



Guía para la Organización de una Competición





Guía para la Organización de una Competición

Por

R&A Rules Limited

En vigor desde el 1 de enero de 2009 (revisado en enero de 2012)

© R&A Rules Limited
Todos los derechos reservados



Las actividades del R&A a través de todas su áreas de responsabilidad se detallan en www.randa.org. Manténgase al día con las últimas noticias de reglas, campeonatos, desarrollo del golf y dirección de campos y descubra la historia y los hechos y figuras detrás del cometido global del R&A.

www.randa.org



El sitio web del Open Championship en www.opengolf.com no sólo cubre las cuatro vueltas del campeonato en palabras, fotografías, vídeo y estadísticas, sino que también funciona todo el año con un archivo de resultados pasados, una gran cantidad de información y noticias actualizadas regularmente.

www.opengolf.com

PRÓLOGO

Ésta es la tercera edición de esta importante y útil guía. Contiene los últimos consejos que han surgido en torneos de golf que han tenido lugar a lo largo del mundo y está diseñada para ayudar a aquellos que organizan competiciones por primera vez y los que quieren comprobar que siguen la “mejor práctica recomendada”.

Al hacer esta guía, siempre estaremos en deuda con una serie de personas, algunas del European Tour, que han revisado los contenidos y han ayudado con sugerencias y comentarios.

Al enfrentarse con la organización de una competición de golf, es claramente insuficiente que los clubes de golf o las organizaciones de golf confíen exclusivamente en la presencia ese día de uno o más Oficiales de Reglas cualificados para asegurarse de que la competición se desarrolla adecuadamente. Una buena preparación de todos los aspectos de la competición, y por supuesto del propio campo, es vital. El sentido de esta publicación es el de ayudar a anticipar y tratar todo esto.

Nos gustaría que se pusiese en contacto con nosotros con los comentarios o sugerencias que pueda usted tener sobre asuntos que cree deberían incluirse o desarrollarse de forma más extensa en ediciones posteriores.

¡Buena suerte!

ALAN W.J. HOLMES
Presidente
Comité de Reglas de Golf
R&A Rules Limited



CONTENIDOS

PRÓLOGO	1
CONTENIDOS.....	1
CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 2 – CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN.....	8
1. General.....	8
2. Elegibilidad	9
3. Inscripción	9
4. Modalidad	10
5. Horarios de Salida y Grupos.....	12
6. Hándicaps.....	15
7. Resolución de Empates	16
8. Premios	17
9. Práctica.....	19
10. Lista de Drivers Homologados	20
11. Lista de Bolas Homologadas	21
12. La Condición de “Un Tipo de Bola”	21
13. Caddies.....	22
14. Transporte (Coches de Golf)	22
15. Consejo en Competiciones por Equipos	24
CAPÍTULO 3 – REGLAS LOCALES.....	26
1. General.....	26
2. Fuera de Límites.....	27
3. Terreno en Reparación	29
4. Áreas Medioambientalmente Sensibles	32
5. Árboles Jóvenes:	32
6. Bola Empotrada.....	33
7. Colocación de la Bola y Regla de Invierno	33
8. Piedras en Bunkers.....	34
9. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green	34
10. Carreteras y Caminos	34
11. Partes Integrantes del Campo	35
12. Obstrucciones Temporales Inamovibles.....	37
13. Zonas de Dropaje	37

14. Dispositivos de Medición de Distancia	39
CAPÍTULO 4 – MARCAJE DEL CAMPO	40
1. General.....	40
2. Fuera de Límites.....	40
3. Obstáculos de Agua	42
4. Terreno en reparación	46
5. Obstrucciones	48
6. Áreas Medioambientalmente Sensibles (AMS)	48
7. Zonas de Dropaje (ver también el Capítulo 3)	49
CAPÍTULO 5 – PREPARACIÓN DEL CAMPO.....	50
1. General.....	50
2. Lugar de salida	50
3. Posición de los agujeros.....	52
CAPÍTULO 6 – ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN	57
1. Las Reglas de Golf	57
2. Inscripción	57
3. Salidas	57
4. Preparación de las Tarjetas y Recogida de Resultados.....	59
5. Oficiales de Reglas	62
6. Forecaddies y Marshalls.....	63
7. Ritmo de Juego.....	64
8. Inclemencias del Tiempo y Suspensión del Juego	66
CAPÍTULO 7 - OBLIGACIONES DE LOS OFICIALES DE REGLAS	70
1. General.....	70
2. Árbitros	70
3. Observadores	75
4. Arbitrando un Área o Zona del Campo	76
CAPÍTULO 8 - OTROS TEMAS.....	78
1. Formulario De Inscripción	78
2. Restricciones en la Indumentaria	78
3. Tableros de Resultados	78
4. Horario de instalaciones:	78
5. Índice de Golpes.....	79
6. Record del Campo	79
7. Posición de los Rastrillos	80
8. Grave Infracción de la Etiqueta:.....	80

9. Modificación de las Reglas para Jugadores Discapacitados:	80
10. Presentación de Dudas sobre las Reglas de Golf:.....	81
APÉNDICE A – FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN DEL OPEN CHAMPIONSHIP	82
APÉNDICE B – HORARIOS DE SALIDAS POR DOS TEES.....	90
APÉNDICE C – REGLAS LOCALES.....	94
APÉNDICE D – GUÍA SOBRE LA REGLA LOCAL DE OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES.....	100
APÉNDICE E – MEDICIÓN DE POSICIONES DE AGUJEROS - DIAGRAMA EXPLICATIVO	113
APÉNDICE F: DIRECTRICES PARA PREPARAR, MARCAR Y COMPROBAR TARJETAS DE RESULTADOS.....	114
APÉNDICE G: CONDICION DE RITMO DE JUEGO.....	116
APÉNDICE H – CONSEJOS DE SEGURIDAD EN CASO DE RAYOS, SUSPENSIÓN DEL JUEGO Y PLAN DE EVACUACIÓN DEL CAMPO.....	120
APÉNDICE I – SUSPENSIÓN DEL JUEGO EN COMPETICIONES MATCH PLAY POR EQUIPOS – GUÍA PARA LOS COMITÉS.....	125
APÉNDICE J – CONSEJO A LOS OFICIALES DE REGLAS EN RELACIÓN CON PREGUNTAS SOBRE LA CONFORMIDAD DE PALOS EN COMPETICIÓN.....	127
APÉNDICE K – PUBLICACIONES SOBRE REGLAS	131

CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN

El golf es esencialmente un deporte de auto regulación. Los jugadores tienen la responsabilidad de conocer las Reglas y se espera que las apliquen correctamente. No obstante, el golf a veces puede ser un deporte muy complejo y las competiciones han de organizarse apropiadamente.

Deben redactarse unas Condiciones de la Competición y unas Reglas Locales. El campo debe ser cuidadosamente preparado y marcado con precisión. 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.

Al cubrirse todos los factores que intervienen en la organización de un torneo exitoso, se entiende que algunos aspectos de esta guía serán bastante elementales y sólo serán del interés de 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.

Aunque esta guía pretende ser completa, 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 considerar poco práctico el proporcionar guías generales para tales cuestiones.

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 tendrá acceso a la edición vigente de estas publicaciones imprescindibles. Ambas están disponibles también como referencia online en www.randa.org. En estas publicaciones, incluyendo la Guía para la organización de una Competición, el género usado en relación con cualquier persona se entiende que incluye a ambos géneros.

CAPÍTULO 2 – CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

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, lo primero y más importante es nombrar 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.



A nivel de Club puede haber diferentes Comités dentro del Club. El Comité que organiza la competición de golf debe estar identificado y sólo los miembros de ese Comité deberían tener autoridad para tomar decisiones relativas a las competiciones. A menudo el Comité cederá las obligaciones de organizar la competición al profesional del Club o al Starter. Estos

individuos no son automáticamente miembros del Comité, por lo que es recomendable aclarar la función del profesional y el starter y estipular si tiene autorización para tomar decisiones en lugar del Comité, por ejemplo, aprobar un cambio en la hora de salida, suspender el juego, etc.

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 vital 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 éstas deben indicar de forma clara y precisa las acciones a tomar ante cualquier circunstancia que surja.

2. Elegibilidad

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 un procedimiento para el caso de que reciba más inscripciones de las que puede aceptar. Se puede adoptar una política basada en aceptar al los primeros que se apuntan, o alternativamente, el Comité puede aceptar a aquellos jugadores con menor hándicap. Si éste es el caso el Comité debe decidir si usará hándicaps exactos (es decir, con los decimales) o los hándicaps de juego (es decir, números enteros) para determinar los hándicaps más bajos.

Si la inscripción tiene un límite de edad cualquier condición al respecto no debería ser ambigua. En una competición juvenil, se recomienda que la inscripción se restrinja a aquellas personas que no hayan alcanzado los 18 años de edad el primero de Enero del año en que tendrá lugar la competición. Con respecto a cualquier otro límite de edad (por ejemplo, eventos Mid-amateur o Senior) se recomienda que un jugador haya tenido que alcanzar la edad mínima el primer día de la competición. Sin embargo, se pueden usar otras fechas.

3. Inscripción

El Comité debe determinar la forma de inscribirse en la competición. En campeonatos regionales y nacionales es normal que los jugadores tengan que completar una hoja de solicitud de inscripción que habrá de llegar al Comité antes de una fecha determinada. En muchos casos ésta deberá ir acompañada de una cuota de inscripción.

Un Comité deberá decidir si aceptará inscripciones que lleguen sólo por correo o mediante otros métodos de comunicación como fax o correo electrónico. Esto significará que la cuota de inscripción no podrá ser adjuntada a la hoja de solicitud de inscripción salvo que sea por tarjeta de crédito, lo que tiene implicaciones para la administración de las inscripciones.

En competiciones de club la inscripción se puede pidiendo a los jugadores que se apunten en una hoja antes de una cierta fecha o simplemente llegando el día de la competición e indicando el deseo de jugar. Incluso al admitir estos métodos más informales de inscripción, el Comité debe establecer unas directrices muy claras e indicar las consecuencias de no seguirlas. Por ejemplo, si un jugador puede inscribirse en un torneo escribiendo su nombre en un horario de salidas el día de la competición, ¿está limitado a jugar a esa hora o puede decidir posteriormente jugar a otra hora? Se considera aconsejable que el Comité establezca una condición por la que una vez que un jugador se ha inscrito en 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

Mientras que muchas competiciones tienen un formato tradicional, un Comité que cree un nuevo evento debe decidir la forma de juego que desea adoptar.

(a) Juego por Hoyos (Match Play)

Si la competición se va a jugar en Match Play puede ser individual, threesome, foursome o cuatro bolas y se puede jugar scratch o con hándicap.

Si la competición se va a jugar con hándicap, el Comité debe confirmar cuál es la diferencia de golpes que se debería dar, por ejemplo, la diferencia total entre los jugadores, $\frac{3}{4}$ de la diferencia, etc. manteniendo en mente cualquier requisito de diferencia de golpes estipulado por la autoridad gobernante de hándicaps.

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 acepte todas las inscripciones y haga un cuadro personalizado al efecto.

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 ganar el evento. En este caso es muy frecuente ver 64, 128 ó 256 participantes, individuales o equipos, en la competición.

En las competiciones con una vuelta clasificatoria lo normal es que se clasifiquen 16, 31 ó 64 jugadores. En estas competiciones es imprescindible que el Comité decida por anticipado cómo resolver los empates para el último puesto de clasificación, por ejemplo mediante un desempate hoyo a hoyo o por comparación de tarjetas, o el Comité puede decidir tener una vuelta preliminar para saber quién pasará a la primera vuelta.

Una vez establecido qué jugadores participan, el Comité debe realizar el sorteo para el Match Play. Si ha habido vuelta clasificatoria se recomienda el método del "Cuadro General Numérico". Con este método se le asigna un número a cada jugador de acuerdo con su resultado de clasificación, esto es, el primer clasificado será el no. 1 y el segundo el no. 2 y así sucesivamente.

Para determinar el orden para el cuadro, los empates en las vueltas clasificatorias distintos del de la última plaza se deberían decidir por el orden en el que los resultados son entregados, siendo el primer resultado entregado el que reciba el número menor disponible, etc. Si no es posible determinar el orden en el que se entregan los resultados, se debería decidir por sorteo. Si los jugadores comienzan por los hoyos 1 y 10 durante la clasificación Stroke Play, se recomienda que se use un sorteo para los empates.

Vea el Apéndice I, Parte C de las Reglas de Golf para una lista completa de los eventos con 64, 32, 16 y 8 clasificados.

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

Se debe resaltar que en algunas competiciones Match Play con clasificación Stroke Play, el campeón defensor no necesita clasificarse. Aunque esto debe decidirlo el Comité, no se recomienda tal práctica, pues la clasificación es una parte intrínseca de la competición.



(b) Juego por golpes (Stroke Play)

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

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

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 los jugadores de forma uniforme entre las distintas categorías.

(c) Otras formas de juego

Puede que el Comité decida que se juegue bajo una modalidad que no esté recogida en las Reglas de Golf como Greensome, la mejor bola de cuatro jugadores o "Scramble". Al no estar reconocidas específicamente en las Reglas, el Comité debe establecer Reglas y condiciones específicas para esos eventos. Por ejemplo, en "Scramble" el Comité puede que necesite determinar cuándo y dónde se dropa o coloca la bola de un jugador cuya bola no ha sido elegida en el lugar desde donde debe ejecutar un golpe. Además, el Comité debe estar preparado para contestar cualquier duda que surja durante la competición porque el R&A 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 y, en el juego por golpes, 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, es esencial que el Comité establezca la fecha límite para jugar cada vuelta y asegurarse que se cumpla estrictamente. El Comité también debería indicar cuál de los jugadores tiene la responsabilidad de fijar la fecha y, si no se ha jugado una vez superada la fecha límite, cuál de los jugadores pasará a la siguiente ronda o si ambos están descalificados. Esto a veces es complicado para un Comité pero la aplicación estricta y consistente de las condiciones es vital para la correcta organización de tales competiciones.



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 sea 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 van a estar disponibles los horarios de salida y grupos, dónde se va a publicar la información relevante y, si es apropiado, el número de teléfono de contacto para conocer la información (y a qué hora dejará este teléfono de estar operativo). Se recomienda que esas personas que cogen las llamadas de teléfono marquen las llamadas de los jugadores en un horario de salidas ya que esto dará una indicación de qué jugadores pueden no saber sus horas de salida. Si los jugadores se han desplazado para jugar el torneo es recomendable enviar por correo electrónico o fax un horario de salidas a los hoteles en los que están alojados para exhibirlo en un sitio prominente.

Los intervalos en el horario de salida son un ingrediente vital para un ritmo de juego satisfactorio. Si el intervalo entre los partidos o grupos no es suficiente los jugadores tendrán que esperar constantemente a que los grupos que van delante dejen libre la caída de drive o el green. Esto provocará que los jugadores pierdan el ritmo y que estén en el campo largos e innecesarios periodos de tiempo. Los Comités cometen frecuentemente 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. Sin embargo, esto tiene el efecto opuesto, con vueltas que duran una excesiva cantidad de tiempo llevando a la frustración de jugadores y oficiales. Para más información sobre los horarios de salida, vea la sección de “Ritmo de Juego” en esta publicación.

El Comité puede que quiera usar salidas por dos tees. Tal método de salida es útil cuando hay un gran número de jugadores ya que permite tener más jugadores en el campo de forma más rápida – 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 pues puede ir en detrimento del ritmo de juego. En competiciones a 72 hoyos cuando hay muchos jugadores y un corte, las dos primeras vueltas se suelen 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. Si los jugadores tiene el mismo resultado agregado y el mismo resultado de la vuelta anterior, normalmente será el primer jugador en entregar la tarjeta el día anterior el que saldrá el último.

En muchas 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 esperado para completar una vuelta y añada una hora para obtener el periodo de tiempo entre los dos horarios de salida.. De esta manera seguirá habiendo tiempo suficiente entre vueltas aunque no cumplan el horario previsto en la primera vuelta.

En competiciones Match Play, puede que los jugadores tengan que jugar dos partidos 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 desde el momento de informar del resultado de su partido hasta la salida de su siguiente partido. Evidentemente esto puede requerir que se tengan que alterar las horas de salida, pero no sería razonable que un jugador estuviese en desventaja por el hecho de haber tenido que jugar más hoyos en su primer partido del día.

La Regla 6-3 cubre el no empezar a la hora designada, donde establece que “el jugador debe empezar a jugar a la hora establecida por el Comité:” La penalidad por infracción de esta Regla, modificada a partir del 1 de enero de 2012, dice:

“Si el jugador llega al punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos posteriores a su hora de salida, la penalidad por no comenzar a tiempo es la pérdida del primer hoyo en el Juego por Hoyos (match play) o dos golpes en el primer hoyo en el Juego por Golpes (stroke play). En otro caso, la penalidad por infringir esta Regla es la descalificación.

Competiciones Contra Bogey y Contra Par – ver la Nota 2 de la Regla 32-1a.

Competiciones Stableford - Ver la Nota 2 de la Regla 32-1b.”

Si el “starter” no es miembro del Comité, deberá informar a éste de cualquier jugador que llegue tarde para que el Comité tome la acción adecuada. En este caso debe ser el Comité el que comunique la penalidad al jugador, y no el “starter”. Si un jugador llega tarde 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 deben estar 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 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 y el R&A no administra ningún sistema de hándicaps. Estos temas están bajo la jurisdicción de las Agrupaciones, Asociaciones o Federaciones Nacionales del país donde se juega la competición y cualquier duda o consulta debe dirigirse a ellas.

Cuando se juega una competición con hándicap, es labor del Comité el especificar la diferencia de hándicaps para la fórmula de juego usada. La Agrupación, Asociación o Federación Nacional, como parte de su sistema de hándicaps, puede dar una guía sobre las diferencias a usar en las diferentes formas de juego y los procedimientos para las competiciones. Sin embargo, si un Club pertenece a una Agrupación Nacional que elige hacer tales diferencias obligatorias, el Club debería cumplirlas, habiendo cedido efectivamente sus derechos para determinar tales condiciones a la Agrupación Nacional.

En todos los cálculos de puntos de hándicap, una fracción de un medio o mayor cuenta como un golpe completo; cualquier otra fracción se desestima.

En las competiciones Match Play que se extienden por un periodo de tiempo, el Comité debería establecer en las condiciones si se debería aplicar el hándicap al inicio de la competición o al inicio de cada partido. Lo último es lo más usual. En un desempate Stroke Play, se debería usar el hándicap aplicable a la última vuelta (en lugar del hándicap en el momento del desempate) y las condiciones deberían dejar esto claro. En las competiciones

a 36 hoyos Stroke Play se recomienda que los hándicaps no sean alterados durante el evento.

En las competiciones Match Play a 36 hoyos, los golpes se deberían dar sobre la base de dos vueltas de 18 hoyos de acuerdo con el Índice de Golpes de 18 hoyos salvo que el Comité introduzca un Índice de Golpes especial.

En general, un jugador que reciba puntos de hándicap lo hará en el orden asignado en la tarjeta. Por ejemplo, si un jugador con hándicap 14 recibe tres golpes de un jugador con hándicap 11, recibirá estos tres golpes en los hoyos que tienen los tres primeros puntos de hándicap.

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 o de un empate, ya sea jugado 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 Apéndice I, Parte C de las Reglas de Golf.

En las competiciones por golpes con una clasificación para una siguiente fase es frecuente ver a varios jugadores empatados para el último puesto clasificatorio. Este es el caso del Clasificatorio Regional y Final para el Open Championship y las condiciones establecen que se usará un desempate hoyo por hoyo para determinar los que se clasifican.

Aunque las Reglas no dicen cuantos jugadores debe haber en un grupo en un desempate por golpes, se recomienda que normalmente 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, el que haya terminado en segundo lugar jugará el segundo y así sucesivamente.

Un desempate hoyo por hoyo con siete competidores, por ejemplo, para 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 en el primer hoyo; B, D y G hacen 5 y E hace 6. Basándose en este resultado A, C y F se clasifican, E es eliminado y B, D y G seguirán jugando por una plaza.

Aunque solo haya dos jugadores en el desempate, conforme a las Reglas, éste se debe guiar por las Reglas del juego por golpes (Stroke Play). La Regla 33-6 dice en parte que “un partido empatado no debe resolverse por golpes. Un empate en el juego por golpes no se resolverá con un partido.” Los competidores de un desempate deben entregar una tarjeta de resultados si se la ha suministrado el Comité (ver la Decisión 33-5/1), pero no es esencial que el Comité haga tarjetas de resultados siempre que haya nombrado a alguien para que se haga cargo de la puntuación.

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. Por ejemplo, en la Clasificación Final Local para el Open Championship, un desempate

en el que participen cinco jugadores puede ser para una plaza en el Campeonato y una plaza de reserva simplemente.



*El Comité debe establecer, antes de la competición, el método para deshacer los empates.
En el Open Championship, se usa un desempate a cuatro hoyos.*

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 debe tener en cuenta las normas que rigen sobre los premios que un jugador aficionado puede recibir sin vulnerar su condición de aficionado. Los Comités pueden encontrar la información en las Reglas del Estatus del Jugador Aficionado y en las Decisiones sobre las Reglas del Estatus del Jugador Aficionado, pero en breve:



No es aceptable premios en metálico, cualquiera que sea la cantidad, para jugadores aficionados. Es importante reseñar que jugar una competición donde se ofrecen premios en metálico a aficionados es una infracción de las Reglas (salvo que el aficionado haya renunciado a su derecho al premio en metálico por anticipado). La infracción no se limita a ganar o aceptar tal premio. Las apuestas son distintas; éstas son formas de apostar y son admisibles siempre que sean voluntarias y la cantidad de dinero involucrada no sea excesiva. De lo contrario se puede considerar que los participantes están actuando en contra de las Reglas del Estatus Aficionado.

Un jugador aficionado no debe aceptar un premio o bono-premio superior a 500 libras esterlinas o el equivalente local. Este límite se aplica al total de premios o bonos-premio ganados en el mismo evento. La única excepción son los premios por hoyos en uno. Un aficionado puede aceptar un

premio que se exceda del límite, incluido un premio en metálico, por un hoyo en uno conseguido mientras que juega una vuelta de golf.

Un jugador aficionado no puede aceptar un premio consistente en un viaje pagado para tomar parte en una competición de golf, excepto en ciertas circunstancias limitadas (ver la Regla 4 del las Reglas del Estatus Aficionado).

Una rifa o un sorteo de premios llevado a cabo en conjunción con un evento de golf no es objeto de las Reglas del Estatus Aficionado siempre que:

- (a) es un verdadero sorteo;
- (b) está abierto a un número sustancial de personas;
- (c) la habilidad en el golf no es un factor para poder participar en el sorteo; y
- (d) no es un subterfugio para circunvenir la regla del Premio.

Los siguientes son ejemplos de rifas o sorteos de premios que no están permitidos bajo las Reglas del Estatus Aficionado:

- (a) una rifa o sorteo de premios limitada a jugadores de hándicap bajo en un evento de golf;
- (b) una rifa o un sorteo de premios limitada a jugadores de un evento que hayan conseguido un hoyo en uno, el drive más largo, la bola más cercana al agujero, etc.

En los dos ejemplos anteriores, jugar al golf es un requisito para poder entrar en la rifa o sorteo de premios. Por lo tanto, se aplican las Reglas del Estatus Aficionado y un jugador aficionado no puede aceptar un premio en tal rifa o sorteo que tenga un valor de mercado superior a los límites prescritos.

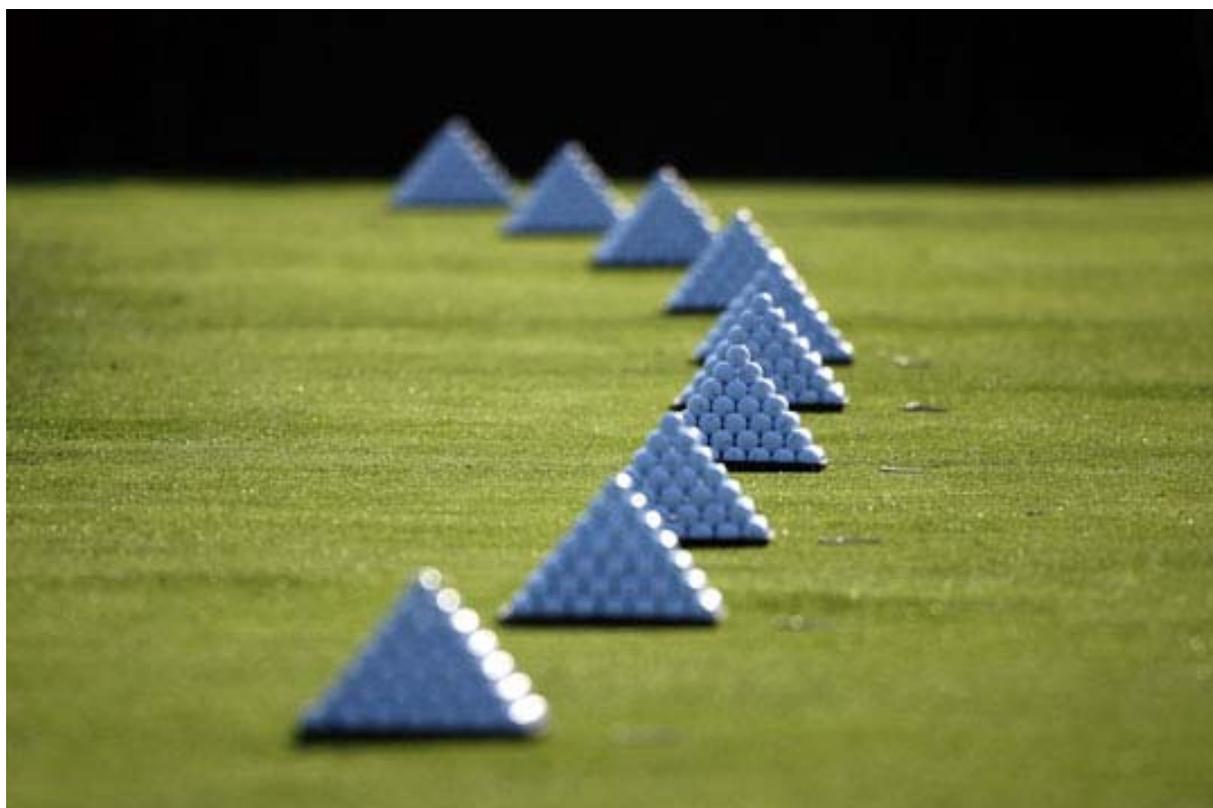
Independientemente del valor de los premios, un patrocinador puede ofrecer un recuerdo a los competidores, siempre que tal recuerdo sea ofrecido a todos los competidores y no esté hecho para inducir a jugar la competición.

9. Práctica

La Regla 7-1 establece que un jugador puede practicar en el campo de la competición antes de cualquier vuelta en cualquier día de una competición por hoyos, pero un competidor en el juego por golpes no puede practicar antes de una vuelta o un desempate en cualquier día de una competición por golpes, o probar la superficie de cualquier green en el campo rodando una bola o rascando o raspando la superficie. Sin embargo, 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 que anule 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 zona de prácticas puede ser necesario permitir a los competidores de una competición por golpes usar una parte del campo para practicar y, por lo tanto se debe establecer tal 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. Es más, para maximizar el espacio en una zona de prácticas de tamaño reducido, el Comité puede querer definir áreas desde las cuales se pueden dar bolas y estipular en qué dirección jugarlas.

10. Lista de Drivers Homologados

El R&A emite periódicamente una Lista de Cabezas de Driver Conformes que enumera las cabezas de Driver que han sido evaluadas y encontradas conformes con las Reglas de Golf. La Nota de la Regla 4-1 dice que:

“El Comité puede requerir, en las condiciones de la competición (Regla 33-1), que cualquier driver que lleve el jugador deba tener una cabeza, identificada por modelo y ángulo (en grados) que figure en la lista actualizada de Cabezas de Driver Conformes publicada por el R&A”

Si el Comité desea limitar a los jugadores en su elección de drivers a aquellos cuya cabeza identificada por modelo y ángulo esté en la Lista, la Lista debe estar disponible. La Lista puede ser encontrada en el sitio web del R&A (www.randa.org).

Esta condición de la competición se implanta normalmente en competiciones en las que participan expertos jugadores de élite y no se recomienda que se introduzca tal condición en competiciones a nivel de club. Cuando la Lista no está en vigor, los palos del jugador deben ser conformes con la Regla 4-1 y las previsiones, especificaciones e interpretaciones establecidas en el Apéndice II de las Reglas de Golf.

La redacción sugerida de tal condición de la competición está contenida en el Apéndice I, Parte C de las Reglas de Golf.

11. Lista de Bolas Homologadas

El R&A publica una lista de bolas de golf que han sido sometidas a pruebas y que han sido encontradas conformes 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 deba figurar en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R&A.”

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 tanto en eventos para de aficionados como de profesionales. Generalmente no se recomienda que esta condición se aplique en competiciones de Club. La redacción sugerida de tal condición de la competición se contiene en el Apéndice I, parte C de las Reglas de Golf.

