



Reglas del Sistema de Hándicap

En vigor desde Enero 2020



WORLD HANDICAP SYSTEM

R&A USGA



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**

WORLD HANDICAP SYSTEM



Reglas del Sistema de Hándicap

En efecto a partir de enero de 2020

WORLD HANDICAP SYSTEM



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

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

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

www.RandA.org

www.USGA.org

Contenidos

PRÓLOGO A LA EDICIÓN DE 2020 DE LAS REGLAS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP	9
DEFINICIONES	12
I. FUNDAMENTOS DEL SISTEMA DE HÁNDICAP (REGLA 1)	19
Regla 1 – Objetivo y Autorización; Obtener un Hándicap	20
1.1 Objetivo del Sistema Mundial de Hándicap	20
1.2 Autorización para Utilizar el Sistema Mundial de Hándicap	21
1.3 Responsabilidades del Jugador, Comité de Competición y RFEG	22
1.4 Cómo Obtener un Hándicap	24
1.4a. Federarse por un Club de Golf	24
1.4b. Designación de un Club	24
II. RESULTADOS PARA HÁNDICAP (REGLAS 2-4)	27
Regla 2 – Resultados Válidos a Efectos de Hándicap	28
2.1 Validez de los Resultados	28
2.1a. Jugar bajo una Modalidad de Juego Valida	30
2.1b. Jugar con las Reglas de Golf	33
2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido	35
2.2a Para un Resultado de 18 hoyos	35
2.2b Para un Resultado de 9 hoyos	35
Regla 3 – Ajuste a los Resultados de los Hoyos	36
3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap	36
3.1a Antes de Haber Asignado un Hándicap	36
3.1b Después de Haber Asignado un Hándicap	37
3.2 Cuando no se Juega un Hoyo	38
3.3 Cuando se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo Termina	40

Regla 4 – Entregar un Resultado	42
4.1 Información Necesaria para la Ficha de Actividad	42
4.1a General	42
4.1b Para Resultados Antes de Asignar un Hándicap	43
4.2 Quién Debe Entregar un Resultado	43
4.3 Plazo para Entregar un Resultado	43
4.4 Certificación de un Resultado	44
4.5 Número de Resultados Necesarios para el Hándicap Inicial	45
III. CÁLCULO Y ACTUALIZACIÓN DEL HÁNDICAP (REGLAS 5-6)	47
Regla 5 – Cálculo del Hándicap	48
5.1 Cálculo del Nivel Jugado	48
5.1a Para un Resultado de 18 hoyos	48
5.1b Para un Resultado de 9 hoyos	49
5.1c Redondear Niveles Jugados Negativos	52
5.2 Calcular un Hándicap	53
5.2a Con Menos de 20 Resultados	53
5.2b Con 20 resultados	55
5.2c Para Hándicap Plus	55
5.3 Hándicap Máximo	55
5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap	55
5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap	56
5.6 Ajuste Según Condiciones	57
5.7 Hándicap Más Bajo	61
5.8 Límite de Subida de Hándicap	63
5.9 Entregar un Resultado Excepcional	64
Regla 6 – Cálculo del Hándicap de Campo y del Hándicap de Juego	66
6.1 Cálculo del Hándicap de Campo	66
6.1a Para una vuelta de 18 hoyos	66
6.1b Para una vuelta de 9 hoyos	67

6.2	Cálculo del Hándicap de Juego	68
6.2a	Cálculo Estándar	68
6.2b	Cálculo Cuando se Utilizan Varias Barras de Salidas con Diferentes Pares en Una Competición	68

IV. ADMINISTRACIÓN DEL HÁNDICAP (REGLA 7) 71

Regla 7 – Acciones del Comité 72

7.1	Comité de Competición	72
7.1a	Revisión y Ajuste de Hándicaps	72
7.1b	Aplicar un Ajuste por Penalización	75
7.1c	Suspensión de un Hándicap	77
7.1d	Restauración de un Hándicap	78
7.2	Comité de la Prueba	78
7.2a	Condiciones de la Competición	78
7.2b	Otras Acciones	78

APÉNDICES 79

Apéndice A	Derechos y Responsabilidades	80
Apéndice B	Ficha de Actividad del Jugador	86
Apéndice C	Porcentaje de Hándicap	92
Apéndice D	Revisión de Hándicaps	98
Apéndice E	Asignación del Hándicap de los Hoyos	100
Apéndice F	Estableciendo el Par	102
Apéndice G	El Campo de Golf, Valor de Campo y Valor Slope	104
Apéndice Z	Procedimientos Específicos para Jugadores de Hándicap Alto	110

ÍNDICE 111

**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**



Dada la complejidad que conlleva todo sistema de hándicap y a los múltiples procedimientos diferentes adaptados a las costumbres locales que tienen las Federaciones Nacionales, la USGA y el R&A han permitido a éstas la edición de una separata a las Reglas del Sistema de Hándicap.

Por tanto, este manual se complementa con la **Guía de Procedimientos del Sistema Mundial de Hándicap** que está disponible en la web de la Real Federación Española de Golf (www.rfegolf.es) dentro del Comité de Campos y Hándicap.

Para una aplicación correcta del Sistema Mundial de Hándicap este manual y la Guía deben ser consultados.

Ante cualquier duda, consulte al Departamento de Hándicaps:
handicap@rfegolf.es



Real Federación Española de Golf

Arroyo del Monte 5
28035 Madrid
Tel. 91 555 26 82

**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**



Prólogo a la Edición de 2020 de las Reglas del Sistema de Hándicap

El golf es un deporte global con un conjunto único de reglas de juego, de reglas de equipamiento y de reglas de estatus del aficionado. Después de trabajar en estrecha colaboración con las asociaciones nacionales y autoridades de hándicap existentes, la USGA y el R&A se complacen en presentar un conjunto único de reglas de hándicap para aplicar a todos los jugadores del mundo.

La idea de crear un Sistema Mundial de Hándicap, que consta de un conjunto único de Reglas del Sistema de Hándicap y Sistema de Valoración de Campos, surgió hace casi una década en una reunión de representantes de cada una de las seis autoridades de hándicaps existentes – la USGA, Golf Australia, CONGU, la EGA (Asociación de Golf Europeo), la SAGA (Asociación de Golf de Sudáfrica), la Asociación de Golf de Argentina y el R&A. Mostraron mucho interés en el concepto de establecer un sistema único de hándicaps, lo cual originó una revisión exhaustiva de los sistemas de hándicaps existentes. La primera edición de las Reglas del Sistema de Hándicap es el fruto de esta revisión. Es el reflejo de siete años de trabajo llevado a cabo por los representantes de la USGA, el R&A y de muchas asociaciones de golf del mundo y en particular, del impresionante esfuerzo del Comité de Operaciones de Hándicaps. También es un reflejo de los comentarios recibidos de miles de jugadores y administradores de hándicaps de todo el mundo.

El Sistema Mundial de Hándicap tiene tres objetivos principales: (i) fomentar que el máximo número posible de jugadores de golf obtengan y mantengan un hándicap, (ii) permitir que jugadores de diferentes habilidades, sexo y nacionalidades lleven su hándicap a cualquier campo del mundo y que puedan competir de forma justa, y (iii) reflejar con suficiente precisión el resultado que un/a jugador/a es capaz de conseguir en cualquier campo del mundo en condiciones normales de juego. Confiamos en que las Reglas del Sistema de Hándicap cumple con estos objetivos, que los jugadores los considerarán inclusivos y justos y que los administradores de hándicap los considerarán un código moderno y flexible que se puede aplicar de forma consistente.

La USGA y el R&A dirigen las Reglas del Sistema de Hándicap de forma conjunta en todo el mundo. La administración y supervisión del sistema en cada país seguirán siendo la responsabilidad de las asociaciones nacionales u otras entidades autorizadas para ayudar a garantizar que el sistema esté operando de forma efectiva a nivel local. Las Reglas del Sistema de Hándicap también otorgan cierta discreción a las organizaciones autorizadas para adaptar el sistema a su propia cultura golfística.

Estamos ante un momento histórico para el mundo del golf y deseamos expresar nuestra sincera gratitud a todos aquellos individuos y organizaciones que han contribuido al proyecto. Incluimos al difunto Alan Holmes y quisiéramos reconocer la enorme contribución que hizo y su gran dedicación al desarrollo del Sistema Mundial de Hándicap.

J. Michael Bailey (USGA)
Presidente
World Handicap Authority

Dr. Hans Malmstöm (R&A)
Presidente
Handicap Operations Committee



UN NIVEL

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

R&A

USGA®



ROLEX

Definiciones

Ajuste por penalización

Un ajuste en base a un resultado publicado por el *Comité de Competición* para un jugador que no ha entregado un *resultado válido* cuando era requerido (ver la Regla 7.1b).

Ajuste Según Condiciones (ASC)

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

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

(Ver la Regla 5.6).

Doble Bogey Neto

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

Campo de Golf

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

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

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

Certificación de Resultado

La verificación del resultado de un jugador. Esto se puede hacer de dos formas:

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

(Ver la Regla 4.4).

Club

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

Club de Golf

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

Comité de Competición

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

Diferencial (=Nivel Jugado)

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

Federación Autorizada (=RFEG)

Una entidad que está autorizada, de acuerdo con la estructura establecida por la United States Golf Association (USGA) y R&A Rules Limited (R&A), para implantar y administrar las *Reglas del Sistema de Hándicap* dentro de su *jurisdicción* y para llevar a cabo las responsabilidades en ella delegadas por la autoridad que lo autoriza. Dicha entidad deberá ser una federación o unión multinacional o nacional o una Federación Autónoma.

Federado

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

Ficha de actividad

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

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

(Ver el Apéndice B.)

Hándicap

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

Hándicap de Campo

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

Hándicap de Juego

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

Hándicap de los Hoyos

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

Hándicap más Bajo

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

Jugador Bogey

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

Jugador Scratch

Un jugador con un *Hándicap* de 0,0.

Jurisdicción

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

Limitación (ver Mecanismo de Limitación)

Mecanismo de Limitación

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

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

(Ver la Regla 5.8).

Modalidad de Juego Valida

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

Par

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

Par Neto

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

Porcentaje de Hándicap

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

Reglas de Golf

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

Reglas del Sistema de Hándicap

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

Resultado Bruto Ajustado (=RBA)

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

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

(Ver la Regla 3).

