

<i>REVISIONES</i>		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------	---	----------------------------------

REVISION 2:

Cap II pag. 14 a 19: Aclaraciones sobre la modalidad Greensome y Greensome Chapman y reglamentación para la modalidad Scramble.

Cap V pag. 16: Adecuación a los cambios de reglas de Bunker renovado definido por el Comité como terreno en reparación. Conlleva re paginación hasta la pág 41 del Cap V.

Cap V Anexo H: Incluir Anexo de suspensión del juego en competiciones Match-Play por equipos.



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 handicaps de juego de los dos compañeros.
- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.
- d) Eclectic. Cada pareja jugará con el handicap de juego igual al cociente que resulte de dividir su handicap en stroke play por el número de vueltas.
- e) match play. El bando que tenga la suma de handicaps de juego más alta recibe el 50 por ciento de la diferencia, redondeada, entre las sumas de handicaps 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) handicap stroke play. Cada jugador de la pareja juega con el 75% de su handicap de juego, adjudicándose los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de handicaps".

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

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

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



- Los jugadores con handicap (+) jugarán con el 60 por ciento de su Handicap de juego.
- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.
 - c) Stableford. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.
 - d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el handicap de juego que resulte de dividir sus handicaps de juego en stroke play por el número de vueltas.
 - e) match play. Después de calcular el handicap de juego de cada pareja, según la fórmula empleada para stroke-play, la pareja de handicap más bajo dará a la de handicap más alto la diferencia entre los handicaps calculados, según se ha dicho, adjudicándose los puntos en los hoyos según el "Índice de Dificultad de handicaps".

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.

3. 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.

4. 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).

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 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)

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

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

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

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) handicap stroke play. Cada jugador de la pareja juega con su handicap de juego.
- b) Contra par. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.



- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo handicap de juego como en stroke play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el handicap de juego que resulte de dividir sus handicaps de juego en stroke play por el número de vueltas.
- e) match play. El jugador de handicap de juego más bajo jugará scratch y el resto con la diferencia de sus handicaps de juego con respecto al anterior, adjudicándose cada jugador los puntos en cada hoyo según el " Índice de Dificultad de handicaps".

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) handicap.

- para Equipos de 4 jugadores el 10 por ciento de la suma de los handicaps 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 handicap de juego superior al handicap 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.



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) handicap.

- para Equipos de 4 jugadores el 10 por ciento de la suma de los handicaps 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 handicap de juego superior al handicap 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.

<i>CAPÍTULO V</i> 16		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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 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 definirlos 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 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.

<i>CAPÍTULO V</i> 18		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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).

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, un 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.”

<i>CAPITULO V</i> 19		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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 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.

<i>CAPITULO V</i> 20		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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.

<i>CAPITULO V</i> 21		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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 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 drope 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 movibles, 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 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.

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.

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 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)-(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 Handicaps 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 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 como 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.

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 handicaps, 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 handicap, comprobar que el handicap 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 handicap, comprobar que el handicap 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 handicap 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).

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.

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 reanudarlos 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.
- 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 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:

<i>CAPITULO V</i> 41		<i>LIBRO VERDE</i> 17/11/2010
-------------------------	---	----------------------------------

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.



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 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.