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

12. 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 puede cambiar de marca de bola ni puede cambiar de un tipo de bola a otro tipo de bola de la misma marca. De nuevo, esta condición se recomienda sólo para eventos de élite. El R&A no aplica esta condición actualmente en ninguno de sus eventos para aficionados, pero si que la aplica en el Open Championship. La redacción sugerida de tal condición está contenida en el Apéndice I, Parte CC de las Reglas de Golf.

13. Caddies

Las Reglas de Golf no ponen limitaciones sobre quién 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).



El Comité puede prohibir o restringir el uso de caddies en una competición

Sin embargo, dado que las Reglas permiten específicamente el uso de caddies, generalmente no es recomendable que un Comité aplique una condición que los prohíba. Una vez dicho esto, por varias razones, es común que los Comités que organizan eventos juveniles prohíban o restrinjan el uso de caddies, por ejemplo padres no. Adicionalmente, en ciertas competiciones puede ser considerado apropiado prohibir que los profesionales de golf actúen de caddies.

14. Transporte (Coches de Golf)

El uso de coches de golf (o sea, montar en 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 prohibiría que un miembro del Comité autorizase a un jugador el uso de un coche cuando tal uso puede ayudar con el ritmo de juego, por ejemplo, cuando lleva al jugador al lugar donde jugó el golpe anterior para poner otra bola en juego.

Es política del R&A animar a los golfistas con dificultades físicas para que jueguen al golf siempre que sea posible, y el uso de un coche puede serles de gran ayuda. Es importante que el Comité considere las circunstancias que rodean el uso de coches, cualquier legislación sobre discapacidades relevante y cualquier otra materia legal. Si un Comité que el uso de coches de golf en competición se debe prohibir, y esto es en detrimento de una persona discapacitada, el Comité puede ser requerido para que justifique que tiene una buena razón para tomar tal decisión. Tal justificación podría incluir consideraciones de seguridad y salud, condiciones del suelo y meteorológicas, o cuando el diseño del campo haga que el uso de coches sea impracticable.

Si el Comité permite el uso de coches de golf, puede que quiera considerar poner restricciones a su uso, por ejemplo, que los coches de golf se permitan sólo a competidores con certificados médicos o para competidores por encima de una cierta edad que, de otra manera, serían incapaces de participar debido a las limitaciones físicas propias de su edad.



El Comité puede autorizar a un jugador a usar un coche, por ejemplo, cuando vuelve a poner otra bola en juego.

Este es un asunto que debe decidir el Comité a cargo de la competición y para el que debe ser asesorado separadamente sobre su posición legal. Más aún, si un Comité permite el uso de coches de golf, sería razonable asegurarse de que se dispone de una apropiada cobertura

de seguros en el caso de que ocurriesen daños personales o muerte como resultado de un accidente en el campo.

15. 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 conducta permitida 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 haría responsable al/los jugador/es o, en algunas circunstancias, al equipo, de cualquier infracción de las Reglas del capitán (Decisión 33-1/11.5).

CAPÍTULO 3 – REGLAS LOCALES

1. General

La Regla 33-8 dice

a. Criterio

El Comité puede establecer Reglas Locales para condiciones anormales locales si son coherentes con los criterios seguidos en el Apéndice I.

b. Dejar de Aplicar o Modificar una Regla

Una Regla de Golf no debe ser dejada de aplicar a causa de una Regla Local. Sin embargo, si un Comité considera que las condiciones anormales locales interfieren con el apropiado desarrollo del juego hasta el extremo de que sea necesario establecer una Regla Local que modifique las Reglas de Golf, la Regla Local debe ser autorizada por el R&A.”

Normalmente, las Reglas Locales sirven para aclarar el marcaje del campo (por ejemplo, aclarar los límites del campo, terreno en reparación, etc.) o para conceder alivio de condiciones anormales locales no cubiertas por las propias Reglas. El Apéndice I de las Reglas de Golf 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.

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. El Comité de Reglas del R&A, aunque asesora sobre la redacción de las Reglas Locales y considera casos en los que se solicita una modificación de una Regla de Golf, no interpreta Reglas Locales que no sean las cubiertas por el Apéndice I de las Reglas de Golf.

Los libro de Reglas del R&A y la USGA contienen versiones idénticas del Apéndice I. Consecuentemente, 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 podría decir:

“Obstrucciones Inamovibles cerca del Green

Se aplica la Regla Local espécimen de las Reglas de Golf – ver página ...”

Es importante recordar que no se pueden introducir Reglas Locales ni modificarlas una vez que haya empezado una vuelta por golpes. Todos los competidores en una vuelta en particular deben jugar con unas Reglas uniformes. No obstante, es permisible modificar las Reglas Locales para diferentes vueltas en una competición consistente en más de una vuelta, aunque debería ser evitado en lo posible.

Para un ejemplo de Reglas Locales de competición, vea el Apéndice C.

2. Fuera de Límites

Puede que sea necesario que un Comité introduzca una Regla Local para aclarar los límites de un campo y 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 (Regla 27-1)

1. Más allá de cualquier valla o línea de estacas blancas definiendo el límite del 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 sólo se aplican a uno de ellos las Reglas Locales deberían aclarar a cuál de los hoyos se aplica el fuera de límites. Además, se recomienda que, por Regla Local, las estacas se consideren obstrucciones inamovibles durante el juego del hoyo en el que no constituyen un límite (ver la Decisión 24/5).



El Comité debería aclarar en las Reglas Locales cómo se definen los límites del campo, por ejemplo estacas y/o líneas

No está permitido introducir una Regla Local proporcionando alivio de una valla de fuera de límites aunque las razones del Comité para hacerlo así sean las de proteger la valla de cualquier daño. Sin embargo, cuando la valla sea una valla eléctrica, se permite una Regla Local proporcionando alivio para una bola que repose dentro de una distancia determinada (por ejemplo, dos palos) de la valla. En estas circunstancias, para velar por la seguridad del jugador, el jugador puede medir la distancia de dos palos desde la valla y una distancia adicional de un palo en la que dropar la bola no más cerca del agujero.

Si hay una carretera que recorre el campo que define el límite de un hoyo y la bola queda en reposo más allá de ella en otra parte del campo, normalmente bajo las Reglas de Golf la bola está dentro de límites (ver la Decisión 27/20). Sin embargo, como una bola que reposase en la carretera estaría fuera de límites, es en cierta forma poco equitativo que el jugador tenga que soportar una penalidad bajo la Regla 27-1 cuando la bola reposa en la carretera pero no cuando la bola haya rodado más allá de la carretera. Cuando se da este tipo de situación, se sugiere que se adopte la siguiente Regla Local:

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



Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella reposa fuera de límites.

Una bola está fuera de límites sólo cuando toda ella reposa fuera de límites. Por tanto, 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 el límite y quede en reposo en la misma parte del campo. El uso de tal Regla Local 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. 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. Sin embargo, como se espera que tal marcaje sea de naturaleza temporal, no se deberían incluir referencias específicas en la tarjeta de resultados del Club, sino que la Regla Local debería ser expuesta en el tablón de anuncios. Cuando se hace una Regla Local específicamente para un Campeonato, se debería hacer referencia a cualquier área de “terreno en reparación”, por ejemplo:

“Terreno en Reparación (Regla 25-1)

La zona sembrada a la izquierda del hoyo 8 definida por estacas azules es terreno en reparación y se aplica la Regla 25-1b”

Alternativamente, se puede identificar el terreno en reparación de forma más general, por ejemplo:

“Terreno en Reparación (Regla 25-1)

Todas las áreas rodeadas por líneas blancas son terreno en reparación”

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 swing pretendido, 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 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 adyacente 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. Luego resultará en otro dropaje 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 (Regla 24-2)

Las zonas con líneas blancas unidas a cualquier área definida como obstrucción inamovible se consideran parte de la obstrucción y no terreno en reparación.”



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 es automáticamente clasificado como “recorrido”. Por lo tanto, salvo que un Comité diga específicamente lo contrario, se aplica la Regla 25-1b(i) y no la Regla 25-1b(ii).

Por lo que se refiere a bunkers inundados, el Comité no puede hacer una Regla Local diciendo que todos los bunkers inundados son terreno en reparación y recorrido, ya que tal Regla Local anula una penalidad impuesta por las Reglas de Golf, contrariamente a la Regla 33-8b. Sin embargo, en condiciones de extrema humedad, cuando ciertos bunkers específicos están completamente inundados antes de la competición y no hay posibilidad de que los bunkers se sequen durante la competición, el Comité puede introducir una Regla Local diciendo que estos bunkers se consideran terreno en reparación. Esto permite que se tome alivio sin penalidad de acuerdo con la Regla 25-1b(i). Se recomienda la siguiente redacción de la Regla Local:

“El bunker inundado en [insertar la localización del bunker; por ejemplo a la izquierda del green del 5] es terreno en reparación. Si la bola del jugador reposa en ese bunker o si ese bunker interfiere con la colocación del jugador o el área de su swing pretendido, y el jugador desea tomar alivio, debe tomar alivio fuera del bunker, sin penalidad, de acuerdo con la Regla 25-1b(i). Todos los demás bunkers del campo, independientemente de que contengan agua o no, mantienen su estatus de obstáculos y se aplican las Reglas conforme a ello.

**PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Match Play – Pérdida del Hoyo; Stroke Play – Dos Golpes.”**

Cuando unas fuertes lluvias dejan muchas zonas del campo con daños inusuales (huellas profundas de vehículos) y no es práctico definirlas con estacas o líneas, se recomienda confeccionar una nota para los jugadores que diga:

“Terreno en reparación puede incluir áreas dañadas inusualmente, incluyendo zonas donde el tráfico de espectadores u otro tipo de tráfico se ha combinado con las condiciones de extrema humedad afectando materialmente la superficie del suelo, pero sólo cuando lo declare como tal un miembro del Comité.”

Incluso sin esta nota, los miembros del Comité estarían autorizados para declarar como terreno en reparación los daños inusuales, si así lo autoriza el Comité. Sin embargo, la nota tiene la ventaja de que avisa a los jugadores de que se les podría conceder alivio de estos daños inusuales.



Los daños inusuales causados por una meteorología lluviosa y el movimiento de vehículos o espectadores pueden ser declarados terreno en reparación por el Comité.

Los daños inusuales pueden ser causados por animales o máquinas. La Regla 25-1 proporciona alivio para los agujeros hechos por animales de madriguera pero no, por ejemplo, para las 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 la Regla Local, con las variaciones necesarias para cubrir las circunstancias particulares, debería decir:

“Las huellas de caballo (o rodadas de tractor) son terreno en reparación y 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. Tal Regla Local debería ser de naturaleza temporal y no debería estar incluida en la tarjeta de resultados del Club.

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 Áreas Segadas a Ras

Las grietas en el suelo en áreas 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 de swing pretendido 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, desechos o sendas hechos por animales de madriguera, reptiles o pájaros. Si estas condiciones prevalecen en el campo, el Comité puede desear reducir el alivio adoptando la siguiente Regla Local:

“Condiciones Anormales del Terreno (Nota a la Regla 25-1)

Se denegará el alivio por interferencia en la colocación de un hoyo, desecho o senda hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.”

De la misma forma, el Comité puede querer limitar el alivio de las juntas de tepes exclusivamente para el reposo de la bola y el área de swing pretendido poniendo en vigor la Regla Local contenida en el Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf.

4. Áreas Medioambientalmente Sensibles

Cuando unas áreas dentro de o próximas al campo han sido declaradas como 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 Áreas Medioambientalmente Sensibles del Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf. Varias Decisiones bajo la Regla 33-8 aclaran aspectos de esta Regla Local. Es importante recordar que un Comité no puede declarar un área como medioambientalmente sensible. Esto solo lo puede hacer una autoridad competente, por ejemplo una agencia gubernamental.

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, Parte B de las Reglas de Golf.

Debe tenerse en cuenta que cuando se introduce esta Regla Local, el árbol se considera obstrucción inamovible y cualquier rama u hoja en el mismo son parte de la obstrucción.

En algunos casos, los árboles recién plantados pueden estar tan próximos los unos a los otros que el alivio de uno automáticamente resulta en interferencia de otro. En esta situación, sería aconsejable definir la zona afectada 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, puede crear una o más zonas de dropaje. (Ver el apartado 9 del Capítulo 3).



Si un Comité introduce una Regla Local proporcionando alivio por árboles jóvenes, debería identificar tales árboles con estacas o de alguna otra forma.



Cuando hay muchos árboles juntos que requieren ser protegidos, es aconsejable definir el área como terreno en reparación.

6. Bola Empotrada

La Regla 25-2 concede alivio por una bola empotrada en su propio impacto 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 temporal, permitir levantar una bola empotrada en cualquier parte del recorrido si piensa que de no aplicarla podría ser perjudicial para el correcto desarrollo del juego. 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 y por lo tanto no debería estar impreso en la tarjeta de resultados.

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

7. Colocación de la Bola y Regla de Invierno

Las condiciones adversas, incluyendo el mal estado del campo o la existencia de barro, son a veces tan generalizadas, particularmente durante los meses de invierno, que el Comité puede decidir conceder alivio mediante una Regla Local temporal, ya sea para proteger el campo ya sea para promover el juego justo. La Regla Local de “Colocar Bola” y “Regla de Invierno” debería quitarse tan pronto como lo permitan las circunstancias. La redacción recomendada para tal Regla Local se encuentra en el Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf. No es suficiente con decir simplemente se aplica la “colocación de bola/reglas de invierno”.

8. 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 en los bunkers pueden suponer un peligro para los jugadores (podría lesionarse al golpearla con el palo al ejecutar un golpe) y pueden interferir con el correcto desarrollo del juego.

Para permitir levantar las piedras en un bunker se recomienda introducir la Regla Local contenida en el Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf.

9. 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, la intervención en la línea de juego no es por sí misma interferencia bajo esta Regla.

Sin embargo, en algunos campos, los antegreens están tan segados que el jugador puede querer patear desde fuera del green. En estas condiciones, las obstrucciones inamovibles (como los aspersores fijos) en el antegreen pueden interferir con el correcto desarrollo del 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, Parte B de las Reglas de Golf.

10. 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 sólo se recomienda en situaciones en las que un alivio sin penalidad de la carretera o camino estropearía una característica intrínseca del hoyo. Quizás el mejor ejemplo de esto sea el Hoyo 17 del Old Course en St Andrews, conocido como el Hoyo de la Carretera, donde la carretera detrás de green es parte integrante del campo.

Si el Comité desea considerar todas las carreteras o caminos 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 considerará injugable (Regla 28)."



El Comité puede declarar una carretera o camino con superficie artificial como parte integrante del campo, tal y como ocurre en el Hoyo 17 del Old Course en St Andrews

Es importante recordar que si las carreteras o caminos tienen bordes artificiales estos no estarían cubiertos por la Regla Local citada más arriba y por lo tanto mantienen su condición de obstrucción inamovible. Habría que hacer una referencia específica a los bordes en esta Regla Local para convertirlos también en parte integrante del campo. Se recomienda que los canales de drenaje adyacentes a los caminos de coches se consideren por Regla Local como parte de la obstrucción inamovible.

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. no proporcionando alivio en la práctica. No obstante, el Comité no puede hacer una Regla Local concediendo alivio en todos los casos a un lado determinado 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).

11. 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, los bunkers recién construidos a menudo tienen un forro de plástico que, por Definición, es una obstrucción inamovible. No obstante, si es raro que el forro interfiera en el juego, el Comité puede hacer una Regla Local declarando el forro como parte integrante del campo para impedir que el jugador obtenga alivio en el bunker.



Por otra parte, una construcción como un muro, que no define el fuera de límites, puede ser una característica de un 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 del campo. La bola se jugará como repose o se considerará 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 con penalidad considerando la bola injugable). No se permite hacer una Regla Local que añada una penalidad al alivio por la Regla 24 ni para modificar la penalidad al proceder bajo la Regla de bola injugable.

12. Obstrucciones Temporales Inamovibles



Construcciones tales como torres de televisión son obstrucciones temporales inamovibles.

En la mayoría de las competiciones no habrá obstrucciones temporales inamovibles como carpas, pizarras, quioscos, servicios portátiles, etc. en el campo. No obstante, si hay obstrucciones temporales inamovibles en el campo, es necesaria la Regla Local para Obstrucciones Temporales Inamovibles contenida en el Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf. Se puede obtener una guía sobre la aplicación de la Regla Local para obstrucciones temporales inamovibles en el Apéndice D.

13. Zonas de Dropaje

De acuerdo con el Apéndice I, Parte B 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 25-1c (Condiciones Anormales del Terreno), la Regla 25-3 (Green Equivocado) la Regla 26-1 (Obstáculos de Agua y Obstáculos de Agua Lateral) o la Regla 28 (Bola Injugable).

Por ejemplo, si hay un obstáculo de agua lateral detrás de un green y hay cierta 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 o se sabe o es prácticamente seguro que una bola que no ha sido encontrada está en el obstáculo de agua lateral detrás del green del hoyo 13, el jugador podrá

- (i) proceder bajo la Regla 26-1; o
- (ii) como opción adicional, dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA REGLA LOCAL:
Match Play – Pérdida del Hoyo; Stroke Play – Dos Golpes.”



El procedimiento para dropar y volver a dropar, en su aplicación a las zonas de dropaje, se incluye en el Apéndice I, Parte B de las Reglas de Golf.

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 establecerlas.

14. Dispositivos de Medición de Distancia



El uso de dispositivos de medición de distancia durante una vuelta estipulada sigue siendo contrario a las Reglas de Golf, sin embargo, la Nota de la Regla 14-3 permite que el Comité establezca una Regla Local permitiendo el uso de tales dispositivos. En definitiva cada Comité debe decidir si desea permitir el uso de dispositivos de medición de distancia para jugar su campo o cualquiera de sus competiciones. En ausencia de Regla Local, el uso de un dispositivo es contrario a las Reglas de Golf.

Si el Comité desea actuar de acuerdo con la Nota de la Regla 14-3, la redacción recomendada para la Regla Local se encuentra en el Apéndice I, Parte B. Es importante recordar que el uso de un dispositivo de medición de distancia que esté diseñado para medir o evaluar otras condiciones que pudieran afectar el juego (por ejemplo, elevación, velocidad del viento, temperatura, etc.) no está permitido independientemente de que tal función se use o no.

CAPÍTULO 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 que surjan 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, no sólo para las competiciones, para que los jugadores se acostumbren al marcaje y su propósito.

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, en un momento determinado de la competición, surgirá alguna duda relacionada precisamente con esa zona del campo.

Cuando una valla define los límites del campo, la línea de fuera de límites la determina los puntos interiores de los postes de la valla que estén más próximos al campo a nivel de suelo, excluyendo los soportes en ángulo. Un soporte en ángulo o un viento de sujeción que está dentro de límites es 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 incidentalmente de la valla de límites. Una parte de la valla de límites inclinada sobre el campo de forma que esté 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 (ver la Decisión 24/3).

Los soportes en ángulo dentro de límites pueden ser declarados parte integrante del campo.



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:

“Fuera de Límites (Regla 27-1)

Las bases de hormigón de los postes de las vallas de límites 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 de hormigón a nivel de suelo.”

Cuando el fuera de límites está definido por estacas, éstas deberían ser blancas. La línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos 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 saber dónde estaba la estaca y reponerla, en caso de que se haya quitado sin su autorización.

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



El Comité puede definir el fuera de límites con una línea blanca.

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 la 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 llamar la atención de los jugadores sobre la zanja, en lugar de para definir el fuera de límites por sí mismas, estas estacas deberían 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 debería reflejarse en las Reglas Locales.

Muchas personas creen erróneamente que no está permitido marcar un fuera de límites interno en un campo. Sin embargo, no es infrecuente 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. En estos casos, es importante considerar donde comienza y acaba el fuera de límites para que no haya ninguna duda de ello. Cuando no hay un punto de inicio/final natural, por ejemplo, el fuera de límites existe de forma aislada y no está “atado” a ningún otro fuera de límites del campo, será necesario frecuentemente poner dos estacas, una al lado de la otra y formando un ángulo recto con la línea que forma la primera y la última estaca, para indicar que el fuera de límites se extiende en esa dirección hasta el infinito.

No está permitido establecer un fuera de límites sólo para ciertos golpes en un hoyo dado, como por ejemplo para un golpe desde el lugar de salida (ver Fuera de Límites en el Capítulo 3).

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 obstáculo de agua está situado de tal forma que esto no es posible, o si el Comité lo considera impracticable, el obstáculo será obstáculo de agua lateral.

Un ejemplo común 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 y, por lo tanto, si este obstáculo no fuera un obstáculo de agua lateral el jugador tendría que jugar bajo la penalidad de golpe y distancia.

En la gran 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 en particular.

Por ejemplo, si un green está situado en una isla dentro de un lago, en algunos casos, de acuerdo con la Definición, algunas partes se tendrían 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 el jugador podría

dropar una bola bajo la penalidad de un golpe. 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 por encima del obstáculo de agua (ver la Decisión 33-2a/10).



Cuando se usan estacas y líneas, se recomienda poner las estacas fuera del obstáculo y asegurarse de que son móviles.

De acuerdo con las Definiciones, las estacas y líneas usadas para definir los márgenes de un obstáculo de agua deben ser amarillas y, en el caso de los obstáculos de agua lateral, deben ser rojas.

Se pueden utilizar estacas o líneas o una combinación de ambas para definir los márgenes de un obstáculo de agua o de un obstáculo de agua lateral. No obstante, cuando se utilizan estacas y líneas, la Definición de Obstáculo de Agua indica que es la línea la que define los márgenes del obstáculo. Cuando se usan tanto estacas como líneas se recomienda situar las estacas fuera de la línea que define el margen del obstáculo de agua.

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 se rompe formando 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 del obstáculo. De lo contrario, un jugador cuya bola ha entrado por el arbusto puede encontrarse con dificultades para dropar la bola.



Un puente es una obstrucción que está dentro de los márgenes de un obstáculo de agua.

Es especialmente importante, en el caso de los obstáculos de agua lateral, asegurarse de que las orillas en pendiente del obstáculo están incluidas dentro de los márgenes para que un jugador que drope dentro de la distancia de dos palos del margen del obstáculo tenga posibilidades razonables de ejecutar un golpe. 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 esencial que el obstáculo esté bien marcado para que el jugador sepa que su bola está dentro del obstáculo y no infrinja sin querer la Regla 13-4.

Cuando sólo se utilizan estacas para definir los márgenes, la línea recta de estaca a estaca determina el límite del obstáculo. Por ello hay que tener cuidado de no dejar ningún área que debería estar dentro del obstáculo fuera de la línea (ver la Decisión 26/2). Por otro lado, cuando el límite natural del obstáculo es obvio, por ejemplo con un corte de 90º 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 el estatus del obstáculo por donde su bola cruzó por última vez el margen.



Se debería colocar una estaca amarilla junto a otra roja donde cambia el estatus del obstáculo de agua.

De acuerdo con la Definición, las estacas o líneas que definen el obstáculo están dentro del obstáculo. Las estacas son obstrucciones. 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. Sin embargo, si la bola está dentro del

obstáculo el jugador no tiene derecho a alivio de la obstrucción inamovible. Por lo tanto, se recomienda que las estacas que se usan para marcar 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 después que el campo tiene muchas zonas similares y no es posible marcarlas todas.



Con el fin de conseguir cierta consistencia, el marcaje de terrenos en reparación se debería asignar a un pequeño número de miembros del Comité, preferiblemente dos o tres personas incluyendo la persona a cargo del Comité, e idealmente cualquier decisión debería tomarse conjuntamente.

Se recomienda que el terreno en reparación se defina con líneas blancas. Sin embargo, si el terreno es de tal forma que es imposible pintar la línea, se pueden utilizar estacas pequeñas de un color determinado, como el 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. Mientras que las Reglas Locales deberían

hacer referencia a dichas zonas, 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 de paso que está en calle. Se considera excesivamente generoso marcar las zonas de paso que está en el 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 esa zona como terreno en reparación (ver el Capítulo 3 y Decisión 33-2a/3).



Los puntos de cruce pueden ser marcados como terreno en reparación, pero se recomienda que sólo la parte del cruce que está en calle sea marcado como tal.

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 convertirse en a un camino natural (es decir, una 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 (Regla 24-2)

Las zonas de líneas blancas unidas a cualquier área definida como obstrucción inamovible se consideran parte de la obstrucción.”

6. Áreas Medioambientalmente Sensibles (AMS)

Cuando una zona dentro de o próxima al campo ha sido declarada por la autoridad competente como medioambientalmente sensible y por lo tanto entrar y/o jugar desde el área está prohibido, el área debería tener una protección física, como una valla un cartel de advertencia o similar, para impedir que entren los jugadores.

Estas áreas deberían estar marcadas con estacas del color apropiado al área que definen, 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)

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

Las zonas de dropaje se deberían marcar con pintura y colocando un cartel, o pintando las palabras “Zona de Dropaje” (o “ZD”) dentro del área. El área deberá ser lo suficientemente grande para permitir un reposo (lie) razonable después de haber jugado otros jugadores sacando chuletas. 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 o roja para un obstáculo de agua lateral, pero no es obligatorio.

Cuando la zona de dropaje se utiliza para dar alivio de obstrucciones temporales inamovibles, 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 construcción temporal.



Es normal establecer zonas de dropaje para proporcionar alivio de gradas. La zona de dropaje debería, siempre que sea posible, simular el golpe que hubiese tenido el jugador si fuese a jugar desde donde está situada la grada

CAPÍTULO 5 – PREPARACIÓN 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 situación del agujero con el objetivo de que sea un buen examen de golf. Un campo bien preparado probará la habilidad del jugador para jugar un conjunto de golpes, usando todos o casi todos los palos de su 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. El R&A 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 tener en cuenta la estrategia que los diseñadores tenían en mente y también el tipo de campo y sus características especiales.

Una buena preparación del campo requiere visitar el campo con meses de antelación a la competición. Aunque hay que procurar no interferir demasiado en el programa de mantenimiento del campo, es importante que se haya entendido y llegado a un acuerdo con antelación sobre 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.

El objetivo de los cuidadores del campo y del Comité debería ser mantener el campo en condiciones prácticamente idénticas desde el día de prácticas hasta la conclusión del torneo. No es deseable que exista un cambio significativo en las condiciones del campo entre los días de práctica y el evento propiamente dicho, particularmente en relación a la velocidad de los greens.

El Comité debe designar a una persona para 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 el uno sepa perfectamente las intenciones del otro para que no haya diferencias en cuanto a la posición de los agujeros, etc. La persona designada puede ser un miembro del Comité o un cuidador del campo con experiencia.

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 rastrillados, que los greens, calles y tees hayan sido segados y comprobar las líneas y estacas que definen el fuera de límites, obstáculos de agua etc., para asegurarse que se hayan borrado o quitadas sin la autorización del Comité.

2. Lugar de salida

Como ya se ha dicho, debería determinarse con antelación qué áreas de cada tee se va a usar durante la competición. El Club debería tener conocimiento de esta decisión y procurar limitar

el juego en ellas antes del torneo. Los lugares de salida deberían estar llanos y firmes 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 significativamente la longitud total del campo. Sin embargo, si el Comité desea jugar un hoyo desde distancias distintas durante las diferentes vueltas (por ejemplo, acortando un par 4 para hacerlo llegable) se debería avisar a los jugadores de esta posibilidad para darles la oportunidad de practicar desde las diferentes posiciones de los tees.

En los pares 3 y otros hoyos en que es probable que se juegue un hierro de salida, debería protegerse bien la zona del tee que se va a utilizar para asegurar que tenga buena hierba durante la competición. Debería 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 en algún momento de los días de práctica para que los jugadores puedan practicar la longitud máxima del hoyo. Se pueden jugar distintos hoyos a la distancia máxima en diferentes días de práctica.



Es importante asegurarse de que la parte del tee que se va a usar no se daña antes de la competición.

Se recomienda que haya un cartel indicando en cada lugar de salida el número del hoyo, la longitud y el par del hoyo claramente visible en cada tee. Los carteles son importantes si los jugadores no conocen bien el campo. Pueden impedir que un partido o un grupo jueguen 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 asegurarse de que los jugadores saben cuáles son las barras que se aplican a la competición.

Esto se puede comunicar a los jugadores en las condiciones de la competición y mediante un aviso.

Las barras de salida deberían colocarse con una separación de unas seis o siete yardas. Si la separación es mayor es más probable que los jugadores se coloquen sin querer delante de las barras de salida. La línea frontal del lugar de salida debería estar alineada en ángulo recto con el centro de la zona de caída de drive. Para conseguir esto es recomendable que la persona que las vaya a poner se coloque en la salida y mire hacia el centro de la zona de caída (o del 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.



Se recomienda que la posición de las barras se marque con puntos de pintura para el caso de que una barra de salida sea movida o robada.

Teniendo en cuenta que las Reglas de Golf estipulan que un lugar de salida tiene una profundidad de dos palos, las barras de salida deberían colocarse siempre a dos palos como mínimo de la parte de atrás del tee. Un jugador debería tener 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 los agujeros

Muchos factores influyen en la selección de unas buenas posiciones de los agujeros, 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 tal y como el diseñador quería que se jugase. Determinar la longitud del golpe a green y como le pueden afectar las posibles condiciones del día – el viento, la lluvia y cómo recibe el green. En ese sentido es recomendable obtener las previsiones meteorológicas y, si anuncian lluvia, no se deberían cortar hoyos en zonas donde se podría acumular agua.

