

# PRONTUARIO ARBITRAL

MANUAL SOBRE DESARROLLO DE  
COMPETICIONES



Real Federación Española de Golf  
COMITÉ DE REGLAS

# PRONTUARIO ARBITRAL

## CONTENIDO

### 1. Introducción

### 2. Condiciones de la Competición

1. General
2. Horarios de Salida y Grupos
3. Práctica
4. Lista de Bolas Homologadas
5. Condición de "Una Sola Bola"
6. Caddies
7. Coches de Golf
8. Consejo en Competiciones por Equipos
9. Drivers
10. Ritmo de juego
11. Condiciones climatológicas adversas - Suspensión del Juego

### 3. Reglas Locales

1. General
2. Fuera de Límites
3. Carreteras y Caminos
4. Partes Integrantes del Campo
5. Árboles Jóvenes
6. Terreno en Reparación
7. Obstrucciones Inamovibles Temporales
8. Zonas Medioambientalmente Sensibles
9. Zonas de Dropaje
10. Piedras en Bunkeres
11. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green
12. Bola Empotrada
13. Colocación de la Bola y Regla de Invierno

#### 4. Marcaje del Campo

1. General
2. Fuera de Límites
3. Obstáculos de Agua
4. Terreno en Reparación
5. Obstrucciones
6. Zonas Medioambientalmente Sensibles
7. Zonas de Dropaje

#### 5. Preparación del Campo

1. General
2. Salidas
3. Posiciones de Banderas

#### 6. Responsabilidades de un Árbitro

1. General
2. Arbitros
3. Observadores
4. Miembros del Comité

#### 7. Otros Temas

1. Grave Infracción de Etiqueta
2. Modificación de las Reglas para Jugadores Discapacitados

#### 8. Apéndices

- A. Directrices para la Regla Local de Obstrucciones Inamovibles Temporales.
- B. Medidas de Posiciones de Banderas

# 1 INTRODUCCIÓN

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

Por ello el Comité de Regias, ha decidido realizar este prontuario dirigido a los Arbitros, para la adecuación de sus actuaciones con arreglo al estilo y formas del Golf, en la confianza de contar con un equipo humano capaz de hacer frente a esas necesidades.

Aunque las Reglas sigan definiendo a un Arbitro como " Persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores a fin de decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas de Golf. Actuará ante cualquier infracción que observe o le sea comunicada. Un arbitro no debería.....", todos sabemos que en la practica realizamos labores mucho más complejas.

Cada día más los Comités, Clubes y hasta ios propios jugadores piden asesoramiento de los Arbitros para cuestiones múltiples para que la prueba se realice sin incidencias y con el mayor éxito posible.

Tenemos que aprovechar esta coyuntura que surge, además, por una necesidad de respuesta a temas y situaciones nuevas. Estos son los factores que debemos tener en cuenta, procurando mantenerlos y aumentarlos, pero para ello es fundamental una "puesta al día" que va a dar como consecuencia el ir homogeneizando algo tan importante la "Unidad de Criterio y actuación".

Para ello es necesario el refrescar los diversos contenidos del conjunto de materias a tener en cuenta en nuestras intervenciones. Esta es la razón de ser de este libro

# 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, en primer lugar debe nombrarse un Comité que se encargará de todos los aspectos de la organización de la competición. Además, los miembros del Comité deben tener bien claro hasta donde llega su autoridad para tomar decisiones en temas como disputas sobre las Reglas, suspensión de juego, etc. Sin un Comité preestablecido es difícil organizar bien una competición.

Las Condiciones de la Competición son la base sobre la que se hace la competición y, entre otras cosas, especifican quien puede jugar, como inscribirse y la modalidad de la competición.

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

## **2. Horarios de Salida y Grupos**

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

### **(a) Horarios de salida**

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

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

Cuando hay "corte" los jugadores deberían saber cuando y donde se van a publicar los horarios y grupos de salida y conocer el número de teléfono de contacto y su horario operativo. Se recomienda que la persona que reciba las llamadas marque los nombres de los jugadores que han llamado para saber cuales son los que pueden no haberse enterado de su horario de salida. Si los jugadores se han desplazado para jugar el torneo es

recomendable enviar una hoja de salidas por fax a los hoteles en los que están alojados.

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

El Comité puede utilizar la doble salida que permite sacar a más jugadores al campo con mayor rapidez.

## (b) Grupos

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

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

juego, o puede imponer cualquiera de las dos opciones. Para la cuarta vuelta el procedimiento es el mismo salvo que está basado en los resultados después de 54 hoyos. Al determinar el orden de salida en caso de empate, suele jugar más tarde el jugador con el resultado más bajo de la última vuelta.

En 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 para completar una vuelta y añada una hora para la segunda salida. De esta manera seguirá habiendo tiempo aunque no cumplan el horario previsto en la primera vuelta.

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

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

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



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

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

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

### **3. Práctica**

La Regla 7-1 establece que un jugador puede practicar en el campo de la competición antes de cualquier vuelta de una competición por hoyos, pero en una competición por golpes tal acción está prohibida de la misma forma que probar la superficie de cualquier green del campo antes de una vuelta o desempate. No obstante, la Nota de la Regla 7-1 dice:

"El Comité puede, en las condiciones de una competición (Regla 33-1), prohibir practicar en el campo de la competición en cualquier día

de una competición por hoyos, o permitir practicar en el campo de la competición o en parte del campo (Regla 33-2c) en cualquier día, o entre vueltas, de una competición por golpes."

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

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

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

#### **4. Lista de Bolas Homologadas**

El R&A publica una lista de bolas de golf que han sido sometidas a pruebas y que conforman con las Reglas. Esta lista se puede encontrar en la página web del R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)). La nota de la Regla 5-í dice:

"El Comité puede requerir, en las condiciones de una competición, (Regla 33-1), que la bola que juega el jugador debe figurar en la Lista de Bolas Homologadas en vigor que publica el R&A."

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

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

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

## **5. La Condición de "Un Tipo de Bola"**

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

La redacción que se sugiere para esta condición está en la página 116 de las Reglas de Golf.

## **6. Caddies**

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

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

A pesar de esto es frecuente en los campeonatos infantiles ver la prohibición o restricción del uso de caddies. Además, en algunas circunstancias, se podría considerar apropiado prohibir que los profesionales hagan de caddie.

## **7. Transporte (Coches de Golf)**

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

Si el Comité desea introducir una condición de la competición para prohibir el uso de coches de golf, se recomienda la redacción de la página 120 de las Reglas de Golf.

