

CAPITULO II

1. Normas Generales de Inscripción.

1.1. Jugadores con Derecho a Inscribirse. Todo Jugador con licencia en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf, tiene derecho a participar en cualquiera de las competiciones que figuren en su Calendario Oficial de Competiciones en las condiciones que más abajo se enumeran, a excepción de aquellas pruebas reservadas a Jugadores de una determinada condición (seniors, juniors, socios de determinados clubes, etc.) que no concurra en el interesado.

1.2. Cuota de Inscripción en Campeonatos Oficiales. En los Campeonatos de España de cualquier categoría y que en dicho Calendario figuren con letras MAYUSCULAS, todos los Jugadores inscritos abonarán idéntica cuota de inscripción. Ninguna otra cantidad podrá ser exigida bajo ningún concepto para poder participar en la prueba.

En las pruebas de segunda categoría, que figuran con letra **negrilla** y en las de primera que no sean Campeonatos de España, todos los Jugadores federados por un club o entidad inscritos abonarán idéntica cuota de inscripción. Ninguna otra cantidad podrá ser exigida bajo ningún concepto para poder participar en la prueba. Para los Jugadores federados como independientes o por club sin campo en juego homologado inscritos, el Comité de Competición del campo donde se celebre la prueba, podrá establecer una cuota adicional, que nunca podrá ser superior al green fee estipulado en dicho centro. Esta aparente discriminación viene justificada por el hecho de que los federados a través de clubes y entidades con campo en juego homologado, con las cuotas que aportan a lo largo del año, mantienen unas instalaciones, mientras que los otros acuden a ellas sin colaborar a su mantenimiento, por lo que parece lógico que tengan que tener un rato económico distinto.

En las pruebas de primera categoría la cuota de inscripción será fijada por la Real Federación Española.

En las pruebas de segunda categoría, cuya denominación lleve la palabra "Campeonato", la inscripción la fijarán los Comités de Competición de los Centros donde se juegue, pero en ningún caso podrá exceder su cuantía del 200% de la que se pagó en el último Campeonato Nacional de Aficionados de España celebrado. En el resto de las pruebas de esta categoría, el montante de la inscripción quedará al arbitrio del Comité de Competición correspondiente. Las fechas de estas pruebas serán inamovibles y si, por causa de fuerza mayor, alguna tuviera inevitablemente que ser variada, deberá solicitarse previamente autorización de la Real Federación Española.

En las pruebas de tercera categoría que en el Calendario Oficial de Competiciones figuren con letras minúsculas, o en aquellas que se celebren sin figurar en el citado Calendario, los Comités de Competición estarán autorizados a cobrar a los Jugadores que no sean socios o abonados de su respectivo centro, además de la cuota de inscripción, una cantidad adicional que nunca podrá ser superior al green fee estipulado en dicho centro.

En éstas pruebas podrán ser variadas las fechas por sus Comités de Competición, aunque se recomienda que procuren mantenerlas en la mayoría de los casos posibles. La variación nunca podrá decidirse con menos de tres días de antelación y con comunicaciones y explicación de los motivos a la Federación Territorial o Delegación correspondiente.

1.3. Cuota de Inscripción para Juniors. Los Jugadores junior pagarán en todas las competiciones y por todos los conceptos el 50% del total de las cuotas establecidas.

1.4. Cuota de Inscripción para Infantiles. Los Jugadores infantiles pagarán en todas las competiciones y por todos los conceptos el 50% del total de las cuotas establecidas.

1.5. Normas Especiales para Inscribirse en Pruebas Pro-am. En las pruebas Pro-Am podrán regir normas diferentes a todas las anteriormente expuestas, que serán fijadas libremente por los Comités de Competición de los Centros que las organizan.

1.6. Utilización de Coches de Golf durante las Pruebas. El uso de coches de golf en las competiciones que figuran en el Calendario Oficial de Competiciones de la Real Federación Española de Golf con mayúsculas o con negrilla, está prohibido. Penalidad por infracción de esta norma: descalificación.

En las pruebas que figuran con minúscula o en las reservadas a Jugadores seniors, se autoriza el uso de coches de golf, sin penalidad, salvo que el Comité de la Prueba lo prohíba (ver Regla Local en Circular núm. 79/87).