Resultado Excepcional

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

Resultado Fuera de Competición (RFC)

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

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

Resultado válido

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

Revisión de Hándicap

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

Revisión entre jugadores

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

Temporada Activa

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

Temporada Inactiva

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

Tipo de Resultado

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

Tope (ver Mecanismo de Limitación)**Valor de Campo**

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

Valor Slope

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

**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**



I

Fundamentos del Sistema de Hándicap

REGLA 1



REGLA
1

Objetivo y Autorización; Obtener un Hándicap

1.1 Objetivo del Sistema Mundial de Hándicap

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

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

Esto se consigue:

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

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



BARRA	LONGITUD	HOMBRES		MUJERES	
		VALOR CAMPO	VALOR SLOPE	VALOR CAMPO	VALOR SLOPE
1	6293 m (6882 yd)	72.4	132		
2	5826 m (5826 yd)	70.9	129	76.5	132
3	5400 m (5400 yd)	68.5	126	73.7	130
4	4968 m (4968 yd)	66.2	118	71.2	122
5	4446 m (4446 yd)	63.4	107	67.2	111

1.2 Autorización para Utilizar el Sistema Mundial de Hándicap

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

Regla 1

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

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

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

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

1.3 Responsabilidades del Jugador, Comité de Competición y RFEG

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

Las responsabilidades principales de cada uno de ellos son:

(i) Jugador

Se espera que el jugador:

- Actúe con integridad cumpliendo las *Reglas del Sistema de Hándicap* y absteniéndose de utilizar u obviar dichas reglas con el fin de obtener una ventaja injusta,
- Intente conseguir el mejor resultado posible en cada hoyo,
- Entregue el *resultado válido* a efectos de hándicap tan pronto como acabe la vuelta,
- Entregue *resultados válidos* para facilitar una evidencia razonable de su habilidad demostrada,
- Juegue de acuerdo con las *Reglas de Golf*, y
- Certifique los resultados de otros jugadores.

(ii) Club de Golf/Comité de Competición

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

(iii) Federación Autonómica de Golf

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

(iv) Federación Nacional (RFEG)

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

(v) Federación Multinacional

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

(vi) La USGA y el R&A

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

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

1.4 Cómo Obtener un Hándicap

1.4a Federarse por un Club de Golf

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

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

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

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

Regla 1.4a Interpretaciones:

1.4a/1 – Puede un Jugador Profesional Obtener un Hándicap

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

1.4b Designación de un Club

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

Todos los *clubes de golf* de los que un jugador es miembro pueden compartir información con el *club*. Esto puede resultar en un ajuste del *Hándicap* del jugador por parte de su *club*.

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

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

Regla 1.4b Interpretaciones

1.4b/1 – Los criterios a Utilizarse al Designar un Club

La Regla 1.4b requiere que un jugador que es miembro de más de un *club de golf* designe a uno de ellos como su *club*:

Un jugador debería decidir el *club de golf* que va a designar como su *club* basándose en uno o más de los siguientes criterios:

- Proximidad a su residencia principal,
- Frecuencia de juego, y/o,
- El *club de golf* en el que entrega la mayoría de sus *resultados válidos*.

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

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

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

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

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

La Regla 1.1 dice que el objetivo del *Sistema Mundial de Hándicap* es, entre otras cosas, dar la oportunidad a tantos jugadores como sea posible, la oportunidad de obtener y mantener un *Hándicap*.

Cuando un jugador es miembro de un *club de golf* dentro de una *jurisdicción* diferente a la de su *club*, puede que se le requiera tener otro *Hándicap* asignado por la *Federación Autorizada* responsable de hándicaps en dicha *jurisdicción*. Aunque no se aconseja este requerimiento, será responsabilidad del jugador entregar todos los *resultados válidos* tanto a su *club* como al *club de golf* de la otra *jurisdicción*, con el fin de garantizar que las dos *Asociaciones Autorizadas* le pongan el mismo *Hándicap*.

Regla 1

En caso de discrepancia entre el Hándicap de un jugador emitido por diferentes *Asociaciones Autorizadas*, debería utilizarse el *Hándicap* de la *jurisdicción* en la que se juega la vuelta. Cuando se juega fuera de las dos *jurisdicciones*, debería utilizarse el *Hándicap* más bajo.

II

Resultados para Hándicap

REGLAS 2-4



REGLA 2

Resultados válidos a Efectos de Hándicap

Principio de la Regla:

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

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

2.1 Validez de los Resultados

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

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

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

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

Regla 2.1 Interpretaciones

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

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

Por ejemplo:

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

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

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

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

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

2.1a Jugar bajo una Modalidad de Juego Valida

Las modalidades de juego autorizadas son:

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

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

(Ver el Diagrama 2.1a).

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



	Modalidad válida en su federación.	Modalidad no válida en su federación.
Vuelta jugada fuera en Modalidad válida	✓	✓
Vuelta jugada fuera en Modalidad no válida	✓	✗

✓ Entregar resultado ✗ No válido

- (iii) **Registrar la intención de Entregar un RFC:** Un jugador está obligado a registrarse antes de jugar para entregar un *resultado válido* en un RFC para que cuente para su *hándicap*.

Debe registrarse:

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

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

Regla 2.1a Interpretaciones

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

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

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

Regla 2



1. Cuando se reciben clases en el campo



2. Cuando se utilizan equipos no conformes



3. Cuando se limita el número de palos a utilizarse



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



4. Cuando no se juega el número de hoyo requerido



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

2.1b Jugar con las Reglas de Golf

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

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

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

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

- (ii) Resultado Fuera de Competición. Cuando no se está jugando una competición organizada, un resultado no es válido a efectos de hándicap si el jugador:
- Infringe las *Reglas de Golf* y no se aplica la penalización correcta bajo las *Reglas de Golf*, o
 - Ignora deliberadamente una Regla de Golf.

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

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

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

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

Regla 2.1b Interpretaciones

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando un jugador ha infringido las Reglas de Golf en un Resultado Fuera de Competición y no se aplica deliberadamente la penalización correcta, el resultado no debería aceptarse a efectos de hándicap. No obstante, en algunas circunstancias, el(los) resultado(s) de esos hoyos individuales pueden ajustarse a un doble bogey neto para tener un resultado válido.

Si el Comité de Competición determina que el jugador está utilizando el ajuste de doble bogey neto para obtener una ventaja injusta en el resultado, el Comité de Competición deberá actuar bajo la Regla 7 de las Reglas del Sistema de Hándicap.

2.2 Mínimo Número de Hoyos Jugados para que el Resultado Sea Válido**2.2a Para un Resultado de 18 hoyos**

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

2.2b Para un Resultado de 9 hoyos

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

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

Nota:

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

REGLA
3

Ajuste a los Resultados de los Hoyos

Principio de la Regla:

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

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

3.1 Resultado Máximo del Hoyo a Efectos de Hándicap

3.1a Antes de Haber Asignado un Hándicap

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

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

Nombre: *Juan García* Hándicap: *Sin Hándicap* Fecha: *01/07/20*

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

← Resultado Bruto

10

61

← Resultado Bruto Ajustado (RBA)

Máximo resultado para el hoyo = Par + 5

3.1b Después de Haber Asignado un Hándicap

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

Par del
hoyo

+

2 golpes

+

cualquier punto de hándicap que el
jugador recibe en el hoyo*

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

(Ver el Diagrama 3.1b).

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

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

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

Regla 3

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

Nombre: *Juana García* Hándicap: *16* Fecha: *12/09/20*

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

✓ = Punto recibido

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

Resultado Bruto

Resultado Bruto Ajustado (RBA)

Resultado Bruto del hoyo

Doble Bogey Neto

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

3.2 Cuando no se Juega un Hoyo

Existen varias circunstancias que pueden resultar en que una vuelta no se complete y algunos hoyos no se jueguen. Por ejemplo, debido a:

- Falta de luz o mal tiempo,
- Lesión o enfermedad del jugador,
- Un partido que termina antes del último hoyo, o
- Un hoyo que el Comité declara fuera de juego para su mantenimiento o reconstrucción.

Un resultado solo se puede utilizar a efectos de hándicap si, entre otras cosas, se ha jugado por lo menos el mínimo de hoyos requeridos para que un resultado de 9 o 18 hoyos sea válido (ver las Reglas 2.1 y 2.2).

Cuando se ha jugado el mínimo número de hoyos y el motivo por el que no se juega otro hoyo es válido, el jugador puede utilizar la siguiente tabla para completar un resultado de 9 o 18 hoyos:

Número de hoyos jugados	Aumento	Resultado(s) a anotarse en los hoyos no jugados
Al menos 10 hoyos	Ampliación a resultado de 18 hoyos	Sumar <i>par neto</i> más un golpe adicional para el primer hoyo no jugado (o equivalente en puntos Stableford).
Al menos 14 hoyos	Ampliación a resultado de 18 hoyos	Sumar <i>par neto</i> (o equivalente en puntos Stableford).

Si el motivo por el que el jugador no juega un hoyo se considera no válido, el *Comité de Competición* puede considerar la aplicación de un *ajuste por penalización* (ver Regla 7.1b).

Notas:

- Debería utilizarse el *Hándicap de Campo* completo y sin limitaciones del jugador para aplicar todos los ajustes de *par neto*. Para este procedimiento el *Hándicap de Campo* se redondea al número entero más próximo (ver la Regla 6.1a/b).
- Salvo que el Comité especifique lo contrario, cuando un jugador con un *Hándicap de Juego* plus tiene que dar golpes al *campo de golf*, esto comienza en el hoyo con hándicap 18 y va hacia atrás. Por lo tanto, un jugador con *Hándicap de Juego* +3 dará golpes al *campo de golf* en los hoyos con hándicap 18, 17 y 16.

Se calcula el resultado de par neto del hoyo restando el golpe dado al campo del par del hoyo, Por ejemplo:

Par del hoyo	-	Golpe que se da al campo	=	Resultado de Par Neto del Hoyo
4		1		3

Si el resultado de una competición se ha decidido antes de completar todos los hoyos y el jugador decide jugar los hoyos que quedan, deben anotarse los resultados reales de estos hoyos.

Regla 3.2 Interpretaciones

3.2/1 Motivos no Válidos para No Jugar un hoyo

La Regla 3.2 describe el resultado que ha entregarse para un hoyo que no se ha jugado por un motivo válido para que se pueda entregar un *resultado válido* a efectos de hándicap.

Si se determina que un jugador no ha jugado un hoyo por un motivo no válido, el resultado tampoco será válido a efectos de hándicap. Los motivos no válidos incluyen, pero no se limitan a, los siguientes:

- No jugar un hoyo específico de un campo de golf porque el jugador sabe que le suele causar dificultades y es probable que haga un resultado alto.
- No jugar los últimos hoyos de un *campo de golf* para evitar entregar un resultado demasiado alto o bajo.

En cualquier caso, el *Comité de Competición* podría añadir un *ajuste por penalización* a la ficha de actividad del jugador, si se determina que las acciones del jugador buscaban una ventaja injusta en su resultado (ver Regla 7.1b)

3.2/2 Asignación de Resultados para los Hoyos no Jugados

El jugador debe añadir un ajuste para cualquier resultado entregado que incluya hoyos no jugados (ver Apéndice B, Nota S). Esto es para garantizar que se puedan llevar a cabo de forma correcta todos los procedimientos establecidos en las *Reglas del Sistema de Hándicap*. Por ejemplo, el cálculo de un *Diferencial* para un resultado de 9 hoyos (ver Regla 5.1b) y el cálculo de cualquier ajuste por condiciones anormales del juego (ver Regla 5.6).

Cuando se requieren resultados hoyo por hoyo, el jugador debe ajustar los hoyos no jugados.