- b. Debe haber suficiente superficie de green entre el agujero y la entrada y laterales del green para recibir el golpe requerido. Por ejemplo, si el hoyo requiere un golpe de hierro largo o de madera, el agujero debería estar situado más atrás y más alejado de los laterales que cuando el golpe a green es corto.

En cualquier caso se recomienda que generalmente el agujero 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, especialmente 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 agujero debe ser lo más llana posible. Debe hacerse el esfuerzo de no colocar agujeros a menos de tres pasos de fuertes pendientes o pianos u otro agujero reciente. Si el diseño del green dicta que el agujero esté en una pendiente, el agujero se debería cortar verticalmente y no con la pendiente. Cuando se patea desde encima del agujero debería ser posible parar la bola cerca del mismo.
- d. Considerar la condición del césped cercano con especial cuidado de evitar agujeros antiguos que aún no están completamente reparados.
- e. Debería haber un equilibrio en las posiciones de banderas en el campo con respecto a posiciones a la izquierda, derecha y centro y cortas y largas. Por ejemplo, hay que evitar demasiadas posiciones a un lado u otro del green que podrían favorecer los golpes 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 del green. 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 en lo posible el número de pasos desde la entrada del green.

- g. Durante los días de práctica antes de una competición se recomienda que los agujeros 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 colocarán las banderas de tal forma que cuando los jugadores abandonan el green no estropeen los sitios de las buenas posiciones de las últimas vueltas. Por ejemplo, en

una competición de cuatro días, el primer día deberían colocarse los agujeros 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 un agujero 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 cada vuelta con los agujeros en la misma posición, salvo que sea imposible reparar un agujero dañado para que sea 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), que tenga una profundidad mínima de 4 pulgadas (101,6mm) y, cuando sea posible, el forro deberá estar al menos 1 pulgada (25mm) por debajo de la superficie del green. Si se usa un protector plástico del borde, se considera parte del forro, por lo que debe estar hundido al menos una pulgada (25mm) por debajo de la superficie del green.



El forro no debe tener un diámetro exterior superior a 4½ pulgadas (108mm) y debe tener al menos 4 pulgadas (101,6mm) de profundidad. Si se usa un forro, éste debe estar hundido al menos una pulgada (25mm) por debajo de la superficie del green.

Se entiende que puede que no sea posible conseguir todos los objetivos anteriores. No obstante, usando un ejemplo de una competición a 72 hoyos en cuatro días, el siguiente método de colocar los agujeros podría permitir al Comité tantos objetivos como sea posible:

1. Seleccionar las cuatro mejores posiciones de agujero de cada green, teniendo en cuenta que se debería utilizar una posición diferente cada día. Esto debería hacerse bastante antes de la competición. Las cuatro posiciones se ordenarían por dificultad desde el 1 hasta el 4, siendo el no.1 la posición más difícil, el 2 la segunda más difícil, y así sucesivamente.
2. Las cuatro posiciones entonces se deberían identificar con medidas. Se sugiere que el punto de referencia para medir sea el punto central a la entrada del green. Este punto se puede identificar poniéndose al final del green, mirando desde allí el hoyo y evaluando por qué punto jugaría el golpe de aproximación un jugador que estuviese en la posición perfecta en el centro de la calle de acuerdo a como el hoyo fue diseñado. La forma del green puede hacer que este punto no esté justo en el mismo borde frontal del green.
3. Después de identificar este punto se debería marcar pintando una pequeña "T", que servirá para ayudar a la persona que vaya a tomar las medidas al centro de green. Se debería pintar también un pequeño punto en el borde posterior del green para que se pueda trazar una línea consistente desde el frente del green (ver el diagrama explicativo – Apéndice E).
4. Luego cada posición se mide con pasos desde la "T" en la entrada del green hasta un punto a 90º del punto elegido. La medida del lado del green se toma midiendo con pasos desde el agujero, en ángulo de 90 grados, al lado del green más cercano (ver el Apéndice E). Es necesario un método de medición para ser capaces de localizar el punto a la hora de utilizarlo y para asegurar que todas las medidas se tomen desde el mismo punto.
5. 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 cercano a 45.
6. El último paso es elaborar una hoja de posiciones de cada agujero para cada vuelta, o sea, un plan director.

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 durante los atareados días de competición.

Un método común para marcar las posiciones de los agujeros es que la persona encargada de la preparación del campo marque la posición con un punto de pintura el día anterior (por

ejemplo, en la tarde del último día de práctica). Cuando se comprueba la posición de los agujeros antes de que se inicie el juego, se marca la posición del siguiente día con un punto de pintura. Se le dan las medidas de localización de los agujeros al cuidador del campo responsable de cortar los agujeros el día antes, que usará para localizar los puntos de pintura y cortar los hoyos.

No obstante, si se prevén fuertes lluvias durante la competición, se recomienda al Comité revisar el plan director y colocar los agujeros donde hay menos riesgo de charcos. Ocasionalmente, 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 en particular con los agujeros cortados en el mismo sitio. Por lo tanto, el Comité no puede alterar la posición de un agujero para no tener que suspender el juego después de que un competidor haya jugado el hoyo con el agujero en una posición determinada.

CAPÍTULO 6 – ADMINISTRACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1. Las Reglas de Golf

Todas las competiciones deberían celebrarse de estricta conformidad con las Reglas de Golf. Para hacer esto, el Comité debe tener unos cuantos libros de Reglas de Golf y la publicación “Decisiones sobre las Reglas de Golf” que contiene las interpretaciones sobre las Reglas (ver el Apéndice K para informarse sobre cómo obtener estos libros). Sin estas herramientas esenciales un Comité no puede esperar 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 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 evitar tales acciones puede sentar precedentes peligrosos y crear mayores dificultades a largo plazo. Sin embargo, se recuerda que la autoridad solo debería utilizarse para promocionar el juego limpio en igualdad de condiciones.

2. Inscripción

Es aconsejable que el Comité establezca un proceso de registro para los jugadores. Al registrarse se les puede dar toda la información sobre la competición e informarles de cualquier cambio con respecto a la información publicada previamente.

Además, el proceso de registro le dará una temprana 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. Por ejemplo, el PGA European Tour requiere que un jugador se registre antes de las 1800 horas del día anterior a la competición. Si el jugador no lo hace, se le quita del horario de salidas y se reemplaza con el primer reserva.

3. Salidas

Se aconseja al Comité asignar a uno de sus miembros o a un oficial para que esté disponible en el campo mientras que los jugadores están saliendo, y otorgar poder a esta persona para solucionar cualquier problema que pueda surgir relativo a horario de salida, proporcionar un marcador, 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 su tarjeta con la fecha y el nombre del competidor. Sin embargo, hay otra serie de obligaciones que el starter tiene que realizar:

- Cinco minutos antes de la hora de salida el “starter” debería 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 debería entregar su propia tarjeta (y debería comunicarle que es su propia tarjeta), una copia de las Condiciones de la Competición y Reglas Locales y cualquier otro Aviso a los Jugadores o información que no esté recogida en las Condiciones o Reglas Locales. Si no hay un oficial de Reglas con cada partido, el “starter” debería pedir a los jugadores que cuenten los palos que llevan para asegurarse de que no llevan más de 14 e indicarles como encontrar a los oficiales de reglas 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 la vuelta y en el juego por hoyos informar a los jugadores sobre quién es el responsable de informar del resultado del partido a los encargados de registrarlo (normalmente esta responsabilidad se le da al 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 en el tee, por ejemplo “desde Irlanda, Padraigh Harrington”. Es muy importante que el “starter” no permita a los jugadores salir antes de la hora puesto que esto repercutirá probablemente en el ritmo de juego. Si se producen retrasos en las salidas debería asegurarse de que el Comité lo sabe.
- 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 sin compañeros-competidores.

Estas responsabilidades se deberían comunicar a los “starter” mediante una hoja de instrucciones sencilla.

Si no hay un oficial de Reglas con cada partido, servirá de ayuda el que el starter sepa de Reglas de Golf ya que puede que le hagan preguntas en el primer tee. 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 que el starter tenga una zona cubierta en o cerca del primer tee (o de los tees, si se está saliendo por dos tees) y cada “starter” debería tener lo siguiente:

- a. Una mesa
- b. Libros de Reglas de Golf
- 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 en el juego por hoyos y por golpes.
- e. Condiciones de la Competición
- f. Reglas Locales

- g. Cualquier Aviso a los Jugadores adicional
- h. Una Lista de las Bolas Homologadas, si se aplica la condición de que se debe usar una marca de la lista
- i. Una Lista de Cabezas de Driver Conformes, si la condición está en vigor
- j. Hojas de posiciones de banderas, si las hay
- k. Un reloj, que debería tener la misma hora que el reloj de los vestuarios, comedor, tienda y zona de prácticas
- l. Megafonía o similar (si es necesario)
- m. Rotuladores de marca permanente, para que los jugadores puedan poner marcas identificativas en sus bolas
- n. Lápices, soportes (tees) y arreglapiques.



El starter se debería asegurar de que los jugadores comienzan a la hora establecida por el Comité y, en el juego por golpes, darle a cada competidor su tarjeta de resultados.

4. Preparación de las Tarjetas y Recogida de Resultados

En el juego por golpes, es responsabilidad del Comité preparar una tarjeta para cada jugador con la fecha y el nombre del competidor, o en competiciones foursome o cuatro bolas, los nombres de los competidores. Las responsabilidades del Comité con respecto a la suma de

resultados, aplicación de hándicaps, etc. en las varias modalidades de juego están recogidas claramente en la Regla 33-5 (para un desglose de las responsabilidades del Comité, marcador y competidor con respecto a la tarjeta de resultados, ver el Apéndice F).

Es importante que la tarea de recogida de tarjetas se asigne a una persona o grupo de personas muy responsable, porque cualquier error que se produzca en la entrega de tarjetas puede tener consecuencias graves y podrían echar abajo todo el buen trabajo que se ha hecho en una competición.

El sistema de recogida de tarjetas puede variar dependiendo de la naturaleza de la competición. Los clubes suelen tener un “buzón” para entregar las tarjetas, mientras que en la mayoría de los eventos profesionales suele haber una oficina o carpa de recogida. Cuando se utiliza un buzón, el Comité puede considerar devuelta la tarjeta cuando se ha metido dentro del buzón.

Independientemente del método utilizado, es muy importante que el Comité deje claro cuándo se considera que un jugador “ha entregado su tarjeta”, porque después no se admiten modificaciones en la misma. Esto debería figurar en las condiciones de competición por si surgen disputas. Por ejemplo, en el Open Championship, se usa la siguiente condición:

“Entrega de Tarjetas de Resultados

Se considera que la tarjeta de resultados de un jugador ha sido entregada oficialmente al Comité cuando el jugador ha abandonado la oficina/zona de entrega de tarjetas.”



En el Open Championship, donde se usa una caseta, se considera que el jugador está en el proceso de entregar su tarjeta mientras que el jugador está en la caseta y se pueden hacer modificaciones en la tarjeta de resultados aunque el competidor la haya entregado a un miembro del Comité. Se aconseja a los competidores permanecer en la oficina hasta que se haya comprobado la tarjeta. El Comité es responsable de sumar los resultados (Tegla 33-5). Cualquier error puede subsanarse mientras 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 posteriores. Teniendo en cuenta que un competidor es objeto de severas penalidades si firma un resultado equivocado o no firma su tarjeta, el Comité debería asegurarse de que los competidores entran en la zona de recogida de tarjetas inmediatamente después de completar sus vueltas y por supuesto antes de dar ninguna entrevista. De la misma manera, el acceso a la oficina de entrega de tarjetas debería estar muy restringido, dejando al público y la prensa a una distancia razonable.

El procedimiento de entrega debería 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 a salir hasta que el oficial haya comprobado su tarjeta.
- b. Leerle al competidor el nombre que figura en la tarjeta de resultados para asegurarse de que sus resultados están en la tarjeta de resultados correcta.
- c. 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 competidor está escrito en la tarjeta.)
- d. Comprobar la suma de los resultados y anotar el resultado bruto de la vuelta (si es una competición hándicap, aplicar el hándicap que figura en la tarjeta).

Además de sus deberes conocidos, 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, en su debido momento. Por último debería anotar la hora de llegada de cada grupo en una hoja de salidas.

Estas responsabilidades se deberían comunicar a los encargados de la recogida de tarjetas mediante una hoja de instrucciones sencilla.

Está claro que el uso de ordenadores para anotar y calcular los resultados de competiciones está muy extendido y tales métodos pueden ayudar mucho a los Comités en la administración de las competiciones. Sin embargo, el uso de un ordenador de esta forma no elimina el requisito de las Reglas de Golf de que la tarjeta de resultados con el hándicap del jugador (Regla 6-2b), y firmada por el jugador y el marcador, deba ser entregada al Comité lo antes posible después de terminar la vuelta (Regla 6-6b).

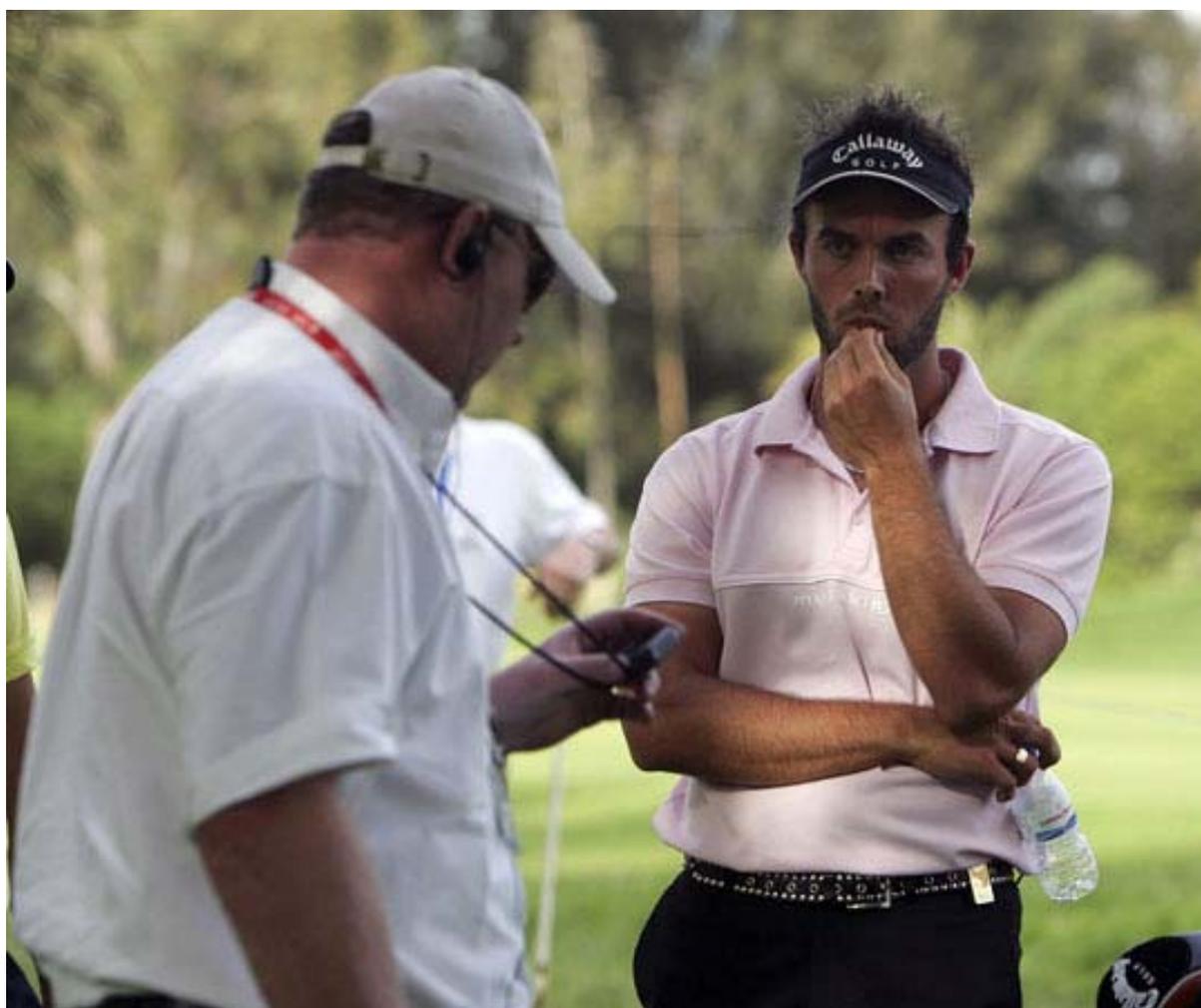
Además, el Comité puede requerir a los jugadores introducir sus resultados en un ordenador pero cualquier penalidad impuesta por el Comité por no cumplir este requisito tendría que ser disciplinaria y no será una penalidad bajo las Reglas de Golf, como la descalificación (ver la Decisión 6-6b/8).

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 dónde deberían informar del resultado del partido y sobre qué jugador recae esta responsabilidad, por ejemplo el ganado del partido.

5. Oficiales de Reglas

Sí es posible, el Comité debería disponer de representantes en el campo para observar el juego, estar disponibles para tomar decisiones y ayudar a los jugadores de cualquier otra forma. Evidentemente, cualquier persona asignada al campo como oficial de Reglas debería tener conocimientos sobre las Reglas.

En el Open Championship hay 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 nivel de personal de Reglas es una excepción y no una norma. Normalmente, sólo habrá árbitros cubriendo diferentes zonas del campo tanto para ritmo de juego como para tomar decisiones cuando se les necesite.

Antes de la competición, es aconsejable que se mantenga una reunión con todos los árbitros. En esta reunión el Árbitro Principal puede repasar las Reglas Locales, Condiciones de la Competición, etc. y contestar cualquier duda que surja. Esta reunión servirá para asegurarse de que haya un criterio uniforme en cuanto a cualquier condición anormal del campo y de que cualquier política específica haya sido entendida correctamente.

En competiciones de club es raro que haya oficiales de Reglas situados en el campo durante el juego. 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, el Comité debería nombrar a alguien con conocimientos de Reglas para que esté presente durante la competición para resolver problemas de Reglas. Ningún miembro del Comité ni oficial debería 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 “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 de que su bola no ha sido encontrada y, por lo tanto, es recomendable que jueguen 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.



Sin embargo, para 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 una bola provisional aunque le estén indicando que su bola original está fuera de límites.

7. Ritmo de Juego

Es entendible que los Clubes, campos públicos, resorts y organizadores de competiciones pueden tener diferentes puntos de vista sobre lo que constituye un ritmo de juego aceptable. Sin embargo, es un hecho que el juego lento disminuye el disfrute del juego de muchos jugadores, y pocos son los golfistas que se quejen de jugar demasiado rápido.

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 2 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.

En el Juego por Hoyos (match play), el Comité puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla tal y como sigue:

Primera infracción: Pérdida del hoyo;

Segunda infracción: Pérdida del hoyo;

Reincidencia: Descalificación.

En el Juego por Golpes (Stroke Play), el Comité puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esta Regla como sigue:

Primera infracción: Un golpe;

Segunda infracción: Dos golpes;

Reincidencia: Descalificación.”

Es la responsabilidad de cada Comité a cargo de una competición establecer sus propias directrices para el ritmo de juego aunque en la realidad esto dependerá de cuantos miembros del Comité dispone para ponerlo en práctica.

Por ejemplo, en el Open Championship es posible establecer unas directrices de ritmo de juego hoyo por hoyo y, por lo tanto, procedimientos de cronometraje golpe por golpe si un grupo está fuera de posición en el campo y por encima del tiempo establecido (ver la condición completa de ritmo de juego adoptada en el Open Championship en el Apéndice G).

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 del número de jugadores en un grupo 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 G) cada jugador del grupo tiene penalidad.

Como ejemplo de este tipo de condición, un Comité puede decidir que un grupo de tres jugadores en el juego por golpes no debería tardar más de 1 hora 45 minutos en completar nueve hoyos y estipular que, si se pasan de este tiempo y están fuera de posición, los tres jugadores tendrán una penalidad de un golpe. 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.

El problema al adoptar tal política donde cada jugador de un grupo es penalizado por infringir la condición es que no considera la responsabilidad individual en el retraso y un jugador que no tiene culpa puede ser penalizado. Sin embargo, este tipo de política puede ayudar en términos de auto-regulación de los grupos donde los jugadores más lentos se vean animados a mejorar su ritmo de juego.

Los tiempos límite establecidos en la condición deben tener en cuenta la modalidad de juego (por ejemplo un foursome debería ser más rápido que un partido individual) y la edad de los que juegan (por ejemplo un junior debería ser más rápido que un senior). Además, el clima y el campo en sí mismo, con respecto a factores como la longitud, dificultad, preparación del campo etc. tendrán su influencia en la decisión de lo que el Comité decida que es un tiempo razonable para los jugadores.

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 deberían tenerse en cuenta ciertos factores. En primer lugar, hay que reconocer que aunque no se les puede dar un tiempo indefinido para completar la vuelta, los profesionales se están jugando su sustento y por lo tanto, generalmente debería concedérseles más tiempo que en las competiciones de aficionados.

Más específicamente, si en un evento de alto nivel de aficionados o profesionales el Comité ha establecido unos tiempos estándar para los pares 3, pares 4 y pares 5 (11, 14 y 17 minutos respectivamente) se deberían realizar ajustes para tener en cuenta la dificultad/facilidad 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 monitorizar la velocidad de juego e identificar a los jugadores lentos, pero no todo el juego lento es culpa de los propios jugadores. 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”, dejando de cuando en cuando una hora de salida en blanco para que un atasco en el campo no se perpetúe necesariamente para todos los competidores.

Además, un campo que ha sido preparado para ser especialmente difícil puede contribuir a un ritmo de juego más lento del deseado. En particular, el tiempo usado en patear se puede ver incrementado si las posiciones de los agujeros son demasiado difíciles.

Identificar la más adecuada política de ritmo de juego y los intervalos de salida ideales puede ser cosa de prueba y error. Sin embargo, cuando se establecen los métodos correctos pueden ayudar a que todos los implicados en la competición disfruten más del juego. Vea el Apéndice G para más información sobre el ritmo de juego en el juego en general.

8. Inclemencias del Tiempo y Suspensión del Juego

Un Comité tiene que estar preparado para las inclemencias del tiempo y tanto los jugadores como aquellos que organizan la competición deben ser capaces de reconocer las señales que significan que el Comité ha suspendido el juego. Deben evitarse situaciones en las que los jugadores no saben si se ha suspendido el juego o no, o aquellas en las que algunos jugadores lo saben y otros no.

Una competición no tiene por qué suspenderse solo por la lluvia, salvo que la lluvia sea 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 agujeros están rodeados de agua accidental. De todas maneras, si la lluvia es de tal intensidad como para hacer el juego injusto, tardará poco en acumularse agua alrededor del agujero 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 como para dar lugar a una situación injusta, pero lo suficientemente fuerte como para causar agua accidental alrededor de un agujero, en el juego por hoyos el Comité puede cambiar la posición del agujero si encuentra un área del green apropiada donde no haya agua y entonces reanudar el juego. Sin embargo, en el juego por golpes no se puede cambiar un agujero 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 puede permanecer bastante tiempo en los greens si no se hace nada para quitarla. Sin embargo, un equipo bien organizado con “rodillos” puede normalmente limpiar el agua accidental del green en cuestión de minutos. Por lo tanto, el Comité debería asegurarse de disponer de suficientes “rodillos” y de que el Jefe de los cuidadores del campo tiene un equipo preparado para utilizarlos.

Si el Comité decide que el agua se está acumulando en los greens hasta el punto de que desea usar operarios con rodillos, se debería adoptar la siguiente política cuando la bola está en el green:

“Si la bola de un jugador 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 pasen el rodillo en su línea hasta el agujero.

Nota: Debería pasarse el rodillo a través de la línea de putt y extenderse una distancia razonable más allá del agujero (es decir, al menos 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. Además, aunque un jugador no tiene derecho a alivio bajo la Regla 25-1 por agua accidental en su línea de juego cuando su bola reposa fuera de green, en circunstancias excepcionales, si el agua accidental en el green en la línea de juego del jugador afecta materialmente su golpe pretendido, el Comité puede autorizar que se limpie. 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 los agujeros, en el juego por golpes, 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.



Los rodillos no tienen precio.

El Comité debería asegurarse de que tiene una política escrita cuando se usan rodillos.

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 del mal tiempo y de los rayos y, por lo tanto, no debería correr riesgos en este aspecto. Existen varios modelos de detectores de rayos en el mercado, además de programas informáticos que pronostican y predicen los rayos.

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 del R&A (ver Apéndice I, Parte B 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 antes del mal tiempo para transportar a los jugadores a la casa club cuando se suspende el juego. 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 y similares (ver el Apéndice H para un ejemplo de plan de evacuación y los consejos de seguridad en caso de rayos).



El Comité debería suspender el juego y, cuando sea apropiado, cancelar la vuelta.

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 de un partido han completado, por ejemplo, seis hoyos, deben reanudar el juego en el tee del 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 debería suspender el juego y cuando debería cancelar la vuelta en el juego por golpes. Sin embargo, generalmente sólo 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 no se puede continuar jugando ese día, para aquellos competidores que empezaron sería una injusticia no cancelar la vuelta (ver Decisión 33-2d/1).

Cuando el campo está injugable 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 en tiempo.

Por ejemplo, considerar 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 el 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 la mañana 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 tan pronto como la tormenta hizo que el campo estuviese injugable. Al hacerlo el Comité estaría renunciando a una opción, que de haberla retenido, podría haber resultado en ser capaces de terminar la competición a tiempo.

Normalmente, cuando más de la mitad de los competidores han completado sus vueltas, sería inusual cancelar la vuelta si existe la posibilidad de suspender el juego y continuar el día siguiente. Sin embargo, se entiende que una competición a 18 hoyos a jugar en un día no dispone de este lujo de continuar el juego al día siguiente. Cuando es posible jugar la competición otro día, el Comité debería esforzarse en hacerlo. Sin embargo, el Comité no tiene autoridad bajo las Reglas para reducir el número de hoyos de una vuelta estipulada una vez que ha comenzado el juego de esa vuelta (por ejemplo de 18 a 9 hoyos). Consecuentemente, si no es posible aplazar la competición, la competición debe ser cancelada.

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 directrices sobre cómo actuar en estas circunstancias.

CAPÍTULO 7 - OBLIGACIONES DE LOS OFICIALES DE REGLAS

1. General

Normalmente el golf se juega sin la presencia de un oficial de Reglas. Sin embargo, el Comité a cargo de una competición puede asignar a un árbitro y quizás a un observador, para acompañar el juego, o puede asignar a miembros del Comité a diferentes zonas del campo para ayudar a los jugadores con las Reglas. Huelga decir que un oficial de Regla debe tener un buen conocimiento de las Reglas, y se considera que debe ser un conocimiento mayor que uno a nivel de juego.

Un oficial de Reglas puede pasar todo el día en el campo sin que sea llamado para tomar una decisión. Sin embargo, debe permanecer alerta y estar atento a no convertirse en un “espectador” ya que un problema puede surgir cuando menos se lo espera.

Por lo tanto, un oficial de Reglas requiere no sólo un buen conocimiento de las Reglas, sino también conciencia de sus obligaciones y responsabilidades y el conocimiento de cómo manejar mejor distintas situaciones de Reglas.



2. Árbitros

Las Reglas de Golf definen al Árbitro como la persona designada por el Comité para decidir cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Un árbitro debe actuar ante cualquier infracción de una Regla que observe o le sea comunicada.

En ciertas ocasiones puede ser apropiado restringir la capacidad del árbitro para dar una decisión sobre un cierto aspecto de las Reglas. Por ejemplo, declarar áreas de terreno en reparación. A menudo la autoridad para declarar un terreno en reparación se reserva al árbitro principal para así asegurarse consistencia sobre el tipo de condiciones para las que se proporciona alivio. Igualmente, puede ser política del Comité que solo aquellos árbitros específicamente designados tengan permitido tomar tiempos a los jugadores, asegurándose así de que la política de ritmo de juego se hace valer de forma uniforme con todos los jugadores.

No es suficiente que un árbitro dé simplemente la decisión correcta cuando sea preguntado; debe también estar lo suficientemente alerta en todo momento para observar con precisión e

interpretar correctamente todo lo que pueda ocurrir durante una vuelta. Dentro del alcance de sus obligaciones, se le asigna un partido o un juego para que ayude a conseguir que se juegue limpiamente bajo condiciones deportivas.

Esto motiva la cuestión sobre la posición ética del árbitro cuando ve que un jugador va a infringir las Reglas. El árbitro no es responsable de una infracción deliberada de las Reglas por parte de un jugador, pero ciertamente tiene obligación de aconsejar a los jugadores sobre las Reglas. Sería contrario al espíritu del juego limpio si un árbitro no informase a un jugador sobre sus derechos y obligaciones bajo las Reglas y entonces le penalizase por una infracción que podía haber impedido. El árbitro que trata de ayudar a los jugadores a evitar infracciones de las Reglas no puede ser acusado de favorecer a un jugador en contra de otro, ya que actuaría igual con cualquier jugador y está, por lo tanto, realizando su cometido imparcialmente.