2. Limitaciones de Inscripción.

2.1. Número Mínimo de Jugadores por Prueba. Para que una prueba pueda celebrarse es preciso que tenga un mínimo de seis inscritos, salvo que su Reglamento específico indique otra cosa.

2.2. Derechos de los Jugadores Según el Orden de Inscripción. Todo Jugador que se inscriba antes de finalizar el plazo fijado en la hoja de inscripción, queda inscrito con los mismos derechos que los que lo hicieron con anterioridad a él.

2.3. Periodo de Inscripción. El día y la hora de cierre de la admisión las inscripciones, en aquellas pruebas que no tengan reglamento especial a este respecto, deberán figurar en la hoja de inscripciones.

2.4. Limitación del Número de Jugadores Inscritos. Cuando por la capacidad del campo no fuera posible que participaran todos los inscritos, se procederá a la eliminación de los Jugadores sobrantes de la siguiente manera:

- a) Campeonatos y Pruebas Scratch. En los Campeonatos y en aquellas pruebas en las que el trofeo principal se juega Scratch, se eliminarán los inscritos de mayor Handicap hasta alcanzar el número máximo de participantes.
- b) Pruebas Handicap. En este tipo de pruebas no se puede recurrir a la eliminación en función del Handicap, ya que por definición, en estas pruebas, todos los inscritos tienen las mismas posibilidades. Por tanto, cada campo deberá establecer, antes del 1 de Enero de cada año, el sistema que crea más idóneo para él, y someterlo a la aprobación por esta Nacional. Al elegir el sistema podrá tenerse en cuenta la condición o no de socio del Jugador inscrito, en el bien entendido que si un club al distinguir entre ellos no reserva, como mínimo, un 20% de las plazas para los no socios, la prueba tendrá carácter social, y así deberá figurar en el Calendario. Otra posible fórmula de selección podrá ser separándolo por categorías los días de la competición, otro por sorteo, etc. Cualquiera que sea la fórmula elegida, ésta deberá figurar en la hoja de inscripción.

3. Inscripción de los Jugadores.

3.1. **Separación de las Pruebas Femeninas y Masculinas.** En toda prueba, bien sea individual o de dobles, únicamente podrán participar Jugadores o competidores del mismo sexo.

Se exceptúan, con carácter general, los campeonatos mixtos y todas las pruebas que no sean campeonatos y que se jueguen en vueltas de 18 hoyos en el que el S.S.S. de las barras de salida, utilizadas por las señoras y los caballeros, sea idéntico.

3.2. **Inscripciones.** Todo Jugador con licencia en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf, tiene derecho a participar en cualquiera de las competiciones que figuren en el Calendario Oficial, en las condiciones que a continuación se enumeran, a excepción de aquellas pruebas reservadas a Jugadores de una determinada condición (seniors, juniors, socios de determinados clubes, etc.) que no concurra en el interesado.

3.3. **Derechos de Inscripción.** Los derechos de inscripción los fijará libremente el ente organizador de la prueba. (Federación Nacional, Federación Territorial, Clubes, Entidades, etc.) pero teniendo en cuenta las normas que, en su momento, estén en vigor y que anualmente se publican en el Calendario Oficial de la Real Federación Española.

Los Jugadores que, estando inscritos o incluidos en el orden de salida de una prueba, no la tomen, deberán abonar la cuota de inscripción como si hubieran tomado parte en la misma.

3.4. **Cierre de Inscripciones.** El día y la hora en que se cerrará la admisión de inscripciones en aquellas pruebas que no tengan reglamentación especial a este respecto deberán figurar en la hoja de inscripción.

4. Disposiciones Generales en una prueba.

4.1. **Reglas de Juego.** Todas las pruebas se jugaran ateniéndose a las Reglas de Juego en vigor publicadas por la Real Federación Española de Golf.

Cualquier prueba puede tener su reglamento específico, siempre que no contradiga las Reglas de Golf. Este Reglamento, de existir, primará sobre cualquier otra norma.

