualquiera de los partidos que han de ser repetidos; o
- (iii) Declarar el match nulo y no válido y fijar un día para que sea vuelto a jugar, teniendo cada equipo la libertad de alterar su equipo original.

Las siguientes situaciones en un match de 10 jugadores por bando ilustran la serie de circunstancias en las que podría ser apropiada una u otra elección:

- (a) El Equipo A ha ganado 5 partidos, está “*dormie*” en 3 y empatado en 2 – Opción (i)
- (b) El Equipo A ha ganado 5 partidos. El Equipo B está “*dormie*” en los otros 5 – Opción (ii)
- (c) El Equipo A ha ganado 3 partidos. El Equipo B ha ganado 3 partidos y está “*dormie*” en 4 partidos – Opción (ii)
- (d) Sólo se ha completado un partido – Opción (iii)

Por supuesto puede haber otros factores que el Comité desee considerar. Suponga por ejemplo que no se ha completado ningún partido, pero la única persona que no puede continuar el juego el siguiente día es un miembro del Equipo A que está 9 abajo y 9 a jugar – El Comité debería conceder ese partido al Equipo B e instruir a los otros para que reanuden el juego de acuerdo

CAPITULO V 57		LIBRO VERDE 24/03/2021
-------------------------	---	----------------------------------

con la Regla 33-2d. Si ese jugador hubiese estado 9 arriba en lugar de 9 abajo, ese partido podría declararse empatado y los otros partidos reanudados.

Las permutaciones son infinitas y las decisiones a tomar difíciles y ocasionalmente aparentemente injustas para alguien. El elemento común esencial, sin embargo, es que el Comité se reserve el derecho en las condiciones de la competición a adoptar una decisión en equidad cuando es imposible completar un partido o una serie de partidos de acuerdo con las Reglas de Golf.

Suspensión del juego – Política sobre Niebla

Cuando comenzar o continuar el juego de una vuelta estipulada cuando hay niebla es una decisión difícil. La niebla, por su propia naturaleza, no es fácil de prever, y es un desafío el predecir cuándo aparecerá o se levantará.

Desde el punto de vista de la jugabilidad, la política del R&A es la de comenzar/continuar el juego de una vuelta estipulada si la zona de caída de todos los golpes que se han de jugar es visible para los jugadores. Con respecto a esto, los golpes de salida que requieren el uso del driver pueden presentar la casuística más difícil ya que dichos golpes cubren la mayor distancia. Cosas tales como los bordes de calle, obstáculos, árboles, etc. en la zona de caída de drive deben ser visibles en su mayoría. Sin embargo, el hecho de que la visibilidad esté parcialmente oscurecida de forma que no sea posible ver la totalidad del vuelo de la bola no requieren, generalmente, una decisión por la que se retrase/suspenda el juego.

En situaciones en las que se estén usando dos campos distintos, en la gran mayoría de los casos, si uno de los campos retrasa/suspende el juego, el otro debe hacerlo también. Esto se debería aplicar (i) si los campos están cerca uno de otro, y (ii) sin importar la razón del retraso/suspensión (esto es niebla, tormenta eléctrica, etc.). Actuar de cualquier otra forma podría dar lugar a demasiados escenarios en los que los jugadores fuesen tratados de forma distinta y quizás injusta.