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

## **8. Consejo en Competiciones por Equipos**

La Nota de la Regia 8 dice:

*"El Comité puede en las condiciones de una competición por equipos (Regla 33-1) permitir a cada equipo nombrar una persona que pueda dar consejo (incluyendo señalar la línea de putt) a los miembros de ese*

*equipo. El Comité puede establecer condiciones relativas a la designación y actuación de esa persona, quien debe identificarse al Comité antes de dar consejo."*

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

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

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

## **9. "Drivers"**

En el golf de élite, el Comité puede introducir una condición de la competición que limite el efecto muelle de los "drivers" como sigue:

*"Drivers*

*Los "drivers" no tendrán un tiempo característico mayor de 257 microsegundos al ser medidos en aparatos de prueba de péndulo aprobados por el R&A.*

***PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LA CONDICIÓN Descalificación"***

Debería tenerse en cuenta que la limitación se aplicará a todas las competiciones sin la necesidad de una condición de competición a partir de enero de 2008.

## **10. Ritmo de Juego**

En interés de todos los demás, el jugador tiene la obligación de jugar a un ritmo aceptable. Un jugador lento en los primeros partidos puede estropear el día de los que vienen detrás. Por consiguiente, el Comité debería asegurarse que se juega a un ritmo razonable.

La Regla 6-7 se aplica en el caso de juego lento. Dice que "El jugador debe jugar sin demora indebida y de acuerdo con cualquier directriz sobre el ritmo de juego que pueda establecer el Comité." La penalidad por infracción de la Regla 6-7 es de pérdida del hoyo en el juego por hoyos y dos golpes en el juego por golpes y, si hay reincidencia, la descalificación. No obstante, la Nota de la Regla 6-7 dice:

*"Con el fin de prevenir el juego lento, el Comité puede, en las condiciones de la competición (Regla 33-1) establecer directrices de ritmo de juego incluyendo tiempos máximos permitidos para realizar una vuelta estipulada, un hoyo o un golpe.*

*Solamente en el juego por golpes, el Comité puede, en tales condiciones, modificar la penalidad por infracción de esa Regla como sigue:*

*Primera infracción - Un golpe  
Segunda infracción - Dos golpes  
Reincidencia - Descalificación"*

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

Por ejemplo, en los torneos de profesionales es posible establecer unas directrices de ritmo de juego prácticamente hoyo por hoyo y por lo tanto cronometrar golpe por golpe a un grupo que esté fuera de posición en el campo y por encima del tiempo establecido.

Está claro que tal política no podría adoptarse con éxito a nivel de club. Por lo tanto, si el Comité tiene problemas con el ritmo de juego, puede ser necesario crear una sencilla condición en la que el Comité establece un tiempo límite que considera más que adecuado para que los jugadores completen la vuelta y/o un número determinado de hoyos (que dependerá de los grupos y la modalidad de juego). En las circunstancias en las que un grupo se pase del tiempo límite y esté fuera de posición en el campo cada jugador del grupo tiene penalidad.

Como ejemplo de este tipo de condición, un Comité puede decidir que un grupo de tres jugadores no deben tardar más de 2 hora 10 minutos en completar nueve hoyos y estipular que si se pasan de este tiempo y están fuera de posición, los tres jugadores tendrán un golpe de penalidad. Además, la condición puede establecer que si no completan los nueve segundos en el tiempo previsto y siguen fuera de posición los tres jugadores tienen una penalidad adicional de dos golpes.

Los tiempos límite establecidos en la condición deberán tener en cuenta la modalidad de juego (por ejemplo un foursome será más rápido que un partido individual) y la edad de los que juegan (por ejemplo un infantil debería ser más rápido que un sénior). Además, el clima y la longitud, dificultad, preparación del campo etc. tendrán su influencia en la decisión del Comité para los tiempos.

En competiciones de aficionados de alto nivel y de profesionales, el Comité puede establecer una hoja de tiempos por hoyo. Es imposible dar recomendaciones específicas para los tiempos de cada hoyo pero deben tenerse en cuenta ciertos factores. En primer lugar, hay que

reconocer que aunque no se les puede dar un tiempo indefinido, los profesionales se están jugando "el pan" y por lo tanto, debería concederles más tiempo que en las competiciones de aficionados.

Más específicamente, si el Comité ha establecido unos tiempos estándar para los pares 3, pares 4 y pares 5 (11, 14 y 15 minutos respectivamente) deben ajustarse según la dificultad de un hoyo específico y las distancias entre el green y el lugar de salida del siguiente hoyo.

Una condición de ritmo de juego puede ayudar a vigilar el juego e identificar a los jugadores lentos, pero el juego lento no siempre es culpa de los jugadores lentos. Un Comité puede colapsar el campo si saca a demasiados jugadores en demasiado poco tiempo. Es importante mantener un intervalo adecuado entre las salidas para permitir que los grupos no tengan que esperar en cada golpe. Además, si es posible el Comité debería utilizar "huecos". Se trata de dejar de vez en cuando alguna salida en blanco para ayudar a evitar aglomeraciones en el campo.

Además, un campo que ha sido preparado para ser difícil puede contribuir a un ritmo de juego más lento. Esto puede ocurrir especialmente en el green si las posiciones de las banderas son excesivamente difíciles.

Identificar el ritmo de juego adecuado y los intervalos de salida puede ser un caso de práctica, pero cuando se consiguen pueden ayudar a que todos disfruten más del juego.

## **11. Inclemencias del Tiempo y Suspensión del Juego**

Un Comité tiene que estar preparado para las inclemencias del tiempo y tener claro como indicar a los jugadores y demás la suspensión de juego. Deben evitarse situaciones de confusión sobre si el juego se ha suspendido o no.



Una competición no tiene por qué suspenderse solo por la lluvia, salvo que la lluvia es tan fuerte que sería injusto hacer seguir a los jugadores. Normalmente, el juego no debería suspenderse si el campo no está injugable, por ejemplo, cuando las bolas se mueven con frecuencia en el green debido al viento o los hoyos están rodeados de agua accidental. De todas maneras, si la lluvia tiene mucha intensidad tardará poco en acumularse agua alrededor del hoyo en al menos un green. Cuando esto ocurre, sería una negligencia del Comité no considerar el campo injugable y suspender el juego. Si la lluvia no tiene tanta intensidad pero existe agua accidental alrededor del hoyo, en el juego por hoyos el Comité puede cambiar la posición del hoyo a una zona del green que tenga menos agua y reanudar el juego. Sin embargo, en el juego por golpes no se puede cambiar un hoyo de sitio salvo que esté muy dañado - ver la Excepción de la Regla 33-2b. Por lo tanto, no se puede reanudar el juego hasta que se resuelva el problema del agua accidental.