4.2. **Fijación de las Normas de Juego.** El nombre del Arbitro, el reglamento de la competición a celebrarse, si lo hubiere, las barras desde las que tendrá lugar la salida, las reglas locales y cuantas contingencias puedan no encontrarse previstas en las Reglas, serán fijadas en la hoja de inscripción, en el tee del hoyo número 1 y/o en el tablón de anuncios, media hora antes de iniciar la salida el primer Jugador.

4.3. **Modificaciones en el Recorrido Durante la Competición.** No se podrá introducir modificación alguna en ningún hoyo bajo ningún pretexto desde el momento en que el primer Jugador ha tomado la salida en dicho hoyo.

4.4. **Gestión de la Prueba Mediante Ordenador.** Todo el proceso de gestión de una prueba deberá efectuarse mediante ordenador, utilizando el programa “básico” de la Real Federación Española de Golf, u otro programa del mercado que disponga del correspondiente Certificado de Homologación emitido por la propia Real Federación Española de Golf.

4.5. **Cálculo de los Handicaps de Juego.** En los casos excepcionales en que no sea posible la utilización del ordenador, se asignará, a cada Jugador o Equipo, el Handicap de Juego o Ventaja con la que participa en la prueba, siguiendo los pasos que se indican en el número 7 del Capítulo I.

5. **Clasificación de las Pruebas.**

5.1. **Pruebas Oficiales.** Todas las que figuran en el Calendario Nacional de la Real Federación Española de Golf.

5.2. **Campeonatos Nacionales e Internacionales de España.** Son propiedad de la Real Federación Española de Golf, quien será responsable de su organización y nombrará el Comité de la Prueba. Ofrecerá su celebración a un campo determinado cuyo Comité de Competición colaborará con el Comité de la Prueba para llevar a buen término la misma.

5.3. **Pruebas Puntuables.** Son las que así designa la Real Federación Española a propuesta de los Comités Técnicos correspondientes para la formación de los diversos equipos nacionales y que en el Calendario figurarán con la palabra “puntuable”. La organización de estas pruebas, si no son de las comprendidas en el apartado a), correrá a cargo del Comité de Competición del club donde se celebre. El Comité Técnico correspondiente podrá nombrar un Delegado Federativo, que formará parte del Comité de la Prueba, con las atribuciones propias de su cargo.

5.4. **Pruebas Patrocinadas.** Todas aquellas pruebas que por su importancia la Real Federación Española haya considerado conveniente su patrocinio y cuyo reglamento está establecido por la Real Federación Española pudiendo intervenir en su organización y desarrollo si así lo estima conveniente.

5.5. **Pruebas Territoriales.** Son los Campeonatos regionales que lleven el nombre alusivo de la zona territorial correspondiente, y aquellas otras patrocinadas por estos mismos organismos.

5.6. **Otras Pruebas.** Cualquier otra prueba oficial que no esté incluida en los apartados anteriores.

5.7. **Pruebas No Oficiales.** Son todas las demás.

5.8. **Otros tipos de Pruebas.** (Ver Número 4 del Capítulo I).

6. Desarrollo de las Pruebas.

6.1. **Orden y Horario de Salidas.** El orden y horario de salidas para los Campeonatos deberán prepararse no más tarde de las doce de la víspera en que hayan de celebrarse por los Comités de Competición y ser publicados en el tablón de anuncios.

6.2. **Formación de las Partidas ó Grupos de Salida.** Pruebas por golpes:

En las pruebas en que se jueguen scratch, los grupos o partidas podrán formarse de la siguiente forma:

- El primero con Jugadores de Handicap hasta 3.
- El segundo con Handicap de 3 a 6.
- El tercero con Handicap de 7 a 9.
- El cuarto con Handicap de 10 a 12.
- El quinto con Handicap de 13 a 15.
- El sexto con Handicap de 16 a 18.
- El séptimo con Handicap de 19 a 21.
- El octavo con Handicap de 22 a 24.
- El noveno con Handicap de 25 a 27.
- El décimo con Handicap de 28 a 30.
- El undécimo con Handicap de 31 a 33.
- El duodécimo con Handicap de 34 a 36.

Nota. Se entiende como Handicap, el Handicap de Juego con el que participa cada Jugador en la Prueba.