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

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

Notas:

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

REGLA
4

Entregar un Resultado

Principio de la Regla:

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

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

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

4.1 Información Necesaria para la Ficha de Actividad

4.1a General

- (i) Un resultado que se incluye en la *ficha de actividad* del jugador debe ser:
 - Un *resultado válido* (ver la Regla 2.1),
 - Incluido en el correcto orden cronológico, incluso si el resultado se entrega al día siguiente de jugar la vuelta.
- (ii) Debe incluirse un resultado en la *ficha de actividad* del jugador de la forma indicada por la RFEG. Esto puede ser con resultados hoyo por hoyo (se recomienda), un *resultado bruto ajustado* o puntos Stableford.
- (iii) Al entregar un resultado un jugador debe asegurarse que se incluye la siguiente información para incluirla en su *ficha de actividad*:
 - Fecha en la que se juega la vuelta,
 - *Valor de campo* y *Valor Slope* de las barras que se juegan, y
 - Cuando proceda, el *par* y el *hándicap* de cada hoyo.
 - Esta información suele estar en la tarjeta.
- (iv) El *Comité de Competición* debe asegurarse que el resultado de un jugador sea incluido cuanto antes en su *ficha de actividad*.

- (v) Un resultado entregado el día después de jugarse la vuelta también incluirá el *ajuste según condiciones* (ver la Regla 5.6), además de toda la información requerida en el punto (iii).

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

Regla 4.1a Interpretaciones

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

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

4.1b Para Resultados Antes de Asignar un Hándicap

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

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

4.2 Quién Debe Entregar un Resultado

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

4.3 Plazo para Entregar un Resultado

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

Si un jugador no entrega su resultado en el día:

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

Regla 4

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

Si se entrega un resultado fuera de secuencia:

- El resultado debería incluirse en la *ficha de actividad* del jugador en el orden cronológico correcto.
- Debería aplicarse el ajuste ASC publicado para el día de la vuelta al cálculo del *Diferencial*.
- Debería recalcularse el *Hándicap* del jugador.

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

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

4.4 Certificación de un Resultado

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

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

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

Regla 4.4 Interpretaciones

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

La *revisión entre jugadores* la suele hacer alguien:

- Que jugó en el mismo grupo o que estuvo presente durante la vuelta, y/o.
- Que es miembro del mismo *club de golf* que el jugador.

En todos los casos, debe ser una persona que:

- Tiene una base razonable para dar apoyo al resultado entregado o para cuestionar al jugador sobre cualquier anomalía del resultado entregado, o

- Que tiene conocimiento de la habilidad demostrada del jugador y puede verificar o cuestionar razonablemente el *Hándicap* asignado al jugador.

En caso de desacuerdo o disputa, debe notificarse al jugador y/o informar al *Comité de Competición* para su consideración.

Para facilitar el proceso de *revisión entre jugadores*, las *fichas de actividad* deberán ser accesibles a todos los federados del *club* (ver Apéndice B).

4.5 Número de Resultados Necesarios para el *Hándicap* Inicial

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



III

Cálculo y Actualización del Hándicap

REGLAS 5-6



REGLA 5

Cálculo del Hándicap

Principio de la Regla:

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

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

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

5.1 Cálculo del Nivel Jugado

5.1a Para un Resultado de 18 hoyos

A efectos de esta Regla:

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

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

En Modalidades de juego por Golpes

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

En Modalidades de Stableford y Contra Par

Nivel Jugado

=

$$\frac{113}{\text{Valor Slope}}$$

X

(Par + Hándicap de Campo
-(puntos obtenidos-36)-Valor
de Campo -ASC)

Notas:

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

5.1b Para un Resultado de 9 hoyos

Un resultado de 9 hoyos se convierte en un *Nivel Jugado* de 18 hoyos para su uso inmediato en la *ficha de actividad*.

- Un resultado de 9 hoyos se convierte en un *nivel jugado* de 18 hoyos sumando *pares netos* para los hoyos que quedan más un golpe adicional (que se aplica al primer hoyo no jugado) o 17 puntos en la modalidad de Stableford.
- Para la conversión los segundos 9 hoyos son los mismos 9 hoyos que se han jugado.

Un resultado de 9 hoyos se convierte en un *Nivel Jugado* equivalente de 18 hoyos de la siguiente forma, redondeando el resultado al decimal más cercano (0.5 se redondea al alza):

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

Nivel Jugado

=

$$\frac{113}{\text{Valor Slope}}$$

X

(RBA-Valor de Campo -0.5*ASC)

Regla 5

En Modalidades de Stableford y Contra Par

Nivel
Jugador

=

113
Valor Slope

X

(Par + Hándicap de Campo
-(puntos obtenidos-36)-Valor de
Campo -0.5*ASC)

Donde:

- *Valor Slope* es el *Valor Slope* de los 9 hoyos jugados.
- El *resultado bruto ajustado* de los 9 hoyos jugados, más *pares netos* para los nueve hoyos restantes más un golpe en el hoyo 10. Se ajusta usando el *Hándicap de Campo* de 18 hoyos calculado en base a las valoraciones de los 9 hoyos jugados.
- Los puntos totales son los puntos obtenidos en Stableford de los 9 hoyos jugados, más 17 puntos Stableford. Si el jugador recibiera un punto de hándicap más al aplicar el *Hándicap de Campo* de 18 hoyos calculado en base a las valoraciones de los 9 hoyos jugados, se le sumará este punto adicional.
- *Valor de Campo* es el *Valor de Campo* de los 9 hoyos jugados, doblado.
- Par es el par de 9 hoyos, doblado.
- *Hándicap de Campo* es el *Hándicap de Campo* de 18 hoyos, basado en las valoraciones de los 9 hoyos jugados.
- Se aplica el 50% del *Ajuste Según Condiciones (ASC)* para el día.

Notas:

1. En las modalidades de Contra Par, cuando se entrega el resultado final en vez del resultado hoyo a hoyo, el resultado Contra Par se convierte en número de "puntos conseguidos". No se considerará ningún resultado que sea mejor que un birdie neto o peor que un bogey neto. Por lo tanto, para una vuelta de 9 hoyos:
 - Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es un empate (es decir, "*all square*"), se convierte a 18 "puntos obtenidos".
 - Cuando el resultado final del jugador en Contra Par es arriba o abajo:
 - Para un resultado final de 3 arriba, 21 "puntos obtenidos".
 - Para un resultado final de 4 abajo, 14 "puntos obtenidos"

Para calcular el resultado equivalente de 18 hoyos, se añaden 17 puntos Stableford a los puntos obtenidos para tener el total de puntos.

2. Para el cálculo de un *hándicap de campo* de 18 hoyos basado en las valoraciones de 9 hoyos, ver la Regla 6.1a.
3. El ajuste ASC para 18 hoyos varía de -1,0 a +3,0 (ver la Regla 5.6).

DIAGRAMA 5.1B/1 EXTRAPOLACIÓN DE RESULTADOS DE 9 HOYOS

Para resultados brutos anotados hoyo por hoyo

CLUB DE GOLF RFEG	BARRAS NEGRAS	PAR 70
Nombre del jugador: <i>Juan Garcia</i>	Fecha: <i>01/03/20</i>	
Hándicap	<i>14.2</i>	
VC / VS	71.0 / 125	
VC 9 primeros / 9 últimos	36.0 / 35.0	
Valore Slope 9 primeros / 9 últimos	126 / 124	
Hándicap de Campo	<i>9</i> ← Hcp de Campo de 9 hoyos	

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ida
Par	4	4	4	4	3	5	4	4	3	35
Hcp. Hoyos	7 ✓	13 ✓	3 ✓	9 ✓	15 ✓	1 ✓	11 ✓	5 ✓	17 ✓	
Resultado	<i>6</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>46</i>

Extrapolación del resultado de 9 hoyo utilizando la tarjeta de los 9 hoyos jugados:

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	
Par	4	4	4	4	3	5	4	4	3	35	
Hcp. Hoyos	7 ✓	13 ✓	3 ✓	9 ✓	15 ✓	1 ✓	11 ✓	5 ✓	17 ✓		
Resultado	6	5	5	5	4	6	5	5	4	45	91

Resultados extrapolados: ○ Par neto + 1 golpe ○ Par neto

✓ = Golpe recibido en los 9 hoyos jugados.

✓✓ = Golpe recibido para la extrapolación utilizando el Hándicap de Campo de 18 hoyos en base a los 9 hoyos jugados.

Hándicap de Campo de 18 hoyos, en base a los 9 hoyos jugados:

Hándicap	X	Valor Slope de los 9 hoyos+ 113	+	2 x Valor de Campo de 9 hoyos - 2 x Par de 9 hoyos	=	18
14.2		126 ÷ 113		(2 x 36.0) - (2 x 35)		

Regla 5

Para resultados Stableford:

CLUB DE GOLF RFEG	BARRAS NEGRAS	PAR 70
Nombre del jugador: <i>Juan Garcia</i>	Fecha: <i>01/03/20</i>	
Hándicap	<i>14.2</i>	
VC / VS	71.0 / 125	
VC 9 primeros / 9 últimos	36.0 / 35.0	
Valore Slope 9 primeros / 9 últimos	126 / 124	
Hándicap de Campo	<i>9</i> ← Hcp de Campo de 9 hoyos	

Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	IDA
Par	4	4	4	4	3	5	4	4	3	35
Hcp. Hoyos	7 ✓	13 ✓	3 ✓	9 ✓	15 ✓	1 ✓	11 ✓	5 ✓	17 ✓	
Resultado	<i>6</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>46</i>
Puntos Stableford	1	2	1	2	2	1	3	2	2	16

✓ = Golpe recibido utilizando el Hándicap de Campo de 18 hoyos en base a los 9 hoyos jugados

Extrapolar el resultado de 9 hoyos añadiendo 17 puntos Stableford.

Puntos Stableford en 9 hoyos	+	Puntos Stableford añadidos	=	33 puntos
16		17		

Hándicap de Campo de 18 hoyos, en base a los 9 hoyos jugados:

Hándicap	X	Valor Slope de los 9 hoyos ÷ 113	+	2 x Valor de Campo de 9 hoyos - 2 x Par de 9 hoyos	=	18
14.2		126 ÷ 113		(2 x 36.0) - (2 x 35)		

5.1c Redondear Niveles Jugados Negativos

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

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

5.2 Calcular un Hándicap

5.2a Con Menos de 20 Resultados

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

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

Asignación de un Hándicap inicial

Un *comité de competición* puede modificar el *Hándicap* inicial de un jugador hacia arriba o hacia abajo (ver la Regla 7.1a) si se dispone de una evidencia adicional de la habilidad demostrada por el jugador.

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

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

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

Regla 5.2a Interpretaciones

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

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

Esto daría un *Hándicap* inicial de:

<i>Nivel Jugado más bajo</i>	-	Ajuste	=	<i>Hándicap Inicial</i>
15,2		2		13,2

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

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

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

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

Esto daría un *Hándicap* inicial de:

<i>Nivel Jugado más bajo</i>	-	Ajuste	=	<i>Hándicap Inicial</i>
36,1		2		34,1

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

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

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

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

5.2b Con 20 resultados

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

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

(Ver la Regla 5.8).