Cuando empiezan a formarse charcos en los greens los "rodillos" aportan una ayuda inestimable. Después de una lluvia fuerte, el agua accidental podría permanecer bastante tiempo en los greens si no se hace nada para quitarla. Sin embargo, un equipo bien organizado con "rodillos" puede limpiar el agua accidental del green en cuestión de minutos. Por lo tanto, el Comité debería asegurarse de disponer de suficientes "rodillos" y un equipo de personas para utilizarlos.

Si el Comité decide que necesita quitar agua de los greens con este método, se aplicará lo siguiente:

*"Si la bola reposa en el green y hay interferencia de agua accidental en el green, el jugador puede:*

- *aliviarse de acuerdo con la Regla 25-1b (iii); o*
- *hacer que limpien su línea de putt*

*Nota: Debe limpiarse a través de la línea de putt y extenderse una distancia razonable más allá del hoyo (por ejemplo, la longitud de un rodillo).."*

Si las condiciones empeoran poniendo en peligro la continuidad de la competición, el Comité puede autorizar una combinación de mover la bola bajo la Regla 25-1b (ii) 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 putt cuando la bola está fuera del green, en circunstancias excepcionales si el agua accidental en el green afecta el golpe que pretende dar, el Comité puede autorizar quitar el agua. Hay que tener en cuenta que el Comité puede solicitar a los jugadores y a sus caddies que ayuden con la limpieza del agua de los greens (Decisión 33/1).

Sin embargo, los greens no son las únicas fuentes de posibles problemas cuando llueve mucho. Al igual que en el caso de la posición de banderas, las barras de salida no se pueden mover durante una vuelta por lo que hay que prestar especial atención a los lugares de salida. La hierba suele ser más alta en las salidas que en los greens por lo que se recomienda el uso de toallas para quitar el agua.

Aunque el Comité no debería suspender el juego si no es completamente necesario, es su responsabilidad hacer todo lo posible para proteger a los jugadores de los rayos y por lo tanto no deberían correr riesgos en este aspecto. Existen varios modelos de detectores de rayos en el mercado además de programas informáticos que pronostican la llegada de tormentas.

Aunque la Regla 6-8b establece 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 interrupción del juego. (ver Apéndice I de las Reglas de Golf).

Si el Comité tiene noticias de que se acerca una tormenta eléctrica, debería suspender el juego antes de que llegue para darles tiempo a los jugadores a refugiarse y/o volver a la casa club. Con el fin de ayudar a los jugadores en este aspecto conviene organizar un procedimiento de evacuación. Esto puede suponer el tener que enviar transporte a varias zonas del campo para transportar a los jugadores cuando se suspende el juego. También es importante que el Comité avise a los espectadores de la llegada de una tormenta. Esto se puede hacer poniendo avisos en las pizarras de resultados.

Es importante tener en cuenta que, mientras el Comité tiene derecho a cancelar una vuelta en una competición por golpes, no puede hacer lo mismo en el juego por hoyos. Si los jugadores han completado seis hoyos, deberán reanudar el juego en el hoyo 7. El partido no vuelve a empezar desde el principio.

En el juego por golpes, el Comité tiene la opción de suspender el juego y reanudarlo desde donde se interrumpió o de cancelar la vuelta y volverla a jugar. No hay ninguna norma para decidir cuando un Comité tiene que suspender el juego y cuando tiene que cancelar la vuelta en el juego por golpes. Sin embargo, solo debería cancelarse una vuelta cuando sería muy injusto no cancelarla. Por ejemplo, si unos competidores empiezan una vuelta en condiciones meteorológicas muy adversas, éstas empeoran aún más y se suspende el juego, para aquellos competidores sería una injusticia no cancelar la vuelta (ver Decisión 33-2d/I).

Cuando el campo está impracticable y el juego se suspende, el Comité debería mantener abiertas todas las opciones posibles con el fin de poder maximizar las posibilidades de completar la competición.

Por ejemplo, deberían considerarse los siguientes hechos:

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.

Debido al gran número de participantes, las dos primeras vueltas no suelen completarse hasta poco antes del anochecer.

Durante la segunda vuelta, una tormenta al mediodía deja en campo impracticable.

El retraso por la tormenta significa que es imposible terminar la segunda vuelta ese día.

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.

Si se juegan dos horas, podría terminarse la vuelta al día siguiente, hacer rápidamente la clasificación y horario de salidas para la tercera vuelta y llegar a terminar la tercera vuelta en el día.

En estas circunstancias, no es aconsejable suspender el juego por lo que queda del día nada más empezar la tormenta. Al hacerlo el Comité estaría renunciando a la posibilidad de terminar la competición como estaba previsto.

Normalmente, cuando más de la mitad de los competidores han completado sus vueltas, no se cancela la vuelta si existe la posibilidad de continuar al día siguiente.

Frecuentemente se producen situaciones en competiciones por equipos en las que, debido al mal tiempo, no es posible terminar los partidos con la modalidad programada, y en las que por cualquier motivo no hay suficiente tiempo para completar los partidos.

# CAPITULO 3

## REGLAS LOCALES

### 1. General

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

Normalmente, las Reglas Locales sirven para aclarar el marcaje del campo (por ejemplo, los límites del campo) o para conceder alivio de condiciones anormales locales no cubiertas por las Reglas. El Apéndice I de las Reglas ofrece sugerencias específicas de 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.

Se recuerda a los Comités que una penalidad impuesta por una Regla no puede ser suprimida por una Regla Local y que no se permite la modificación de una Regla de Golf por una Regla Local sin la autorización de la R.F.E.G. Este permiso se concede en casos muy especiales cuando las condiciones anormales locales interfieren en el desarrollo normal del juego.

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 de la R.F.E.G. ofrece consejos para la redacción de Reglas Locales y considera los casos en que se pide la modificación de una Regla Local, pero no interpreta las Reglas Locales que no estén cubiertas por el Apéndice I de las Reglas de Golf.

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

*"Obstrucciones Inamovibles próximas al Green:*

*Se aplica la Regla Local de las Reglas Locales de la página 111"*

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

## **2. Fuera de Límites**

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

*"Fuera de límites:*

- *Más allá de cualquier valla o línea de estacas blancas que limiten en campo.*
- *En el hoyo 18, sobre o más allá del camino de hormigón que rodea la Casa Club."*

Cuando hay estacas de fuera de límites entre dos hoyos que solo se aplican a uno de ellos las Reglas Locales deben aclarar en cual de los hoyos se aplica el fuera de límites. Además, se recomienda que, por Regla Local, las estacas sean obstrucciones inamovibles durante el juego del hoyo en que no son de fuera de límites (ver la Decisión 24/5). La redacción de la Regla Local podría ser:

*"Fuera de límites:*

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

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

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

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

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

### **3. Carreteras y Caminos**

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

penalidad de la carretera o camino estropearía una parte intrínseca del hoyo. Un buen ejemplo de esto es el hoyo 17 del "Oíd Course de St. Andrews" en el que la carretera que hay detrás del green es parte integrante del campo.