Si dentro de cada grupo ó partida, el número de Jugadores no da un número exacto de salidas, se elegirá, por sorteo o de forma aleatoria, entre los Jugadores con Handicaps más bajos del grupo siguiente los Jugadores necesarios para completar dichas partidas. Este o éstos jugadores tomarán la salida en el grupo inmediato al suyo.

Si al formar los grupos o partidas faltase en alguna un competidor, el Comité podrá optar por dividir la partida anterior, por reducir en un Jugador al primero, o primero y segundo grupo de salida, según necesidades, o porque salga el Jugador sólo acompañado por un marcador.

Cuando la prueba conste de más de un día, lo anteriormente dicho se aplicará únicamente para el primero de ellos, saliendo los restantes días por orden de los resultados, scratch o handicap según sea la prueba, conseguidos la jornada anterior, decidiendo el Comité de Competición si, dentro de este orden, deberán salir los mejores clasificados en primero o en último lugar.

Cuando la prueba scratch sea a más de dos días y los primeros haya sido necesario dar salida simultáneamente por dos tees. Será a partir del tercer día cuando el orden se haga por clasificación.

Cuando los dos primeros días la salida sea por dos tees, del primero al segundo día se cambiarán de forma que el Jugador que haya tomado la salida el primer día del tee 1, al día siguiente la tome por el tee 10 y viceversa. Asimismo, si en el horario figurarán turnos de mañana y tarde, los que el primer día jugaron por la mañana, el segundo día lo harían por la tarde y viceversa.

Estas normas son aplicables a las pruebas scratch aún cuando simultáneamente se juegue una copa handicap.

6.3. Formación de los Grupos O Partidas en las Pruebas Handicap. Cuando se trate de pruebas handicap, el sorteo se podrá celebrar en un solo grupo o por orden de handicap.

6.4. Intervalos de salida. Las salidas serán dadas en intervalos de tiempo fijados por el Comité.

El Comité tendrá que tener especial cuidado en la fijación de los intervalos de tiempo entre los grupos, según éstos los formen dos, tres o cuatro Jugadores, así como según la Modalidad de Juego de la prueba.

6.5. Barras de salida. Los tees de salida estarán siempre señalados de forma que se evite toda confusión. Para ello los Comités de Competición podrán optar por:

- a) Retirar todas las barras, dejando solamente las que vayan a utilizarse en la prueba.
- b) Indicar el color de las que se van a jugar tanto en el tablero de anuncios del Club como en la pizarra del tee del 1, teniendo en cuenta que los colores son los siguientes:

- Caballeros: Salidas largas blanco.
 Salidas cortas amarillo.
- Señoras: Salidas largas Azul.
 Salidas cortas Rojo.

La señalización de la medida de cada hoyo, así como la colocación de las barras de salida, se detalla en el Capítulo III.

6.6. Colocación de las Banderas en los Campeonatos. Las banderas se colocarán, por lo menos, a una distancia mínima de tres pasos del borde de green en una zona donde una bola dropada en cualquier punto dentro de un círculo de un palo de radio alrededor del hoyo no se deslice más de otro palo debido a la pendiente. No obstante, existen normas o sugerencias mucho más completas que la Federación facilitará a la Entidad o personas interesadas.

6.7. Tarjeta de Resultados. En la tarjeta de resultados deberán figurar las medidas de los hoyos desde las marcaciones fijas que en ese día se utilicen. En una misma tarjeta, pueden figurar simultáneamente las medidas de campeonato y handicap tanto de señoras como de caballeros.

6.8. Impedimentos en el Campo Durante los Campeonatos. Durante la celebración de campeonatos no habrá aparatos o mangas de riego en el campo, cuidando los Comités de Competición de evitar que por el riego se hayan formado charcos en los greens y en el recorrido que puedan afectar el normal desarrollo del juego.

6.9. Desempate en Pruebas Stroke Play, Scratch y Handicap. En el caso de que dos o más Jugadores o Equipos hayan conseguido los mismos Resultados Scratch o Handicap, para establecer el desempate entre ellos, se seguirán las siguientes normas:

- a) Desempate en Campeonatos Stroke Play. En caso de empate para el primer puesto de uno o varios Jugadores en un Campeonato, se procederá a desempatar por el sistema de “muerte súbita” para lo cual los Jugadores empatados jugarán hoyo por hoyo los precisos hasta deshacer el empate bajo la Modalidad en que fue jugado el campeonato. El Comité de Competición podrá establecer previamente al inicio de la última vuelta de la prueba el orden de los hoyos que se jugarán para el desempate, caso de no haberlo hecho, se seguirá el orden normal de la vuelta estipulada.

