

APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

La Regla 33-1 establece, "El *Comité* debe establecer las condiciones conforme a las cuales se ha de jugar una competencia". Estas condiciones incluirán muchos aspectos como la forma de inscripción, quiénes pueden participar, el número de vueltas a jugar, etc. que no es apropiado tratar en las *Reglas de Golf* o en este Apéndice. En las *Decisiones sobre las Reglas de golf*, en la Regla 33-1, se incluye información detallada sobre estas condiciones y en la Guía para conducir una *competencia*.

No obstante, existe un número de temas que deberían incluirse en las condiciones de la *competencia*, frente a los cuales se solicita especial atención del *Comité*. Estos temas son:

1. Especificaciones de la bola (nota a la Regla 5-1)

Las siguientes dos condiciones se recomiendan únicamente para competencias en que participen jugadores expertos:

a. Lista de bolas aprobadas

El *R&A* publica periódicamente una lista de las bolas que se ajustan a las *Reglas de golf*, en la que aparecen las bolas que han sido sometidas a prueba y han sido aprobadas. Si el *Comité* desea exigir a los jugadores que jueguen con una marca de bola de golf que figure en la Lista, la Lista debe exponerse públicamente y utilizarse la **siguiente condición de la competencia**:

La bola que el jugador utilice debe figurar en la lista vigente de bolas que se ajustan a las Reglas de Golf, elaborada por el *R&A*.

PENALIDAD POR INFRACCION A LA CONDICION:

Descalificación

b. Condición una bola

Si se desea prohibir cambios de la marca y el tipo de las bolas de golf durante una *vuelta estipulada*, se recomienda la siguiente condición:

Limitación a las bolas utilizadas durante una vuelta. (Nota a la Regla 5-1)

(i) Condición 'una bola'

Durante una vuelta estipulada, las bolas que un jugador utilice deben ser de la misma marca y tipo según la descripción que aparezca bajo un mismo registro en la lista vigente de bolas aprobadas.

Nota: si se dropea o se coloca una bola de marca y/o tipo diferente, esta bola puede ser levantada, sin penalidad, y el jugador debe entonces proceder a dropear o a colocar una bola adecuada (Regla 20-6).

PENALIDAD POR INFRACCION A LA CONDICION:

Juego por hoyos – Al completar el hoyo en el que se descubre la infracción, se ajustará el estado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en que ocurrió una infracción; máxima deducción por vuelta: Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes en cada hoyo en que ocurrió una infracción; máxima penalidad por vuelta: Cuatro golpes.

APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

(ii) Procedimiento cuando se descubre la infracción

Cuando un jugador descubre que ha jugado una bola que infringe esta condición, debe abandonar esa bola antes de jugar desde el próximo sitio de salida y completar la vuelta utilizando una bola apropiada; de no ser así, el jugador es descalificado. Si se descubre la infracción durante el juego de un hoyo y el jugador opta por sustituir la bola con una bola apropiada antes de completar ese hoyo, el jugador debe colocar una bola apropiada en el punto en donde estaba la bola jugada en infracción de la condición.

2. Horario de salida (Nota a la Regla 6-3a)

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con esta Nota *se recomienda el siguiente texto*:

Si el jugador se presenta en su sitio de salida, listo para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen levantar la penalidad de descalificación según lo previsto en la Regla 33-7, la penalidad por no haber iniciado el juego a la hora correspondiente, es la pérdida del primer hoyo en juego por hoyos o dos golpes en el primer hoyo en el juego por golpes. La penalidad por presentarse después de los cinco minutos es descalificación.

3. 'Caddie' (Nota a la Regla 6-4)

La Regla 6-4 permite que un jugador utilice un 'caddie' con la condición de que tenga sólo un 'caddie' en cualquier momento. Sin embargo, puede haber circunstancias en las que el *Comité* pueda desear prohibir el uso de 'caddies' o limitar al jugador su elección de caddie, ej. Golfista profesional, hermanos, padres, cualquier jugador de la *competencia*, etc. En tales casos *se recomienda el siguiente texto*:

Prohibido el uso de 'caddie'

"Está prohibido a los jugadores el uso de caddie durante la vuelta estipulada".

Restricciones sobre quién puede servir como 'caddie'

"Está prohibido que un jugador lleve _____ como su caddie durante la vuelta estipulada.

PENALIDAD POR INFRACCION A LA CONDICION:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que se descubre la infracción, se ajusta el estado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que se haya cometido infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que se haya cometido infracción; máxima deducción por vuelta – Cuatro golpes.

APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

Juego por hoyos o por golpes – En el caso de infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Un jugador que tenga caddie en infracción de esta condición debe, inmediatamente, luego del descubrimiento de que ha ocurrido una infracción, asegurarse de que respetará esta condición durante el resto de la vuelta estipulada.

De no ser así, el jugador es descalificado.

4. Ritmo de juego (Nota 2 a la Regla 6-7)

El *Comité* puede establecer una norma sobre el ritmo de juego, con el fin de prevenir el juego lento, según lo dispuesto en la Nota 2 de la Regla 6-7.

5. Suspensión del juego debido a situación peligrosa (Nota a la Regla 6-8b)

Como se ha presentado un gran número de muertes y lesiones ocasionadas por rayos en los campos de golf, urge que todos los clubes y patrocinadores de competencias de golf tomen precauciones para proteger a las personas contra los rayos. Se llama especialmente la atención con respecto a las Reglas 6-8 y 33-2d.

Si el *Comité* desea adoptar la condición establecida en la Nota a la Regla 6-8b, ***se recomienda el siguiente texto:***

Quando el juego haya sido suspendido por el Comité debido a una situación peligrosa, si los jugadores en un partido o en un grupo se encuentran entre el juego de dos hoyos, no deben reanudar el juego hasta cuando el Comité lo ordene. Si están jugando un hoyo, deben interrumpir inmediatamente el juego y no reanudarlo hasta cuando el Comité haya ordenado la continuación del juego. Si un jugador omite suspender el juego inmediatamente, es descalificado a no ser que existan circunstancias que justifiquen levantar la penalidad según la Regla 33-7.

La señal para suspender el juego por una situación peligrosa será un toque prolongado de la sirena.

Las siguientes señales son utilizadas generalmente y se recomienda que todos los *Comités* procedan en forma similar:

Interrumpir el juego en forma inmediata: un toque prolongado de sirena.

Interrumpir el juego: tres toques consecutivos de sirena, repetidos.

Reanudar el juego: dos toques cortos de sirena, repetidos.

APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

6. Práctica

a. General

El *Comité* puede expedir normas que rijan la práctica según lo previsto en la Nota a la Regla 7-1, Excepción (c) a la Regla 7-2, Nota 2 a la Regla 7 y Regla 33-2c.

b. Práctica entre Hoyos (Nota 2 a la Regla 7)

Se recomienda que, únicamente en las competencias de juego por golpes, se introduzca una condición de la competencia que prohíba la práctica del 'putt' o del 'chip' en o cerca del 'putting green' del último hoyo jugado. *Se recomienda el siguiente texto:*

Un jugador no debe ejecutar golpes de práctica en o cerca del putting green del último hoyo jugado. Si ejecuta un golpe de práctica en o cerca del putting green del último hoyo jugado, el jugador incurre en la penalidad de dos golpes en el siguiente hoyo, o tratándose del último hoyo de la vuelta, la penalidad se aplicará en dicho hoyo.

7. Consejo en las competencias por equipos (Nota a la Regla 8)

Si el *Comité* desea proceder de acuerdo con la Nota a la Regla 8, *se recomienda el siguiente texto:*

De acuerdo con la Nota a la Regla 8 de las Reglas de golf, cada equipo puede designar a una persona (además de las personas a quienes se les puede pedir consejo según esa Regla) que puede dar consejo a los integrantes de ese equipo. Dicha persona (si se desea especificar alguna restricción sobre quién puede ser designado, debe colocarse aquí tal restricción) debe identificarse ante el Comité, antes de dar consejo.

8. Hoyos nuevos (Nota a la Regla 33-2b)

El *Comité* puede disponer, de acuerdo con la Nota a la Regla 33-2b, que los hoyos y los *sitios de salida* para una *competencia* de una sola vuelta que ha jugarse en más de un día, puedan estar ubicados en distintas posiciones cada día.

9. Transporte

Si se desea exigir que los jugadores caminen durante una competencia, se recomienda la siguiente condición:

APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

Los jugadores deben caminar todo el tiempo durante la vuelta estipulada.

PENALIDAD POR INFRACCION A LA CONDICION:

Juego por hoyos – Al finalizar el hoyo en el que se descubre la infracción, se debe ajustar el estado del partido deduciendo un hoyo por cada hoyo en el que se haya cometido infracción; máxima deducción por vuelta – Dos hoyos.

Juego por golpes – Dos golpes por cada hoyo en el que se haya cometido infracción; máxima deducción por vuelta – Cuatro golpes. En el caso de una infracción entre el juego de dos hoyos, la penalidad se aplica en el siguiente hoyo.

Juego por hoyos o por golpes – El uso de cualquier forma no autorizada de transporte debe ser abandonado inmediatamente, luego del descubrimiento de que ha ocurrido una infracción. De no ser así, el jugador es descalificado.