Si el Comité desea considerar una carretera o camino con superficie artificial como parte integrante del campo, debe hacer una Regla Local al efecto. Por ejemplo:

*"Carreteras y Caminos:*

*Todas las carreteras y caminos son parte integrante del campo. La bola se jugará como repose o se declarará injugable (Regla 28)."*

Es importante recordar que si las carreteras o caminos tienen bordes artificiales estos no estarían cubiertos por la Regla Local de arriba y por lo tanto su condición sería de obstrucción inamovible. Habría que hacer una referencia específica a los bordes en esta Regla Local para convertirlos también en parte integrante del campo.

Como ya se ha dicho más arriba, por Definición las carreteras y caminos con superficie artificial son obstrucciones inamovibles y el alivio por interferencia se concede bajo la Regla 24-2b. Puede ser que el punto más cercano de alivio de la obstrucción esté en unos árboles, arbustos o en una pendiente pronunciada, etc. que no ofrecen un alivio total. No obstante, el Comité no puede hacer una Regla Local concediendo alivio en todos los casos a un lado de la carretera o camino porque esta situación no se considera "anormal". Además tampoco sería apropiado establecer una zona de dropaje para solucionar el problema (ver la Decisión 33-8/19).

#### **4. Partes Integrantes del Campo**

Además de carreteras y caminos, puede haber otras construcciones que el Comité desee declarar como partes integrantes del campo.



Por ejemplo, unos bunkers recién contruidos a menudo tienen una capa de plástico que, por Definición, es una obstrucción inamovible. No obstante, si la capa no va a interferir en el juego, el Comité puede hacer una Regla Local declarándolo parte integrante del campo para impedir que el jugador se alivie del bunker.

Por otra parte, una construcción como un muro que no define el fuera de límites puede ser una parte importante del hoyo y el conceder alivio del muro lo haría más fácil. En esta situación, el Comité podría declararlo parte integrante del campo. Por ejemplo:

*"Muros:*

*Los muros de piedra en los hoyos 8 y 13 son partes integrantes del campo. La bola se jugará como repose o se declarará injugable (Regia 28)."*

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

## **5. Árboles Jóvenes**

Muchos campos tienen árboles recién plantados que el Comité desea proteger. Si se quiere proteger los árboles jóvenes deberían identificarse de alguna manera (por ejemplo, una cinta o estaca) y se recomienda la Regla Local del Apéndice I de las Reglas de Golf.

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

En algunos casos, los árboles recién plantados pueden estar tan próximos el uno al otro que el alivio de uno automáticamente resulta en interferencia de otro. En esta situación, sería aconsejable definir la zona como *"terreno en reparación"* para permitir al jugador aliviarse fuera de la zona. Un Comité no puede decir que un jugador tiene que aliviarse a un lado específico de una plantación (por ejemplo el lado de la calle del hoyo en juego), porque esto modificaría la Regla 25-1b. No obstante, si el Comité considera que no es practicable proceder de acuerdo con la Regla 25-1b debido al hecho de que los jugadores tendrían que jugar a través de la zona causando daños, podría crear una o más zonas de dropaje.

## **6. Terreno en Reparación**

*"Terreno en reparación" incluye cualquier parte del campo así marcada por orden del Comité (ver la Definición de "Terreno en Reparación").* Si una zona ha sido marcada como tal esto debería reflejarse en las Reglas Locales. No obstante, como se espera que este marcaje sea temporal, no debería hacerse referencia en la tarjeta del club. La Regla Local debería publicarse en un tablón de anuncios. Cuando se hace una tarjeta o hoja de Reglas Locales específicas para una competición debería hacer referencia a cualquier "terreno en reparación". Por ejemplo:

### *"Terreno en reparación"*

*La zona de tepes a la izquierda del hoyo 8 definida por estacas azules es terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1b)."*

Por otro lado, la identificación del terreno en reparación puede ser más genérica. Por ejemplo:

### *"Terreno en reparación"*

*Todas las zonas cerradas con líneas blancas son terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1b)."*

Quando el Comité desea proteger una zona prohibiendo totalmente el juego, puede declarar la zona como "terreno en reparación: prohibido el juego." Por consiguiente, un jugador debe aliviarse si tiene interferencia de la condición. Un ejemplo de la redacción recomendada para dicha Regla Local sería:

*"Terreno en reparación; Prohibido el Juego*

*El semillero a la derecha del hoyo 3 definido por estacas azules es terreno en reparación desde el cual está prohibido el juego. Si la bola de un jugador reposa en esta zona, o si la zona interfiere con la colocación del jugador o el área de su swing, el jugador debe aliviarse bajo la Regla 25-1.*

*PENALIDAD POR INFRACCIÓN DÉLA 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.

Quando el terreno en reparación está próximo a una carretera o camino con superficie artificial (una obstrucción), un jugador puede a veces tener interferencia de una de las condiciones después de aliviarse de la otra. Por lo tanto se aplica otro alivio bajo otra Regla. Esto es engorroso y podría complicar la situación (ver la Decisión 1-4/8). Por eso, se recomienda que el terreno en reparación se una a la carretera o camino con una línea blanca y se redacte la siguiente Regla Local:

*"Obstrucciones Inamovibles*

*Las zonas blancas unidas a carreteras o caminos con superficie artificiales tienen la misma condición que las carreteras o caminos,*

*es decir, son obstrucciones, no terreno en reparación. Alivio sin penalidad bajo la Regla 24-2b(i)."*

Si un bunker entero está siendo reparado, no pierde su condición de obstáculo. Sin embargo, se recomienda que el Comité defina el bunker como recorrido y terreno en reparación durante el tiempo que esté en reparación. Si el bunker ha sido declarado terreno en reparación pero no recorrido, el jugador solo puede aliviarse fuera del bunker con un golpe de penalidad (ver la Regla 25-1b(ii) y la Decisión 25-1/3).

Cuando unas fuertes lluvias dejan muchas zonas del campo con daños inusuales (huellas profundas de vehículos) y no es práctico definir las con estacas o líneas, se recomienda un aviso con la siguiente redacción:

*"El terreno en reparación puede incluir zonas con daños inusuales, incluyendo zonas donde los espectadores u otro tráfico han combinado con el mal tiempo para afectar materialmente a la superficie del terreno, pero solo cuando lo declara así un miembro del Comité."*

Incluso sin este aviso, los miembros del Comité tendrían autoridad para declarar un daño inusual como terreno en reparación, si lo autoriza el Comité. El aviso tiene la ventaja de advertir a los jugadores que podrían tener alivio de daños inusuales.