En los restantes puestos, los Jugadores con la misma puntuación se clasificarán ex-aequo. En caso de que exista trofeo para estos puestos, se desempatará por el sistema general de desempates en pruebas scratch salvo que el reglamento de la prueba establezca otra cosa.

- b) Desempate en Pruebas Scratch. En caso de empate entre dos o más Jugadores o Equipos en Pruebas Scratch, se resolverá a favor del Jugador o Equipo que tenga en la prueba el Handicap de Juego, o sea el utilizado en la prueba, más alto. Si el handicap de los interesados es igual, se recurrirá a la fórmula de los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos, caso de que la prueba haya sido jugada a 18 hoyos. Si la prueba fuera a 36 hoyos, se tendrán en cuenta los 18, 24, 30, 32, 34 y 35 últimos hoyos. Si a 54 hoyos, los 27, 36, 45, 48, 51, 52 y 53 últimos hoyos. Y si a 72 hoyos, se tendrán en cuenta los 36, 48, 60, 64, 68, 69, 70 y 71 últimos hoyos, y si a 9 hoyos, los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos, comparado cada hoyo bajo la fórmula en que se jugó la prueba, golpes brutos en Medal Play y puntos obtenidos sin tener en cuenta el Handicap, en Stableford y Contra Par.

En todos los casos anteriores, caso de persistir el empate, se resolverá por sorteo.

Los últimos hoyos a que se refieren los párrafos anteriores, serán siempre los últimos del campo, independientemente de que por tener que salir unos participantes por un tee y otros por otro, para algunos sean los primeros que han jugado.

- c) Desempates en Pruebas Handicap. Caso de empate entre dos o más Jugadores o Equipos en una Prueba Handicap, se resolverá a favor del Jugador o equipo que tenga en la Prueba el Handicap de Juego, o sea el utilizado en la Prueba, más bajo.

Caso de persistir el empate será válido lo expresado para las Pruebas Scratch, bien entendido que los grupos de hoyos (9,12,15 etc.) deberán compararse bajo la misma Fórmula de Cálculo con la que se jugó la prueba, o sea, se compararán los Golpes Netos en Medal Play y los Puntos en Stableford y Contra Par en las Pruebas por Puntos.

- d) Desempates en Pruebas por Equipos según las Modalidades de Juego a Mejor Bola y Suma de Bolas. En las Pruebas que se jueguen según estas Modalidades de Juego, a efectos de desempate se tomará la suma de los Handicaps de Juego con los que participan cada Jugador que forma el Bando o Equipo.
- e) Desempates. Norma general. En cualquier caso se tomará siempre a efectos de desempate el Handicap de Juego utilizado en la Prueba por el Jugador o Equipo, por lo que si un Jugador participa en la Prueba con un Handicap inferior al suyo, por estar limitados los Handicaps, se tomará, a efectos de desempate, el Handicap limitado con el que haya participado en la prueba, corregido según el S.S.S. del campo.

6.10. Desarrollo de Pruebas por Hoyos. (Match Play). En este tipo de pruebas pueden presentarse diversos casos en los que se procederá del siguiente modo.

- a) Pruebas Scratch o Handicap con clasificación previa. Son en las que se juego previamente una o más vueltas de 18 hoyos bajo la Fórmula Medal Play, para clasificar a los Jugadores que continuarán jugando bajo la Modalidad Match Play.

Caso de empate en los últimos puestos clasificables, se aplicará la norma de desempate para las Pruebas Medal Play.

Establecida la preclasificación, se confeccionará el cuadro de eliminatorias Match Play de acuerdo con el correspondiente cuadro de eliminatorias que figura anexo a este apartado.

El orden de salida de los partidos de las rondas de Match Play, salvo que el Comité determine otra cosa, será el que resulte del cuadro, fijándose el horario de los distintos partidos por el Comité de Competición.

