

## INDICE

### INTRODUCCION

1. Fundamento y objetivos del sistema de Handicaps Ega

### DEFINICIONES

2. Definiciones

### EL CAMPO DE GOLF Y LA VALORACION DE CAMPOS

3. Valoración de Campos
4. Medición de campos
5. Modificaciones en los campos
6. Salidas
7. Par
8. Colocación de la bola
9. Ajuste permitido a la medición de un campo

### CONTROL DE HANDICAPS

10. Introducción
11. Derechos y obligaciones de la Federación Nacional
12. Derechos y obligaciones de los Clubes Federados
13. Derechos y obligaciones del Comité de Competición
14. Derechos y obligaciones del Jugador
15. Resultados válidos
16. Hándicap de Juego EGA (HJE)
17. Stableford
18. Asignación de un Hándicap Exacto EGA
19. Modificación de Hándicaps
20. Suspensión, anulación y pérdida de Hándicaps
21. Restauración de Hándicaps
22. Facultades del Comité de Competición respecto al juego en general

### Apéndice A

- Introducción
- Sistemas de Hándicap de la USGA (Sección 12)
- Medición
- Sistema de Hándicaps de la USGA (Sección 13)
- Valoración de campos USGA
- Sistema de Hándicaps de la (Sección 14)
- La implantación de las valoraciones de campo en un país
- Sistema de Hándicaps de la USGA (Sección 15)
- Preparación del campo

### Apéndice B

- Distribución del índice de golpes

### Apéndice C

- Hándicaps proporcionales
- De acuerdo con la recomendación de la Asociación Europea de Golf

**Apéndice D**

1. Resultados descalificados
2. Hándicaps (+)
3. Tajetas no entregadas
4. Competiciones válidas
5. Comezar una Competición válida desde otra salida que no sea la del hoyo 1
6. Resultados entregados en Competiciones organizadas fuera del propio país
7. Hándicap de juego cuando se juega en el extranjero

**Apéndice F**

La relevancia del par

**Apéndice G**

La introducción del Sistema de Hándicaps Ega

**Apéndice H**

Hándicap de juego  
Tabla de Ajuste de Hándicaps  
Anexo I  
Anexo II

**Apéndice I**

Extracto del Convenio firmado con  
la United States Golf Association (USGA)

## PARTE I

### INTRODUCCIÓN

#### 1. Fundamento y objetivos del sistema de Handicaps Ega

*1.1. Fundamento* El Sistema de Hándicaps EGA se basa en el supuesto de que todo jugador intenta siempre conseguir el mejor resultado en cada hoyo de cada vuelta que juega.

El sistema sólo podrá ser utilizado por jugadores federados en la RFEG.

*1.2. Objetivos del Sistema de Hándicaps EGA*

Los objetivos del *Sistema de Hándicaps EGA* son:

- Facilitar a los jugadores y jugadoras la posibilidad de obtener un hándicap.
- Conseguir la máxima equidad y uniformidad de todos los hándicaps en Europa.
- Conceder un hándicap que sea un fiel reflejo del nivel de juego de los jugadores, para que puedan competir entre sí, en igualdad de condiciones, jugadores con diferente nivel.
- Desechar los resultados altos en uno o más hoyos que no reflejan el verdadero nivel de juego del jugador.

Que cada jugador tenga un Hándicap de Juego EGA que se ajuste con la dificultad de juego del campo en que vaya a jugar (*Valoración de Campo y Slope*).

—Disponer de un sistema sencillo, y fácil de comprender para los jugadores.

*1.3. Responsabilidades y facultades de las Federaciones Nacionales*

Una *Federación Nacional* necesita una autorización por escrito de la EGA para poder utilizar el *Sistema de Hándicaps EGA* y tienen que garantizar la integridad de los *Hándicaps EGA* adjudicados bajo su jurisdicción. Solamente las *Federaciones Nacionales* podrán traducir el *Sistema de Hándicaps EGA* a su propia lengua. La traducción no tiene que ser literal y la *Federación Nacional* podrá utilizar la terminología que se utiliza en su país. No obstante, con el fin de lograr la uniformidad en los hándicaps de toda Europa la *Federación Nacional* NO puede modificar de forma sustancial los principios fundamentales del sistema.

La *Federación Nacional* también necesita una autorización por escrito de la USGA para poder utilizar el Sistema USGA de Valoración de Campos (ver el apartado 3.2).