5.2c Para Hándicap Plus

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

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

5.3 Hándicap Máximo

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

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

5.4 Frecuencia de Actualización de un Hándicap

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

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

Regla 5.4 Interpretaciones

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

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

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

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

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

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

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

5.5 Caducidad de los Resultados y Pérdida del Hándicap

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

Si un jugador deja de estar federado pierde su *hándicap*.

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

5.6 Ajuste Según Condiciones

Principio de la Regla:

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

- Las condiciones del campo,
- Las condiciones meteorológicas, y/o
- La preparación del campo.

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

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

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

El ajuste calculado depende de:

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

Regla 5

El *ajuste según condiciones (ASC)*:

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

Regla 5.6 Interpretaciones

5.6/1 – Procedimiento para Realizar el Ajuste según condiciones

El *ajuste según condiciones (ASC)* será un cálculo automático:

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

Notas:

- Para la aplicación de un ajuste *ASC* en el cálculo de un *Nivel Jugado*, ver la Regla 5.1a (para un resultado de 18 hoyos) y la Regla 5.1b (para un resultado de 9 hoyos).
- Los *resultados válidos* de 9 hoyos se doblan para incluirse en el *ASC* junto con un *Valor de Campo* de 9 hoyos doblado y el *Valor Slope* de 9 hoyos.
- El *ASC* se aplica a todos los *resultados válidos* entregados en el día y retrospectivamente para los resultados de ese día entregados más tarde.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Su resultado se incluirá en el *Ajuste Según Condiciones (ASC)* para cada una de las combinaciones de 18 hoyos de Sur/Sur, Sur/Este y Sur/Oeste.

- Se doblará su resultado, utilizando el mismo *Valor de Campo* y *Valor Slope* que los 9 hoyos jugados.
- Siempre que se satisfagan todos los criterios de la Regla 5.6, se realizará un ASC cada día para cada combinación de 18 hoyos.
- Se aplica el 50% del ajuste ASC del campo Sur/Sur al cálculo del *Nivel Jugado* del jugador.
- Si no se calcula un ASC para el campo Sur/Sur, no se aplicará ningún ajuste ASC al cálculo del *Nivel Jugado* del jugador. Tampoco se aplica, incluso aunque se haya calculado un ASC para otras combinaciones de 18 hoyos que incluyan el campo Sur.

5.7 Hándicap Más Bajo

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

- Se establece el *Hándicap más Bajo* una vez que el jugador tenga al menos 20 *resultados válidos* en su *ficha de actividad*.
- Una vez establecido el *Hándicap más Bajo*, se reevalúa cada vez que se entrega un *resultado válido* y debe aparecer en la *ficha de actividad* del jugador.
- El *Hándicap más Bajo* recién determinado afectará al cálculo del próximo *Hándicap* al entregar el siguiente resultado. El *Hándicap más Bajo* de un jugador puede tener más de 365 días de antigüedad en el período entre dos vueltas jugadas.
- Cuando el *comité de competición* ajusta el *Hándicap* de un jugador, este nuevo *Hándicap* se tendrá en cuenta a la hora de determinar el *Hándicap más Bajo* (ver la Regla 7.1a).
- Cuando un ajuste aplicado por el Comité sube el *Hándicap* de un jugador, el Comité debería considerar reestablecer el *Hándicap más Bajo* del jugador en el mismo valor que el *Hándicap* ajustado.

Regla 5.7 Interpretaciones

5.7/1 – Circunstancias en las Cuales el Hándicap Más Bajo es más Antiguo de 365 días

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

Por ejemplo:

Después de entregar un resultado el 1 de enero de 2021, el *Hándicap* de un jugador es 12.3. En ese momento su *Hándicap más Bajo* es de 10.6, que lo consiguió el 1 de marzo de 2020.

Cuando el jugador entrega su siguiente resultado el 1 de abril de 2021, debe seguir considerándose 10.6 como *Hándicap más Bajo* y tenerlo en cuenta en el cálculo de su nuevo *Hándicap* aun teniendo más de 365 días. Esto es así por que el plazo de 365 días empieza a contar desde el último *Hándicap* calculado (es decir, el anterior al que se está calculando) que en este ejemplo será el periodo entre el 1 de enero de 2021 y el 1 de enero de 2020. Una vez que su *Hándicap* es calculado, el nuevo *Hándicap más Bajo* se encontrará en el periodo entre el 1 de abril de 2021 y el 1 de abril de 2020.

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

Tras entregar un resultado el 1 de abril de 2021, un jugador se retira temporalmente del golf y no entrega otro resultado hasta el 1 de julio de 2022. Al calcular el nuevo *Hándicap* del jugador, su *Hándicap más Bajo* se busca en el periodo de 365 días anteriores al 1 de abril de 2021.

Luego el jugador presenta una nueva vuelta el 1 de agosto de 2022 y el periodo de 365 días anteriores al 1 de junio de 2022 se utiliza para determinar su *Hándicap más Bajo*, pero no se ha entregado ningún resultado en ese periodo de tiempo. En esta situación el *Hándicap* del jugador se convierte en el nuevo *Hándicap más Bajo*.

5.8 Límite de Subida de Hándicap

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

- (i) **La limitación.** Se activa la *limitación* cuando la diferencia entre el nuevo *Hándicap* y su *Hándicap más Bajo* es más de 3,0 golpes.

Cuando la subida de un *Hándicap* es más de 3,0 golpes, el valor por encima de los 3,0 golpes se limita al 50% de la subida.

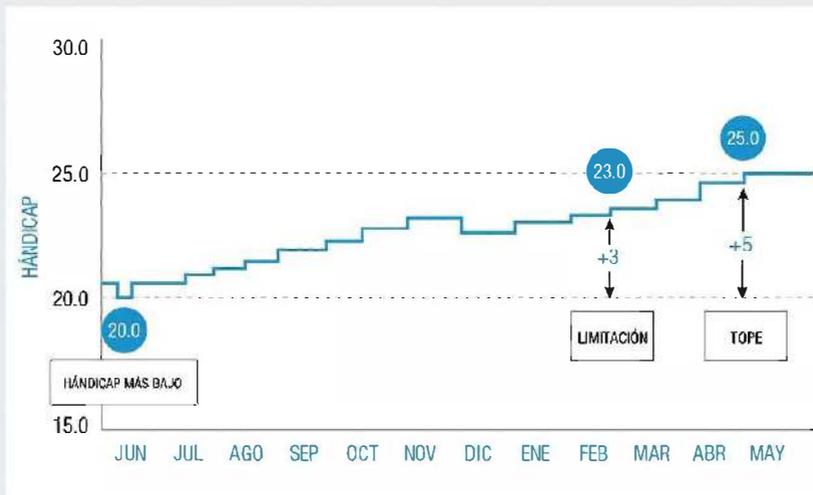
- (ii) **El tope.** El tope se activa para limitar la subida del *Hándicap* de un jugador después de aplicar la *limitación* a no más de 5,0 golpes por encima de su *Hándicap más Bajo*.

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

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

(Ver el Diagrama 5.8.)

DIAGRAMA 5.8 ACTIVACIÓN DE LA LIMITACIÓN Y DEL TOPE.



5.9 Entregar un Resultado Excepcional

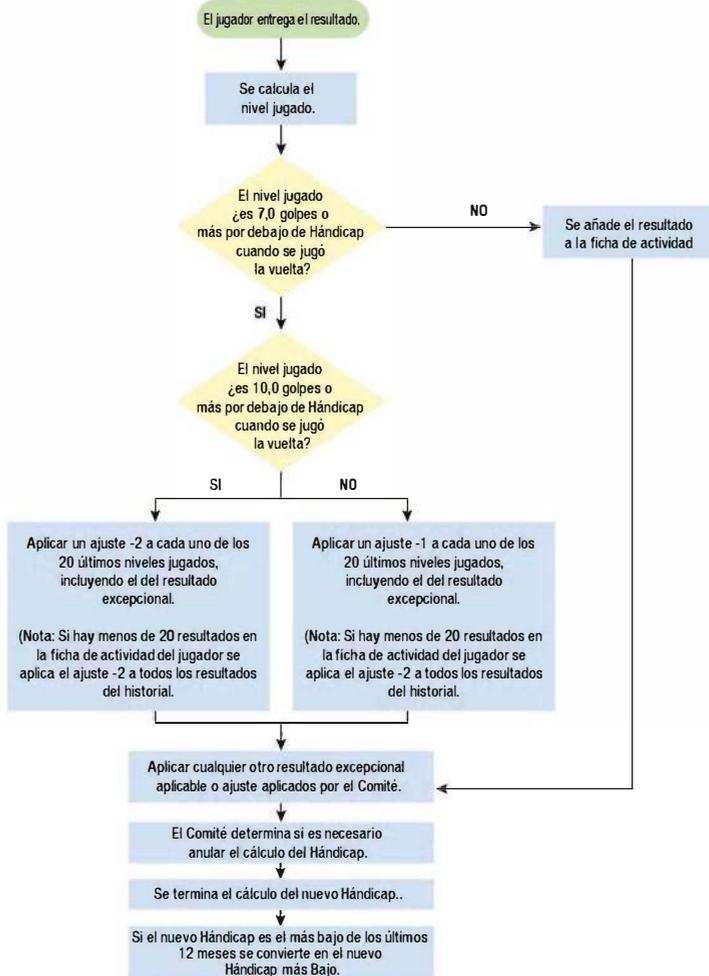
Cuando se incluye un *resultado excepcional* en la *ficha de actividad* de un jugador, se bajará el *Hándicap* del jugador de acuerdo con la siguiente tabla:

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

- Se puede aplicar una bajada por un solo *resultado excepcional*.
- Las bajadas por *resultados excepcionales* múltiples se acumulan.
- Al entregar un resultado excepcional, el cálculo ajusta de manera automática el *hándicap* del jugador.
- La reducción por *resultado excepcional* se aplica ajustando cada uno de los últimos 20 *niveles jugados* almacenados en la *ficha de actividad*. Esto provoca que el resultado de la reducción se mantenga según se vayan entregando *resultados válidos*, pero diluyéndose con el tiempo.
- Cuando hay menos de 20 resultados en la *ficha de actividad* de un jugador en el momento de entregar un *resultado excepcional* la bajada se aplica a todos los *niveles jugados* anteriores.
- Se generarán notificaciones adicionales de *revisión de hándicaps* al *Comité de Competición* cuando:
 - Se aplican múltiples bajadas por *resultado excepcional* al *Hándicap* de un jugador.
 - Un *Nivel Jugado* es 10,0 golpes o más por debajo del *Hándicap* del jugador en el momento que se jugó la vuelta y se activa la bajada por *resultado excepcional* de -2,0.
- El *Comité de Competición* podrá anular cualquier ajuste por *resultado excepcional* si considera que el ajuste significaría que el *Hándicap* del jugador no es un fiel reflejo de su habilidad demostrada (ver la Reglas 7.1a)

(Ver el Diagrama 5.9)

DIAGRAMA 5.9: APLICACIÓN DE UN AJUSTE PARA UN RESULTADO EXCEPCIONAL



REGLA 6

Cálculo del Hándicap de Campo y del Hándicap de Juego

Principio de la Regla:

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

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

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

6.1 Cálculo del Hándicap de Campo

6.1a Para una vuelta de 18 hoyos

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

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

Nota: Un *Hándicap de Campo* de 18 hoyos basado en unas valoraciones de 9 hoyos se calcula de la siguiente forma:

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

6.1b Para una vuelta de 9 hoyos

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

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

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

Regla 6.1b Interpretaciones

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

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

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

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

Regla 6

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

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

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

6.2 Cálculo del Hándicap de Juego

6.2a Cálculo Estándar

Se calcula un *Hándicap de Juego* como sigue:

$$\text{Hándicap de Juego} = \text{Hándicap de Campo} \times \text{porcentaje de hándicap}$$

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

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

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

A efectos de esta Regla:

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

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

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

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

$$\text{Hándicap de Juego} = \text{Hándicap de Campo x porcentaje de hándicap} + \text{diferencia entre pares}$$

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

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



IV

Administración del Hándicap

REGLA 7



REGLA
7

Acciones del Comité

Principio de la Regla:

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

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

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

7.1 Comité de Competición

7.1a Revisión y Ajuste de Hándicaps

- (i) Llevar a Cabo una Revisión de Hándicaps. El *Comité de Competición* debería llevar a cabo una revisión del *Hándicap* de un jugador utilizando los procedimientos establecidos en el Apéndice D.
- Se recomienda al *Comité de Competición* llevar a cabo una *revisión de hándicaps* anualmente.
 - Se puede hacer una *revisión de hándicaps* en cualquier momento a petición del jugador o de otro jugador.
 - Antes de modificar el Hándicap de un jugador, el Comité de Competición debería considerar con cuidado todas las evidencias disponibles, incluyendo:
 - Si el potencial de juego del jugador se ha visto afectado por una lesión o enfermedad temporal o permanente que es suficientemente importante como para influir en la capacidad del jugador para jugar contra los demás jugadores en unas condiciones justas y equitativas.
 - Cualquier Hándicap previo del jugador.
 - Si la habilidad del jugador va en aumento o en declive de forma rápida.

- o Si los resultados del jugador son significativamente diferentes de una modalidad a otra, por ejemplo, entre competiciones organizadas y *Resultados Fuera de Competición; Modalidad de Juego Valida* y no válida.
 - o Si se ha determinado que las acciones del jugador tienen como objeto conseguir una ventaja injusta
- (ii) Ajustar un Hándicap. Al considerar todas las evidencias disponibles, el *comité de competición* debe decidir cuál es la forma de proceder más apropiada para cualquier ajuste del *Hándicap* de un jugador, que puede ser:
- Modificar el *Hándicap* aplicando un ajuste a cada uno de los 20 *Niveles Jugados* más recientes de la *ficha de actividad*, para conseguir el *Hándicap* deseado que se considera mejor refleja la habilidad demostrada del jugador.
 - o Esto permitirá actualizar el *Hándicap* con los nuevos resultados entregados.
 - o Si hay menos de 20 resultados en la *ficha de actividad* del jugador el ajuste se aplica a todos los Niveles Jugados registrados.
 - o El *Comité de Competición* puede quitar el ajuste en cualquier momento si se considera que ya no está justificado.
- O
- Congelar el *Hándicap* en el punto elegido por el *Comité de Competición* durante un período definido de tiempo.
 - o Durante este período, el *Hándicap* de un jugador no se actualizará con la entrega de nuevos resultados a menos que el *Comité de Competición* solo lo haya congelado contra subidas.
 - o El *Comité de Competición* podrá quitar la congelación del *Hándicap* en cualquier momento y los resultados del jugador en su *ficha de actividad* se utilizarán para calcular el *Hándicap* del jugador.

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

- Ser aprobada o ratificada por la *RFEG*. La *RFEG* tiene la opción de restringir este requisito a jugadores por debajo, por encima o dentro de un rango específico de hándicaps.
- Solo se aplica después de haber informado al jugador y que éste haya tenido la oportunidad de responder al *Comité de Competición* o cuando proceda, a la *RFEG*.
- Un mínimo de 1 golpe, hacia arriba o hacia abajo.
- Solo se sube el *Hándicap* de un jugador hasta 5,0 golpes por encima del *Hándicap* más Bajo del jugador, salvo que haya circunstancias excepcionales. Tales circunstancias podrían incluir a un jugador que tiene una enfermedad o lesión prolongada que le impide jugar al nivel obtenido anteriormente.
- La *RFEG* tendrá que autorizar o ratificar cualquier subida superior a 5 golpes.

Regla 7.1a Interpretaciones

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

Al ajustar cada uno de los 20 *Niveles Jugados* en el *historial del jugador* se garantiza que el impacto del ajuste permanezca después de entregar el siguiente resultado, diluyendo poco a poco el impacto del ajuste con la entrega de más resultados.

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

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

Resultado	VC	VS	Nivel Jugado	Resultado	VC	VS	Nivel Jugado	Rev.	Diferencial
83	70,0	131	11.2	83	70.0	131	11.2	-1	10.2
86	71,8	127	12.6	86	71.8	127	12.6	-1	11.6
82	69,0	125	11.8	82	69.0	125	11.8	-1	10.8
79	69,8	128	8.1	79	69.8	128	8.1	-1	7.1
87	70,1	134	14.3	87	70.1	134	14.3	-1	13.3
90	70,0	128	17.7	90	70.0	128	17.7	-1	16.7
89	71,8	131	14.8	89	71.8	131	14.8	-1	13.8
88	71,5	129	14.5	88	71.5	129	14.5	-1	13.5
81	69,4	127	10.3	81	69.4	127	10.3	-1	9.3
92	71,7	130	17.6	92	71.7	130	17.6	-1	16.6
86	71,8	127	12.6	86	71.8	127	12.6	-1	11.6
87	70,1	134	14.3	87	70.1	134	14.3	-1	13.3
79	69,8	128	8.1	79	69.8	128	8.1	-1	7.1
83	70,7	125	11.1	83	70.7	125	11.1	-1	10.1
88	71,5	129	14.5	88	71.5	129	14.5	-1	13.5
92	71,7	130	17.6	92	71.7	130	17.6	-1	16.6
80	69,1	120	10.3	80	69.1	120	10.3	-1	9.3

Resultado	VC	VS	Nivel Jugado	Resultado	VC	VS	Nivel Jugado	Rev.	Diferencial
86	71,8	127	12.6	86	71.8	127	12.6	-1	11.6
82	69,4	127	11.2	82	69.4	127	11.2	-1	10.2
90	70,0	128	17.7	90	70.0	128	17.7	-1	17.7
8 mejores				8 mejores					
El cálculo del <i>Hándicap</i> es la media de los 8 mejores de los 20 últimos <i>Diferenciales</i> en la <i>ficha de actividad</i> , como sigue: $(11,2 + 11,8 + 8,1 + 10,3 + 8,1 + 11,1 + 10,3 + 11,2) \div 8 =$ <i>Hándicap</i> 10,3				El cálculo del <i>Hándicap</i> ahora es la media de los 8 mejores de los 20 últimos <i>Diferenciales</i> en la <i>ficha de actividad</i> , incorporando el ajuste que ha aplicado el Comité de -1 para cada <i>Nivel Jugado</i> , como sigue: $(10,2 + 10,8 + 7,1 + 9,3 + 7,1 + 10,1 + 9,3 + 10,2) \div 8 =$ <i>Hándicap</i> 9,3					

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

El *Comité de Competición* solo debería considerar ajustar el *Hándicap* de un jugador por lesión después de haber entregado uno o más resultados válidos después de la lesión. Para determinar el nivel de ajuste, el *Comité de Competición* debería tener en cuenta los resultados entregados después de la lesión y la naturaleza y gravedad de la misma.

Después de haber entregado una serie de resultados y que es evidente que la lesión ha causado un cambio permanente en la habilidad del jugador, puede ser apropiado descartar la *ficha de actividad* del jugador y asignar un *Hándicap* utilizando únicamente los resultados entregados desde la lesión (ver Regla 5.2a).

7.1b Aplicar un Ajuste por Penalización

En una situación en la que el jugador no entrega en plazo un *resultado válido*, el *comité de competición* debería investigar el motivo y actuar en consecuencia.

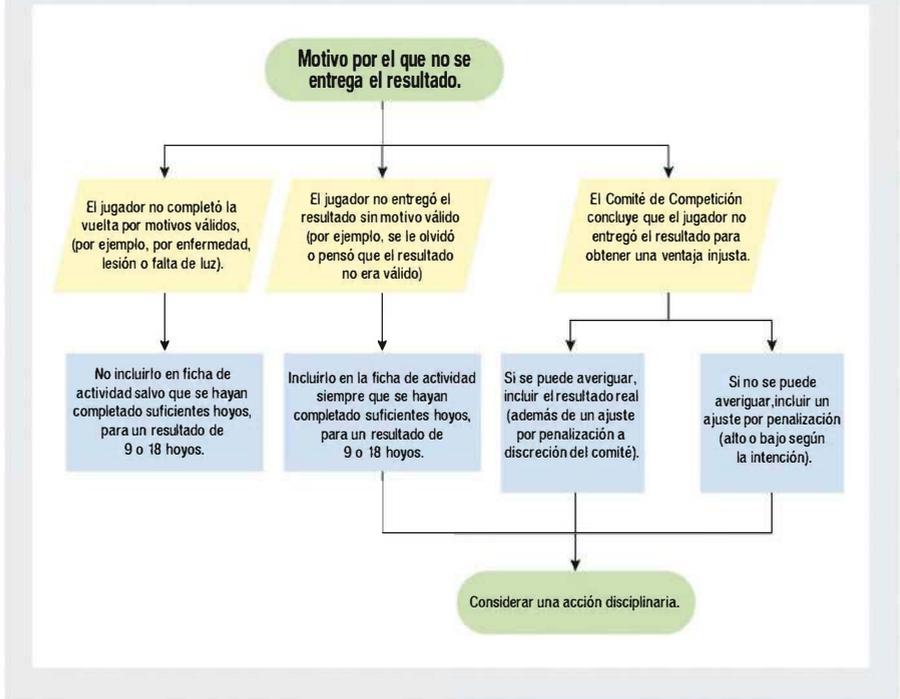
- (i) Si Hay un Motivo Válido para No Haber Entregado un Resultado, El *Comité de Competición* del club del jugador tiene la autoridad para determinar si el motivo de no entregar el resultado es válido.
- Los motivos válidos para no entregar un resultado pueden incluir:
 - Enfermedad o lesión repentina,
 - Emergencia,

Regla 7

- Condiciones meteorológicas peligrosas, o
 - Cualquier otro motivo de interrumpir el juego que el Comité considera válido.
 - Cuando el *club* o el Comité considera que el motivo de no haber completado una vuelta es válido, hay dos opciones:
 - **Opción 1 – El resultado tiene que ser entregado.** Si el jugador no completa su vuelta, pero ha completado el mínimo de hoyos determinado por la *RFEG* para un *resultado válido* de 9 hoyos o de 18 hoyos, el resultado debe ser entregado a efectos de hándicap.
 - **Opción 2 – El resultado no tiene que ser entregado.** Si el jugador no completa su vuelta y no ha completado el mínimo de hoyos determinado por la *RFEG* para un *resultado válido* de 9 hoyos o de 18 hoyos, el resultado no debe ser entregado a efectos de hándicap.
- (ii) Si No Hay un Motivo Válido para No Haber Entregado un Resultado. El *Comité* tiene la autoridad de determinar si el motivo de no haber entregado el resultado es válido.
- Los motivos no válidos para no entregar un resultado pueden incluir:
 - Impedir que un resultado bajo haga que el jugador baje el *Hándicap*.
 - Impedir que un resultado alto haga que el jugador suba el *Hándicap*.
 - Si el resultado del jugador es identificable e interrumpió la vuelta después de haber completado al menos el número mínimo de hoyos determinado por la *RFEG* para un *resultado válido* de 9 hoyos o de 18 hoyos, el resultado debe ser entregado a efectos de hándicap.
 - Cuando un *Comité de Competición* se entera del resultado real del jugador después de haber introducido un *ajuste por penalización*, el resultado real debe incluirse también en *ficha de actividad*. El *Comité* tiene la opción de dejar el *ajuste por penalización* en la *ficha de actividad* o quitarlo.
 - Si el *Comité de Competición* concluye que un jugador no ha entregado un resultado con el fin de obtener una ventaja injusta, debería considerar suspender el *Hándicap* del jugador, y/o aplicar un *ajuste por penalización* apropiado (alto o bajo dependiendo de la intención).
 - El *Comité de Competición* o la *RFEG* debería considerar un procedimiento disciplinario para los jugadores que no entregan sus resultados o no completan sus vueltas de forma repetida.