Todos los empates deberán ser resueltos inmediatamente después de terminarse los hoyos establecidos. Si en las eliminatorias, al terminar el último hoyo hubiese empate, los Jugadores habrán de continuar jugando hasta que uno de ellos gane un hoyo para declararse vencedor.

Si la prueba es Handicap, se desempatará de tres en tres hoyos, recibiendo el Jugador que le corresponda los puntos en los mismos hoyos que en la vuelta normas de la prueba.

Los Comités de Competición tendrán en cuenta esta posible contingencia al tiempo de fijar los horarios de salida de los distintos partidos.

- b) Pruebas Scratch sin clasificación previa. En primer lugar se efectuará un sorteo entre los Jugadores inscritos con el fin de confeccionar una lista numerada. Una vez confeccionada dicha lista, se rellenará el cuadro de matches correspondiente de número de Jugadores inmediatamente superior al número de participantes. Es decir, si hay menos de ocho participantes, el de ocho, si menos de 16 el de 16, etc.

Por lo tanto, pasarían a la segunda eliminatoria, necesariamente sin haber tenido que jugar, los primeros Jugadores que no tengan contrario en el cuadro, por ser el número de participantes inferior al del cuadro elegido.

El Comité podrá establecer, antes de proceder al sorteo, un número de cabezas de serie a los que concederá los números más bajos del sorteo.

La elección de estas cabezas de serie queda a criterio del Comité a menos que el reglamento de la prueba especifique lo contrario.

Se sugiere para la elección de estas cabezas de serie el siguiente criterio:

- 1º Ganador de la anterior edición de la prueba.
- 2º Finalista de la anterior edición de la prueba.
- 3º Handicaps más bajos.

En caso de una Prueba por Parejas, se procederá exactamente igual que en la Prueba Individual.

En este caso, el criterio para establecer la primera y segunda cabeza de serie que se sugiere más arriba se entenderá que son las parejas ganadora y finalista de la edición anterior siempre que estén formadas por los mismos Jugadores.

7. Formas de Juego de las Pruebas.

Las Formas de Juego homologadas por la Real Federación Española de Golf, para calcular los resultados de cada Bando o Equipo, a partir de los golpes dados en cada hoyo de la vuelta estipulada y el Handicap de Juego de cada Jugador o Equipo son las siguientes:

7.1. Pruebas Individuales. Cada bando o equipo lo constituye un solo Jugador.

- a) Medal Play Scratch. El Jugador debe terminar todos los hoyos. El resultado final es igual a la suma de los golpes ejecutados a lo largo del número de hoyos estipulados. Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes.
- b) Medal Play Handicap. El Jugador deberá terminar todos los hoyos y recibe la totalidad del Handicap de Juego Corregido con el que participa en la Prueba, que se restará de la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma. En el Caso de ser el Jugador Handicap (+), su Handicap de Juego se sumará a la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma.

PRUEBAS Y COMPETICIONES

Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes netos obtenidos según se establece anteriormente.

- c) Match Play Scratch. Dos Jugadores juegan uno contra otro, hoyo por hoyo, contando el resultado parcial bruto de cada hoyo, resultando ganador aquel que gane el mayor número de hoyos de los estipulados.
- d) Match Play Handicap. El Jugador de Handicap de Juego más alto recibirá la s3/4 partes de la diferencia que tenga su Handicap de Juego Corregido con el del contrario, adjudicándose los puntos de ventaja en los hoyos que le corresponda según el "Baremo Local de Handicaps", es decir que si un Jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de Handicap 1.
- e) Contra Par Scratch. Prueba por Puntos en la que se juega hoyo por hoyo contra el Par asignado a cada uno de los hoyos que componen la vuelta o vueltas estipuladas.

La puntuación se calcula según los golpes brutos dados en cada hoyo y es la siguiente:

- Por cada hoyo hecho en uno menos del par o menos de uno:
..... 1 punto positivo.
- Por cada hoyo hecho en el Par: 0 puntos.
- Por cada hoyo hecho en uno más del par o menos de uno:
..... 1 punto negativo.

El resultado de cada Jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

- f) Contra par Handicap. El jugador recibe la totalidad de su Handicap de Juego Corregido como en las Pruebas Medal Play anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos de Ventaja en los hoyos que le correspondan según el Baremo Local de Handicaps, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de tener el Jugador Handicap (+) el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor Handicap o Dificultad, o sea, por el hoyo de Handicap 18.