Los daños inusuales pueden ser causados por animales o máquinas. La Regla 25-1 ofrece alivio de agujeros hechos por animales de madriguera pero no por ejemplo de huellas de caballo o de rodadas de tractor. Si el alivio de estas condiciones se considera justo, debería hacerse de acuerdo con la regla 25-1 y redactarse una Regla Local (con las variaciones necesarias para las circunstancias):

*"Las huellas de caballo (o rodadas de tractor) son terreno en reparación (se aplica la Regla 25-1)."*

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

Estas Reglas Locales son temporales y no deberían incluirse en la tarjeta del club.

Sí el Comité considera que el alivio por la Regla 25-1 es demasiado generoso en estas situaciones, puede no dar el alivio por interferencia en la colocación del jugador (ver la Nota de la Regla 25-1a). Por ejemplo en situaciones de calor y sequía, pueden producirse grietas en las calles. El reposo de la bola se vería seriamente afectado por la grieta si reposa en ella, pero la colocación del jugador no sufre por esta circunstancia. En este caso, el Comité podría introducir una Regla Local que diga:

*"Grietas en el Suelo en Zonas Segadas a Ras:*

*Las grietas en el suelo en zonas segadas a ras son terreno en reparación. Si la bola de un jugador reposa en dicha condición, o si dicha condición interfiere en el área del swing del jugador, este puede aliviarse bajo la Regla 25-1.*

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

Otro ejemplo de limitar el alivio bajo la Regla 25-1 es con respecto a los hoyos, sendas o desechos hechos por animales de madriguera, reptiles o pájaros. Si estas condiciones prevalecen en el campo, el Comité puede reducir el alivio adoptando la siguiente Regla Local:

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

*El alivio bajo la Regla 25-1 no se aplica a la interferencia en la colocación de un hoyo, senda o desecho hecho por un animal de madriguera, reptil o pájaro."*

De la misma forma, el Comité puede limitar el alivio de las juntas de tepes al reposo de la bola y al área de swing con la siguiente Regla Local:

*"Terreno en Reparación*

*Cualquier tepe en el recorrido que interfiere en el reposo de la bola o el área de swing. Todas las juntas que forman parte de la condición se consideran la misma junta para la aplicación de la Reglas 2Q-2c (volver a dropar)."*

## **7. Obstrucciones Inamovibles Temporales**

En la mayoría de competiciones no habrá en el campo obstrucciones inamovibles temporales como carpas, pizarras, quioscos, servicios portátiles, etc. En caso de que las haya, es necesaria la Regla Local para Obstrucciones Temporales (Apéndice I de las Reglas de Golf. El Apéndice A ofrece directrices sobre la aplicación de esta Regla Local.

## **8. Zonas Medioambientalmente Sensibles**

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

## 9. Zonas de Dropaje

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

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

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

*- proceder bajo la Regla 26-1; o*

*- como opción adicional, dropar una bola, bajo penalidad de un golpe, en la zona de dropaje (aunque la zona de dropaje esté más cerca del agujero que el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo.)"*

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

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

## **10. Piedras en Bunkers**

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

Para permitir levantar las piedras en un bunker se recomienda la siguiente Regla Local:

*"Las piedras en los bunkeres son obstrucciones movibles."*

## **11. Obstrucciones Inamovibles Cerca del Green**

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

Sin embargo, en algunos campos, los antegreens están muy segados y el jugador puede patear desde fuera del green. En estas condiciones, las obstrucciones inamovibles (como aspersores fijos) en el antegreen pueden interferir en el juego y en este caso estaría justificada la introducción de una Regla Local concediendo alivio adicional sin penalidad por la intervención de una obstrucción inamovible. La redacción recomendada se puede encontrar en el Apéndice I de las Reglas de Golf.

## **12. Bola Empotrada**

La Regla 25-2 concede alivio por una bola empotrada en su propio pique en una zona 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 está satisfecho que de lo contrario podría ser perjudicial. Se recomienda que la Regla Local se aplique durante un período corto y si es posible en zonas específicas. El Comité debe retirar la Regla Local tan pronto como las condiciones lo permitan y no debe figurar en la tarjeta.

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

### **13. Colocación de la Bola y Regla de Invierno**

Para información sobre "la colocación de la bola" o "reglas de invierno" ver el Apéndice I de las Reglas de Golf,

## **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 situaciones complicadas. Un campo bien marcado ayuda a todos los jugadores a cumplir con las Reglas por lo que un campo debería estar marcado permanentemente para que los jugadores se acostumbren al marcaje.

## 2. Fuera de Límites

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

Cuando una valla define los límites del campo, el fuera de límites está definido por los puntos interiores de los postes de la valla que estén más próximos al campo a nivel de suelo. Un soporte en ángulo o un viento de sujeción que está dentro de límites se considera una obstrucción. Si hay soportes en ángulo o vientos de sujeción, el Comité puede declararlos parte integrante del campo para que un jugador no pueda aliviarse de la valla de límites. Una parte de la valla de límites inclinada sobre el campo de forma que está dentro de límites no es una obstrucción. Cuando los postes de la valla están fijados en hormigón, las bases de hormigón se consideran parte de la valla y por lo tanto no son obstrucciones. En estas circunstancias, el Comité debe tener claro cual es la línea del fuera de límites (Decisión 24/3).

Por ejemplo, si un Comité desea utilizar la base de hormigón, situada por encima del nivel del suelo, para definir el fuera de límites, debería redactar una Regla Local como la que sigue:

*"Las bases de hormigón de los postes de las vallas de límites son parte de la valla y no son obstrucciones. Cuando la base de hormigón está por encima del nivel del suelo, el fuera de límites está definido por los puntos interiores de las bases a nivel de suelo."*

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

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

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

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

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

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

### 3. Obstáculos de Agua

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

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

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

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

Por ejemplo, si un green está situado en una isla dentro de un lago, en algunos casos, de acuerdo con la Definición, se tendría que marcar como obstáculo de agua lateral. Con esta circunstancia, si la bola de un jugador ha entrado al lago cruzando el margen en el borde del green, el jugador

podría dropar en green de acuerdo con la Regla 26-1c. En este caso, el Comité puede aplicar la Nota 3 de la Definición de obstáculo de agua lateral y definir el lago como obstáculo de agua estableciendo una zona de dropaje donde jugaría con un golpe de penalidad. Esto le ofrece al jugador otra alternativa a la de golpe y distancia (Regla 26-1a) pero no le libra de tener que volver a cruzar el agua (Decisión 33-2a/10).