(Ver el Diagrama 7.1b)

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



7.1c Suspensión de un Hándicap

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

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

7.1d Restauración de un Hándicap

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

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

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

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

7.2 Comité de la Prueba

7.2a Condiciones de la Competición

El Comité de una Prueba puede establecer un límite máximo para el juego dentro de las Condiciones de la Competición. Por ejemplo, el Comité puede establecer:

- Un *Hándicap* máximo para entrar o utilizar en la competición.
- Un *Hándicap de Juego* máximo.

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

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

7.2b Otras Acciones

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

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



V

Apéndices

APÉNDICES A-G



Apéndice A – Derechos y Responsabilidades

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

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

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

Las responsabilidades clave de cada participante son:

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

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

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

- (iii) Se asegure de que cada *club de golf* del que es miembro conozca los detalles de:
 - Todos los demás *clubs de golf* a los que pertenece, y
 - El *club de golf* que ha designado como su *club*.
- (iv) Se asegure, antes de jugar una vuelta en una Modalidad de Juego Valida, que:
 - Sepa cuál es su *Hándicap* actual,
 - Informe al *Comité de Competición* o al Comité de la Prueba de cualquier discrepancia con su *Hándicap* y facilite detalles de cualquier resultado pendiente de entregar o de incluir en su *ficha de actividad*.

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

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

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

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

Notas:

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

Responsabilidades en el Sistema de Hándicap con Respeto al Campo de Golf:

Federación Autorizada	Club de Golf/Comité de Competición
<p>1. Garantizar que todas las instalaciones aprobadas por la <i>Federación Autorizada</i> para el sistema de hándicaps tengan un <i>Valor de Campo</i> y un <i>Valor Slope</i> para todas las barras de salida aplicables de acuerdo con el Sistema de Valoración de Campos.</p> <p>Los valores deben incluir también cualquier modificación temporal o permanente en el campo notificada por los propietarios de los campos/<i>clubes de golf</i> afiliados.</p> <p>2. Debería utilizar la aplicación informática de <i>Valoración de Campos</i> para emitir todos los <i>Valores de Campo</i> y <i>Valores Slope</i>.</p> <p>3. Mantener archivadas todas las <i>Valoraciones de Campo</i> realizadas bajo su <i>jurisdicción</i>.</p> <p>4. Establecer un Comité de Revisión de <i>Valoraciones de Campo</i>.</p> <p>5. Establecer acceso a valoradores bien preparados (incluyendo jefes de equipo) para realizar todas las valoraciones y revaloraciones necesarias.</p> <p>6. Determinar el período en el que puede estar en vigor la “regla de invierno” para que se puedan entregar <i>resultados válidos</i>.</p> <p>7. Establecer las fechas de inicio y final de la <i>temporada inactiva</i> dentro de las áreas relevantes de su <i>jurisdicción</i></p>	<p>1. Tener una medición verificable de cada juego de barras junto con un <i>Valor de Campo</i> para jugar las modalidades de juego autorizadas.</p> <p>2. Informar a la <i>Federación Autorizada</i> de cualquier modificación importante en el campo, especialmente cambios de distancia y la introducción de áreas de penalización que podrían afectar a los <i>Valores de Campo</i> y <i>Valores Slope</i>.</p> <p>3. Asegurarse que todos los resultados válidos se han jugado desde barras que tienen un <i>Valor de Campo</i> y un <i>Valor Slope</i>, de acuerdo con la definición del Sistema de Valoración de Campos.</p> <p>4. Deben mantener su(s) campo(s) de forma consistente con las condiciones que tenían cuando fueron valorados.</p> <p>5. Tener expuesta una tabla de equivalencias para cada juego de barras de salida para que lo puedan consultar los jugadores.</p> <p>6. Asegurarse de suspender la introducción de <i>resultados válidos</i> en el caso de que el campo esté en muy malas condiciones.</p> <p>Antes de su implantación, el <i>club de golf</i> debe obtener la aprobación de la <i>Federación Autorizada</i>.</p> <p>7. Asegurarse de que el campo de golf está marcado de acuerdo con las <i>Reglas de Golf</i>.</p>



Apéndice B – Ficha de Actividad del Jugador

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

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

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

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

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

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

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

Apéndice B

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

LEYENDA:

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

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

Notas:

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

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

Ejemplos de cómo se podrían designar los resultados:

Tipo de Juego: **Competición; RFC; Vuelta de 9 hoyos (N)**
Modalidad de Juego: **Stroke play; Match play**
Otros detalles: **Incompleto; Resultado Excepcional; Ajuste por penalización**

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

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

Cuando un campo no se puede rellenar automáticamente, tendrá que hacerse manualmente.

Apéndice C – Porcentaje de Hándicap

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

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

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

La siguiente tabla establece los *porcentajes de hándicap* recomendados en base a una participación media. Los porcentajes pudieran ser ajustados en base al número de participantes y la equidad deseada (ver Interpretación C/1):

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

Competiciones Hándicap:

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

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

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

Hándicaps de Juego Plus:

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

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

Hoyos Extras:

Los *porcentajes de Hándicap* están diseñados para crear la equidad sobre 9 o 18 hoyos. Las Condiciones de la Competición deberían especificar donde se aplicarían los puntos de hándicap si fuese necesario jugar más hoyos para determinar el ganador u otros puestos en la clasificación (ver la Guía Oficial de las *Reglas de Golf*, Procedimientos de Comité, Sección 7A).

APÉNDICE C Interpretaciones

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

El número de inscritos tiene un impacto sobre la equidad y debería tenerse en cuenta al determinar los porcentajes de hándicap para un evento y modalidad de juego específicos.

El *porcentaje de Hándicaps* recomendado para todas las modalidades de juego por golpes individual se establece en 95% para eventos con una participación media, con al menos 30 jugadores. Para una competición con menos de 30 jugadores la recomendación aumentaría al 100%.

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

Jugador	Juego por Hoyos Individual <i>Hándicap de Juego</i> Porcentaje de Hándicap 100%	Juego por Hoyos Four Ball <i>Hándicap de Juego</i> Porcentaje de Hándicap 95%
A	10	10
B	18	17
C	27	26
D	39	37

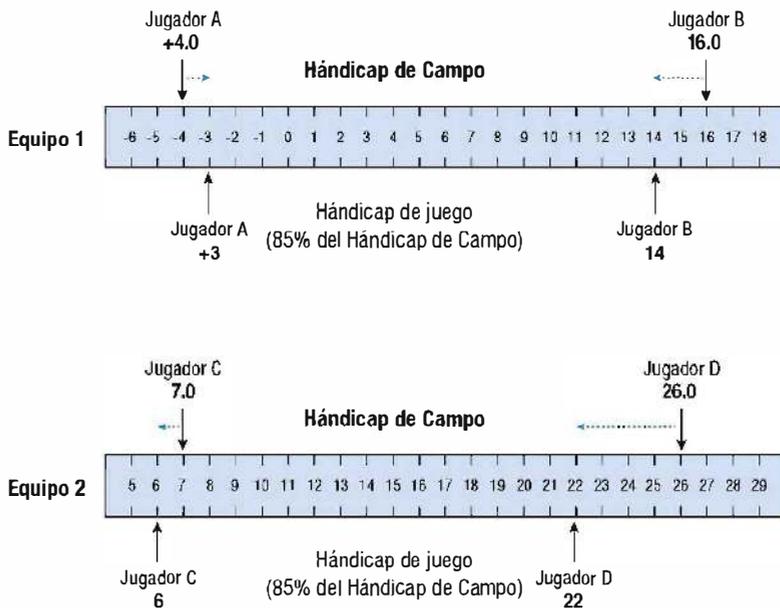
Ejemplo 1: En el juego por hoyos individual entre A y B, A juega con 0 (cero) y B recibe 8 golpes para el partido.

Ejemplo 2: En el juego por hoyos Four Ball, A jugaría con cero (0), B recibiría 7 golpes, C recibiría 16 golpes y D recibiría 27.

Nota: Los golpes recibidos en el juego por hoyos Four Ball siguen igual incluso si el jugador con el hándicap más bajo no puede jugar.

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

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



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

Ejemplos:

Jugador	Hándicap de Campo	Juego por Golpes Four Ball Hándicap de Juego Porcentaje de Handicaps 85%	Juego por Hoyos Four Ball Hándicap de Juego Porcentaje de Handicaps 90%
A	+4	+3	+4
B	16	14	14
C	7	6	6
D	26	22	23

1: En el juego por golpes Four Ball, A da 3 golpes al campo, B recibe 14 golpes, C recibe 6 golpes y D recibe 22 golpes.

2: En el juego por hoyos Four Ball, A juega con cero (0), B recibe 18 golpes, C recibe 10 golpes y D recibe 27 golpes.

Apéndice D – Revisión de Hándicap

El proceso de *revisión de hándicap* da al *Comité de Competición* la capacidad de garantizar que el *Hándicap* de un jugador refleje su habilidad demostrada. Se recomienda que un *Comité de Competición* lleve a cabo una revisión al menos anualmente para todos los *miembros* que han designado el *club de golf* como su *club*.

- Las especificaciones del software del *Sistema Mundial de Hándicap* recomendarán informes y notificaciones para ayudar a los *Comités de Competición* para identificar a los jugadores que necesitan una *revisión de hándicap*. Una revisión se puede hacer anualmente o cuando sea necesaria.
- Un jugador debe tener conocimiento de, y poder tener la oportunidad de contribuir al proceso de la *revisión de hándicap* en lo que sea práctico y deberá tener la opción de apelar, si lo pide.