Los siguientes son ejemplos de acciones que un árbitro puede tomar con el fin de impedir una infracción de las Reglas:

- i. Si un jugador va a jugar otra bola porque la bola original puede estar perdida o fuera de límites, preguntarle al jugador si es una bola provisional.
- ii. Si un jugador juega una bola provisional en cualquier momento o pone una segunda bola en juego, asegurarse de que el jugador puede identificar ambas bolas.
- iii. Si un jugador acomoda su bola por delante de las barras de salida, llamarle la atención sobre ello antes de que la golpee.
- iv. Si un jugador va a levantar un impedimento suelto en un bunker o un obstáculo de agua, recordarle que su bola está en un obstáculo.
- v. Si un jugador va a adoptar o adopta un procedimiento de dropaje equivocado, llamarle la atención e indicarle el procedimiento correcto.

Otro importante aspecto general del arbitraje es la forma en la que el árbitro realiza su cometido. Cuando se juega al golf en los niveles en los que hay árbitros presentes, los jugadores afectados pueden estar bajo los efectos de una presión considerable. Abordar el asunto con indiferencia o con mano dura puede no ser de ayuda y podría ir en detrimento del jugador al alterar su concentración. Por lo tanto, un árbitro debería intentar realizar sus tareas con comprensión y tacto. Es importante sentir cuando se le debe hablar al jugador y cuando se debe callar.

Empezando con el primer lugar de salida, los siguientes comentarios ofrecen directrices sobre cómo debería actuar un árbitro cuando se enfrenta a una situación determinada y sugieren acciones que un árbitro puede tomar para evitar que surja un problema:

(a) En el Primer Lugar de Salida

Si los jugadores de un grupo o partido tienen experiencia con que les acompañe un árbitro, normalmente será suficiente que el árbitro les pida que se aseguren de que son capaces de identificar su propia bola y de que cuentan el número de palos que llevan. Si los jugadores tienen menos experiencia puede ser útil recordarles el papel de un árbitro, esto es, servir de ayuda a los jugadores y estar a mano por si tuviesen dudas sobre el procedimiento correcto en una situación.

(b) En el Lugar de Salida

Se recomienda que el árbitro se sitúe en el área de salida cuando los jugadores están dando sus golpes de salida y en una posición tal que le permita determinar si los jugadores han acomodado sus bolas dentro de los límites del lugar de salida. Tal y como se ha dicho más arriba, un árbitro no debería permanecer quieto y ver cómo un jugador acomoda su bola fuera de los límites sin llamarle la atención sobre este hecho. Sin embargo, el árbitro se debería asegurar de que no estorba al jugador en lo que puede ser un área restringido en términos de espacio.

(c) Entre el Lugar de Salida y el Green

Habiendo abandonado el lugar de salida, si puede haber alguna duda sobre qué jugador ha de jugar primero, el árbitro debería llegar al área por delante de los jugadores de forma que pueda decidir sobre el asunto antes de que los jugadores estén listos para jugar. Determinar el orden de juego es obviamente más importante en el juego por hoyos que en el juego por golpes.

Se recomienda que el árbitro se sitúe de forma que pueda observar a cada jugador cuando da el golpe, aunque en algunas circunstancias esto no será posible, obviamente. Sin embargo, el árbitro debería tener cuidado de no dar vueltas alrededor de los jugadores hasta el límite de que pudiese suponer una distracción y hacer que el jugador se sintiese incómodo.

Estar en posición para ver cada golpe que se da ayudará al árbitro a determinar cuestiones de hecho, tal y como si el jugador ha movido la bola al preparar el golpe. Además, significa que el árbitro estará a mano si un jugador está jugando desde un lugar donde la Regla 13-2 puede entrar en juego, por ejemplo, si el jugador tiene que maniobrar a través de arbustos para dar un golpe a la bola. Aquí el árbitro debe determinar cuánto puede el jugador alterar lo que está en crecimiento, en el proceso de colocarse limpiamente (ver la Decisión 13-2/1). El árbitro puede guiar al jugador en sus acciones para asegurarse de que no infringe la Regla 13-2.

(d) En el Green

Al llegar al green, el árbitro debería seleccionar una posición desde la que sea capaz de observar el juego sin interferir a los espectadores.

Un árbitro debería estar en una posición tal que le permita observar que una bola que ha sido levantada se repone en el lugar correcto. Los problemas en esta materia suelen surgir más a menudo cuando un jugador ha tenido que mover su marcador de bola una o más cabezas de putter para que no interfiera con otros. El árbitro debería tomar nota en particular de esta acción y asegurarse de que el marcador se devuelve a su lugar correcto antes de que se reponga la bola.

Muchos árbitros con experiencia tienen métodos individuales de asegurarse de que observan la reposición del marcador en el lugar correcto. Por ejemplo, al observar que un jugador mueve su marcador a un lado una cabeza de putter, el árbitro puede sacar una

moneda de su bolsillo o quitarse el reloj y no ponérselo otra vez hasta que haya observado la reposición correcta. De esta forma, es raro que el árbitro olvide que el jugador ha movido el marcado a un sitio distinto de su posición original.



Un árbitro debería tratar de situarse de forma que le sea posible observar cada golpe.

El árbitro debe también observar que los jugadores no tocan su línea de putt, salvo en lo permitido en las Reglas. Cuando se para una bola en el borde del agujero, el árbitro puede tener que decidir, primero, si la bola está colgando del borde del agujero, y si es así, si el jugador ha usado los diez segundos permitidos bajo la Regla 16-2 para determinar si la bola está en reposo.

Una situación especialmente difícil que puede surgir en el green se refiere a la concesión de putts en el juego por hoyos. A veces un jugador puede fallar un putt para ganar un hoyo y, sin pensarlo, quitar su bola de las cercanías del agujero sin embocarla y sin existir concesión por parte del contrario. En estos casos, el árbitro debería tener claro si el putt ha sido concedido o no. Es aconsejable en el juego por hoyos que el árbitro pida a los jugadores que se aseguren de que las concesiones quedan claras. Esto puede ser una tarea adicional a acometer por el árbitro en el primer lugar de salida.

(e) En General

Como comentario más general, a veces un jugador puede ser descuidado en el cumplimiento de una Regla. Si no ha habido de hecho ninguna infracción, el árbitro debería advertir al jugador y así minimizar la posibilidad de que tenga que imponer una penalidad más tarde; esto se puede hacer cerciorándose de que el jugador está familiarizado con esa Regla en particular.



En cualquier situación en la que un jugador desee tomar alivio, el árbitro debería advertir al jugador de que no toque la bola hasta que haya decidido la mejor forma de actuar. Si es aplicable, el árbitro debería instruir al jugador para que establezca y marque su punto más cercano de alivio y el área de dropaje prescrito.

El árbitro no debería dejar al jugador simplemente porque ya haya determinado el área de dropaje prescrita. Debería permanecer en una posición tal que pueda ayudar al jugador si una bola dropada rueda a una posición que requiera ser vuelta a dropar, o si la bola dropada golpea al jugador o a su equipo. Al contrario, el jugador puede pensar que una bola que ha sido dropada y está en juego debería ser vuelta a dropar. El árbitro debería estar a mano para impedir que el jugador levante una bola que está en juego.

En ocasiones surgirán situaciones embarazosas. El árbitro debería ser firme y positivo, pero tomarse su tiempo. Siempre es bueno consultar el Libro de Reglas y puede ser de ayuda dejar que los jugadores lo lean. Al enfrentarse a un problema, suele ser de considerable ayuda averiguar las intenciones del jugador. Determinar esto puede ser también de mucha ayuda como rutina para abordar una acción cuestionable, por ejemplo, si el jugador parece probar la profundidad de la arena en un bunker, o tocar la línea de putt cuando no hay visibles impedimentos sueltos que retirar.

Además de las Reglas y las Reglas Locales, el árbitro debe familiarizarse con las Condiciones de la Competición, que pueden variar considerablemente en los distintos torneos. Se debería prestar especial atención a cualquier condición de Ritmo de Juego para permitir al árbitro actuar de acuerdo con el procedimiento prescrito, si es que hubiese de enfrentarse a juego lento.

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 en lo posible. El árbitro debería permanecer cerca de los jugadores en todo momento y estar disponible para responder preguntas.



Al colocarse en un sitio en el que la bola se espera que caiga, un observador puede determinar una cuestión de hecho que el árbitro, desde su posición cercana a los jugadores, no podría esperar decidir. Por ejemplo, siempre conviene saber antes de adelantarse si una bola está fuera de límites o por dónde ha cruzado por última vez el margen de un obstáculo de agua. Sólo un oficial de Reglas puede determinar esto adecuadamente. También es importante saber si una bola estaba todavía en movimiento cuando fue desviada 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, puede que el observador sepa el punto del que fue movida.

Cuando los jugadores están en dificultades en lados opuestos del hoyo, es deseable que el observador se posicione cerca de una de las bolas, si es posible, para que el juego de cada bola sea observado. 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, pedirles que estén alertas antes de que se jueguen golpes al green y vigilando una bola que ha caído entre el público. Muchas veces el observador está mejor situado que el árbitro para ayudar a los “marshalls” a controlar al público adecuadamente. En un partido o grupo con mucho público, la ayuda de un observador atento es inestimable para el árbitro.

4. Arbitrando un Área o Zona del Campo

Cuando un árbitro está observando el juego o por casualidad o por haber sido asignados a un sitio particular del campo, sus responsabilidades son diferentes de las de un árbitro que ha sido designado para acompañar a un grupo o partido.

En el juego por hoyos, salvo que un árbitro sea designado para acompañar a los jugadores a lo largo del partido, no tiene autoridad para intervenir en el partido para algo que no sea relativo a la Regla 1-3, 6-7 o 33-7. Es cuestión del contrario el decidir si desea hacer una reclamación (ver la Regla 2-5). La presencia del árbitro en el campo es únicamente para ayudar a los jugadores en caso de una reclamación.

En el juego por golpes la situación es distinta. Cada competidor tiene un interés directo en el juego de los demás competidores. Por lo tanto, cada árbitro tiene la responsabilidad de representar los intereses de todos los competidores. Por eso, el árbitro asignado a un área o zona del campo en particular debe actuar ante cualquier posible infracción de una Regla que pueda observar. Esto se puede hacer de forma inmediata preguntando al competidor sobre su procedimiento. También le llamarán para tomar decisiones en el campo.





Los miembros del Comité son asignados a partes del campo y el cometido del miembro del Comité puede variar dependiendo de la forma de juego.

CAPÍTULO 8 - OTROS TEMAS

1. Formulario De Inscripción

En la mayoría de los torneos tanto para aficionados como para profesionales, los participantes tienen que rellenar un formulario de inscripción. El Comité debería asegurarse que el formulario de inscripción no sea ambiguo en temas como elegibilidad, modalidad de la competición, fechas y fechas de práctica, cualquier condición que se aplique a la competición y la fecha de cierre de inscripción.

Además, es aconsejable que el Comité incluya advertencias reservándose el derecho a establecer o alterar las condiciones, aceptar o rechazar una inscripción en cualquier momento sin dar razones de su decisión y estableciendo que la decisión del Comité es final en todos los sentidos – ver el formulario de inscripción del Open Championship en el Apéndice A.

2. Restricciones en la Indumentaria

Si el Comité desea introducir restricciones en la indumentaria (por ejemplo, prohibiendo llevar pantalones cortos, vaqueros, etc.) durante una competición, estas restricciones deberían dejarse claras a los jugadores. Además, es importante aclarar si el código de vestimenta también se aplica a los caddies. Los jugadores y caddies deben ser advertidos de cualquier restricción bastante antes de la competición.

3. Tableros de Resultados

Dependiendo de la naturaleza de la competición, el Comité puede querer proporcionar un tablero de resultados con los resultados de la vuelta en el juego por golpes o los ganadores de cada vuelta en el juego por hoyos. Si es posible, el tablero de resultados debería estar situado cerca del green del 18, pero no en un lugar donde entre directamente en juego o distraiga a los jugadores antes de que entren en la oficina de recogida de tarjetas.

En los eventos aficionados y profesionales de alto nivel puede que haya tabla de líderes en el campo con el resultado hoyo por hoyo. Si este es el caso, se debería informar a los jugadores si se les pedirá a ellos o a sus caddies que proporcionen información sobre sus resultados al personal del tablero de resultados.

4. 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.

5. Índice de Golpes

El Comité debería hacer una lista para cada campo (Regla 33-4), llamada Índice de Golpes, dando el orden de los hoyos en los que se deberían dar los golpes de hándicap. El orden debería estar impreso en la tarjeta de resultados del Club.

Tradicionalmente no ha existido un principio básico para fijar el orden del Índice de Golpes. Algunos lo han basado en el juego por hoyos donde el índice de golpes 1 se asigna al hoyo en el que se necesitará por más probabilidad, mientras que otros lo han basado en el juego por golpes, adjudicando los hoyos en el orden en el que se considera más difícil conseguir el par. También los hay que simplemente se basan en una fórmula matemática y algunos separan el índice de Golpes para juego por hoyos y para juego por golpes.

Sin embargo, siempre se han tomado en consideración otros factores particulares. Los hoyos iniciales o finales no deberían tener asignados un índice de Golpes bajo. La razón es que si el juego terminase empatado y los jugadores tuviesen que seguir en el 19 y siguientes para determinar el ganador, un jugador que recibiese pocos golpes ganaría una ventaja injusta si recibiese golpes en el hoyo 19 y 20. De forma similar, si un Índice de Golpes bajo se asignase a un hoyo muy al final de la vuelta, un jugador que recibiese pocos golpes puede que no tuviese la oportunidad de usarlos, ya que el juego podría haber acabado para ese entonces. En general, por lo tanto, los Índices de Golpes 1 a 4 no deberían ser los hoyos 1, 2, 17 o 18, o en campos donde es posible que se comiencen los partidos por el hoyo 10, los hoyos 8, 9, 10 o 11.

El otro factor importante a tener en cuenta al fijar el orden del Índice de Golpes es que los golpes deberían estar equitativamente distribuidos en los 18 hoyos. Si el Índice de Golpes 1 está en los primeros 9 hoyos, el índice de Golpes 2 debería estar en los segundos 9 hoyos, y así sucesivamente.

6. Record del Campo

El término “record del campo” no está definido en las Reglas de Golf. Sin embargo, está generalmente aceptado que un resultado record debería ser reconocido como el “record del campo” oficial sólo si se ha hecho en una competición individual por golpes (excluyendo competiciones bogey, par y stableford) con los agujeros y las barras de salida en las posiciones adecuadas de campeonato o medal.

Se recomienda que no se reconozca como el “record del campo” oficial un resultado hecho con una Regla Local en vigor permitiendo colocar bola.

7. Posición de los Rastrillos



Los rastrillos se deberían colocar fuera del bunker en zonas donde sea menos probable que afecten al movimiento de la bola.

Tras sopesarlo, se cree que los rastrillos deberían colocarse fuera de los bunkers, sin embargo, para más información sobre dónde colocar los rastrillos, vea la Decisión Misc./2 en las Decisiones sobre las Reglas de Golf.

8. Grave Infracción de la 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 la etiqueta. Para unas directrices sobre lo que constituye una grave infracción de etiqueta, ver la Decisión 33-7/8 en las Decisiones sobre las Reglas de Golf.

9. Modificación de las Reglas para Jugadores Discapacitados:

Esta publicación contiene modificaciones permisibles de las Reglas de Golf para ser usadas por jugadores discapacitados y está disponible en el sitio web del R&A (www.randa.org). La publicación no pretende ser una revisión de las Reglas de Golf tal y como se aplican a jugadores con plenas capacidades, sino un intento de adaptar las Reglas de Golf a grupos de golfistas discapacitados para que puedan jugar en igualdad de condiciones con un jugador con plenas capacidades o con un jugador que tenga otro tipo de discapacidad.

Es importante recordar que las modificaciones de Reglas solo se aplican si las ha introducido el Comité a cargo de la competición. No se aplican automáticamente a una competición en la que participen jugadores discapacitados.

10. Presentación de Dudas sobre las Reglas de Golf:

Muchas preguntas sobre Reglas mandadas al Comité de Reglas de Golf del R&A han de ser devueltas sin responder porque los individuos las mandaron directamente. Conforme a la Regla 34-3, los puntos dudosos o en disputa pueden ser enviados al Comité de Reglas de Golf sólo a través de un representante debidamente autorizado del Comité responsable de la competición.

Se reciben una serie de preguntas de Clubs en países extranjeros afiliados al R&A. Mientras que esto es correcto bajo las Reglas, el Comité de Reglas de Golf preferiría que se mandasen directamente a la Agrupación o Asociación Nacional en primera instancia, quien sólo en caso de duda lo remitirá al R&A.

El Comité de Reglas de Golf continuará contestando directamente a las preguntas recibidas de Clubs y otros organismos del golf de Gran Bretaña e Irlanda.

APÉNDICE A – FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN DEL OPEN CHAMPIONSHIP



TURNBERRY

16, 17, 18 and 19 July 2009

International Final Qualifying – Africa – 3 & 4 February
Closing Date for Entries – 15 JANUARY 2009

International Final Qualifying – Australasia – 10 February
Closing Date for Entries – 22 JANUARY 2009

International Final Qualifying – Asia – 31 March & 1 April
Closing Date for Entries – 12 MARCH 2009

International Final Qualifying – America – 25 May
Closing Date for Entries – 7 MAY 2009

International Final Qualifying – Europe – 8 June
Closing Date for Entries – 21 MAY 2009

Closing Date for all other Entries – 28 MAY 2009



A. CONDITIONS

- (1) The 138th Open Championship will be decided by stroke play over four rounds of 18 holes in accordance with the Rules of Golf as approved by R&A Rules Limited and in accordance with the Local Rules approved by R&A Championships Limited.
- (2) In the event of a tie after four rounds, the winner will be decided by a play-off by stroke play over the 5th, 6th, 17th and 18th holes. The play-off will start as soon as practicable after the last players have finished their round.
The player with the lowest aggregate over the four extra holes will be declared the winner. If the players are still tied having played these four holes, a hole by hole play-off will be played immediately over the 18th hole only until a winner emerges. If the play-off involves more than 2 players, those other than the winner will be deemed to have tied for 2nd place regardless of their scores in the play-off.
- (3) The starting field will be 156 players. The 70 lowest scores over the first 36 holes and any tying for 70th place will qualify for the 3rd round on Saturday 18 July and the 4th round on Sunday 19 July.
- (4) In the event of play being either delayed or declared null and void for any round of the Championship, additional play will be at the discretion of the Championship Committee. Additional play will take place on Monday 20 July and exceptionally Tuesday 21 July.
- (5) R&A Championships Limited arranges publicity before and during the Championship in the Press and by live and recorded radio and television broadcasting and filming and on the Internet. Each competitor by entering the Championship and by agreeing to these terms and conditions assigns to R&A Championships Limited and its assignees and licensees the right in perpetuity throughout the world to make, use, exhibit and reproduce in any way now known or hereafter devised (and to authorise others to do so) for commercial and other purposes from time to time and at their discretion, motion pictures, still pictures, live taped or filmed television, sound recordings and any other reproductions of any description of the competitor made during or in connection with the Championship (including, without limitation, during practice and play) without compensation for the competitor or the heirs, successors, executors, administrators or assignees of the competitor. The competitor also assigns the right to use and reproduce the competitor's name, voice, likeness and biographical material in any way now known or hereafter devised by R&A Championships Limited for the purpose of promoting the Championship and any subsequent Open Championships, without compensation for the competitor or the heirs, successors, executors, administrators or assignees of the competitor including in circumstances where it may include the logo of a third party or of a sponsor or patron of the Championship or any subsequent Open Championship or any other activities undertaken by R&A Championships Limited. Competitors shall be responsible for ensuring that their caddies will assign to R&A Championships Limited and its successors and licensees equivalent rights in relation to the caddie. Notwithstanding the foregoing grant of rights, R&A Championships Limited and its assignees and licensees agree that, other than as permitted above, they will not authorise any company contractually associated with R&A Championships Limited to use the competitor's name, voice, likeness and biographical material in a way which constitutes the endorsement of a product or service, without first requiring such associated company to obtain the competitor's authorisation. Also, to comply with certain contractual limitations relating to advertising on television, competitors assent that they or their caddies may not, without the prior approval of R&A Championships Limited, display any commercial identification on clothing or equipment other than that customarily affixed to and of the normal size and in the normal position on any such clothing or equipment.
- (6) Competitors shall at all times be liable for the actions of their caddies and shall ensure that the caddies comply with the Conditions as they apply to the competitors. Competitors shall ensure that their caddies wear clothing of a type appropriate to The Open Championship and, in particular, caddies shall be required to wear an Open Championship over-garment or bib of a type and design as shall be supplied by the Championship Committee. Caddies will be required to wear such an over-garment or bib during official practice rounds and during the Championship. Competitors' caddies may not wear headgear, visors or any other items of clothing which displays a logo other than the official Open Championship logo unless such logo represents a contract to which the competitor was bound at the commencing date of the Championship or an existing contract to which the caddie was bound as at 1 February 2009.
- (7) All competitors gaining entry to The Open Championship itself are subject to the provisions of the PGA European Tour's Anti-Doping Policy in force at the date of the Championship. Details of the Policy, and the Prohibited Substances and Prohibited Methods, are available from R&A Championships Ltd. Competitors who are taking medication and in doubt as to their clinical status should seek advice from R&A Championships Ltd. not later than 21 days before the start of the Championship.
- (8) A copy of the full pace of play conditions will be posted at each Championship venue and will be available on request.
- (9) The specimen conditions in the Rules of Golf are in effect as regards Driving Clubs, Conforming Golf Balls, One Ball Condition and Time of Starting.
- (10) Competitors must walk at all times during a stipulated round unless permitted to ride by the Championship Committee.
- (11) The Championship Committee reserves the right to amend the Championship conditions and the decision of the Committee will, in all matters, be final.
- (12) These terms and conditions shall be governed by and interpreted in accordance with the law of Scotland.

LOCAL FINAL QUALIFYING (LFQ)

- (8) Separate LFQ of 36 holes each will be played by stroke play on Monday 6 and Tuesday 7 July 2009 at Glasgow (Gales), Kilmarnock (Barassie) and Western Gales.
- (9) For LFQ, the field will be divided evenly between the designated courses. 12 places will be reserved from LFQ for the Championship and these will also be so divided. Any competitor who has qualified through LFQ is deemed an Exempt Player.
- (10) Ties for last places in each competition will be decided by hole by hole play-off as soon as practicable after the last players have finished play.
- (11) In the event of play being either delayed or declared null and void for either round of any LFQ, additional play will be at the discretion of the Championship Committee.

REGIONAL QUALIFYING (RQ)

- (12) To determine qualifiers to LFQ, separate RQ of 18 holes each will be played by stroke play on Wednesday 24 June 2009 at Abridge, Alwoodley, Berwick-upon-Tweed (Goswick), Coventry, Effingham, Enville, Ferndown, Gog Magog, Lindrick, Mere, Musselburgh, Old Fold Manor, Plesington, Rochester & Cobham Park, Royal Ashdown Forest and Royal Dublin. If the entry exceeds the number that can be accommodated at these courses, additional courses may be added. It may not be possible to allocate all entrants to their preferred courses.
- (13) Entrants must intimate on their entry form which RQ courses they wish to play. If the field of any of these competitions does not exceed 40 that particular competition may be cancelled and the entrants concerned required to play in another RQ. After allowing for players who fulfil the conditions under section E, the number of qualifying places available in LFQ will be determined by the size of each field.
- (14) Ties for last places in each competition will be decided by hole by hole play-off as soon as practicable after the last players finish their round.
- (15) Irrespective of play-off places, see B(14), reserve places in case of subsequent withdrawals from LFQ will be decided by a card countback, if necessary, from each RQ competition. The card countback will use the second 9 holes or 6 or 3 or 2 or 1 hole and, if a tie still arises, the last 6 or 3 or 2 or 1 hole of the first 9 holes and, if a tie still arises, by the drawing of lots.
- (16) In the event of play being incomplete or declared null and void on Wednesday 24 June, the competition will continue or take place on Thursday 25 June at the same venue and at the same starting times. In the event of play being declared null and void on Thursday 25 June, the competition will be cancelled and entrance fees refunded in full. No competitors will go forward from that competition to LFQ.

C. ENTRIES

- (1) Entry into RQ will be accepted from any male professional golfer; from a male amateur golfer whose playing handicap does not exceed SCRATCH and from any female golfer in
 - (i) The top 5 and ties in the 2009 Kraft Nabisco Championship.
 - (ii) The top 5 and ties in the 2009 McDonald's LPGA Championship. Blank entries into RQ will be made for this category.
 - (iii) The top 5 and ties in the 2008 US Women's Open Championship.
 - (iv) The top 5 and ties in the 2008 RICOH Women's British Open Championship.
- (2) Entry into IFQ, LFQ or The Open will be accepted from any golfer who fulfils the conditions in section D, section E or section F respectively.
- (3) Amateur entrants from Great Britain & Ireland shall be under the current CONGU handicapping scheme or, from outside Great Britain & Ireland, under the handicapping scheme adopted by the recognised authority controlling golf in the country from which they enter.
- (4) Amateur entrants from Great Britain & Ireland must enter through the Secretary of their Home Club. Amateur entrants from the USA shall enter through their home State Association. Other amateur entrants from outside Great Britain & Ireland shall enter through the Secretary of the recognised authority controlling golf in the country from which they enter.
- (5) Entries to IFQ must be received by the Entries Department no later than the respective closing date for entries. All other entries must be received by the Entries Department no later than Thursday 28 May 2009.
- (6) Entries shall be accepted by the Entries Department only if the entry form is fully completed and signed by the entrant.
- (7) Entrance fees will not be refunded unless intimation of withdrawal is received before the respective closing date for entries. A service charge of £20 will be deducted from all refunds.
- (8) The Championship Committee may require independent certified evidence of the playing ability of entrants.
- (9) All entries will be subject to the approval of the Championship Committee which reserves the right to accept or refuse, or having accepted, subsequently reject any entry without giving reason for its decision.
- (10) The Championship Committee reserves the right to disqualify any competitor making a false statement on his entry form.

D. ENTRY AT INTERNATIONAL FINAL QUALIFYING STAGE is open to:

- (1) Past Open Champions.
- (2) Any player with OWGR pointage at date of entry. A place in the starting field of IFQ will be subject to OWGR ranking on the closing date.
- (3) Anyone who played in the 2008 Open Championship at Royal Birkdale.

E. ENTRY AT LOCAL FINAL QUALIFYING STAGE is open to:

- (1) Past Open Champions.
- (2) Any player with OWGR pointage at date of entry who has not been accepted into the starting field of any 2009 IFQ or has not entered IFQ.
- (3) Anyone who played in the 2008 Open Championship at Royal Birkdale.
- (4) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 PGA Glenmuir Club Professional Championship.
- (5) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 PGA of America Club Professional Championship.
- (6) Past playing members of Ryder and Presidents Cup teams.
- (7) Playing members of the 5 leading teams and ties in the 2008 Eisenhower Trophy.
- (8) The Amateur Champions 2004-2008.
- (9) The US Amateur Champions 2003-2007.
- (10) The European Amateur Champions 2003-2007.
- (11) The 2008 English, Scottish and Welsh Amateur Champions.
- (12) The Irish Amateur Champion. Blank entry will be made on behalf of the 2009 Champion.
- (13) The runner-up in each of the 2009 Amateur Championship, for whom a blank entry will be made, the 2008 US Amateur Championship and the 2008 European Amateur Championship.
A tie in the European Amateur Championship will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round.
- (14) The leading 10 R&A World Amateur Golf Ranked entrants, not otherwise exempt, as at WAGR Week 22.
E(7) to E(14) are only applicable if the entrant concerned is still an amateur on 7 July 2008.