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

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

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

Es especialmente importante incluir las pendientes dentro de los márgenes de un obstáculo de agua lateral para que un jugador que dropé dentro de la distancia de dos palos del margen del obstáculo tenga posibilidades de ejecutar un golpe razonable. Cuando los márgenes están a cierta distancia del agua y existe la posibilidad de que la bola de un jugador esté jugable en la pendiente del obstáculo, es muy importante que esté bien marcado para que el

jugador sepa que su bola está dentro del obstáculo y no infrinja la Regla 13-4.

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

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

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

#### **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

estar pegado a un camino natural (parte integrante del campo) pero es difícil distinguir en que punto se produce el paso de uno a otro. En estas circunstancias deberían definirse los márgenes de la obstrucción con estacas o líneas. Cuando el Comité define los márgenes de una obstrucción de esta manera, deberá redactar una Regla Local con lo siguiente:

*"Obstrucciones Inamovibles*

*Las líneas blancas juntas a las áreas definidas como obstrucciones inamovibles se consideran parte de la obstrucción."*

## **6. Áreas Medioambientalmente Sensibles (AMS)**

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

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

## **7. Zonas de Dropaje (ver también el Capítulo 3 (9))**

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

Las zonas de dropaje se cerrarán con una línea pintada en el suelo y se colocará un cartel o se pintarán las palabras "Zona de Dropaje" ("ZD")



dentro del área. El área deberá ser lo suficientemente grande para permitir un reposo (lie) razonable después de haber jugado otros jugadores. Las zonas de dropaje no tienen por qué tener una forma específica. Pueden tener cualquier forma. El Comité puede relacionar el color de la línea con la condición de la que se da el alivio, por ejemplo amarilla si la zona de dropaje es de un obstáculo de agua, roja para un obstáculo de agua lateral, pero no es obligatorio.

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

# CAPITULO 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 del hoyo. Un campo bien preparado será una buena prueba de la habilidad del jugador y requerirá el uso de todos o casi todos los palos de la bolsa. No obstante, esta publicación no ofrece directrices específicas sobre la preparación de un campo, como por ejemplo la velocidad de los greens, altura de rough, etc. La R.F.E.G. no da especificaciones estandarizadas para los campos de golf porque considera que cada campo tiene sus propias características y ha sido diseñado con diferentes dificultades. A la hora de preparar un campo para una competición se considera importante considerar la

estrategia del diseñador y el tipo de campo y sus características especiales.

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

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

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

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

## **2. Lugar de salida**

Como ya se ha dicho, debe determinarse con antelación de qué barras de salida se va a jugar la competición. El Club debería tener conocimiento de

esta decisión y procurar limitar el juego en ellas antes del torneo. Los lugares de salida deberán ser llanos y lisos y no debería haber ramas o similar que impidan la línea de visión hacia la calle. Si la competición se juega en varios días, no debería variarse mucho la posición de las barras de salida para no variar demasiado la longitud del campo.

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

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

Las barras deberían colocarse con una separación de unos seis o siete metros. Si la separación es mayor es más probable que los jugadores se coloquen sin querer delante de las barras de salida. La línea de las barras debería estar alineada en ángulo recto con el centro de la zona de caída. Para conseguir esto es recomendable

que la persona que las vaya a poner se coloque en la salida y mire hacia la zona de caída (o green en un par 3) y extienda los brazos a 90 grados del centro de la zona de caída. Si después coloca las barras en línea con los brazos habrá conseguido alinearlas bien. Otra forma sería colocar una "T" en el suelo para ayudar a alinearlas.

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

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

### **3. Posición de Banderas**

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

Deberían considerarse los siguientes puntos:

- a) Tener en cuenta, cuando sea apropiado, el diseño del hoyo. Determinar la longitud del golpe a green y como lo pueden afectar las posibles condiciones del día - el viento, la lluvia y como recibe el green. En ese sentido es recomendable obtener las previsiones meteorológicas y si anuncian lluvia, cortar los hoyos en zonas que no acumulan agua.

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

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

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

- c) Un área de 1 m alrededor del hoyo debe ser lo más llana posible. No deben colocarse hoyos a menos de 1 m de fuertes pendientes o pianos u otro hoyo reciente. Sí el diseño de un green dicta que el hoyo esté en una pendiente, el hoyo se cortará verticalmente y no con la pendiente. Cuando se pateaba desde encima del hoyo deberá ser posible parar la bola cerca del mismo..
- d) Considerar la condición del césped con especial cuidado de evitar hoyos antiguos que aún no están completamente reparados.
- e) Debería haber un equilibrio en las posiciones de banderas en el campo con respecto a la izquierda y derecha y cortas y largas. Por ejemplo, hay que evitar demasiadas posiciones a un lado que podrían favorecer golpe con efecto a la izquierda (draw) o a la derecha (fade).
- f) En competiciones que se juegan en varios días hay que buscar un equilibrio diario en cuanto a dificultad. No debería ser visiblemente más difícil ningún día - se trata de buscar un equilibrio. Debería

evitarse la idea de poner el campo progresivamente más difícil día tras día. Una forma de lograr un equilibrio es buscar seis posiciones difíciles, seis relativamente difíciles y seis relativamente fáciles.

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

- g) Durante los días de práctica antes de una competición se recomienda que los hoyos estén situados en zonas que no se utilizarán durante la competición de forma que las posiciones para la competición no estén demasiado pisadas.
- h) Hay que tener en cuenta por donde van a pasar los jugadores. En las primeras vueltas se colocan las banderas en sitios que no afecten a las posiciones de las últimas vueltas. Por ejemplo, en una competición de cuatro días, el primer día deberían colocarse las banderas en zonas próximas a la salida hacia el próximo lugar de salida. El segundo día deberían colocarse en sitios en los que los jugadores pisarían las zonas del primer día. Esto dejaría medio green para los dos últimos días.
- i) En el juego por hoyos, si es necesario se puede cambiar la posición de una bandera durante una vuelta, siempre que los jugadores del mismo partido jueguen con la misma posición.

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

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

j) El empleado del campo que corte los hoyos deberá comprobar que se respetan las Reglas de Golf, especialmente el requisito que estipula que el diámetro exterior del hoyo no exceda de 4'5 pulgadas (108mm) y que cuando sea posible el forro deberá estar al menos 1 pulgada (25mm) por debajo de la superficie del green.

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

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

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

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



El siguiente paso es el de decidir cual de las cuatro posiciones se va a utilizar cada día. Al hacer la selección, deberían seguirse en todo lo que se pueda los principios indicados en los puntos (e)-(h), es decir, buscando el equilibrio de posiciones y evitando posibles daños a otras posiciones por pisadas. Con respecto a la dificultad, se habrá logrado un equilibrio si, aplicando los valores de 1 a 4 indicados, el total para los 18 es alrededor de 45.