La *revisión de hándicap* puede ser iniciada por:

- El requisito de la *Federación Autorizada* de que los *clubes de golf* dentro de su *jurisdicción* lleven a cabo una *revisión de hándicap* anual para todos los jugadores que tienen *Hándicap*.
- El deseo del *Comité de Competición* de revisar el *Hándicap* de un jugador que entrega resultados que no reflejan su habilidad demostrada de forma consistente.
- El jugador que pide una *revisión de hándicap* después de un período en el que considera que sus resultados no se alinean con su *Hándicap* actual

Al llevar a cabo una *revisión de hándicap*, el *Comité de Competición* puede considerar:

- La *ficha de actividad* del jugador.
- La tendencia del *Hándicap* del jugador, como las diferencias en el *Hándicap* del jugador en los últimos 12-24 meses.
- Las desviaciones de los resultados esperados del jugador.
- La frecuencia de la entrega de resultados en los últimos 12 meses comparada con los ciclos de 12 meses anteriores.
- La comparación de la media de los *Diferenciales* entre vueltas competitivas y vueltas informales.
- La comparación de la media de los *Diferenciales* entre el juego por hoyos y el juego por golpes.
- La comparación de la media de los *Diferenciales* entre las modalidades individuales y de equipo.
- Cualquier resultado de actuaciones anteriores en modalidades de juego no autorizadas.

- Cualquier otro conocimiento que tenga el *Comité de Competición* con respecto a la habilidad del jugador. Por ejemplo, mejorar el juego después de unas clases de golf, declive en la capacidad de generar buenos resultados por envejecimiento, lesiones o enfermedades, etc.
- Porcentaje de *resultados válidos* entregados en el *club* del jugador.
- Porcentaje de *resultados válidos* entregados de modalidades no de competición.
- Porcentaje de *resultados válidos* entregados de vueltas de 9 hoyos.
- Identificación de tendencias relevantes para la consideración del *Comité de Competición*.
- El tiempo transcurrido desde que el jugador cumplió su *Hándicap*.
- Número de resultados desde que el jugador cumplió su *Hándicap*.
- La información facilitada por otro *club de golf* al que pertenezca el jugador.

Apéndice E – Asignación del Hándicap de los Hoyos

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

Se recomienda que la asignación del *hándicap de los hoyos* se aplique en los 18 hoyos, partido en seis triadas con cada hoyo ordenado según su dificultad con respecto al *par*. La dificultad de cada hoyo se puede determinar de forma objetiva utilizando los datos de hoyo por hoyo del procedimiento de Valoración de Campos como sigue:

$$\text{Valor Scratch} + \text{Valor Bogey} - (2 \times \text{par})$$

Por ejemplo, en un par 4 en el que el Valor Scratch es 4,2 y el Valor Bogey es 5,3;

$$4,2 + 5,3 - (2 \times 4) = 1,5 \text{ sobre } \textit{par}$$

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

- Aplicar asignaciones impares en los nueve primeros hoyos y pares en los nueve segundos. Sin embargo, si los nueve últimos son significativamente más difíciles que los nueve primeros, de acuerdo con la *Valoración de Campo*, se puede cambiar los pares a los nueve primeros y los impares a los nueve últimos.
- Repartir la asignación del *hándicap de los hoyos* equitativamente por los 18 hoyos de forma que los jugadores que reciben golpes tendrán la oportunidad de utilizar un alto porcentaje de esos golpes antes de haber decidido el resultado del partido.
- Aplicar el *hándicap del hoyo* más bajo (1 o 2) en cada nueve, en la triada del medio. Si no hay ningún hoyo de la triada del medio entre los 6 más difíciles con respecto al par, se puede mover a un hoyo adyacente o al principio de la tercera triada en cada hoyo,

- Aplicar el segundo *hándicap del hoyo* más bajo (3 o 4) en cada nueve en la primera o la tercera triada, salvo que el *hándicap* más bajo esté dentro de esa triada.
- Si es posible, evitar *hándicaps de los hoyos* bajos (6 o menos) en hoyos consecutivos.
- Repetir el procedimiento para la asignación de *hándicap de los hoyos* 19-36 y 37-54.

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

Asignación de Handicap de los Hoyos para el Juego de 9 Hoyos

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

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

Ejemplos de Asignación de *hándicap de los hoyos*

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

Cuando un Comité decide modificar una asignación de 18 hoyos a su equivalente de 9 hoyos:

Ejemplo de asignación de <i>hándicap de los hoyos</i> modificada para 9 hoyos									
Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<i>Hándicap de los Hoyos</i>	7	15	5	11	1	13	3	17	9

Apéndice F – Estableciendo el Par

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

- *Par neto* (para hoyo(s) no jugado(s))
- *Doble bogey neto* (resultado máximo de hoyo a efectos de Hándicap)
- *Hándicap de Campo* que incluye un ajuste de *Valor de Campo-par*

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

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

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

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

- El *par* refleja el resultado que se espera de un *jugador scratch* en un hoyo dado y puede asignarse dependiendo de la dificultad de juego del hoyo, incluyendo factores de corrección de distancia efectiva, por ejemplo, cambios de elevación, lay ups forzados y viento dominante.
- Cuando un hoyo está dentro del rango de dos *pares*, por ejemplo 430 metros (hombres) o 370 metros (mujeres), el *par* puede ser 4 o 5 dependiendo de la dificultad del hoyo.
- Cuando un hoyo está dentro del rango de dos *pares*, el *par* se podrá designar con respecto al diseño del hoyo. Por ejemplo, si la longitud de todas las barras de un hoyo en concreto está dentro del rango recomendado para *par* 4 para hombres, con la excepción de la barra más corta en 250 yardas, se puede designar el hoyo como *par* 4 porque está diseñado para ser jugado así.



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

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

a. General

Una *Federación Autorizada* es responsable de determinar los *Valores de Campo* y *Valores Slope* de los *campos de golf* de su *jurisdicción* (ver Definición de *campo de golf*).

b. Medición del Campo

Cada hoyo debe ser medido al metro (yarda) más cercano, para cada juego de barras desde una marca fija permanente, de acuerdo con los procedimientos descritos en el Sistema de Valoración de Campos.

c. Barras de salida

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

d. Publicación de Valores y Par

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

e. Valor de Campo y Valor Slope

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

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

La parte delantera de un área de salida, definida acorde a las *Reglas de Golf*, no debería estar a más de 10 metros (10 yardas) por delante o por detrás de la marca fija correspondiente en cada hoyo. En total el *campo de golf* no debería reducirse (o alargarse) en más de 100 metros (100 yardas) de su longitud medida, para garantizar la correcta aplicación del *Valor de Campo* y *Valor Slope* en el cálculo de los *diferenciales de los jugadores*.

f. Modificación de Campos

(i) Cambios Temporales

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

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

Para un campo de 18 hoyos:

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

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

Apéndice G

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

Ajuste de Valores de Hombres			Ajuste de Valores de Mujeres		
Metros [Yardas]	Cambio en el Valor de Campo	Cambio en el Valor Slope	Metros [Yardas]	Cambio en el Valor de Campo	Cambio en el Valor Slope
100 a 110 [100 a 120]	0,5	1	100 a 110 [100 a 116]	0.6	1
111 a 130 [121 a 142]	0,6	1	111 a 122 [117 a 134]	0.7	1
131 a 150 [143 a 164]	0,7	2	123 a 139 [135 a 152]	0.8	2
151 a 170 [165 a 186]	0,8	2	140 a 155 [153 a 170]	0.9	2
171 a 190 [187 a 208]	0,9	2	156 a 172 [171 a 188]	1.0	2
191 a 210 [209 a 230]	1,0	2	173 a 188 [189 a 206]	1.1	2
211 a 230 [231 a 252]	1,1	3	189 a 205 [207 a 224]	1.2	2
231 a 250 [253 a 274]	1,2	3	206 a 221 [225 a 242]	1.3	3
251 a 274 [275 a 300]	1,3	3	222 a 238 [243 a 260]	1.4	3
*Ponerse en contacto con la <i>Federación Autorizada</i> para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).			239 a 254 [261 a 278]	1,5	3
			255 a 274 [279 a 300]	1.6	3
* Ponerse en contacto con la <i>Federación Autorizada</i> para cualquier modificación por encima de los 274 metros (300 yardas).					

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

- Si las barras no valoradas son más largas que las valoradas, se suman los valores de tabla a los valores de las barras más cercanas valoradas para el sexo apropiado.
- Si las barras no valoradas son más cortas que las valoradas, se restan los valores de tabla a los valores de las barras más cercanas valoradas para el sexo apropiado.
- Para las diferencias de más de 274 metros (300 yardas) el juego del día no sería válido a efectos de hándicap, a no ser que la *Federación Autorizada* determine lo contrario antes de la vuelta o la competición.

Para un campo de 9 hoyos:

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

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

Apéndice G

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

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

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

(ii) Cambios Permanentes

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



Apéndice Z –Procedimientos específicos para Jugadores de Hándicap Alto

Antecedentes

Los miembros de la European Golf Association (“EGA”) llevan desde 2016 utilizando procedimientos específicos para jugadores con hándicap alto.

Estos procedimientos están diseñados para ofrecer una estructura simplificada para los jugadores que pueden tener menos interés en la exactitud y fluctuación del *Hándicap*. Esto se consigue:

- Congelando el *Hándicap* de un jugador para que no haya subidas automáticas, y
- Limitando las subidas del *Hándicap* de un jugador al *Comité de Competición* cuando proceda.

Aplicación

Las provisiones establecidas abajo sustituyen a la sección relevante de las *Reglas del Sistema de Hándicap* para los jugadores que tengan un *Hándicap* de entre 26,5 y 54,0:

Regla Relevante		Procedimientos específicos para <i>Hándicaps</i> de	
		26,5 – 35,9	36,0 a 54,0
5.2	Subida del <i>Hándicap</i>	Solo con <i>revisión de hándicaps</i> o una modificación aplicada por el <i>Comité de Competición</i>	Solo con modificación aplicada por el <i>Comité de Competición</i>
7.1b	Revisión de <i>Hándicap</i>	Al menos una vez por año natural y posiblemente con más frecuencia	No se requiere
5.6	Resultados incluidos en ASC	No	No
5.1	ASC aplicado al <i>diferencial</i>	No	No

Índice

	Regla	Página
Ajuste por Penalización		
– Aplicar un Ajuste por Penalización	7.1b	75
– El Resultado es Identificable	7.1b(ii)	76
– Ganar una Ventaja Injusta	7.1b(ii)	76
– No Hay un Motivo Válido para No Entregar un Resultado	7.1b(ii)	76
– Sí Hay un Motivo Válido para No Entregar un Resultado	7.1b(i)	75
Ajuste Según Condiciones (PCC)		
– Cálculo del Hándicap	5.6	57
– Cálculo del Nivel Jugado	5.1	48
– Cálculo de un PCC Exclusivo para una Competición	5.6/3	59
– Cálculo Diario del PCC	5.6	57
– En un Club de Golf con 27 hoyos	5.6/6	60
– Jugadores Elegibles	5.6/1	58
– Más de un PCC en el mismo día	5.6/2	59
– Mínimo de 8 Resultados Válidos	5.6	57
– Plazo para entregar un Resultado	4.3	43
– Rango de valores del PCC	5.6	57
– Resultados de 9 hoyos	5.1b	49
– Resultado en el Extranjero entregado al Club	5.6/5	60
Campo de Golf		
– Barras de Salida	Apéndice G	104
– Cambios Temporales	Apéndice G	105
– Medida del Campo	Apéndice G	104
– Modificaciones	Apéndice G	105
– Publicación del Valor de Campo y Par	Apéndice G	104
– Valor de Campo	Apéndice G	104
– Valor Slope	Apéndice G	104
Certificación de Resultados		
– Revisión entre Jugadores	4.4	44