F. PLAYERS EXEMPT FROM REGIONAL, LOCAL FINAL AND INTERNATIONAL FINAL QUALIFYING

- (1) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 Open Championship at Royal Birkdale.
 - (2) Past Open Champions born between 17 July 1943 and 19 July 1948.
 - (3) Past Open Champions aged 60 or under on 19 July 2009.
 - (4) The Open Champions for 1999-2008.
 - (5) The first 50 players on the OWGR for Week 21, 2009, intended publication date Monday 25 May 2009.
 - (6) First 30 in the final European Tour Order of Merit for 2008.
 - (7) The BMW PGA Championship winners for 2007-2009.
 - (8) First 3 and anyone tying for 3rd place, not otherwise exempt, in the top 20 of the Race to Dubai for 2009 on completion of the 2009 BMW PGA Championship.
 - (9) First 2 European Tour members and any European Tour members tying for 2nd place, not otherwise exempt, in a cumulative money list taken from all official PGA European Tour events from OWGR Week 19 up to and including the BMW International and including The US Open. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (10) The leading player, not otherwise exempt, in the first 5 and ties of each of the 2009 Open de France ALSTOM and the 2009 Barclays Scottish Open. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (11) The US Open Champions for 2005-2009. Blank entry will be made on behalf of the 2009 Champion.
 - (12) The US Masters Champions for 2005-2009.
 - (13) The US PGA Champions for 2004-2008.
 - (14) The PLAYERS Champions for 2007-2009.
 - (15) The leading 30 qualifiers for the 2008 TOUR CHAMPIONSHIP.
 - (16) First 3 and anyone tying for 3rd place, not exempt having applied F(5), in the top 20 of the PGA TOUR FedExCup Points List for 2009 on completion of the HP Byron Nelson Championship.
 - (17) First 2 USPGA TOUR members and any USPGA TOUR members tying for 2nd place, not exempt, in a cumulative money list taken from the USPGA TOUR PLAYERS Championship and the five USPGA TOUR events leading up to and including the 2009 AT&T National. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (18) The leading player, not exempt having applied F(17) above, in the first 5 and ties of each of the 2009 AT&T National and the 2009 John Deere Classic. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (19) Playing members of the 2008 Ryder Cup teams.
 - (20) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Asian Tour for 2008.
 - (21) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Tour of Australasia for 2008.
 - (22) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Southern Africa PGA Sunshine Tour for 2008.
 - (23) The Japan Open Champion for 2008.
 - (24) First 2 and anyone tying for 2nd place, not exempt, on the Official Money List of the Japan Golf Tour for 2008.
 - (25) The leading 4 players, not exempt, in the 2009 Mizuno Open Yomiuri Classic. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (26) First 2 and anyone tying for 2nd place, not exempt having applied F(25) above, in a cumulative money list taken from all official 2009 Japan Golf Tour events up to and including the 2009 Mizuno Open Yomiuri Classic. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (27) The Senior Open Champion for 2008.
 - (28) The Amateur Champion for 2009. Blank entry will be made on behalf of the champion.
 - (29) The US Amateur Champion for 2008.
 - (30) The European Amateur Champion for 2008.
- F(28) to F(30) are only applicable if the entrant concerned is still an amateur on 16 July 2009.

E. ENTRY AT LOCAL FINAL QUALIFYING STAGE is open to:

- (1) Past Open Champions.
- (2) Any player with OWGR pointage at date of entry who has not been accepted into the starting field of any 2009 IFQ or has not entered IFQ.
- (3) Anyone who played in the 2008 Open Championship at Royal Birkdale.
- (4) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 PGA Glenmuir Club Professional Championship.
- (5) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 PGA of America Club Professional Championship.
- (6) Past playing members of Ryder and Presidents Cup teams.
- (7) Playing members of the 5 leading teams and ties in the 2008 Eisenhower Trophy.
- (8) The Amateur Champions 2004-2008.
- (9) The US Amateur Champions 2003-2007.
- (10) The European Amateur Champions 2003-2007.
- (11) The 2008 English, Scottish and Welsh Amateur Champions.
- (12) The Irish Amateur Champion. Blank entry will be made on behalf of the 2009 Champion.
- (13) The runner-up in each of the 2009 Amateur Championship, for whom a blank entry will be made, the 2008 US Amateur Championship and the 2008 European Amateur Championship.
A tie in the European Amateur Championship will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round.
- (14) The leading 10 R&A World Amateur Golf Ranked entrants, not otherwise exempt, as at WAGR Week 22.
E(7) to E(14) are only applicable if the entrant concerned is still an amateur on 7 July 2008.

F. PLAYERS EXEMPT FROM REGIONAL, LOCAL FINAL AND INTERNATIONAL FINAL QUALIFYING

- (1) First 10 and anyone tying for 10th place in the 2008 Open Championship at Royal Birkdale.
 - (2) Past Open Champions born between 17 July 1943 and 19 July 1948.
 - (3) Past Open Champions aged 60 or under on 19 July 2009.
 - (4) The Open Champions for 1999-2008.
 - (5) The first 50 players on the OWGR for Week 21, 2009, intended publication date Monday 25 May 2009.
 - (6) First 30 in the final European Tour Order of Merit for 2008.
 - (7) The BMW PGA Championship winners for 2007-2009.
 - (8) First 3 and anyone tying for 3rd place, not otherwise exempt, in the top 20 of the Race to Dubai for 2009 on completion of the 2009 BMW PGA Championship.
 - (9) First 2 European Tour members and any European Tour members tying for 2nd place, not otherwise exempt, in a cumulative money list taken from all official PGA European Tour events from OWGR Week 19 up to and including the BMW International and including The US Open. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (10) The leading player, not otherwise exempt, in the first 5 and ties of each of the 2009 Open de France ALSTOM and the 2009 Barclays Scottish Open. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (11) The US Open Champions for 2005-2009. Blank entry will be made on behalf of the 2009 Champion.
 - (12) The US Masters Champions for 2005-2009.
 - (13) The US PGA Champions for 2004-2008.
 - (14) The PLAYERS Champions for 2007-2009.
 - (15) The leading 30 qualifiers for the 2008 TOUR CHAMPIONSHIP.
 - (16) First 3 and anyone tying for 3rd place, not exempt having applied F(5), in the top 20 of the PGA TOUR FedExCup Points List for 2009 on completion of the HP Byron Nelson Championship.
 - (17) First 2 USPGA TOUR members and any USPGA TOUR members tying for 2nd place, not exempt, in a cumulative money list taken from the USPGA TOUR PLAYERS Championship and the five USPGA TOUR events leading up to and including the 2009 AT&T National. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (18) The leading player, not exempt having applied F(17) above, in the first 5 and ties of each of the 2009 AT&T National and the 2009 John Deere Classic. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (19) Playing members of the 2008 Ryder Cup teams.
 - (20) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Asian Tour for 2008.
 - (21) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Tour of Australasia for 2008.
 - (22) First and anyone tying for 1st place on the Order of Merit of the Southern Africa PGA Sunshine Tour for 2008.
 - (23) The Japan Open Champion for 2008.
 - (24) First 2 and anyone tying for 2nd place, not exempt, on the Official Money List of the Japan Golf Tour for 2008.
 - (25) The leading 4 players, not exempt, in the 2009 Mizuno Open Yomiuri Classic. Ties will be decided by the better final round score and, if still tied, by the better third round score and then by the better second round score. If still tied, a hole by hole card play-off will take place starting at the 18th hole of the final round. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (26) First 2 and anyone tying for 2nd place, not exempt having applied F(25) above, in a cumulative money list taken from all official 2009 Japan Golf Tour events up to and including the 2009 Mizuno Open Yomiuri Classic. Blank entries will be made on behalf of players qualifying in this category.
 - (27) The Senior Open Champion for 2008.
 - (28) The Amateur Champion for 2009. Blank entry will be made on behalf of the champion.
 - (29) The US Amateur Champion for 2008.
 - (30) The European Amateur Champion for 2008.
- F(28) to F(30) are only applicable if the entrant concerned is still an amateur on 16 July 2009.

G. THE STARTING FIELD

In the event of an exempt player withdrawing from the Championship or further places becoming available in the starting field after close of entries, these places will be allocated in ranking order of entrants from OWGR at the time that intimation of withdrawal is received or further places are made available by the Championship Committee. Any withdrawals following issue of OWGR Week 27 will be taken in ranking order from OWGR Week 27. A player who withdraws after the relevant closing date or fails to compete at IFQ, LFQ or RQ will not be considered an entrant under this condition.

If a player, having entered, withdraws or otherwise fails to play in any round of any qualifying event, without satisfactory explanation, the Committee reserves the right to not accept an entry into The Open from that player in any subsequent year or years.

H. REGISTRATION

IFQ AND LFQ

Competitors must register at the course where they are playing by 12 noon BST on the day prior to the start of the competition. If unable to register in person, competitors may indicate their time of arrival and address for the duration of the competition to the Committee at the venue at which they are playing by telephone or fax to be received before 12 noon BST on the day prior to the start of the competition. The Committee must receive telephone calls personally. A competitor's place may be forfeited if contact has not been made by the stipulated time.

THE OPEN

Competitors must register at Turnberry between 9am BST on Sunday 12 July and 6pm BST on Tuesday 14 July 2009. If unable to register in person, a competitor may indicate his time of arrival and address for the duration of the Championship by telephone or fax to be received before 6pm BST on Tuesday 14 July. Telephone calls must be received at the Championship Office. A competitor's place may be forfeited if contact has not been made by the stipulated time.

I. PRIZES

The winner will be the Champion Golfer of the year and will receive the Championship Trophy, which will be held for that year, and the Championship Gold Medal. The trophy shall be returned in time for the following Championship to an address to be ordered by the Chief Executive but the winner will receive a replica for retention. The runner(s)-up will receive a Silver Salver. The leading amateur in the Championship, unless the winner, will receive a Silver Medal on completion of 72 holes. Other amateurs who complete 72 holes will each receive a Bronze Medal.

Prize money shall be allocated to professional golfers. Players who are disqualified or withdraw from the Championship at any stage or for any reason shall forfeit all prize money. The Championship Committee at its total discretion may waive or otherwise amend this condition. If an amateur golfer wins any qualifying competition, he will receive a memento after the Championship.

THE OPEN

If more than 70 professional golfers qualify for the final two rounds, additional prize money will be added.

IFQ

In each competition, prize money will be allocated to the first four places.

LFQ

In each competition, prize money will be allocated to the first four places.

RQ

In each competition, prize money will be allocated to the first three places.

PETER DAWSON Chief Executive
MICHAEL BROWN Chairman

INTERNATIONAL FINAL QUALIFYING VENUES

- 1 **AFRICA**
Royal Durban, South Africa
- 2 **AMERICA**
Gleneagles, Dallas, Texas, USA
- 3 **ASIA**
Sentosa, Singapore
- 4 **AUSTRALASIA**
Kingston Heath, Melbourne, Australia
- 5 **EUROPE**
Sunningdale, Berkshire, England



REGIONAL QUALIFYING VENUES

LOCAL FINAL QUALIFYING VENUES

- 1 Glasgow (Gailes)
- 2 Kilmarnock (Barassie)
- 3 Western Gailes



- | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|--|--|--|--|--|---|--|---|--|--|
| 1 Abridge
Egging Lane
Sugford Toney
Essex RM4 8BT
Tel: 01708 688396 | 2 Abwoodley
Wigton Lane
Abwoodley
Leeds LS7 8SA
Tel: 01132 488680 | 3 Berwick-upon-Tweed (Goswick)
Goswick
Berwick-upon-Tweed
Northumberland
TD15 2SW
Tel: 01289 387234 | 4 Caventry
St Martin Road
Fountain Park
Caventry
CV9 4JL
Tel: 02476 414132 | 5 Effingham
Golfers Road
Effingham
Surrey KT24 5PZ
Tel: 01872 452209 | 6 Erville
Highgate Common,
Erville, Stourbridge
Staffordshire CV7 5BN
Tel: 01894 872074 | 7 Ferndown
119 Golf Links Road
Ferndown
Dorset BH22 8BJ
Tel: 01202 874602 | 8 Gog Magog
Shefford Common
Cambridge
Cambridgeshire CB22 3AS
Tel: 08223 247624 | 9 Lindrick
Lindrick Common
Warkop
Northamptonshire
NN4 8BH
Tel: 01909 475342 | 10 Mere
Charter Road
Mere
Krusford
Wiltshire W16 6LJ
Tel: 01545 810855 | 11 Musselburgh
Manktonhill
Musselburgh
East Lothian EH21 4SA
Tel: 0131 645 2005 | 12 Old Fold Manor
Old Fold Lane
Hudby Green
Barnes
Hertfordshire EN5 4QN
Tel: 0208 440 9145 | 13 Pleasington
Pleasington, Blackburn
Lancashire BB2 5JF
Tel: 01254 202177 | 14 Rochester & Cobham Park
Park Rd, by Rochester
Kent ME2 3UL
Tel: 01474 823488 | 15 Royal Ashdown Forest
Chapel Lane, Forest Row
East Sussex TN38 5LR
Tel: 01342 822247 | 16 Royal Dublin
North Bull Island
Nature Reserve
Dollymount
Dublin 3
Ireland
Tel: 00 353 1 833 6344 |
|--|--|---|--|---|--|--|--|--|--|--|---|--|---|--|--|

THE OPEN

www.opengolf.com



APÉNDICE B – HORARIOS DE SALIDAS POR DOS TEES

Tusker Kenya Open 2009 Draw for Round 1 and 2



Round 1			Round 2			Name	Country	Attachment
Game	Time	Tee	Game	Time	Tee			
1	06:30	1	40	11:30	10	Simon THORNTON James MORRISON Dismas INDIZA	IRL ENG KEN	Royal Co Down GC St Georges Hill
2	06:40	1	41	11:40	10	Nick BRENNAN Carl SUNESON David ODHIAMBO	ZAM ESP KEN	
3	06:50	1	42	11:50	10	Julien GUERRIER Rob HARRIS Garry HOUSTON	FRA ENG WAL	Golf du Vandremie Blankney GC Principal Group
4	07:00	1	43	12:00	10	Robert COLES Mark F HAASTRUP Olivier DAVID	ENG DEN FRA	Aspect Hoersholm GK Golf du Vaudreuil
5	07:10	1	44	12:10	10	Roland STEINER Martin ROMINGER Louis MOOLMAN	AUT SUI RSA	Fontana GC Samedan GC Gardener Ross G&C Estate
6	07:20	1	45	12:20	10	Greig HUTCHEON John KAGIRI Richard MCEVOY	SCO KEN ENG	Peterculter Thorpe Hall GC
7	07:30	1	46	12:30	10	George COETZEE Richard AINLEY Yassin SALEH	RSA KEN TZA	Pretoria CC
8	07:40	1	47	12:40	10	Thomas FEYRSINGER Julien QUESNE Nicholas ROKONE	AUT FRA KEN	Fourqueux
9	07:50	1	48	12:50	10	James HEATH Steven JEPPESEN Matthew MILLS	ENG SWE ENG	Barseback G&CC Wertworth
10	08:00	1	49	13:00	10	Marcus HIGLEY Noel FOX Lloyd KENNEDY	ENG IRL ENG	Yeovil GC MMI Chelmsford Golf Club
11	08:10	1	50	13:10	10	Javier COLOMO Alan WAGNER Louis DE JAGER	ESP ARG RSA	Crow Legacy Company Gardener Ross G&C Estate
12	08:20	1	51	13:20	10	Johan WAHLQVIST Jamie LITTLE Alan MURRAY	SWE ENG IRL	Barseback G&CC Bridle Insurance Brokers Team Ireland
13	08:30	1	52	13:30	10	Nicolas VANHOOTEGEM Ganive GIDDIE (AM) Julien CLÉMENT	BEL KEN SUI	Royal Waterloo GC Sigona GC Payane GC

Tusker Kenya Open 2009
Draw for Round 1 and 2



Round 1

Round 2

Game	Time	Tee	Game	Time	Tee	Name	Country	Attachment
14	06:30	10	27	11:30	1	Gary BOYD Christopher WILLIAMS Neil CHEETHAM	ENG RSA ENG	Cherwell Edge Modderfontein GC Lees Hall GC
15	06:40	10	28	11:40	1	Gerald GRESSE Andrew MCARTHUR Trevor FISHER JNR	BEL SCO RSA	Royal Golf Club du Sart Tilman Modderfontein GC
16	06:50	10	29	11:50	1	Leif WESTERBERG Andreas HÖGBERG Oscar FLOREN	SWE SWE SWE	Sollentuna GK ÅIK Öjrad GK
17	07:00	10	30	12:00	1	Rodolfo GONZALEZ Gustavo ROJAS Tim DYKES	ARG ARG WAL	TPG Tour Wrexham GC
18	07:10	10	31	12:10	1	Raphaël DE SOUSA Kopan TIMBE Dennis KÜPPER	SUI KEN GER	
19	07:20	10	32	12:20	1	Ken ABUTO Simon NGIGI Jacob OKELLO	KEN KEN KEN	The Golf Park
20	07:30	10	33	12:30	1	Pablo DEL GROSSO Rikard KARLBERG Charles-Édouard RUSSO	ARG SWE FRA	ÅIF GK Lacoste
21	07:40	10	34	12:40	1	Julien GRILLON David WAKHU Benjamin ALVARADO	FRA KEN CHI	Club de Polo San Cristóbal
22	07:50	10	35	12:50	1	Matthew CORT David GRIFFITHS Nicolas MEITINGER	ENG ENG GER	Sea Island Avantarde Consulting GmbH
23	08:00	10	36	13:00	1	Kyron SULLIVAN Oliver SUHR Ben EVANS	WAL DEN ENG	Vale Hoteloom Rungsted GK
24	08:10	10	37	13:10	1	Gboyega OYE BANI Matthew G GRIFFITHS Ajay SHAH	NGR WAL KEN	Oakdale GC Great Rift Valley Golf Resort
25	08:20	10	38	13:20	1	Andrew WILLEY Gareth SHAW Martin WIEGELE	ENG NIR AUT	Tiny Dog Records Lurgan GC GC Erzherzog Johann
26	08:30	10	39	13:30	1	Christophe BRAZILLIER Ally MELLOR Anthony GRENIER	FRA ENG FRA	Shanlin & Sandown GC Molins

Tusker Kenya Open 2009
Draw for Round 1 and 2



Round 1

Round 2

Game	Time	Tee	Game	Time	Tee	Name	Country	Attachment
27	11:30	1	14	06:30	10	Riz CHARANIA Amos KAMYA Liam BOND	KEN UGA WAL	Markitt St Pierre
28	11:40	1	15	06:40	10	J�rome FORESTIER Jan-Are LARSEN Sion EBEBB	FRA NOR WAL	Milagard GC Vale of Glamorgan GC
29	11:50	1	16	06:50	10	James LORUM Gemid AYELLA Chris GANE	KEN UGA ENG	Sundridge Park GC
30	12:00	1	17	07:00	10	Kasper Linnet JORGENSEN Mark TULLO Robert D STEELE	DEN CHI ENG	Kikkedal GK Marbella CC Kirkworth GC
31	12:10	1	18	07:10	10	Stefan ANDERSEN (AM) Tom WHITEHOUSE Andrew MARSHALL	KEN ENG ENG	The Bally
32	12:20	1	19	07:20	10	Ryan CAIRNS Charan THE THY Anil Ashok SHAH	ZIM KEN KEN	Stellenbosch GC Royal Nairobi
33	12:30	1	20	07:30	10	Sebastian L SAAVEDRA Dale MARMION Richard TREIS	ARG ENG GER	Club de Golf Corol Pringis Eaton GC
34	12:40	1	21	07:40	10	Hardeep THE THY Peter NJIRU Hassan KADIO	KEN KEN TZA	
35	12:50	1	22	07:50	10	Andrew ODOH Michael McGLEADY Simon ROBINSON	RSA IRL ENG	McCarridge Duffy The Wryland Club
36	13:00	1	23	08:00	10	Johan AXGREN Chris RUSSELL Michele REALE	SWE ENG ITA	Ojared GK RAW Golf Course Design
37	13:10	1	24	08:10	10	Edoardo MOLINARI Fran�ois CALMELS Tiago CRUZ	ITA FRA POR	Royal Park Golf Bussy St Georges Ooariko Millennium
38	13:20	1	25	08:20	10	Gregory MOLteni George MURRAY Ricardo SANTOS	ITA SCO POR	Villa D'Este Ooariko Victoria GC
39	13:30	1	26	08:30	10	Adam GEE Lloyd SALTMAN Alessio BRUSCHI	ENG SCO ITA	The Wilky Aigon Golf Club Le Pavoniere

Tusker Kenya Open 2009
Draw for Round 1 and 2



Round 1

Round 2

Game	Time	Tee	Game	Time	Tee	Name	Country	Attachment
40	11:30	10	1	06:30	1	Lee S JAMES	ENG	The Golf Club of Georgia
						Sam WALKER	ENG	
						Jean-Nicolas BILLOT	FRA	Lyon Salvagny Golf Club
41	11:40	10	2	06:40	1	Soren BJUL	DEN	Sinjarum GC
						Johan SKÖLD	SWE	Broksta GK
						Anders Schmidt HANSEN	DEN	Juokimäe GC
42	11:50	10	3	06:50	1	André CRUSE	RSA	CC Johannesburg
						Mark J SMITH	MAW	
						Ben MASON	ENG	Cockridge Hall GC
43	12:00	10	4	07:00	1	Peter GUSTAFSSON	SWE	FUTUREWORKS
						Tyrone FERREIRA	RSA	Reading CC
						Lars BROVOLD	NOR	Orsoy
44	12:10	10	5	07:10	1	Max KRAMER	GER	
						Patrick NIEDERDRENK	GER	GC Am Alten Fluss
						Greg SNOW (AM)	KEN	
45	12:20	10	6	07:20	1	Peter O'KEEFE	IRL	Douglas GC
						Merrick BREMNER	RSA	Cullinan GC
						Ali KIMANI	KEN	
46	12:30	10	7	07:30	1	Mark PILKINGTON	WAL	
						Grant JACKSON	ENG	Garforth GC
						David HEWAN	RSA	CC Johannesburg
47	12:40	10	8	07:40	1	Kelvin PHIRI	ZAM	
						Patrick MWENDAPOLE	ZAM	
						Michiel BOTHMA	RSA	Woodhill CC
48	12:50	10	9	07:50	1	TC CHARAMBA	ZIM	Chapman GC
						Jamie MCLEARY	SCO	Manistee Dalmahoy Hotel & CC
						Bradford VAUGHAN	RSA	Smart/Cutter & Buck
49	13:00	10	10	08:00	1	Andrew BUTTERFIELD	ENG	Sundridge Park GC
						Michael CURTIS	ZIM	Chapman GC
						Adrien BERNADET	FRA	Racing Club de France
50	13:10	10	11	08:10	1	James RUTH	ENG	Tavistock GC
						Vincent BYAMUKAMA (AM)	UGA	
						Victor RIJ	FRA	Saint Nom & Betsche
51	13:20	10	12	08:20	1	Benjamin MIARKA	GER	
						Daniel FROREICH	GER	GC Jakobsberg
						Peter WHITEFORD	SCO	Willington
52	13:30	10	13	08:30	1	Eric RAMSAY	SCO	Carnoustie GC
						Iain PYMAN	ENG	Bonilba Golf Resort & Spa
						Kalle BRINK	SWE	Vasatorp GK

APÉNDICE C – REGLAS LOCALES

REGLAS LOCALES

Las siguientes Reglas Locales, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que publique el R&A en el campo de golf, se aplicarán a todos los Campeonatos y Matches Internacionales administrados por el R&A.

1. Fuera de Límites (Regla 27-1)

- (a) Más allá de cualquier muro, valla o línea de estacas blancas que definan el límite del campo.
- (b) Sobre o más allá de cualquier línea blanca que defina el límite del campo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.
- (c) En o más allá de cualquier zanja que defina el límite del campo.

Nota: Cuando el fuera de límites está definido por estacas blancas o postes de valla (excluyendo los soportes en ángulo), la línea que une los puntos interiores más cercanos a nivel del suelo de tales estacas o postes define el límite. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de dicha línea.

2. Obstáculos de Agua (incluyendo Obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26)

Los obstáculos de agua están definidos con estacas amarillas o líneas amarillas. Los obstáculos de agua lateral están definidos con estacas rojas o líneas rojas.

Nota: Zonas de Dropaje para Obstáculos de Agua:

Cuando haya zonas de dropaje para obstáculos de agua, se puede jugar una bola bajo la Regla 26 o se puede dropar una bola en la zona de dropaje más cercana a donde la bola original cruzó por última vez el margen del obstáculo bajo la penalidad de un golpe.

Para lo previsto en relación a dropar o volver a dropar una bola en una zona de dropaje, vea la Nota en las páginas ... de las Reglas de Golf.

3. Terreno en Reparación (Regla 25-1)

- (a) Cualquier área rodeada por una línea blanca.
- (b) Cualquier área de suelo dañado (por ejemplo causado por el movimiento del público o de vehículos) que sea considerado por un oficial de Reglas como anormal.
- (c) Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba
- (d) Drenajes franceses (zanjas de drenaje cubiertas de grava).
- (e) Juntas de tepes; la Regla Local espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver la página ...

- (f) Se dispone de alivio por la interferencia en el reposo de la bola o en el área de swing pretendido de las marcas de pintura de distancia situadas en cualquier área segada a ras en el recorrido.

4. Obstrucciones Inamovibles (Regla 24-2)

- (a) Las áreas con líneas blancas unidas a cualquier área definido como obstrucción inamovible se consideran como parte de la obstrucción y no como terreno en reparación.
- (b) Las áreas de jardines ornamentales rodeadas de una obstrucción son parte de la obstrucción.
- (c) Las esteras afianzadas y las rampas de cables plásticas que cubren cables son obstrucciones inamovibles.

5. Partes Integrantes del Campo

- (a) Cualquier cable o cartel publicitario fuertemente adherido a un objeto que defina el límite del campo.
- (b) Alambres, cables, envolturas u otros objetos que estén fuertemente adheridos a árboles u otros objetos permanentes.
- (c) Muros de contención artificiales y pilotes cuando estén dentro de los obstáculos de agua.

6. Piedras en Bunkers

Las piedras en bunkers son obstrucciones movibles (se aplica la Regla 24-1).

7. Tapones de hierba en los greens

En cualquier green, los tapones de hierba de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que las antiguas tapas de agujeros y pueden ser reparados conforme a la Regla 16-1c.

8. Taludes de Bunkers

El talud del bunker que consista en tepes apilados se considera que no está “segado a ras” (Regla 25-2).

9. Obstrucciones Temporales Inamovibles

La Regla Local espécimen de las Reglas de Golf, con las adiciones o modificaciones publicadas por el R&A en las Reglas Locales adicionales, está en vigor – ver las páginas ...

10. Líneas Eléctricas Temporales o Cables

La Regla Local espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver las páginas ...

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

Match Play – Pérdida del hoyo; Stroke Play – Dos golpes

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes Condiciones, junto con cualquier añadido o modificación publicado por el R&A en el formulario de inscripción correspondiente o en el campo de golf, se aplicarán bajo la Regla 33-1 a todos los Campeonatos y Matches Internacionales administrados por el R&A.

1. Elegibilidad

Los jugadores han de cumplir los requisitos de elegibilidad establecidos en el formulario de inscripción del Campeonato específico.

2. Lista de Cabezas de Driver Conformes

La Condición espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver páginas ...

Nota: Una lista actualizada de Cabezas de Driver Conformes está disponible en el sitio web de R&A (www.randa.org).

3. Lista de Bolas Homologadas

La Condición espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver páginas ...

Nota: Una lista actualizada de Bolas Homologadas está disponible en el sitio web de R&A (www.randa.org).

4. Horario de Salida (Nota de la Regla 6-3)

La Condición espécimen (esto es, la condición de los cinco minutos) de las Reglas de Golf está en vigor – ver páginas ...

5. Ritmo de juego (Nota de la Regla 6-7)

(a) Tiempo Permitido:

A cada hoyo se le ha dado un tiempo máximo de conclusión basado en la longitud y dificultad del hoyo.

El tiempo máximo permitido para la conclusión de los 18 hoyos estará disponible antes del juego.

Definición de fuera de posición:

El primer grupo y cualquier grupo tras un “hueco” de salida se considerará “fuera de posición” si, en cualquier momento de la vuelta, el tiempo acumulado del grupo se excede del tiempo permitido para el número de hoyos completados. Cualquier grupo siguiente se considerará “fuera de posición” si está retrasado más del intervalo de salida con respecto al grupo que le precede y se ha excedido del tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

(b) Procedimiento Cuando un Grupos está Fuera de Posición:

1. Si se decide tomar tiempos al grupo, cada jugador del grupo será objeto de toma de tiempos individuales por un oficial de Reglas. Cada jugador en el grupo será avisado de que están “fuera de posición” y se les está tomando tiempos.
2. El tiempo máximo permitido por golpe es de 40 segundos. Se permiten 10 segundos extra para el primer jugador que juega:
 - en un par tres;
 - un golpe de aproximación; y
 - un chip o un putt

La toma de tiempos comenzará cuando un jugador ha tenido tiempo suficiente para llegar a su bola, es su turno de juego y es capaz de jugar sin interferencia ni distracción. En el green, la toma de tiempos comenzará cuando el jugador haya tenido un espacio razonable de tiempo para levantar, limpiar y reponer su bola, reparar las marcas de bolas y quitar impedimentos sueltos de su línea de putt. El tiempo empleado en mirar la línea desde más allá del agujero y/o desde detrás de la bola contará como parte del tiempo disponible para el siguiente golpe.

3. La toma de tiempos cesará cuando un grupo esté de nuevo en posición y los jugadores serán avisados convenientemente.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

1	Mal Tiempo	El jugador será avisado por el oficial y se le dirá que si tiene un mal tiempo más será penalizado	
		Stroke Play	Match Play
2	Mal Tiempo	Penalidad de Un Golpe	Pérdida del Hoyo
3	Mal Tiempo	Penalidad Adicional de Dos Golpes	Advertencia Final
4	Mal Tiempo	Descalificación	Descalificación

(c) Procedimiento Cuando se Vuelve a Estar Fuera de Posición Durante la Misma Vuelta:

Si un grupo está “fuera de posición” más de una vez durante una vuelta, el procedimiento descrito anteriormente se aplicará en cada ocasión. Los malos tiempos y la aplicación de penalidades en la misma vuelta se trasladarán hasta que la vuelta se haya completado. Un jugador no será penalizado si tiene un segundo mal tiempo antes de ser avisado de un mal tiempo anterior.