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

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

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

## **CAPITULO 6**

# **RESPONSABILIDADES DE UN ARBITRO**

### **1. General**

Normalmente el golf se juega sin la presencia de un árbitro. Sin embargo, el Comité puede asignar árbitros y observadores en una competición o puede asignar a miembros del Comité a diferentes zonas del campo para ayudar a los Jugadores con las Reglas. Huelga decir que estas personas deberán tener un buen conocimiento de las Reglas, y no solo a nivel de juego.

Un árbitro puede pasarse todo el día en el campo sin que le llamen para tomar una decisión. Sin embargo debe permanecer atento y no caer en el error de convertirse en un "espectador" porque le pueden llamar en el momento menos esperado.

Esto significa que el árbitro no solo tiene que conocer las Reglas, sino que también debe saber cuales son sus responsabilidades y como actuar en las situaciones que se le presenten.

### **2. Árbitros**

Las Reglas de Golf definen al árbitro como la persona designada por el Comité para acompañar a los jugadores para decidir sobre cuestiones de hecho y aplicar las Reglas. Debe actuar sobre cualquier infracción de las Reglas que observe o de la que sea informado.

No es suficiente que un árbitro simplemente tome una decisión correcta cuando se lo piden; también tiene que estar pendiente de todo lo que ocurre durante una vuelta para poder interpretar lo ocurrido correctamente. Dentro del alcance de sus responsabilidades

se le asigna a un partido o grupo para asegurar que se juegue limpia y deportivamente.

Esto nos lleva a la cuestión ética para el árbitro cuando ve que un jugador está a punto de infringir una Regla. El árbitro no es responsable de las infracciones voluntarias del jugador, pero sí que tiene la obligación de informarle sobre las Reglas. Sería contrario al espíritu del juego limpio que un árbitro no informase a un jugador de sus derechos y obligaciones bajo las Reglas para luego penalizarle por una infracción que podría haber impedido. El árbitro que intenta ayudar a los jugadores a evitar infracciones de las Reglas no puede ser acusado de favorecer a un jugador, puesto que actuaría de la misma forma ante todos, y por lo tanto está cumpliendo con su deber.

A continuación hay unos ejemplos de acciones de un árbitro que podrían ayudar a evitar una infracción de las Reglas:

Si un jugador juega bola provisional o pone una segunda bola en juego, asegurarse que es capaz de identificar ambas bolas.

Si un jugador acomoda su bola por delante de las barras de salida, indicárselo antes de que juegue

Si un jugador va a levantar un impedimento suelto en un bunker u obstáculo de agua, recordarle que su bola está en un obstáculo

Si el jugador va a utilizar o utiliza un procedimiento incorrecto para dropar, informarle del procedimiento correcto.

Si un jugador va a jugar otra bola porque su bola original puede estar perdida o fuera de límites, preguntarle si es una bola provisional.

Otro aspecto importante del arbitraje es como actúa el árbitro en el campo. Cuando se juega a un nivel en el que existe la presencia de árbitros, es probable que los jugadores estén sometidos a bastante presión. Una actitud descortés o desagradable no ayuda para nada y podría perjudicar al jugador desconcentrándole. Por lo tanto, el árbitro debería intentar actuar siempre con comprensión y tacto. Es importante saber cuando hablar con un jugador y cuando permanecer en silencio.

A continuación se detallan unos comentarios sobre como debería actuar un árbitro ante ciertas situaciones y qué acciones podría tomar para evitar problemas:

a) Primer lugar de salida

Si los jugadores de un grupo o partido tienen experiencia en ser acompañados por un árbitro bastará con preguntarles si pueden identificar su bola y si han contado los palos que llevan en la bolsa. Si los jugadores tienen menos experiencia puede ser útil recordarles el papel del árbitro, es decir, que está para ayudar a los jugadores y que estará a mano para resolver cualquier duda sobre el procedimiento correcto a seguir en cualquier situación.

b) En el lugar de salida

Se recomienda que el árbitro se sitúe en el lugar de salida cuando los jugadores van a jugar y en un sitio que le permita ver si el jugador ha acomodado su bola fuera de barras. Como ya se ha dicho un árbitro no debería permitir que un jugador juegue desde fuera de barras si lo está viendo.

c) Entre la salida y el green

Después del primer golpe, si hay alguna duda sobre quien debe jugar en primer lugar, el árbitro debería adelantarse a los jugadores para decidirlo antes de que lleguen. Evidentemente esto es más importante en el juego por hoyos.

Se recomienda al árbitro que se sitúe de forma que pueda observar cada golpe del jugador, aunque está claro que en algunos casos esto no será posible. No obstante, el árbitro no debería acercarse demasiado a los jugadores porque esto les podría distraer o hacerles sentirse incómodos.

El situarse bien para ver cada golpe ayudará al árbitro a determinar cuestiones de hecho, como por ejemplo si el jugador ha movido la bola al preparar el golpe. Además, significa que el árbitro estará a

mano si un jugador va a jugar desde una posición en la que puede intervenir la Regla 13-2, por ejemplo, si tiene que moverse entre arbustos para realizar un golpe. En este caso el árbitro debe decidir hasta qué punto puede mover el jugador el arbusto para colocarse limpiamente. Normalmente, el árbitro puede aplicar el principio que cualquier cosa que ocupa el espacio en el que desea colocarse el jugador, puede ser movida pero no pisada ni movida más de lo necesario para colocarse (ver la Decisión 13-2/1). El árbitro puede ayudar al jugador para que no infrinja la Regla 13-2.

#### d) En el green

Al llegar al green, el árbitro debería colocarse en un sitio desde el que pueda observar sin molestar a los espectadores.

El árbitro debería estar situado para observar si una bola se repone en el lugar correcto. Los problemas en este aspecto suelen surgir cuando el jugador ha tenido que mover su marcador de bola hacia un lado porque interfería en el juego de otro jugador. El árbitro debería estar especialmente atento en estos casos para asegurarse que el jugador vuelva a poner el marcador en su sitio antes de reponer la bola.

Muchos árbitros experimentados tienen sus propios métodos para asegurarse que el jugador reponga la bola en el lugar correcto. Por ejemplo, cuando ven que un jugador mueve el marcador de bola hacia un lado, sacan una moneda del bolsillo o se quitan el reloj hasta que el jugador reponga la bola. De esta forma es difícil que se le olvide al árbitro.

El árbitro también debe controlar si los jugadores tocan su línea de putt salvo cuando las Reglas lo permiten. Cuando una bola se para en el borde del hoyo, puede que el árbitro tenga que decidir en primer lugar, si está colgando del borde del hoyo y si es así, si el jugador ha utilizado los diez segundos permitidos por la Regla 16-2 para determinar si la bola está en reposo o no.