	Regla	Página
Club		
- Comité de Competición	7.1	72
- Designación de un Club	1.4b	24
- Ficha de Actividad	Apéndice A	80
- Hándicap	Apéndice A	80
- Jurisdicción	1.4b/3	25
Club de Golf		
- Adjudicando el Par	Apéndice A	83
- Club	1.4b	24
- Comité de Competición	1.3(ii)	23
- Federarse por un Club	1.4a	24
- Responsabilidad de publicar el resultado	5.4/2	56
Comité de Competición		
- Acciones del Comité	7	72
- Adjudicar el Par	Apéndice A	83
- Ajustar el Hándicap del Jugador	7.1a(ii)	73
- Aplicar un Ajuste por Penalización	7.1b	75
- Condiciones de la Competición	7.2a	78
- Restauración de un Hándicap	7.1d	78
- Revisión de Hándicap	7.1a	72
- Suspensión del Envío de Resultados	7.2b	78
- Suspensión del Hándicap	7.1c	77
Diferencial/Nivel Jugado		
- Cálculo del Nivel de Juego	5.1	48
- Resultados de 9 hoyos	5.1b	49
- Resultados de 18 hoyos	5.1a	48
- Resultado Excepcional	5.9	64
Distribución del Hándicap de los Hoyos		
- Aplicar más de 18 Puntos de Hándicap Recibidos	Apéndice E	100
- Distribución del Hándicap de los Hoyos	Apéndice E	100
- Distribución del Hándicap de los Hoyos en 9 hoyos	Apéndice E	101
- Procedimientos del Comité	Apéndice E	100
- Puntos de Hándicap	6	66
- Sistema de Valoración de Campos	Apéndice G	104

	Regla	Página
Doble Bogey Neto		
– Resultado Máximo del Hoyo	3.1b	37
Entregando un Resultado		
– Entregar el Resultado Hoyo por Hoyo	4.1a(ii)	42
– Entregar un Resultado	4	42
– No se Juega un Hoyo	3.2	38
– Plazo para Entregar un Resultado	4.3	43
– Quien Debe Entregar un Resultado	4.2	43
– Resultado No Entregado	7.1b	75
– Se Comienza un Hoyo, pero el Jugador no lo Termina	3.3	40
– Vueltas Incompletas	3.2	38
Federación Autorizada		
– Adjudicar el Par	Apéndice A	83
– Federación Autonómica	1.3(iii)	23
– Federación Multinacional	1.3(v)	23
– Federación Nacional (RFEG)	1.3(iv)	23
– Jurisdicción	1.3(iv/v)	23
– Responsabilidades	Apéndice A	82
Federado		
– Federarse por un Club de Golf	1.4a	24
– Miembro de más de un Club de Golf	1.4b/3	25
Ficha de Actividad		
– Club	Apéndice B	86
– Comité de Competición	Apéndice B	86
– Datos necesarios para la Ficha de Actividad	Apéndice B	88
Hándicap		
– Acciones del Comité de Competición	7	72
– Ajustes	5.2a	53
– Caducidad de los Resultados	5.5	56
– Cálculo del Nivel Jugado	5.1	48
– Calcular un Hándicap	5.2	53
– Con 20 Resultados	5.2b	55
– Habilidad Demostrada	5	48
– Hándicap Inicial	4.5	45
– Hándicap Más Bajo	5.7	61
– Hándicap Máximo	5.3	55
– Hándicap Plus	5.2c	55

	Regla	Página
– Límite	5.8(i)	63
– Menos de 20 Resultados	5.2a	53
– Pérdida del Hándicap	5.5	56
– Responsabilidades de las partes	Apéndice A	80
– Tope	5.8(ii)	63
Hándicap de Campo		
– Hándicap de Campo de 9 hoyos	6.1b	67
– Hándicap de Campo de 18 hoyos	6.1a	66
– Hándicap de Campo de 18 hoyos basado en valoraciones de 9 hoyos	6.1a	67
– Hándicap de Juego	6.2	68
– Jugadores con Hándicap Plus	Apéndice C	94
– Porcentaje de Hándicap	Apéndice C	92
– Puntos de Hándicap dados (Jugadores con Hándicap Plus)	Apéndice C	94
– Puntos de Hándicap recibidos	Apéndice E	100
– Valor de Campo	Apéndice G	104
– Valor de Campo y Par	6.1	66
– Valor Slope	Apéndice G	104
Hándicap de Juego		
– Cálculo del Hándicap de Juego	6.2	68
– Hándicap de Campo	6.1	66
Hándicap Más Bajo		
– 20 Resultados Válidos	5.7	61
– Ficha de Actividad	5.7	61
– Plazo	5.7/1	62
Jugador Bogey	Apéndice G	104
Jugador Scratch		
– Hándicap	5.2	53
– Valor de Campo	Apéndice G	104
– Valor Slope	Apéndice G	104
Jurisdicción		
– Autorización para Usar las Reglas del Sistema de Hándicap	1.2	21
– Dentro de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(i)	30
– Federación Autorizada	1.3(iv)	23
– Fuera de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(ii)	30
– Marcas Registradas del SMH	1.2	22

	Regla	Página
Limitación	5.8(i)	63
Mecanismo de Limitación		
– Hándicap Más Bajo	5.7	61
– Limitación	5.8(i)	63
– Tope	5.8(ii)	63
Modalidades de Juego Válidas		
– 9 hoyos	2.2b	35
– 18 hoyos	2.2a	35
– Competición Organizada	2.1a	30
– Contra Par	2.1a	30
– Dentro de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(i)	30
– Fuera de la Jurisdicción del Jugador	2.1a(ii)	30
– Juego por Golpes Individual	2.1a	30
– Porcentaje de Hándicaps	Apéndice C	92
– Resultado Fuera de Competición	2.1a	30
– Resultado Máximo	2.1a	30
– Stableford	2.1a	30
Par		
– Asignando el Par	Apéndice F	102
– Distribución de los Hándicaps de los Hoyos	Apéndice E	100
– Longitud de los Hoyos	Apéndice F	102
Par Neto		
– Cuando no se Juega un Hoyo	3.2	38
Porcentaje de Hándicaps		
– Competiciones Hándicap	Apéndice C	92
– Hándicap de Campo	6.1	66
– Hándicap de Juego	6.2	68
– Hándicap de Juego Plus	Apéndice C	94
– Hoyos extra (Desempates)	Apéndice C	94
– Modalidad de Juego	Apéndice C	92
– Puntos de Hándicap Recibidos/Dados al campo para Jugadores Plus	Apéndice C/3	95
Reglas de Golf		
– Certificación de un Resultado	4.4	44
– Distribución del Hándicap de los Hoyos	Apéndice E	100
– Validez de los Resultados	2.1	28
Reglas del Sistema de Hándicap		
– Autorización para usar el SMH	1.2	21

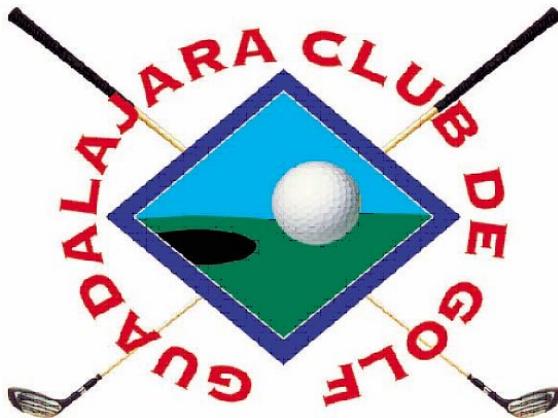
	Regla	Página
Resultado Bruto Ajustado		
– Antes de Haber Asignado un Hándicap	3.1a	36
– Cuando No se Juega un Hoyo	3.2	38
– Cuando se Comienza un Hoyo pero el Jugador no lo Termina	3.3	40
– Después de Haber Asignado un Hándicap	3.1b	37
– Doble Bogey Neto	3.1b	37
– Resultado Máximo del Hoyo	3.1	36
Resultado Excepcional		
– Ajuste del Hándicap	7.1a(ii)	73
– Comité de Competición	7.1	72
– Ficha de Actividad	Apéndice B	89
– Nivel Jugado/Diferencial	5.9	64
– Para Asegurarse que el Efecto del Ajuste se Mantiene	5.9	64
– Reducción	5.9	64
– Revisión de Hándicap	7.1a	72
Resultado Máximo del Hoyo		
– Antes de Haber Sido Asignado un Hándicap	3.1a	36
– Después de Haber Sido Asignado un Hándicap	3.1b	37
– Doble Bogey Neto	3.1b	37
Resultado Válido		
– Certificación de un Resultado	4.4	44
– Jugar con las Reglas de Golf	2.1b	33
– Mínimo Número de Hoyos	2.2a/2.2b	35
– Modalidad de Juego Válida	2.1a	30
– Tees o Greens provisionales	2.1/3	29
– Temporada activa	2.1	28
Revisión de Hándicap		
– Ajustar un Hándicap	7.1a(ii)	73
– A Petición del Jugador	7.1a(i)	72
– Comité de Competición	7.1	72
– Congelar un Hándicap	7.1a(ii)	73
– Jugador Lesionado	7.1a/2	75
– Otro Club solicita el Ajuste	Apéndice D	98
Revisión entre Jugadores		
– Certificación de un Resultado	4.4	44
– Ficha de Actividad	Apéndice B	86

	Regla	Página
Temporada Activa	2.1	28
Temporada Inactiva	Apéndice A	84
Tipo de Resultado	Apéndice B	90
Tope	5.8(ii)	63
Valor de Campo		
– Distancia Efectiva de Juego	Apéndice G	104
– Distancia Medida del Campo de Golf	Apéndice G	104
– Hándicap de Campo	6.1	66
– Jugador Bogey	Apéndice G	104
– Jugador Scratch	Apéndice G	104
– Obstáculos	Apéndice G	104
– Otorgando un Valor de Campo y Valor Slope	Apéndice G	104
– Valor Bogey	Apéndice G	104
– Valor Slope	Apéndice G	104
Valor Slope		
– El Campo de Golf	Apéndice G	104
– Hándicap de Campo	6.1	66
– Publicación de Valoraciones	Apéndice G	104
– Puntos de Hándicap Recibidos	6	66
– Valor Bogey	Apéndice G	104
– Valor de Campo	Apéndice G	104

**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**



**DOCUMENTO
MODIFICADO
E INDEXADO
POR**



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



PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

WORLD HANDICAP SYSTEM

R&A USGA®