El resultado de cada Jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

- g) Stableford Scratch. Es idéntico al Contra Par, con la diferencia de que la puntuación se establece del modo siguiente:

- Por cada hoyo hecho en dos o más del Par 0 puntos.
- Por cada hoyo hecho en uno más del Par 1 punto.
- Por cada hoyo hecho en el Par 2 puntos.

PRUEBAS Y COMPETICIONES

- Por cada hoyo hecho en uno menos del Par 3 puntos.
- Por cada hoyo hecho en dos menos del Par 4 puntos.
- Por cada hoyo hecho en tres menos del Par 5 puntos.

- h) Stableford Handicap. El Jugador recibe la totalidad de su Handicap de Juego Corregido como en las Pruebas Medal Play anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos de Ventaja en los hoyos que le correspondan según el Baremo Local de Handicaps, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de tener el Jugador Handicap (+) el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor Handicap o Dificultad, o sea, por el hoyo de Handicap 18.

El resultado de cada Jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

- i) Eclectic Scratch. Unica Modalidad de Juego en Pruebas Individuales en la que cada Jugador juega dos vueltas o más al recorrido, puntuando para el resultado definitivo, el mejor logrado en cada hoyo en las vueltas jugadas.

Dado que hay que mejorar los mismos hoyos, se deberán mantener las mismas posiciones de las banderas y las barras de salida, durante todos los días de que consta la prueba.

- j) Eclectic Handicap. Prueba similar a la Scratch pero en la que cada Jugador participa con su Handicap de Juego Corregido, por lo que su resultado se obtiene comparando los Golpes Netos en lugar de los Brutos.

7.2. Pruebas por Parejas. Cada Bando o Equipo está formado por dos Jugadores formarán una Pareja.

7.2.1.Modalidad Foursome. Cada Pareja juega una sola bola, alternando los dos Jugadores que la forman las salidas y los golpes.

- a) Medal Play. Cuando la Prueba esté estipulada a una jornada cada Pareja recibirá la semisuma de los Handicaps de Juego Corregidos completos de cada uno de sus Jugadores.

Cuando la Prueba esté estipulada a varias jornadas, para el resultado de una jornada cualquiera se utilizará también la semisuma de los Handicaps de Juego Corregidos completos de cada uno de los Jugadores que forman cada Pareja, pero para calcular el resultado acumulado de varias jornadas el Handicap de Juego se fijará según la fórmula del número 7.9 del Capítulo I.

Importante. A partir de la entrada en vigor de la nueva Base de Datos de IBM, la Norma General de la página 25 del anterior Libro Verde será aplicable solamente a esta Modalidad de Juego Foursome.

- b) Contra Par. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.

- c) Stableford. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- d) Eclectic. Cada Pareja jugará con el Handicap de Juego igual al cociente que resulte de dividir su Handicap en Medal Play por el número de vueltas.
- e) Match Play. La ventaja concedida entre las Parejas contrarias, será las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia que hubiere entre las ventajas Medal-Play de ambos bandos.

7.2.2. Modalidad Cuatro Bolas (Four Ball). Cada Jugador que forma una pareja juega con su propia bola, puntuando el mejor resultado de los dos en cada hoyo.

- a) Handicap Medal Play. Cada Jugador de la Pareja juega con las $\frac{3}{4}$ partes de su Handicap de Juego Corregido, adjudicándose los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de Handicaps".

Importante. A partir de la entrada en vigor de la nueva Base de Datos de IBM a los Jugadores con Handicap (+) no se les aplicará el coeficiente $\frac{3}{4}$.

- b) Contra par. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- c) Stableford. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el Handicap de Juego que resulte de dividir sus Handicaps de Juego en Medal Play por el número de vueltas.
- e) Match Play. El Jugador de Handicap de Juego Corregido más bajo jugará scratch y el resto con las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia de sus Handicaps de Juego con respecto al anterior, adjudicándose cada Jugador los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de Handicaps".

7.2.3. Modalidad Greensome. Cada uno de los Jugadores que forman una Pareja ejecutan el golpe de salida en cada uno de los 18 hoyos, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la Pareja, alternando posteriormente los golpes hasta terminar cada hoyo.