6. Suspensión del Juego Debido a Situación Peligrosa (Nota a la Regla 6-8b)

La Condición espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver páginas ...

Nota: Una suspensión del juego por situación peligrosa se indicará por un toque prolongado de bocina. Todas las demás suspensiones se indicarán por tres toques cortos consecutivos de la bocina, repetidos. En ambos casos, la reanudación del juego se indicará con dos toques cortos de la bocina, repetidos.

7. Práctica (Regla 7-1)

En Stroke Play, se aplica lo previsto en la Regla 7-1b. En Match Play, en cualquier día de una competición, está prohibida la práctica en el campo del Campeonato antes del primer partido del jugador y entre partidos.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN:

Descalificación.

Nota: Todas las áreas de práctica dentro de los límites del campo reconocidas como tales pueden ser usadas por los jugadores para practicar en cualquier día de la competición.

Excepción: Matches Internacionales – consultar al Comité.

8. Consejo en Competiciones por Equipo (Nota de la Regla 8)

De acuerdo con la Nota de la Regla 8 de las Reglas de Golf, cada equipo puede nombrar una persona (además de las personas de las que se puede pedir consejo bajo esa Reglas) que puede dar consejo a los miembros de ese equipo. Tal persona debe identificarse ante el Comité antes de dar consejo.

9. Transporte

La Condición espécimen de las Reglas de Golf está en vigor – ver la página ...

10. Antidopaje

Se requiere que los jugadores cumplan y estén obligados por cualquier Política Antidopaje que esté establecida para el Campeonato o Match en el que esté

compitiendo, tal y como se detalla en el formulario de inscripción correspondiente, cualquier aviso anterior o en el campo de golf.

11. Entrega de Tarjetas de Resultados

Se considera que la tarjeta de resultados de un jugador ha sido oficialmente entregada al Comité cuando haya abandonado el área/oficina de recogida de tarjetas.

12. Resolución de Empates

El método para resolver los empates es proporcionada en el formulario de inscripción correspondiente o está publicado en el campo de golf por el R&A.

13. Resultados del Match o Campeonato – Competición Cerrada

(a) Match Play

El resultado de un partido se considera oficialmente anunciado cuando ha sido registrado en la Oficina del Campeonato

(b) Stroke Play

Cuando el trofeo del Campeonato se presenta al ganador, los resultados de la competición se consideran oficialmente anunciados y la competición cerrada.

Excepción: Competiciones clasificatorias para el Open – consulte al Comité.

APÉNDICE D – GUÍA SOBRE LA REGLA LOCAL DE OBSTRUCCIONES TEMPORALES INAMOVIBLES

El siguiente texto y los diagramas explican la Regla Local para Obstrucciones Temporales Inamovibles (TIOs). Como indica el título, sólo se tratan las TIOs en esta explicación. Las líneas eléctricas temporales y cables se tratan en una Regla Local distinta también contenida en el Apéndice I, Parte B.

En lo que respecta a la Regla Local de obstrucciones temporales inamovibles, los puntos más importantes en cada una de las cinco cláusulas de la Regla Local se detallan más abajo:

I. Definición

Una TIO se define como un objeto artificial no permanente, a menudo erigido en relación con una competición y que está fijo o no es fácilmente movable.

Los alambres que las soportan forman parte de la TIO salvo que el Comité los declare como líneas eléctricas temporales o cables.

II. Interferencia

Hay dos clases de interferencia y consecuentemente dos procedimientos separados de alivio. El alivio similar a las obstrucciones normales se usará sólo cuando la bola esté fuera y en frente de la TIO, y la TIO interfiera físicamente con la colocación del jugador o el área de swing pretendido. Una bola está “en frente de” la TIO cuando, al medir un palo de distancia a lo largo del arco equidistante, ninguna parte de la TIO está más cerca del agujero que la bola (Ver las Bolas A y B en el Diagrama 1).

El alivio por intervención se usará para proporcionar alivio siempre que la bola repose en, sobre, bajo o detrás de la TIO, de forma que cualquier parte de la TIO intervenga directamente entre la bola del jugador y el agujero, o si la bola reposa dentro de la distancia de un palo de tal punto. La TIO debe estar también en la línea de juego del jugador. En algunos casos la TIO puede que no interfiera físicamente con la colocación del jugador o su área de swing pretendida, pero esto no cambia el hecho de que existe intervención. La Nota describe el concepto de usar la “línea de goteo” para determinar cuándo una bola está bajo una TIO (Ver las bolas C y D en el Diagrama 1).

En resumen, por tanto, si un jugador está en, sobre, bajo o detrás de una TIO (estando en una línea directa al agujero y en la línea de juego), el procedimiento de alivio es el de dropar la bola a más de la distancia de un palo, pero menos de la distancia de dos palos de la TIO. Sólo cuando la bola del jugador reposa en frente de la TIO (ver más arriba el párrafo uno bajo esta sección) y hay interferencia física, determinará el jugador el punto más cercano de alivio y entonces dropará la bola dentro de la distancia de un palo de ese punto, no más cerca del agujero (es decir, se aplica un alivio similar al de la Regla 24-2).

III. Alivio

Los elementos importantes de la cláusula de alivio incluyen: (a) aclarar que el jugador puede obtener alivio de una TIO situada fuera de límites; (b) una Nota diciendo que si la bola reposa en un obstáculo, el jugador puede también proceder bajo la Regla 26 o 28 si son aplicables; y (c) otra Nota permitiendo el uso de Reglas Locales para emplear una zona de dropaje o para permitir dropar la bola en el lado contrario de la TIO (esto es, el jugador puede dropar en el lado izquierdo de la obstrucción aunque el punto más cercano de alivio esté a la derecha).

Las Excepciones a la Cláusula III reflejan esencialmente aquellas de la Regla 24-2 y se aplican principios similares – si la bola no está jugable por otro motivo o el jugador está de alguna manera impedido de jugar un golpe tal que la bola pudiese acabar en una línea directa hacia el agujero, o impedido de alcanzar la TIO, entonces se debería denegar el alivio.

IV. Bola Perdida

Un jugador que pierde una bola en, sobre o bajo una TIO ha de conocer que la Cláusula III o V, de ser aplicable, clarifican el procedimiento a seguir, y que la bola se considera que reposa en el punto por donde cruzó por última vez los límites más amplios de la TIO, para lo cual es como si los márgenes de la obstrucción se extendiesen verticalmente hacia arriba.

V. Zonas de Dropaje

Esta cláusula dice que un Comité puede permitir o requerir el uso de una zona de dropaje cuando un jugador tenga interferencia de una TIO.

Por favor, lea lo previsto con respecto a Zonas de Dropaje en las Reglas de Golf, para las preguntas más comunes sobre volver a dropar asociadas con el uso de tales áreas.

Los siguientes diagramas están diseñados para ilustrar el funcionamiento de la Regla Local de Obstrucciones Temporales Inamovibles.

Diagrama 1 Definiendo “en frente de” – Cláusula II

La **Bola A** está dentro de un palo de distancia de la TIO, pero está “en frente de” la TIO porque la medida de un palo de distancia se debe hacer a lo largo del arco equidistante. Medir en cualquier otra dirección para determinar si la TIO interviene está prohibido. Tampoco hay interferencia física de la TIO. Por tanto, no hay alivio bajo la Regla Local para la Bola A.

La **Bola B** también está “en frente de” la TIO, pero en este caso la TIO interfiere físicamente. El alivio normal para obstrucciones (punto más cercano de alivio más la distancia de un palo) está disponible – ver Diagrama 2.



La **Bola C** no tiene interferencia física de la TIO, pero está dentro de la distancia de un palo de donde la TIO intervendría entre la bola y el agujero. Alivio por intervención (más de la distancia de un palo, pero menos de dos) está disponible – ver Diagrama 2.

 = club length

La **Bola D** no tiene interferencia física de la TIO, pero parte de la TIO dentro de la distancia de un palo de la bola está en frente de la bola. Alivio por intervención (más de la distancia de un palo, pero menos de dos) está disponible – ver Diagrama 2.

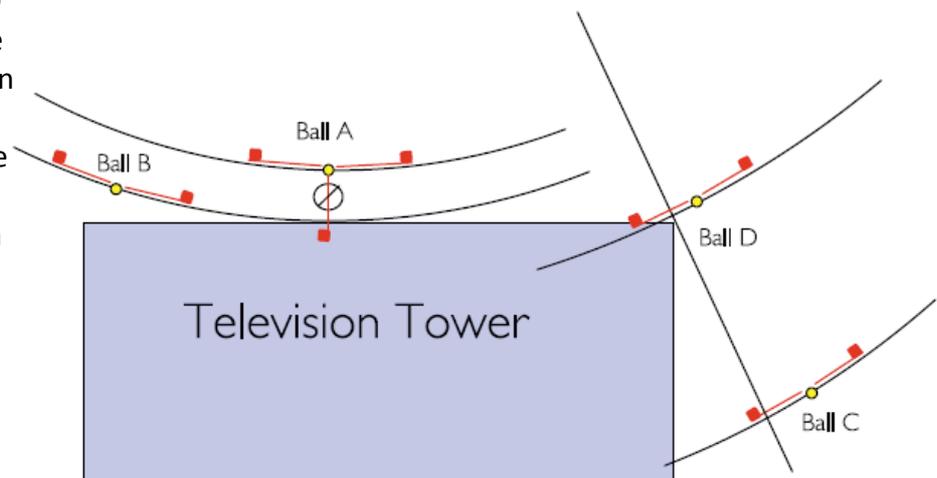


Diagrama 2

Ilustrando el Alivio de las Bolas B, C y D del Diagrama 1 – Cláusula III(a)

Bola B – El Punto X es el punto más cercano a donde reposaba la Bola B originalmente que no está más cerca del agujero ni en un obstáculo que proporciona alivio de la interferencia de la TIO. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo de X, tal y como representa el área sombreado. Aunque en ese caso la Bola B sólo tenía interferencia de la TIO, y no intervención, es importante resaltar que al tomar alivio bajo esta Regla Local, cualquier punto de alivio (en ese caso la zona sombreada) debe proporcionar alivio de la interferencia tal y como la define la Cláusula II, lo que incluye la intervención. Por eso el área sombreado tiene una forma irregular.

Bola C – El Punto Y está a la distancia de un palo a lo largo del arco equidistante de donde existiría la intervención. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo de Y, tal y como representa el área sombreado.

Bola D – El Punto Z está a un palo de distancia a lo largo del arco equidistante de donde existiría intervención. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo de Z, tal y como representa el área sombreado.

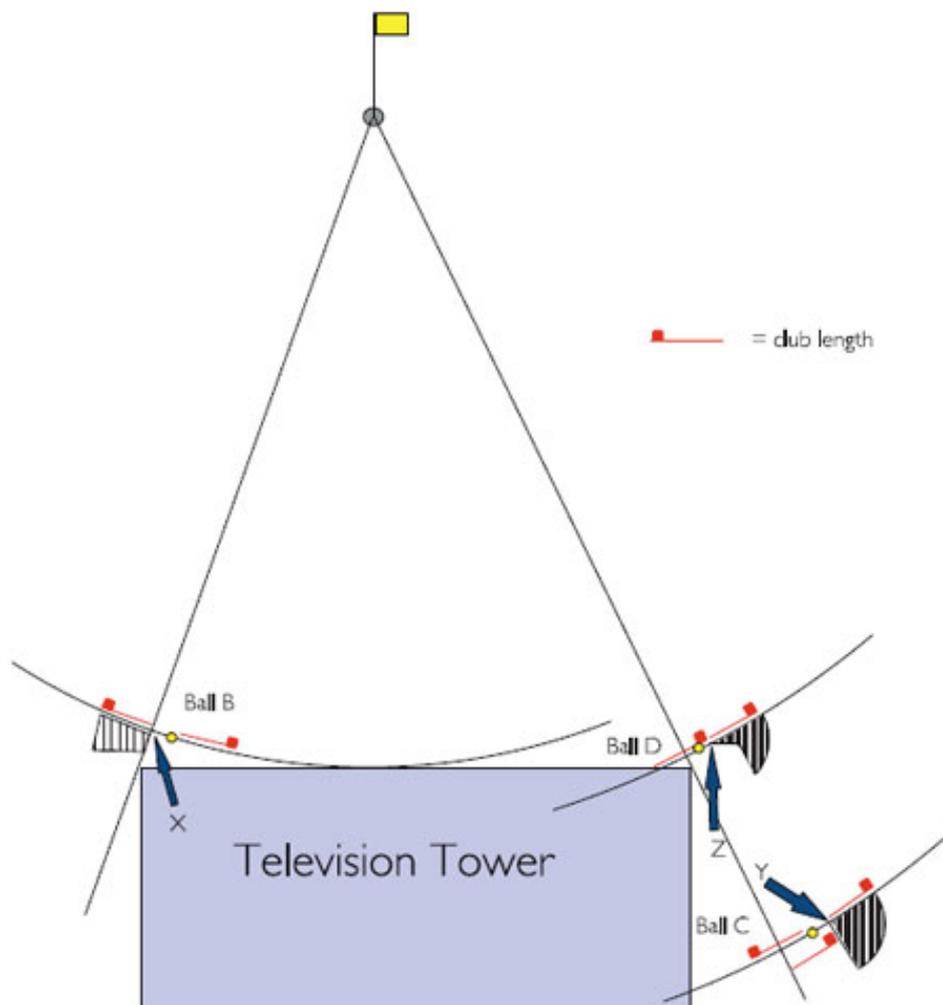


Diagrama 3

Bola “en, o bajo” la TIO - Cláusula III

La **Bola A** está “en” la TIO y por lo tanto tiene intervención. Al tomar alivio, el primer paso es medir la distancia de un palo desde el borde de la TIO a lo largo del arco equidistante. La extensión de este arco de un palo de distancia se representa por el punto Y. La bola debe entonces ser dropada dentro de un palo de distancia del punto Y tal y como representa el área sombreada.

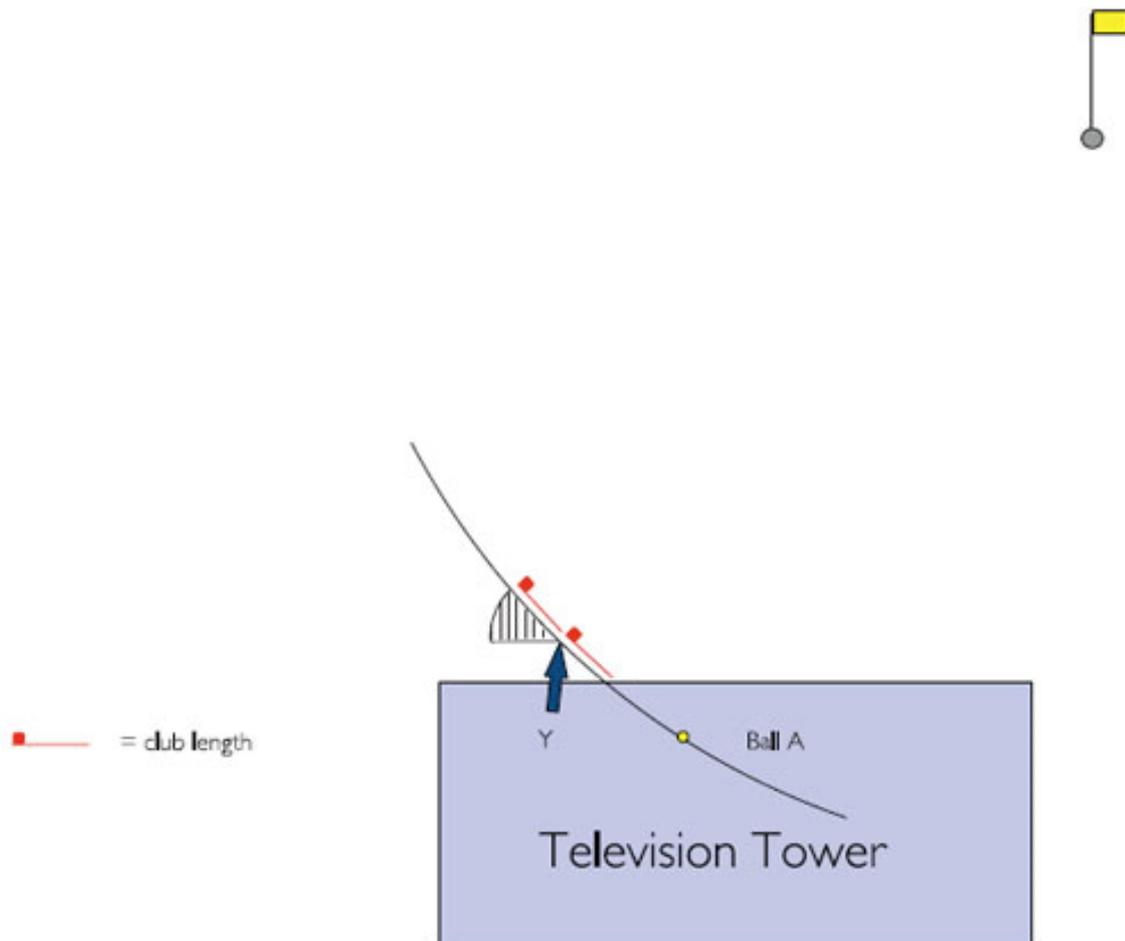


Diagrama 4 Bola “en, o bajo” la TIO - Cláusula III

La **Bola A** está “en” la TIO. El Punto X está a la distancia de un palo de la TIO, midiendo a lo largo del arco equidistante, y proporciona alivio de la intervención, pero en el punto X la TIO interfiere físicamente con el área de swing pretendido. El Punto Y es el punto más cercano al punto X que proporciona alivio tanto de la intervención como de la interferencia física. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo del punto Y, tal y como representa el área sombreado.

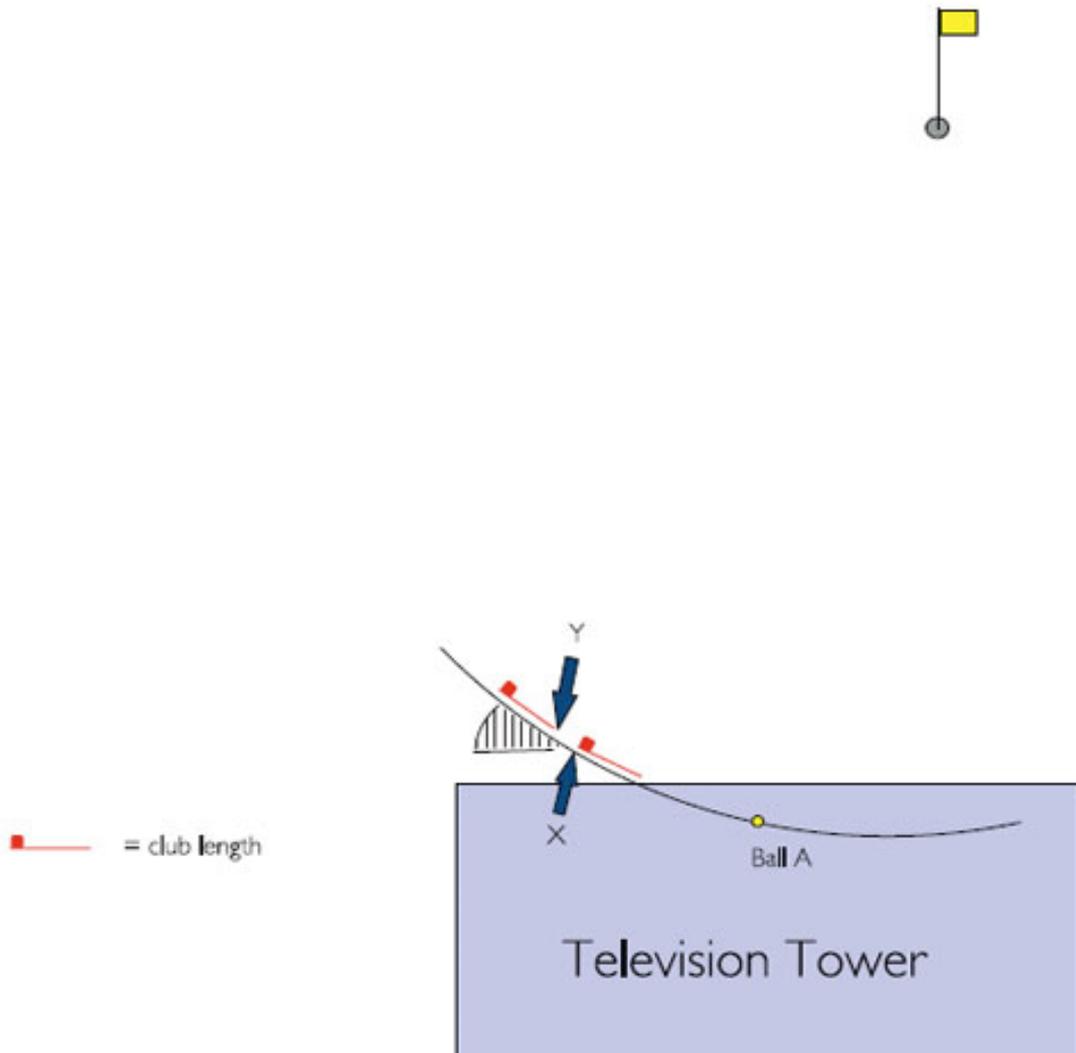


Diagrama 5 Cláusula II y Excepción a la Cláusula II

Nota: el Tablero de resultados está a 180 metros del agujero. Los árboles son de tal naturaleza que jugar sobre o bajo ellos no es posible.

La **Bola A** está detrás de la TIO. Aunque la TIO está en una línea directa al agujero, la TIO no está, debido a los árboles, también en la línea de juego (línea de puntos). Por lo tanto, el jugador no tiene interferencia, y no está disponible el alivio.

La **Bola B** está detrás de la TIO y la TIO está tanto en una línea directa al agujero como en la línea de juego del jugador. Por lo tanto, tiene interferencia. Al tomar alivio, debe hacerlo de forma que la TIO no esté en una línea directa al agujero (en la zona sombreada X)

La **Bola C** está detrás de la TIO. Debido al árbol, no es razonable una línea de juego hacia la TIO, por lo que no está disponible el alivio bajo esta Regla Local. Sin embargo, si la TIO interfiere físicamente con el golpe lateral, el jugador puede tomar alivio bajo la Regla 24-2.

La **Bola D** está en una posición donde la TIO no interviene directamente entre la bola y el agujero, pero la TIO está en la línea de juego pretendida por el jugador, tal y como se representa con la línea de puntos. Sin embargo, en este caso, como la TIO sólo interviene en la línea de juego y no en una línea directa entre la bola del jugador y el agujero, no está disponible el alivio bajo esta Regla Local.

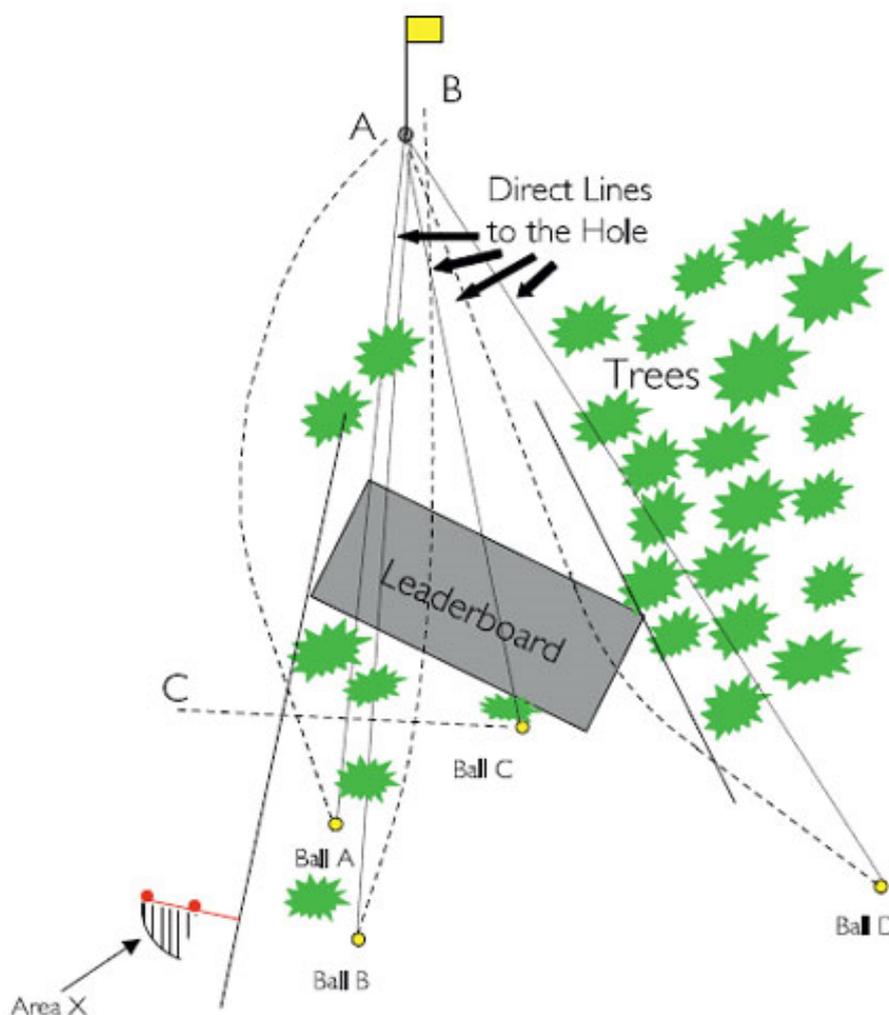


Diagrama 6 Alivio de TIOs sin lados

La **Bola A** está debajo de la TIO. El Punto X está a la distancia de un palo de donde existiría intervención (el límite más externo de la TIO se usa independientemente de la altura) medido a lo largo del arco equidistante. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo del punto X tal y como representa el área sombreado.

La **Bola B** está debajo de la TIO. El Punto Y está a la distancia de un palo de donde existiría intervención (el límite más externo de la TIO se usa independientemente de la altura) medido a lo largo del arco equidistante. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo del punto Y tal y como representa el área sombreado.

La **Bola C** está en frente de la TIO y no está dentro de la distancia de un palo de las “líneas de goteo” de la TIO en el arco equidistante. Aunque el área de swing pretendido y/o la colocación del jugador estarían dentro de la TIO, no se dispone de alivio porque no hay interferencia física de la estructura real.

La **Bola D** no tiene interferencia física de la TIO, pero, usando las “líneas de goteo” de la TIO, parte de ella está dentro de la distancia de un palo de la bola medido a lo largo del arco equidistante. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo del punto Z, tal y como representa el área sombreado.

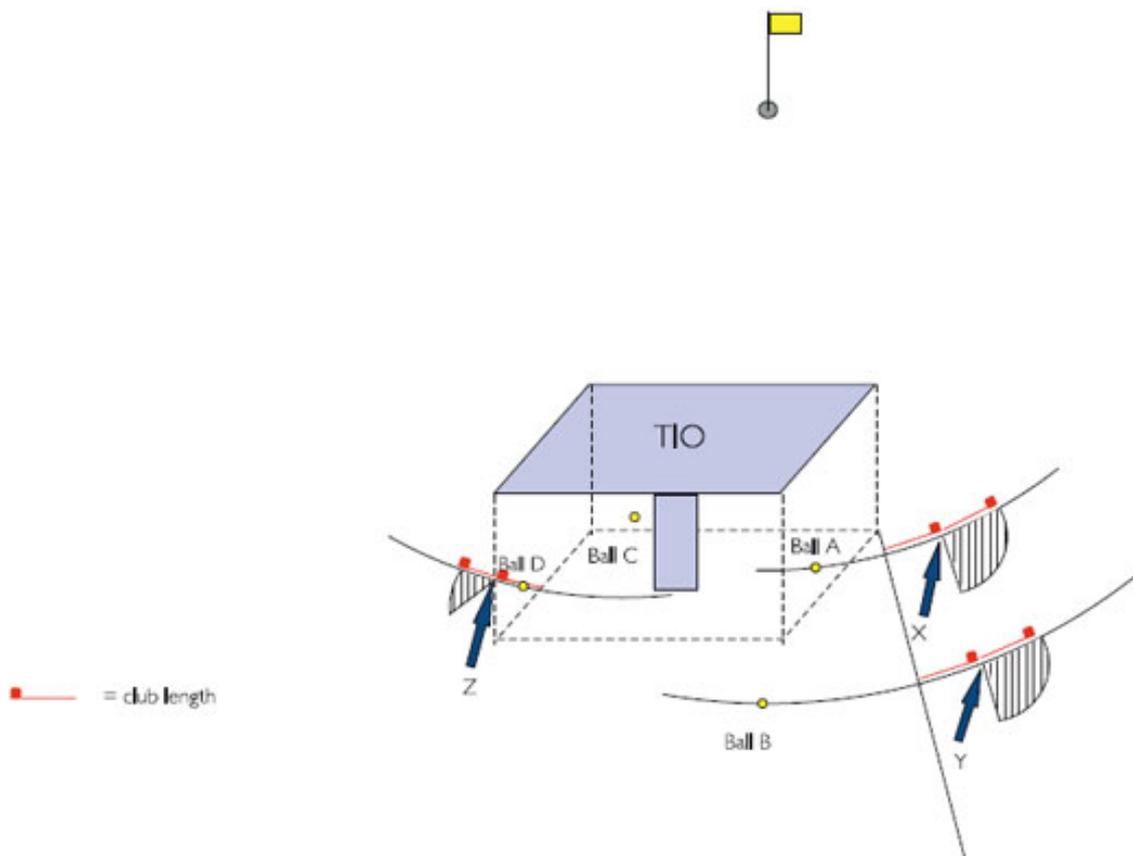


Diagrama 7 Alivio de TIOs con cables de sujeción

La **Bola A** está “en frente” de la TIO y no hay interferencia física de la TIO. La bola A no tiene intervención porque ninguna parte de la TIO dentro de la distancia de un palo de la bola medido a lo largo del arco equidistante está en frente de la bola. El hecho de que la bola esté detrás de una línea imaginaria que uniese las porciones más adelantadas de la TIO (donde los cables de sujeción se fijan al suelo) es irrelevante. No hay alivio bajo la Regla Local para la bola A.