10. Anti-doping

El *Comité* puede exigir, en las *Condiciones de la competencia*, que los jugadores cumplan con una política de anti-doping.

11. Cómo decidir los empates

La Regla 33-6 faculta al *Comité* para determinar cómo y cuándo debe decidirse un partido empatado o un juego por golpes empatado. La decisión debería publicarse por anticipado. El **R&A recomienda:**

Juego por Hoyos

Un juego por hoyos que concluya empatado debe ser desempatado hoyo por hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería empezar en el hoyo en el cual se inició el partido. En un partido con ventajas, los golpes de ventaja deben concederse al igual que en la vuelta prescrita.

Juego por Golpes

(a) En caso de un empate en una competencia por golpes sin ventajas, se recomienda un desempate. Dicho desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos según lo especifique el *Comité*. Si eso no es factible o si el empate continúa, se recomienda un desempate hoyo por hoyo.

(b) En caso de un empate en una competencia de juego por golpes con ventajas, se recomienda un desempate con ventajas. Dicho desempate puede ser a 18 hoyos o a un número menor de hoyos, según lo especifique el *Comité*. Si el desempate es a menos de 18 hoyos, el porcentaje de 18 hoyos a jugarse debe aplicarse a los handicaps de los jugadores para determinar su handicap para el desempate. Las fracciones de medio golpe o mayores deberían tomarse como un golpe completo y cualquier fracción menor debería ser descartada.



APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

(c) En competencias de juego por golpes sin ventajas o con ventajas, si no es posible un desempate de algún tipo, se recomienda comparar los scores en las tarjetas. El método de comparar las tarjetas debería ser anunciado por anticipado. Un método aceptable para comparar las tarjetas es determinar el ganador sobre la base del mejor score para los últimos nueve hoyos. Si los jugadores empatados tienen el mismo score para los últimos nueve, determinar el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, los últimos tres hoyos, y finalmente el décimo-octavo hoyo. Si el método anterior se utiliza en una competencia de juego por golpes con ventajas, debería deducirse de las ventajas la mitad, una tercera parte, una sexta parte, etc. Las fracciones de las ventajas no deberían ser descartadas. Si este método es utilizado en una competencia con salidas simultáneas por múltiples hoyos, se recomienda que “los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, etc.” sean considerados como los hoyos 10-18, 13-18, etc.

(d) Si las condiciones de una competencia establecen que los empates serán definidos por los últimos nueve, los últimos seis, los últimos tres y el último hoyo, debería así mismo establecerse qué sucederá cuando de este procedimiento no resulte un ganador.

12. Sorteo para juego por hoyos

Aunque el sorteo para el juego por *hoyos* sea completamente al *azar* o que pueda distribuirse ciertos jugadores dentro de los cuartos u octavos, se recomienda el *Sorteo numérico general* si los partidos se determinan con una vuelta de clasificación.

Sorteo numérico general

Para efectos de determinar lugares en el sorteo, los empates en las vueltas de clasificación que no sean para el último lugar en la clasificación deben decidirse según el orden en que fueron entregados los 'scores', donde el primer 'score' entregado recibe el número más bajo disponible etc., si es imposible determinar el orden en el cual fueron entregados los scores, los empates serán definidos por un sorteo al azar.

Ver Cuadro en siguiente página.



APENDICE I – Parte C

PARTE C – Condiciones de competencia

MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR	MITAD SUPERIOR	MITAD INFERIOR
64 CLASIFICADOS		32 CLASIFICADOS	
1 vs 64	2 vs 63	1 vs 32	2 vs 31
32 vs 33	31 vs 34	16 vs 17	15 vs 18
16 vs 49	15 vs 50	8 vs 25	7 vs 26
17 vs 48	18 vs 47	9 vs 24	10 vs 23
8 vs 57	7 vs 58	4 vs 29	3 vs 30
25 vs 40	26 vs 39	13 vs 20	14 vs 19
9 vs 56	10 vs 55	5 vs 28	6 vs 27
24 vs 41	23 vs 42	12 vs 21	11 vs 22
4 vs 61	3 vs 62	16 CLASIFICADOS	
29 vs 36	30 vs 35	1 vs 16	2 vs 15
13 vs 52	14 vs 51	8 vs 9	7 vs 10
20 vs 45	19 vs 46	4 vs 13	3 vs 14
5 vs 60	6 vs 59	5 vs 12	6 vs 11
28 vs 37	27 vs 38	8 CLASIFICADOS	
12 vs 53	11 vs 54	1 vs 8	2 vs 7
21 vs 44	22 vs 43	4 vs 5	3 vs 6