- a) Handicap Medal Play. El Handicap de Juego de la Pareja será el resultado de dividir por diez la suma que resulte de multiplicar por cinco el Handicap de Juego Corregido más bajo, y por tres, el Handicap de Juego Corregido más alto.

Importante. A partir de la entrada en vigor de la nueva Base de Datos de IBM, a los Jugadores con Handicap (+) se les aplicará siempre el coeficiente 5. De esta forma, en el caso de formar Pareja dos Jugadores (+), su Handicap de Juego resultará la semisuma de sus Handicaps de Juego Corregidos.

- b) Contra Par. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- c) Stableford. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el Handicap de Juego que resulte de dividir sus Handicaps de Juego en Medal-Play por el número de vueltas.
- e) Match Play. Después de calcular el Handicap de Juego de cada Pareja, según la fórmula empleada para Medal-Play, la pareja de Handicap más bajo dará a la de Handicap más alto las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia entre los Handicaps calculados, según se ha dicho, adjudicándose los puntos en los hoyos según el "Baremo Local de Handicaps".

7.2.4. Modalidad Greensome-Chapman. Cada bando lo constituyen dos participantes. Los dos jugadores de cada bando ejecutan con su bola la salida, de cada hoyo, y juegan ambas el segundo golpe con la bola de su compañero, para después de ejecutados estos segundos golpes, continuar el juego con una de las dos bolas, libremente elegida, alternando los golpes.

- a) Handicap Medal Play. El Handicap de Juego de la Pareja será el resultado de dividir por doce la suma que resulte de multiplicar por cinco el Handicap de Juego Corregido más bajo, y por tres el Handicap de Juego Corregido más alto.

Importante. A partir de la entrada en vigor de la nueva Base de Datos de IBM, a los Jugadores con Handicap (+) se les aplicará siempre el coeficiente 6. De esta forma, en el caso de formar Pareja dos Jugadores (+), su Handicap de Juego resultará la semisuma de sus Handicaps de Juego Corregido.

- b) Contra Par. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- c) Stableford. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el Handicap de Juego que resulte de dividir sus Handicaps de Juego en Medal-Play por el número de vueltas.

- e) Match Play. Después de calcular el Handicap de Juego de cada Pareja, según la fórmula empleada para Medal-Play, la pareja de Handicap más bajo dará a la de Handicap más alto las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia entre los Handicaps calculados, según se ha dicho, adjudicándose los puntos en los hoyos según el "Baremo Local de Handicaps".

7.2.5. Modalidad Copa Canadá. Cada Jugador que forma una Pareja juega con su propia bola, siendo el resultado de la Pareja, en cada hoyo, la suma de los resultados de cada uno de los Jugadores que la forman.

- a) Handicap Medal Play. Cada Jugador de la Pareja juega con su Handicap de Juego Corregido.
- b) Contra Par. La Pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- c) Stableford. La pareja jugará con el mismo Handicap de Juego como en Medal Play.
- d) Eclectic. Cada componente de la pareja jugará con el Handicap de Juego que resulte de dividir sus Handicaps de Juego en Medal Play por el número de vueltas.
- e) Match Play. El Jugador de Handicap de Juego Corregido más bajo jugará scratch y el resto con las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia de sus Handicaps de Juego con respecto al anterior, adjudicándose cada Jugador los puntos en cada hoyo según el "Baremo Local de Handicaps".

7.2.6. Modalidad Scramble. Es una Prueba por Equipos de 2,3, ó 4 Jugadores. Todos los Jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los Jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.

Si la bola escogida está en la calle, todos los Jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al hoyo, del lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está en el rough o en un obstáculo, esta se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella del golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Cuando la bola escogida está en el green, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rough o en un obstáculo, no podrá ser movida.

PRUEBAS Y COMPETICIONES

Es obligatorio que cada Jugador juegue su propia bola.

El Jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

a) Handicap (Propuesto)

- Para Equipos de 4 Jugadores el 10% de la suma de los Handicaps de Juego Corregidos.
- Para Equipos de 3 Jugadores el 15%.
- Para Equipos 2 Jugadores el 30%.

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