Nota: Está permitido, por Regla Local, conectar estos puntos con una línea sólida en cuyo caso la línea pasa a estar “en frente” de la TIO. En tal caso, la bola A estaría dentro de la TIO y por lo tanto tendría derecho a alivio tal y como indica el área sombreado que empieza en el punto X.

La **Bola B** está detrás del cable frontal izquierdo, sin embargo, no hay interferencia física de la TIO. Se dispone de alivio en el punto Y. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo de Y, tal y como representa el área sombreado.

La **Bola C** está “en” la TIO. Al determinar el punto más cercano de alivio (Punto Z), el límite exterior de la TIO debe ser determinado, lo que incluye el cable de sujeción. La bola debe ser dropada dentro de la distancia de un palo del punto Z, tal y como representa el área sombreado.

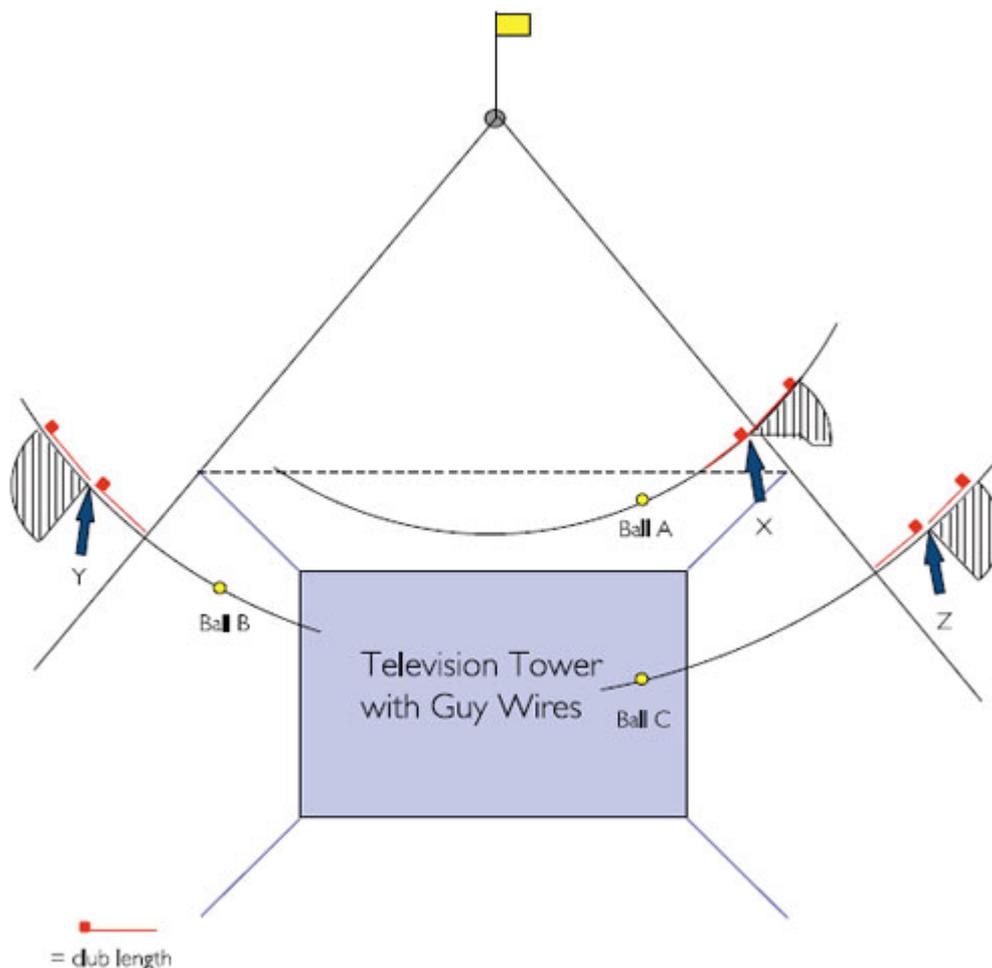


Diagrama 8 Punto de alivio fuera del arco equidistante

La **Bola A** está en la TIO. La primera distancia de un palo medida a lo largo del arco equidistante termina en el obstáculo (Punto X). El Punto Y es el punto fuera del obstáculo donde se puede medir la segunda distancia de un palo a lo largo del arco equidistante. El Punto Z es el punto fuera del obstáculo más cerca de donde la bola estaba en la TIO que proporciona alivio en el recorrido. Como no existe el requisito de permanecer equidistante del agujero al determinar el punto más cercano de alivio, y el punto Z está más cerca de la posición de la Bola A que el punto Y, si el jugador pretende proceder bajo la Regla Local, debe dropar la bola dentro de la distancia de un palo del punto Z, tal y como representa el área sombreada.

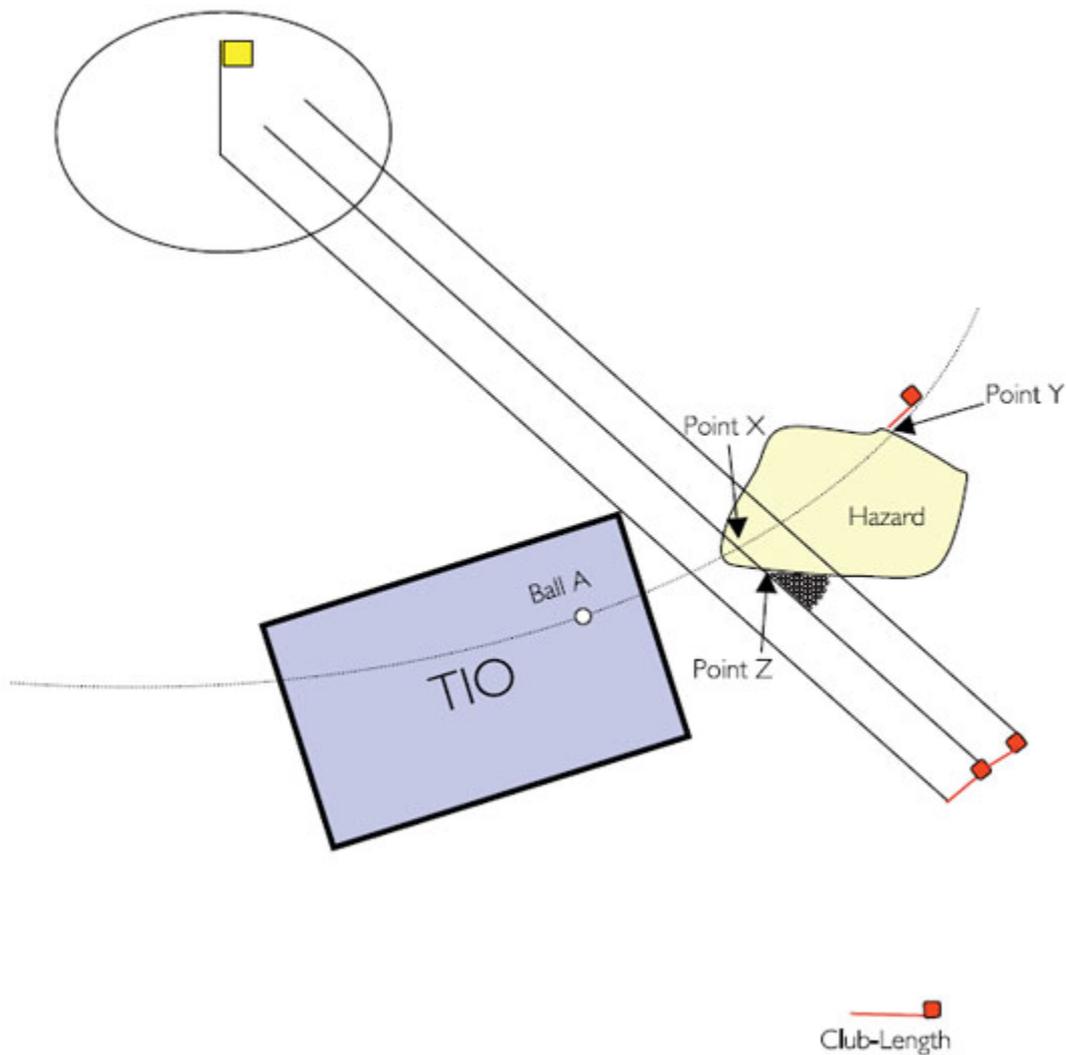


Diagrama 9 Máximo alivio disponible en un obstáculo

La **Bola A** está en un obstáculo y detrás de la TIO. La parte A de la TIO tiene 20 pies de altura, mientras que la parte B tiene 10 pies de altura. No hay un punto en el obstáculo que ofrezca alivio completo de la TIO. El Punto Y es el punto en el arco equidistante donde la altura de la TIO es la menor. El Punto Z es el punto en el arco equidistante que está más cerca de la línea W (donde existiría completo alivio). El Punto X es el punto más cercano a donde reposaba la bola en el bunker que está más cerca de la línea W (donde existiría completo alivio). Como no hay ningún requisito para permanecer equidistante del agujero al determinar el punto de máximo alivio disponible, si el jugador pretende proceder bajo la Regla Local sin penalidad, debe dropar la bola en el punto X, aunque esté más lejos del agujero que donde reposaba originalmente la bola.

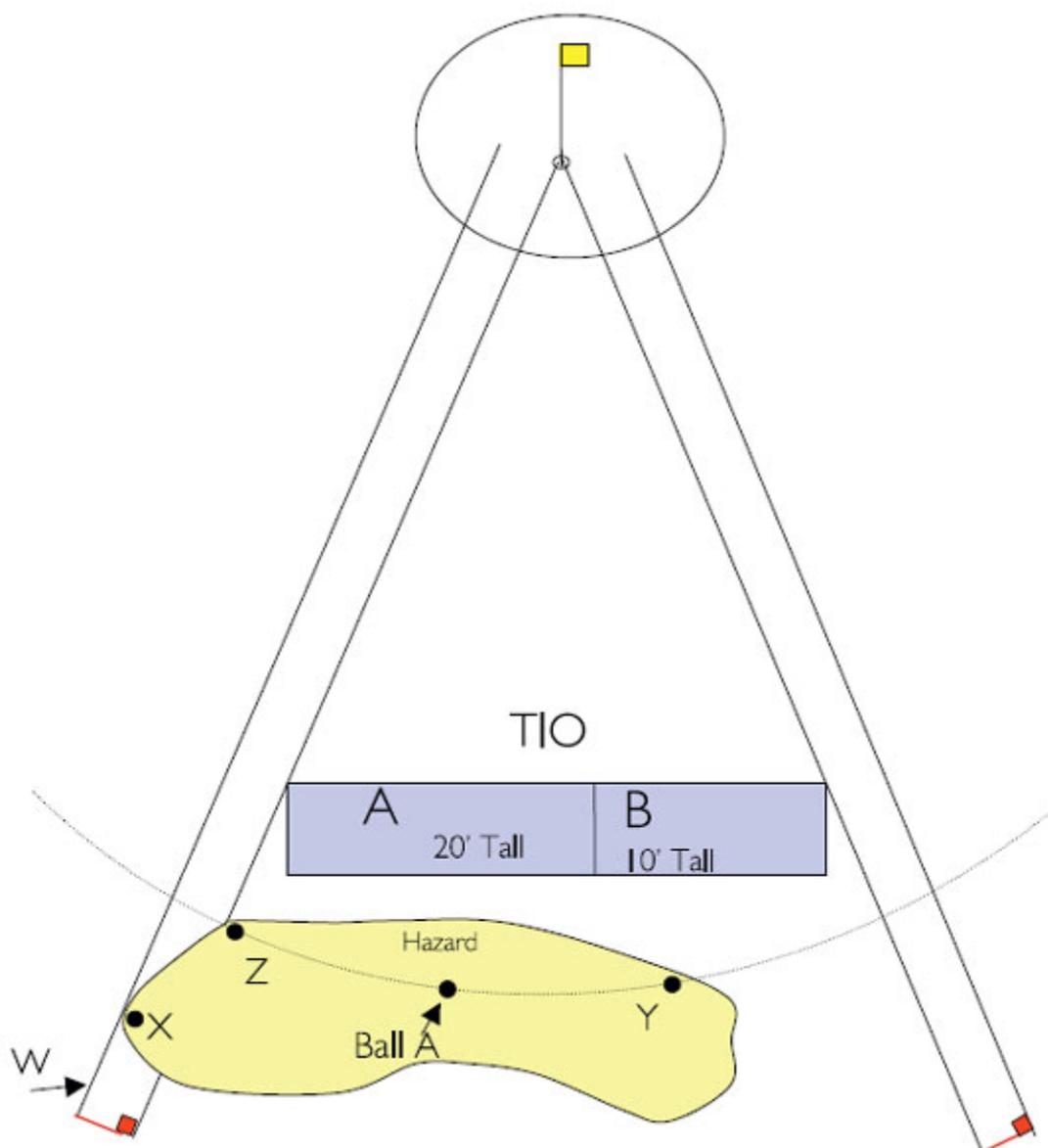


Diagrama 10 Procedimientos de alivio especiales

Alivio a ambos lados de la TIO

El tablero de resultados a la izquierda y corto del green ilustra un caso donde una Regla Local permitiendo que la bola se dropé en el lado opuesto del tablero de resultados con respecto al punto de alivio que se ha obtenido realmente bajo la Cláusula III es apropiado debido a los árboles de la izquierda del tablero de resultados.

Las **Bolas A y B** han quedado en reposo detrás del tablero de resultados que interviene directamente entre las bolas y el agujero. Además de dropar las bolas dentro de las zonas sombreadas respectivas a la izquierda del tablero de resultados, como requiere la Cláusula III, pueden también ser dropadas dentro de la zona sombreada a la derecha (enfrente de la Bola A) del tablero de resultados.

Nota: Bajo la Regla Local del Open, si la bola del jugador reposa en frente de la TIO (es decir, no tiene alivio por intervención pero la TIO interfiere físicamente), se le permite ir a la izquierda o a la derecha al tomar alivio, de la misma forma que lo hace con el alivio por intervención.

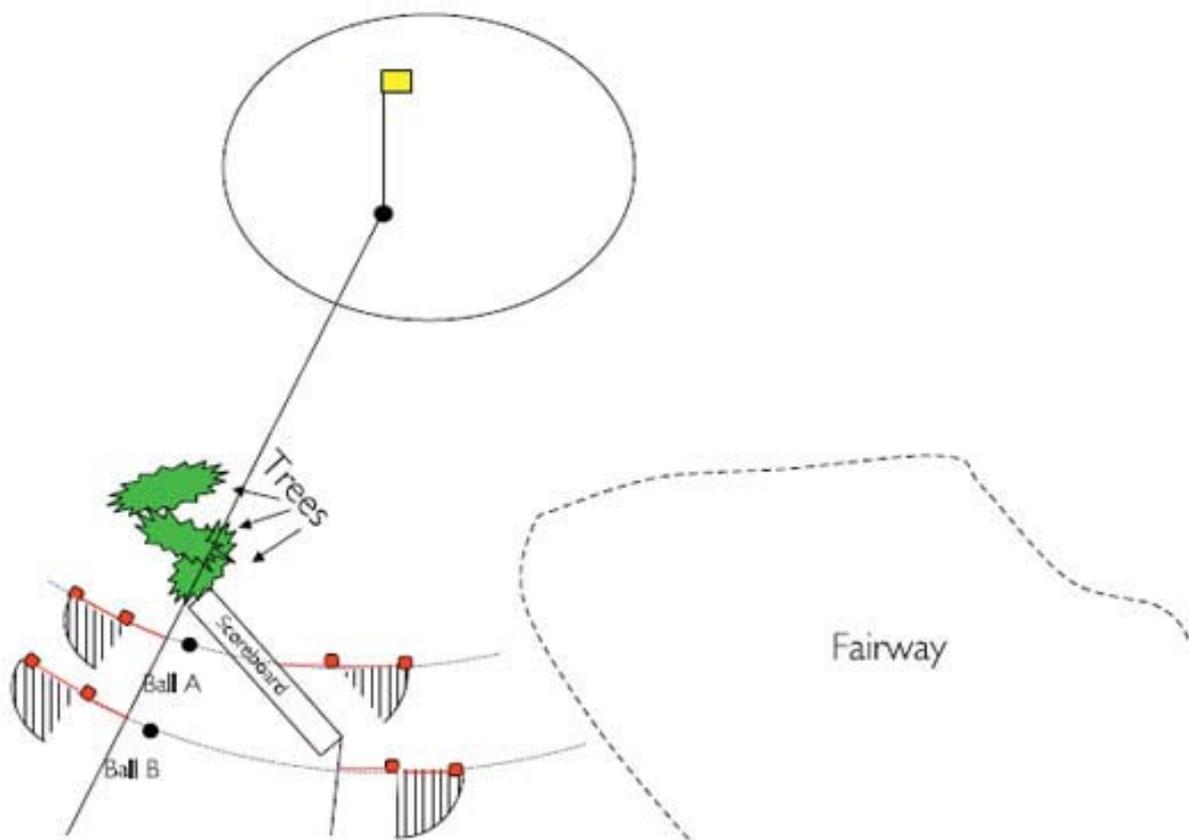
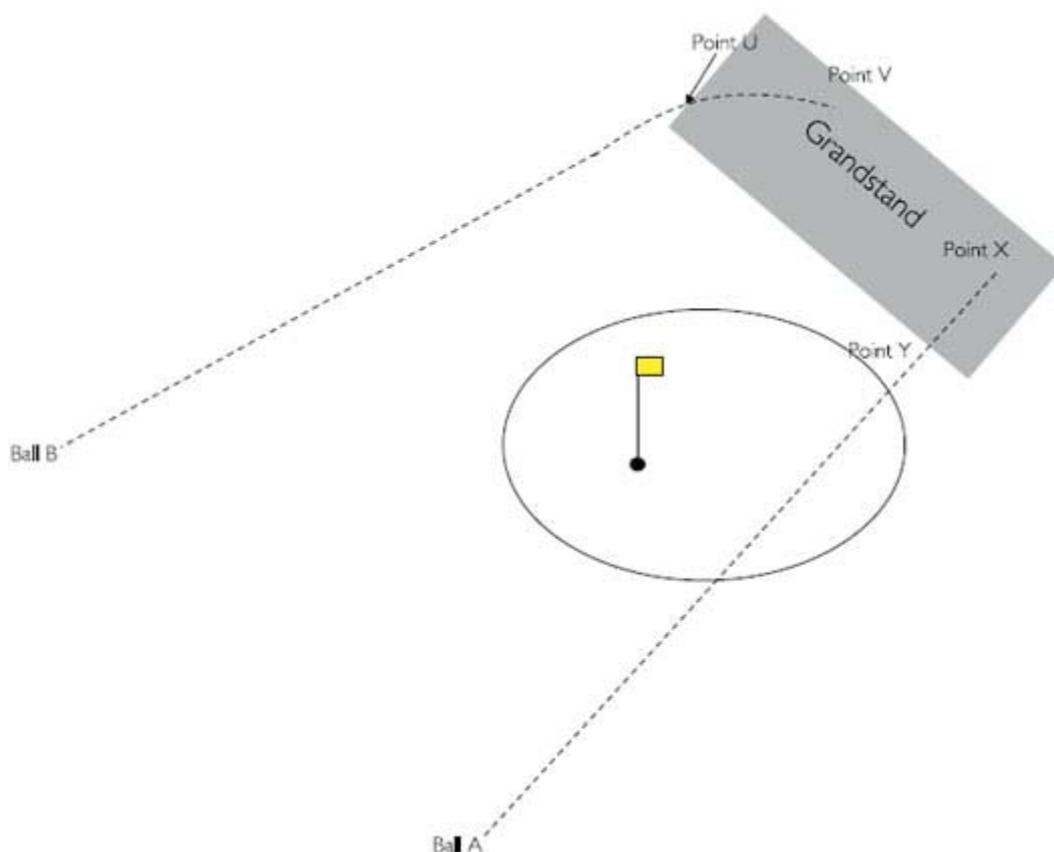


Diagrama 11

Bola perdida en una TIO

La Bola A fue jugada desde la calle hasta el interior de la grada. La bola no puede ser encontrada, pero se sabe o es prácticamente seguro que la bola está perdida en la TIO. La bola entró en la grada en el punto X pero el punto Y es donde la bola cruzó por última vez los límites más externos de la TIO. Para el propósito de proceder bajo la Cláusula IV de la Regla Local para Obstrucciones Temporales, el punto Y es el punto de referencia para tomar alivio. Por lo tanto, el jugador debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto Y.

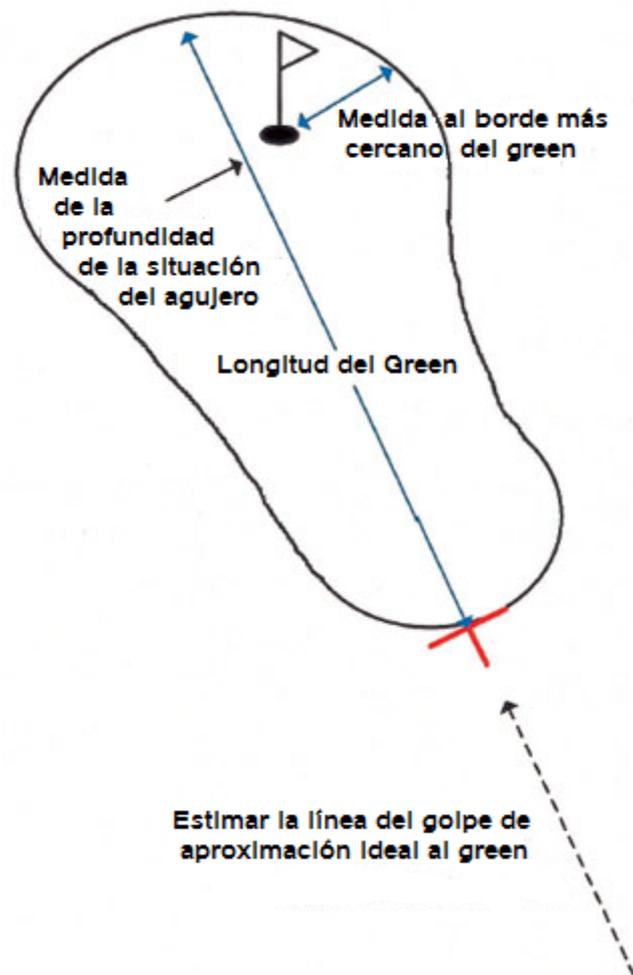
La Bola B fue jugada desde la calle hasta el interior de la grada. La bola no puede ser encontrada, pero se sabe o es prácticamente seguro que la bola está perdida en la TIO. La bola entró en la grada en el punto V pero el punto U es donde la bola cruzó por última vez los límites más externos de la TIO. Para el propósito de proceder bajo la Cláusula IV de la Regla Local para Obstrucciones Temporales, el punto U es el punto de referencia para tomar alivio. Por lo tanto, el jugador debe dropar la bola en la zona de dropaje más cercana al punto U.



APÉNDICE E – MEDICIÓN DE POSICIONES DE AGUJEROS - DIAGRAMA EXPLICATIVO

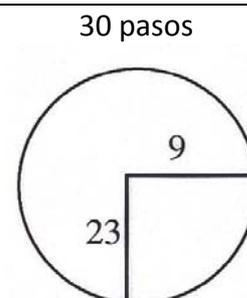
DIRECTRICES

1. Evaluar la dirección del golpe de aproximación ideal a green. Esto debería comprobarse también desde el fondo del green.
2. Marcar el punto en el que la línea de aproximación ideal se encuentra con el borde frontal del green. (Nota: Este punto no estará necesariamente en el borde del green). Usar una pequeña marca de pintura para establecer este punto. Poner también una pequeña marca de pintura justo en el borde trasero del green en una prolongación de esta línea.
3. Calcular la profundidad del green midiendo desde el punto así marcado en línea con el golpe ideal de aproximación hasta el fondo del green.
4. Determinar la profundidad de la posición del agujero midiendo a lo largo de la misma línea cada día.
5. Dar la medida al borde del green en un ángulo de 90 grados desde la línea de "longitud del green," midiendo desde la posición del agujero hasta el borde del green.



Ejemplo

Si la longitud del green fuese de 30 pasos, la medida de profundidad de la posición del agujero de 23 pasos y la distancia del agujero al borde derecho del green de 9 pasos, en una hoja normalizada de posiciones de agujeros, se mostraría de la siguiente forma:



APÉNDICE F: DIRECTRICES PARA PREPARAR, MARCAR Y COMPROBAR TARJETAS 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 Golpes de Hándicap, indicando el orden de los hoyos en el que se dan los golpes de hándicap (Regla 33-4), que puede estar impresa en la tarjeta de resultados.
- (b) En el juego por golpes individual, preparar una tarjeta para cada competidor en la que figure la fecha y el nombre del competidor y, cuando el competidor entregue la tarjeta, sumar los resultados para cada hoyo para llegar a un total para la vuelta y aplicar el hándicap que figure en la tarjeta de resultados (Regla 33-5).
- (c) En cuatro bolas por golpes, aplicar los hándicaps que figuren en la tarjeta, determinar el mejor resultado para cada hoyo y sumar estos resultados (Reglas 31-3 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 puede penalizar a un jugador si entrega una tarjeta mal sumada o si se le 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 puede penalizar a un competidor porque se refleje un resultado erróneo contra un hoyo, siempre que el resultado bruto del hoyo esté correctamente reflejado. De la misma forma, en competiciones Stableford, es responsabilidad del Comité el calcular los puntos obtenidos en cada hoyo.

2. Responsabilidades de los Marcadores

- (a) Comprobar el resultado del competidor 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).
- (c) Firmar la tarjeta y entregársela al competidor después de terminar la vuelta.

3. Responsabilidades del Competidor

- (a) En una competición por golpes hándicap, asegurarse de que su hándicap está reflejado en su tarjeta de resultados antes de que sea devuelta al Comité (Regla 6-2b).
- (b) Comprobar su resultado en cada hoyo (Regla 6-6b)
- (c) Resolver las dudas con el Comité (Regla 6-6b)
- (d) Asegurarse de que el marcador ha firmado la tarjeta (Regla 6-6b)
- (e) Firmar la tarjeta él mismo (Regla 6-6b)
- (f) Entregar la tarjeta al Comité lo antes posible (Regla 6-6b)
- (g) En cuatro bolas por golpes, asegurarse que los resultados brutos a contar sean identificables individualmente en la tarjeta de resultados (Regla 31-3)

Notas:

- (i) No importa donde se comprueba la tarjeta.
- (ii) El hecho de que el competidor haya firmado la tarjeta de resultados debería ser aceptado normalmente como evidencia de que la ha comprobado. Si el competidor firma su tarjeta en el espacio reservado para el marcador o viceversa, el error no invalida la tarjeta.
- (iii) El competidor puede ser descalificado por cualquier infracción de la Regla 6-6b, cuya redacción está diseñada para inculcarle su responsabilidad de asegurarse de que entregue la tarjeta correctamente rellena y firmada.
- (iv) El Comité tiene potestad para anular o modificar una penalidad de descalificación (Regla 33-7) pero esta potestad sólo se puede usar en casos individuales excepcionales y no debería utilizarse en casos en los que el competidor ha sido descuidado o negligente.
- (v) La responsabilidad del competidor de entregar la tarjeta al Comité “lo antes posible” (Regla 6-6b) debería interpretarse razonablemente. Al no admitir alteraciones en la tarjeta después de entregarla al Comité (Regla 6-6c), se le debe permitir al competidor suficiente tiempo para comprobar su tarjeta con cuidado. Depende del Comité decidir si una eventual demora en la entrega de la tarjeta de resultados es razonable o no.

APÉNDICE G: CONDICION DE RITMO DE JUEGO



Condición de Ritmo de Juego (Regla 6-7)

La siguiente información complementa la condición de Ritmo de Juego (ver nº 7) de las Regla Locales y Condiciones de la Competición Permanentes del R&A

Tiempo Permitido

El tiempo máximo permitido para completar los 18 hoyos durante la primera y segunda vuelta del Campeonato, con grupos de 3 jugadores, es de 4 horas y 26 minutos. Los dos últimos días del Campeonato, con grupos de dos jugadores, el tiempo máximo permitido es de 3 horas y 45 minutos.