Una situación especialmente difícil en el green se puede producir con la concesión de putts en el juego por hoyos. A veces un jugador puede fallar un putt para ganar el hoyo y sin pensarlo quita la bola sin terminar el hoyo y sin que su contrario se lo haya concedido. En estos casos, el árbitro deberá preguntar si se había concedido el putt. En el juego por hoyos se recomienda al arbitro pedirles a los jugadores que las concesiones sean claras. Esto podría hacerse antes de iniciar el partido.

#### e) General

En líneas generales un jugador puede descuidarse a la hora de cumplir con las Reglas. Si no ha habido infracción el árbitro debería advertirle con el fin de evitar una posible penalidad más tarde; esto se puede hacer explicándole la Regla pertinente.

En una situación en la que un jugador quiere aliviarse, el arbitro debería recordarle al jugador que no toque la bola hasta que haya decidido lo que va a hacer. Cuando se da el caso, el arbitro debería indicarle al jugador que establezca y marque el punto más cercano de alivio y la zona para dropar.

El árbitro no debería apartarse del jugador simplemente porque ya ha establecido la zona para dropar. Debería permanecer en el sitio para ayudar al jugador si la bola dropada rueda a una situación que requiere que vuelva a dropar, o si la bola dropada golpea al jugador o a su equipo. También puede darse el caso que el jugador cree que una bola dropada y en juego tiene que volver a droparse. El árbitro debería estar cerca para impedir que un jugador levante una bola en juego.

A veces se producirán situaciones complicadas. El árbitro tiene que estar convencido pero puede tomarse su tiempo. Siempre es mejor consultar el Libro de Reglas y puede ayudar si se lo deja a los jugadores para que lo lean. Ante un problema, siempre ayuda saber cual es la intención del jugador. Determinar esto puede ser una

práctica muy útil ante una acción dudosa. Por ejemplo, si un jugador parece probar la profundidad de un bunker, o tocar su línea de putt cuando no hay impedimentos sueltos cerca para quitar.

Además de las Reglas y las Reglas Locales, el árbitro debería conocer las Condiciones de la Competición, que pueden variar bastante de una competición a otra. Hay que prestar especial atención a la condición de Ritmo de Juego para que el árbitro pueda actuar de acuerdo con el procedimiento correcto cuando se encuentra con un caso de 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 cuales son sus respectivas responsabilidades. Normalmente se recomienda que el observador se adelante al partido mientras que el árbitro se quedará en todo momento con los jugadores.

Al colocarse en un sitio en el que una bola puede caer, un observador puede determinar una cuestión de hecho que el árbitro, desde su posición con los jugadores, no puede. Por ejemplo, siempre conviene saber antes de adelantarse si una bola está fuera de límites o en un obstáculo de agua. También es importante saber si una bola estaba en movimiento cuando fue desviada por o detenida por una causa ajena (por ejemplo un espectador) y de ser así si la acción fue deliberada o si la bola estaba en reposo y fue movida por una causa ajena. Si fue movida estando en reposo, el observador podría haber visto el punto del que fue movida.

Debería observar cada golpe, por lo que cuando los jugadores tienen golpes difíciles a los dos lados de la calle es deseable que se posicione cerca de una de las bolas, si es posible. Preferentemente debería colocarse

cerca de la primera bola que se juegue para darle tiempo después a recuperar su posición por delante del juego.

Cuando hay mucho público, un observador puede realizar otras tareas colocándose por delante del juego. Para ayudar a garantizar el juego limpio, el árbitro debe intentar impedir cualquier interferencia por parte de los espectadores. Un observador puede ayudar al desplazar a los espectadores de un sitio donde puede caer una bola, avisarles de la llegada de una bola o ver donde ha caído una bola entre el público. Muchas veces el observador está mejor situado que el árbitro para ayudar a los "marshalls" a controlar al público. En un partido o grupo importante, la ayuda del observador puede ser inestimable para el árbitro.

#### **4. Miembros del Comité**

Cuando los miembros del Comité están observando el juego o por casualidad o por haber sido asignado a un sitio del campo, sus responsabilidades son diferentes de las de un árbitro. En el juego por hoyos sin árbitro, los jugadores de un partido pueden defender sus propios intereses y no hay necesidad de que un miembro del Comité actúe sobre una infracción que pueda observar, salvo que esté convencido que el contrario no la ha podido observar. Si el contrario no ha podido ver la infracción, el miembro del Comité debería informarle al jugador de la infracción del contrario. Entonces es decisión del contrario si quiere reclamar o no (Decisión 2-5/1). De otra manera, la presencia del miembro del Comité en el campo solo es por si surge alguna reclamación - ver la Regla 2-5. La forma de resolver la situación dependerá de lo que haya establecido el Comité, si ha concedido autorización ilimitada a sus miembros para representar al Comité y tomar decisiones finales. El Comité debería anunciar este hecho con antelación. Sin embargo, solo debería aplazarse una decisión en circunstancias excepcionales porque es un principio del juego por hoyos que cada bando tiene derecho a conocer el estado del partido en todo momento.



En el juego por golpes la situación es completamente distinta. Cada competidor tiene un interés directo en el juego de los demás competidores. Por lo tanto, cada miembro del Comité tiene la responsabilidad de representar los intereses de todos los competidores. Por eso, el miembro del Comité debe actuar al observar cualquier infracción de una Regla. Esto se puede hacer de forma inmediata preguntando al competidor sobre su procedimiento. También le pueden llamar para tomar decisiones en el campo. Estas se tomarán de la misma forma que en el juego por hoyos pero sin la misma urgencia para una decisión inmediata.

# APÉNDICE B

## MIDIENDO POSICIONES DE BANDERAS

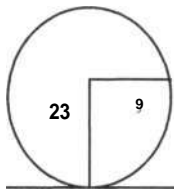
### DIRECTRICES

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 toca la entrada del green. (Nota. Este punto no estará necesariamente en el borde del green. Se marca con pintura.
3. Calcular la profundidad del green midiendo una continuación de la línea ideal desde el punto establecido hasta el fondo del green.
4. Determinar la posición de la bandera midiendo a lo largo de la misma línea cada día.
5. Dar la medida al borde más cercano del green midiendo desde la posición de la bandera hasta ese borde.

Ejemplo :

30 yardas

Si la profundidad del green es de 30 yardas, la bandera se ha puesto a 23 de frente y a 9 yardas del borde de la derecha del green, en una hoja de posiciones de banderas se reflejaría de la siguiente manera:





Línea de golpe de aproximación ideal