Cada hoyo tiene un tiempo máximo de terminación basado en la longitud y dificultad del mismo, como se ve en la tabla de detrás.

Definición de Fuera de Posición

El primer grupo, y en la primera y segunda 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 el número de hoyos jugados.

Cualquier otro grupo se considerará “fuera de posición” si está más retrasado que el tiempo de intervalo de salida con respecto al grupo que le precede y ha superado el tiempo permitido para el número de hoyos jugados.

Procedimiento Cuando un Grupo está Fuera de Posición

La principal tarea de los árbitros “rovers” es controlar el ritmo de juego y decidir si un grupo que está “fuera de posición” debería ser cronometrado. Los “rovers” estarán en contacto con los oficiales de Reglas que acompañan a los partidos cuando sea apropiado y tendrán que ser informados de cualquier circunstancia mitigante reciente, por ejemplo un “ruling” largo, una bola perdida, una bola injugable, etc. Sin embargo, si un rover no se ha puesto en contacto con un oficial de Reglas que acompañe a un partido pero éste cree que su grupo está más de 2 minutos fuera de posición debería llamar a un “rover”.

Si se decide cronometrar a los jugadores, el árbitro “rover” tomará tiempos individuales de cada jugador del grupo y el oficial de Reglas que acompaña al grupo avisará a cada jugador que están fuera de posición y que están siendo cronometrados.

Posteriormente, se aplicarán las prescripciones de tiempos descritas en las Reglas Locales y Condiciones de la Competición Permanentes del R&A

W.M.B. Brown

Presidente, Comité del Campeonato.

**Pace of Play - Maximum Times Allowed
Rounds 3 & 4 (2 Balls)**

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	4	4	4	5	3	5	4	3	4	36
MAXIMUM TIME ALLOWED	12	12	12	15	10	15	13	9	12	
MAXIMUM CUMULATIVE TIME	.12	.24	.36	.51	1.01	1.16	1.29	1.38	1.50	

**Pace of Play - Maximum Times Allowed
Rounds 1 & 2 (3 Balls)**

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
PAR	4	4	4	5	3	5	4	3	4	36
MAXIMUM TIME ALLOWED	15	14	14	17	12	17	15	11	15	
MAXIMUM CUMULATIVE TIME	.15	.29	.43	1.00	1.12	1.29	1.44	1.55	2.10	

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN
PAR	4	4	4	4	3	4	5	3	4	35
MAXIMUM TIME ALLOWED	14	15	12	13	9	13	15	10	14	
MAXIMUM CUMULATIVE TIME	2.04	2.19	2.31	2.44	2.53	3.06	3.21	3.31	3.45	

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN
PAR	4	4	4	4	3	4	5	3	4	35
MAXIMUM TIME ALLOWED	16	17	15	15	11	16	17	12	16	
MAXIMUM CUMULATIVE TIME	2.26	2.43	2.58	3.13	3.24	3.40	3.57	4.09	4.25	

Condición de Ritmo de Juego para el juego en general

Es entendible que los clubs, campos públicos, resorts y organizadores de competiciones puedan tener diferentes puntos de vista sobre lo que constituye un ritmo de juego aceptable y uno inaceptable. Sin embargo, es un hecho que el juego lento resta disfrute al juego para muchos jugadores, y que pocos son los jugadores a los que se oye quejarse de que se juegue demasiado rápido.

A todos los niveles del juego, por lo tanto, existe una responsabilidad de jugadores y administradores de asegurarse de que se juega al golf a un buen ritmo, y a un ritmo que sea apropiado para el campo que se juega. Los factores que pueden influir en lo que se considera un ritmo de juego apropiado pueden ser la dificultad del campo, las distancias entre greens y tees, el clima y también las distintas habilidades de los jugadores en el campo.

Adicionalmente, es necesario hacer cierta distinción entre el golf jugado por gusto y el golf jugado al más alto nivel, donde se deben tener que hacer ciertas concesiones debido al hecho de que aquellos que juegan al más alto nivel lo hacen como medio de vida. A nivel de élite, habrá generalmente oficiales en el campo que puedan controlar el ritmo de juego e implementar una estricta política, que incluya el que los grupos tengan que mantener un horario hoyo-a-hoyo y estar sujetos a la toma de tiempos de golpes individuales con la amenaza de penalidad, si no cumplen el horario. No es realista que tales políticas sean adoptadas en el juego “normal” y, por lo tanto, los administradores tienen que confiar en la buena práctica y la cooperación de los jugadores para asegurar tiempos de vueltas razonables.

En este aspecto, es importante que los administradores fijen objetivos para el tiempo de una vuelta. Tal y como se ha dicho arriba, no hay un modelo estandarizado para los tiempos de vueltas, pero es importante que los objetivos sean asequibles sin ser demasiado relajados.

Como guía, generalmente, las vueltas de dos jugadores no deberían durar más de 3 horas y 10 minutos; las de tres jugadores no más de 3 horas y 30 minutos, y las de cuatro jugadores no más de 3 horas y 50 minutos. De hecho, el objetivo de todos los jugadores debería ser el de vueltas que tardasen menos tiempo que éstas, cuando sea apropiado. Sin embargo, como ya se ha mencionado, también se considera que factores tales como el diseño del campo y el calor pueden necesitar tiempos de vuelta más largos y los administradores deberían tener esto en cuenta.

Si el juego lento se convierte en un problema en su club, campo o resort, entonces deberían tomarse acciones firmes y decisivas para aliviar el problema.

Cosas que los administradores pueden hacer para minimizar los tiempos de vuelta:

- No sobrecargar el campo usando intervalos de salidas cortos. Cuando los grupos son de dos jugadores, al menos se debería dejar 8 minutos entre grupos, y cuando los grupos son de tres y cuatro jugadores, al menos se deberían dar 10 minutos.
- Si es posible, incorporar “huecos” de salida a lo largo de todo el día, para permitir que se aclare cualquier retraso que haya surgido.
- Animar a los jugadores a jugar desde tees que se adapten a sus habilidades y pedir al starter que aconseje a los jugadores al respecto antes de la vuelta.
- El rough para el juego diario debería ser de tal longitud que evite que haya numerosas bolas perdidas.
- Las posiciones de los agujeros para el juego diario no deberían ser demasiado severas, ni tampoco la velocidad de los greens.
- Avisar a los jugadores del tiempo que deberían tardar en jugar el campo y recordarles sus responsabilidades con respecto al ritmo de juego, es decir, mantenerlo con respecto al grupo de delante y permitir que los grupos más rápidos pasen.

Cosas que pueden hacer los jugadores para minimizar los tiempos de vuelta:

- Sea consciente de su posición con respecto al grupo de delante
- No se preocupe por el grupo de detrás; el hecho de que no les esté usted haciendo esperar es irrelevante, ya que es la responsabilidad de su grupo la de mantenerse al ritmo del grupo de delante.
- Si piensa que su grupo se está retrasando, avise a los otros jugadores de su grupo.
- Si su grupo se ha quedado atrás, intente recuperar rápidamente.
- Si pierde un hoyo completo y está retrasando al grupo de atrás, o si no hay ningún grupo delante de usted y usted está retrasando al grupo de atrás, invite a ese grupo a pasar.
- No espere hasta que sea su turno de juego para ponerse el guante.
- No espere hasta que sea su turno de juego para calcular la distancia y seleccionar el palo.
- Mire su propia línea de putt mientras que los otros jugadores del grupo miran las suyas (dentro de los márgenes de la etiqueta).
- En el green, ponga su bolsa de forma que permita un rápido movimiento fuera del green camino del siguiente lugar de salida.
- Salga del green tan pronto como todos los jugadores de su grupo hayan embocado; marque la tarjeta de resultados en el camino hacia el siguiente lugar de salida.
- Juegue una bola provisional si su bola puede estar perdida fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites.
- Si se mantiene al ritmo del grupo de delante, no podrá ser acusado de juego lento.

APÉNDICE H – CONSEJOS DE SEGURIDAD EN CASO DE RAYOS, SUSPENSIÓN DEL JUEGO Y PLAN DE EVACUACIÓN DEL CAMPO

Mientras que es responsabilidad del Comité hacer todo lo posible para proteger a los jugadores de los rayos, los propios jugadores deben tomar también medidas para garantizar su seguridad. Los siguientes son consejos para jugadores que se vean sorprendidos por una tormenta eléctrica:

Consejos de Seguridad en Caso de Rayos

Busque:

- Un edificio permanente cerrado y grande.
- Si no hay edificio cerrado, un vehículo, un vehículo, como un coche o una furgoneta es una alternativa adecuada.
- Si no hay ni un edificio ni un vehículo, vaya a la zona con menos elevación posible.

Evite:

- Objetos altos como árboles y postes.
- Cobijos pequeños para la lluvia y el sol.
- Grandes espacios abiertos, zonas mojadas o áreas elevadas.
- Todo objeto metálico tal como palos de golf, carritos, coches de golf, vallas, maquinaria eléctrica y de cuidado del campo, líneas eléctricas.

Otros consejos si no puede ser evacuado a tiempo a un lugar seguro:

- Sepárese del resto de personas de su grupo.
- Póngase en cuclillas, encoja la cabeza y tápese los oídos.
- Diríjase a la zona más segura tan pronto como pase la amenaza inmediata.

Interrupción del juego

- Los jugadores de una competición tienen derecho a parar el juego si piensan que hay una amenaza de rayos, aunque el Comité no lo haya autorizado.

Suspensión del Juego

Cualquier decisión de suspender el juego será tomada por Peter Dawson y por mí. Si las condiciones en el campo preocupan a árbitro o rovers, por favor avise a la Base de Radio de Reglas sin demora. Por ejemplo, si llueve mucho y hay agua accidental en los greens, se podría enviar a operarios con rodillos a las partes más afectadas del campo o podrían acompañar a un grupo, 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 bocina (repetidos) y se le informará de esta 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 le recuerda que los jugadores deberán interrumpir el juego de forma inmediata (ver la Condición de la Competición 5 en las Reglas Locales y Condiciones de la Competición Permanentes del R&A y la Nota de la Regla 6-8b). La señal para suspender el juego por situación peligrosa será un toque prolongado de bocina, lo que será confirmado por la Base de Radio de Reglas.

Si se suspende el juego, se le pedirá que acompañe a los jugadores de su grupo durante la suspensión a los puntos preestablecidos. Por favor, fíjese en la Nota y el Mapa adicionales, que explica el procedimiento a seguir por los jugadores para refugiarse y detalla los puntos de recogida para cada parte del campo.

Se reanudará el juego en cuanto sea práctico hacerlo (ver la Nota para los detalles).

La señal para la reanudación del juego será dos toque cortos de bocina (repetidos) y el procedimiento está establecido en la Regla 6-8d.

W.M.B. Brown
Presidente
Comité del Campeonato

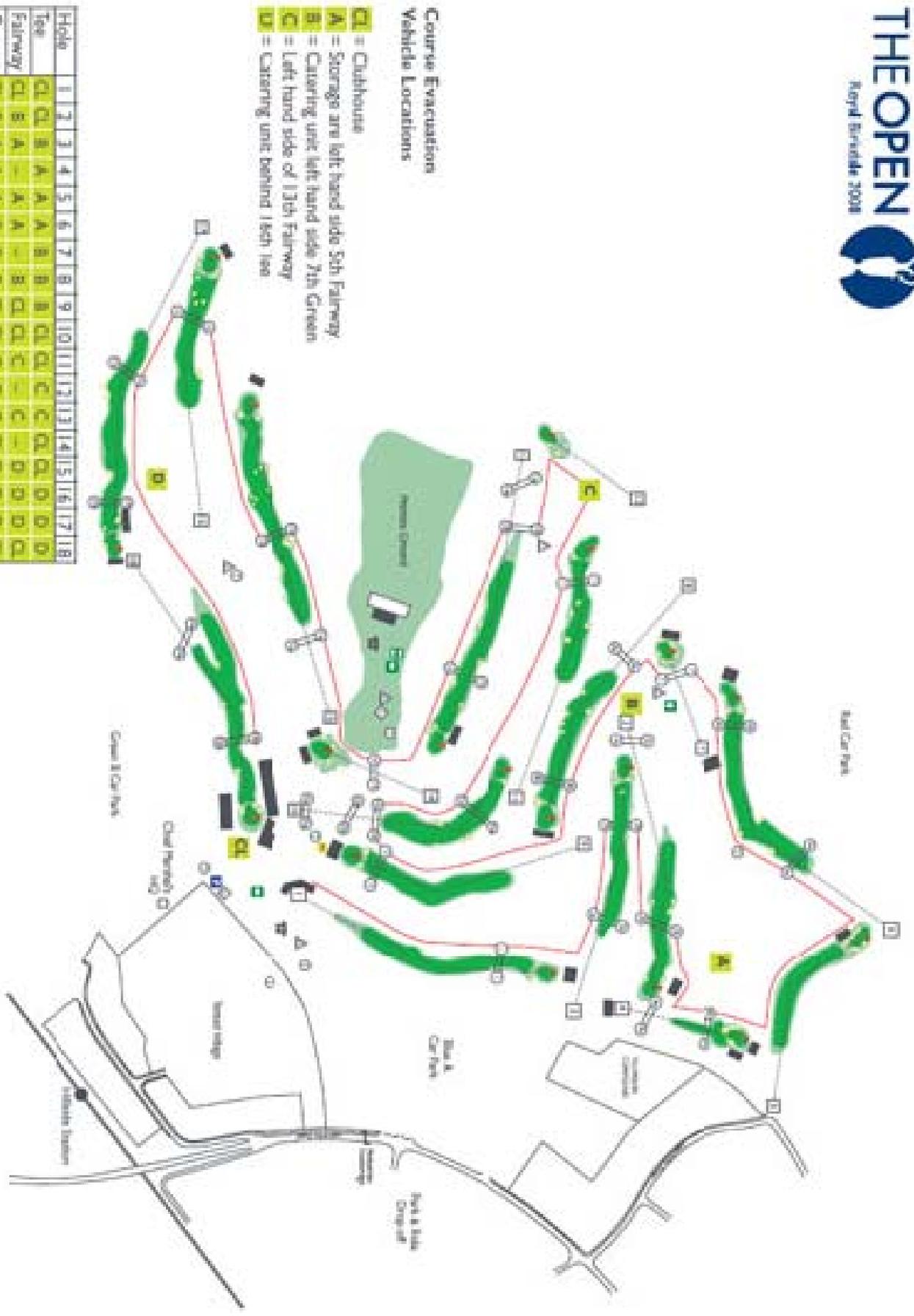
Procedimiento en Caso de Suspensión del Juego

(Incluyendo Evacuación del Campo y Reanudación del Juego)

En caso de suspenderse el juego durante el Campeonato, se aplicarán los siguientes procedimientos:

1. Los oficiales de Reglas que acompañan a los grupos (WROs) serán informados por la Base de Radio de Reglas si va a haber una suspensión del juego y la naturaleza de la misma (es decir, suspensión “normal” o por situación peligrosa). Habrá una cuenta atrás para los “rovers” que señalarán la suspensión usando bocinas (un toque prolongado para una situación peligrosa y tres toques consecutivos para la no peligrosa). Los WROs pueden avisar a los jugadores de la inminente suspensión.
2. Se avisará a los WROs desde la Base de Radio de Reglas 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 hayan interrumpido el juego.
3. En cualquier caso, el WRO debería llevar a sus jugadores al lugar apropiado identificado para la posición en el campo de ese grupo (ver el mapa indicando los puntos de reunión). Esto implicará que los jugadores tendrán que ir andando una corta distancia hasta los minibuses localizados o directamente a la Casa Club. Si se lleva a los jugadores a la casa club sólo para refugiarse temporalmente, se les debería pedir que permanezcan en los vestuarios con sus caddies hasta nuevo aviso, ya que pueden ser requeridos a volver al campo en un corto período de tiempo. La Base de Radio de Reglas controlará por radio que todos los grupos hayan alcanzado el punto de reunión. El WRO debería contestar por radio confirmando su número de grupo y la respuesta afirmativa o negativa, es decir, “Grupo 16, sí” o “Grupo 16, no”. Sólo se darán más explicaciones por una respuesta negativa si específicamente las pide la Base de Radio de Reglas.
4. Si se decide transportar a los jugadores refugiados en el campo a la casa club, la Base de Radio de Reglas dará instrucciones a los conductores de minibús para que se inicie el transporte sólo cuando esté segura de que se ha controlado a todos los grupos. No se debería presionar a los conductores para que comiencen el transporte hasta que la Base de Radio de Reglas haya dado tal autorización.
5. Sólo se puede transportar a jugadores, caddies y WROs (incluyendo observadores). Sin embargo, si la pareja del jugador le acompaña, también puede ser transportada. Nadie más puede ser transportado. Se identificará a los minibuses de acuerdo con su punto de evacuación correspondiente, esto es, A1, A2, A3, B1, etc. Los WROs deberían tomar nota del número del minibús y recordar a los jugadores/caddies que al reanudarse el juego deben montarse en el mismo minibús.

6. Los jugadores en autobuses serán transportados hasta la casa club. Se debería avisar a todos los jugadores que permanezcan en la casa club o en la Carpa de Familiares 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 del juego por situación peligrosa el campo de prácticas estará cerrado. Los WROs deberían quedarse en la Carpa del Comité del Campeonato, donde también se hará el anuncio.
7. Antes de reanudar el juego, se proporcionará transporte desde la parte de atrás de la casa club para aquellos jugadores y caddies que llegaron con transporte. Estos jugadores y caddies no deberían volver andando a su sitio en el campo. El mismo minibús los llevará de vuelta al sitio de donde fueron recogidos. La Base de Radio de Reglas instruirá a los conductores para que comiencen el transporte una vez esté convencida de que todos los grupos han sido controlados (sólo se requiere una respuesta de “sí” o “no”). Cuando los vehículos estén de vuelta en su posición, el WRO debería llevar a los jugadores de su grupo de vuelta a su posición en el campo.
8. Antes de reanudar el juego, la Base de Radio de Reglas contactará con cada WRO en el campo por número de grupo y le preguntará si los jugadores de ese grupo están en posición y preparados para jugar.
9. Una vez la Base de Radio de Reglas esté convencida de que todos los jugadores están en posición y preparados para comenzar el juego, autorizará a los Rovers para que señalen la reanudación del juego.
10. Es importante hablar lo mínimo posible por radio durante estos procedimientos. Por favor, durante esos momentos, limite el uso de la radio a las comunicaciones imprescindibles.



Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Tee	CL	CL	B	A	A	A	B	B	B	CL	CL	CL	C	C	CL	CL	D	D
Fairway	CL	B	A	A	A	A	B	B	CL	CL	C	C	C	C	D	D	D	D
Green	CL	B	A	A	A	B	B	B	CL	CL	C	C	C	C	D	D	D	D

APÉNDICE I – SUSPENSIÓN DEL JUEGO EN COMPETICIONES MATCH PLAY POR EQUIPOS – GUÍA PARA LOS COMITÉS

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.

APÉNDICE J – CONSEJO A LOS OFICIALES DE REGLAS EN RELACIÓN CON PREGUNTAS SOBRE LA CONFORMIDAD DE PALOS EN COMPETICIÓN

Introducción

Es responsabilidad del jugador asegurarse de que sus palos son conformes con las Reglas y, si tiene dudas sobre un palo en particular, sería un buen consejo el que no lo llevase. Sin embargo, tal consejo no es siempre apropiado, particularmente cuando surge una pregunta durante o después de una competición, en cuyo caso se requiere una decisión.

Notas sobre la Terminología Usada

- “Decisión R&A” es aquella que ya existe en la base de datos de Normas de Equipo del R&A o en las Decisiones sobre las Reglas de Golf cuando se plantea la duda, aunque pueda no ser conocida por el jugador o el Oficial implicado.
- “Ruling del R&A” es aquel que el Comité de Normas sobre Equipo del R&A o su subcomité autorizado puede hacer sobre un palo que es objeto de la pregunta. Se hace después de que la pregunta sea comunicada al representante adecuado de Normas sobre Equipo, ya sea, antes, durante o después de la competición.
- Una “Respuesta para la Duración de la Competición” se hace por el Oficial implicado en organizar una competición Stroke Play y no tiene validez una vez cerrada la competición.
- Una “Respuesta para la Duración de la Vuelta” se hace por el Oficial implicado en la organización de una competición Match Play y no tiene validez una vez el jugador ha completado esa vuelta.
- Las Respuestas “para la Duración de la Competición” y “para la Duración de la Vuelta” no tienen validez más allá del final de la vuelta y, por tanto, se debería aconsejar al jugador que mandase el palo al R&A para una determinación oficial de conformidad, antes de usar el palo en una competición o vueltas posteriores. Se debería informar también al jugador que cualquier decisión posterior puede ser distinta de la Respuesta para la Duración de la Competición o para la Duración de la Vuelta que se le ha dado.

A. Preguntas que Surjan Antes de que Comience la Competición

1. Los oficiales deberían averiguar siempre por qué el jugador, el compañero-competidor, el contrario o la tercera persona están poniendo en duda el palo.
2. Una decisión positiva se debería dar en esta etapa sólo si el Oficial está absolutamente seguro de que está en lo correcto. Como medida de precaución, remítase siempre a las

Reglas de Golf, Decisiones sobre las Reglas de Golf y la Guía sobre Palos y Bolas antes de tomar una decisión.

3. Si el oficial no está seguro de la decisión y el tiempo lo permite, debería pedir consejo y ayuda del R&A. En primer lugar, debería determinarse si el palo ha sido enviado para obtener una decisión formalmente alguna vez.
4. Si existe una decisión del R&A, y el Oficial se da cuenta a tiempo, el jugador debería ser informado en consecuencia.
5. Si no consta una decisión del R&A, el Oficial debería proporcionar al R&A una descripción detallada del palo. Si el tiempo lo permite y existen los medios apropiados, se debería mandar una imagen o un dibujo por correo electrónico o fax. El R&A ofrecerá entonces tanta ayuda como le sea posible basada en la información proporcionada – y en la mayoría de los casos, ofrecerá una decisión recomendada.
6. El Oficial debería tomar una decisión sobre el palo basada en el consejo dado por el R&A. Si el palo es claramente conforme o no conforme, el Oficial debería proporcionar una decisión formal en ese sentido. Sin embargo, si hay aunque sólo sea una mínima incertidumbre, el Oficial debería sólo ofrecer una Respuesta para la Duración de la Competición o para la Duración de la Vuelta.
7. Si, debido a la proximidad de la hora de salida del jugador, es razonable que el Oficial no pueda pedir consejo, o si es incapaz de contactar con el R&A, entonces debería aconsejar al jugador que no lleve el palo durante esa vuelta.
8. Si el consejo posterior confirma que el palo es conforme y el jugador ha comenzado ya su vuelta sin el palo, entonces se debería dar al jugador una decisión formal tan pronto como sea posible. Esto significaría que el jugador podría añadir el palo a su bolsa durante la vuelta (siempre que hubiese empezado con menos de 14 palos) o podría llevar el palo en la siguiente vuelta.
9. Cualquier jugador que ignore el consejo de un Oficial y lleve un palo dudoso estaría sujeto a penalidad bajo la Regla 4-1a en caso de que se diese una Respuesta para la Duración de la Competición de no conformidad, o se diese una decisión formal de no conformidad. Esto se aplicaría estuviese la competición cerrada o no.

B. Preguntas que Surjan Durante una Competición Stroke Play

1. Los Oficiales sólo deberían aceptar preguntas entre vueltas, o a la conclusión del juego antes de que se cierre la competición.
2. El Oficial debería averiguar por qué el jugador, el compañero-competidor o la tercera persona están poniendo en duda el palo.
3. Si el Oficial está absolutamente seguro de la decisión correcta, entonces el jugador debería ser informado (ver A2 más arriba).

4. Si el Oficial no está seguro de la decisión, el jugador debería ser informado de que recibirá, antes del cierre de la competición, bien una decisión formal, bien una Respuesta para la Duración de la Competición. El procedimiento es el mismo que para una pregunta que surja antes de que comience la competición (ver A3 – A6 más arriba).
5. Si el consejo posterior confirma que el palo no es conforme, entonces se debería dar al jugador una Respuesta para la Duración de la Competición o una decisión formal lo antes posible, y debería ser penalizado bajo la Regla 4-1a.

C. Preguntas que Surjan Durante una Competición Match Play

1. El procedimiento descrito arriba puede que tenga que ser modificado durante una competición Match Play.
2. Si la pregunta surge entre vueltas, entonces sería demasiado tarde para que un contrario vencido por un jugador con un palo en sospecha hiciese una reclamación, pero una pregunta por su parte daría lugar a comprobar el palo antes de que el jugador empezase su siguiente vuelta.
3. El procedimiento sería consultar con el jugador, contrario o tercera persona y obtener toda la información disponible antes de tomar una determinación. Mientras que los procedimientos principales serían los mismos que para las competiciones Stroke Play (ver A3 – A6 más arriba), puede ser más urgente en Match Play, ya que sería deseable saber si el palo es no conforme antes de que el jugador comience su siguiente vuelta, lo que podría ser el mismo día.
4. Si se obtiene una decisión formal o se alcanza una Respuesta para la Duración de la Vuelta, se debería decir al jugador lo antes posible. Si la decisión es que el palo no es conforme, el oficial debería advertir al jugador de que si lleva el palo en la siguiente vuelta estaría sujeto a penalidad bajo la Regla 4-1a.
5. Si un jugador hace una reclamación durante un partido de que su contrario está llevando un palo no conforme, el Oficial tendrá que tomar una decisión bajo restricciones de tiempo aún mayores. Idealmente, se debería tomar una decisión antes de que acabe el partido. En ese caso, si no hay una evidencia clara de que el palo es no conforme, el Oficial debería casi siempre tender a decidir que el palo es conforme, aun equivocándose. Sin embargo, tal decisión sería considerada una Respuesta para la Duración de la Vuelta y se debería tomar una decisión más formal antes de la siguiente vuelta.
6. A partir de entonces, si el contrario gana, el procedimiento es el mismo que para una pregunta que surja durante vueltas (ver C3 y C4 más arriba).

D. Preguntas que Surjan Después de Cerrarse la Competición

Una vez se ha cerrado la competición, hay tiempo de sobra para contactar al R&A con el objeto de averiguar si un palo es conforme o no y/o enviar el palo. Si resulta que el palo es no conforme, la decisión sobre si penalizar o no al jugador depende de si él sabía que el palo

era no conforme antes del cierre de la competición (ver la Regla 34-1). Esto es una cuestión de hecho, pero al determinar los hechos, el Comité puede que quiera considerar otra evidencia además de las propias manifestaciones del jugador.

Conclusión

La gran mayoría de los palos son conformes con las Reglas y, por tanto, las preguntas de este tipo sobre la conformidad del equipo son raras. Sin embargo, preguntas surgen de cuando en cuando, y los Oficiales necesitan saber cómo tratarlas. Es importante recordar que es responsabilidad del jugador jugar con palos conformes. No puede pasarse esta responsabilidad a los oficiales. Por su parte, los Oficiales deberían responder a tales preguntas de forma calmada y con la debida consideración para todas las partes involucradas. Se deberían hacer las consultas apropiadas (esto es, referirse a las Reglas de Golf, Decisiones sobre las Reglas de Golf y la Guía a las Reglas sobre Palos y Bolas, contactar con el R&A, etc.). Si no es posible tomar una decisión definitiva directamente, se debería dar una Respuesta para la Duración de la Competición o para la Duración de la Vuelta.

Al dar una Respuesta para la Duración de la Competición o para la Duración de la Vuelta, los Oficiales que estén en duda deben tender a considerar que los palos son conformes, aún equivocándose. Penalizar a un jugador por llevar o usar un palo que más tarde se demuestra que es conforme es un error más serio que permitir usar un palo que después resulta ser no conforme.

APÉNDICE K – PUBLICACIONES SOBRE REGLAS

- Reglas de Golf
- Decisiones sobre las Reglas de Golf
- Las reglas de Golf Ilustradas
- Guía Rápida de las Reglas
- Guía a las Reglas sobre Palos y Bolas
- Modificación de las Reglas de Golf para Jugadores Discapacitados
- No seas una Amenaza del Golf (Folleto de Etiqueta)
- Reglas del Estatus Aficionado
- Decisiones sobre las Reglas del Estatus Aficionado
- Reglas de Golf en Acción (DVD)
- La Etiqueta del Golf con Padraig Harrington (Descarga)
- Guía para la Organización de una Competición (Descarga)

Todas las publicaciones y descargas están disponibles en www.randa.org

El R&A es la entidad que desarrolla las Reglas a nivel mundial y organiza el “Open Championship”. Opera con el consentimiento de más de 130 organizaciones nacionales e internacionales tanto amateurs como profesionales en más de 120 países y una cantidad estimada de 30 millones de jugadores en Europa, África, Asia-Pacífico y las Américas (excluyendo Los Estados Unidos (USA) y México). La United States Golf Association (USGA) es quien regula el juego en Estados Unidos y México.