## PARTE II

### DEFINICIONES

#### 2. Definiciones

Cuando una palabra o expresión esté incluida entre las definidas en este apartado, aparecerá escrita en cursiva en este manual del *Sistema de Hándicaps EGA*. Las definiciones aparecen en orden alfabético.

Para las definiciones de *Valoración de Campo* y de *Valoración Slope* del Sistema USGA, ver también el Apéndice A.

### 2.1. RFEG

RFEG es la Real Federación Española de Golf, organización nacional de golf asociada a la EGA para el control de hándicaps en el Estado Español.

### 2.2. Campo Medido

*Campo Medido* es cualquier campo de un *Club Federado*, cuya longitud medida ha sido certificada de acuerdo con los requisitos establecidos por la RFEG.

### 2.3. Categorías de Hándicap

Los *Hándicaps Exactos EGA* se dividen en las seis *Categorías de Hándicap* que figuran a continuación:

Categoría de Hándicap	Hándicap exacto EGA
1	<=4,4
2	4,5 - 11,4
3	11,5 - 18,4
4	18,5 - 26,4
5	26,5 - 36,4
6	36,5 - 48

**Nota.** La 6.<sup>a</sup> categoría está limitada para los jugadores benjamines, alevines e infantiles.

### 2.4. Club

*Club* es un *Club Federado* del que el jugador es miembro. Si un jugador es miembro de más de un *Club Federado* designará a uno de ellos como su *Club*.

### 2.5. Club Federado

*Club Federado* es un *Club de golf Federado* en la Real Federación Española de Golf.

### 2.6. Comité de Hándicaps

El *Comité de Competición* de un *Club Federado* velará por el cumplimiento del *Sistema de Hándicaps EGA* dentro del Club, que podrá designar un *Comité de Hándicaps* o un *Delegado de Hándicaps*.

### 2.7. Comité de Hándicaps y de Valoración de Campos de la EGA

El *Comité de Hándicaps* y de *Valoración de Campos* de la EGA (HCRC) es el organismo designado por el Comité Ejecutivo de la EGA para establecer, mantener y regular un *Sistema de Hándicaps EGA* que será adoptado por todas las *Federaciones Nacionales*.

### 2.8. Competición Válida

*Competición Válida* es cualquier competición que cumpla las *Condiciones de Hándicap* fijadas por el *Sistema de Hándicaps EGA*.

## 2.9. Condiciones de Hándicap

Las *Condiciones de Hándicap* sólo se dan cuando:

- La vuelta se juega en el campo de un *Club Federado*.
- El campo ha sido medido por la RFEG y valorado de acuerdo con el Sistema USGA de Valoración de Campos.
- La longitud del campo jugado no varía en más de 100 metros de la longitud del Campo Medido (ver el apartado 9).
- La vuelta se juega de acuerdo con las Reglas de Golf de la RFEG y con las Reglas Locales autorizadas.
- La modalidad, en competiciones por parejas, sea Copa Canadá, Cuatro Bolas Mejor Bola, Greensome, Greensome-Chapman o Foursome.
- La fórmula de cálculo sea Juego por Golpes, Contra Par o Stableford.
- Las competiciones individuales que se jueguen con el *Hándicap de Juego EGA* completo.
- Las competiciones por equipos que se jueguen con el *Hándicap de Juego EGA* proporcional (ver Apéndice C).
- El resultado lo firme un *Marcador* elegido de acuerdo con los requisitos de la RFEG.

## 2.10. EGA

*European Golf Association (Asociación Europea de Golf)*

### 2.11. Hándicap de Juego EGA

Un *Hándicap de Juego EGA* es el número de Puntos de Hándicap que recibe un jugador de acuerdo con la dificultad del recorrido según las barras de salida elegidas en el campo en que juegue (ver el apartado 16).

El Hándicap de Juego se expresa por un número entero (0,5 se redondea hacia arriba, +0,5 se redondea a 0 y +1,5 a +1).

**Nota.** Un jugador con un Hándicap de Juego EGA “+” concede Puntos de Hándicap al campo.

### 2.12. Hándicap EGA

*Hándicap EGA* es un hándicap calculado según el Reglamento del Sistema de Hándicap EGA.

### 2.13. Hándicap Exacto EGA

El *Hándicap Exacto EGA* representa el nivel de juego de un jugador en un campo con una Valoración Slope de 113.

El *Hándicap Exacto EGA* se calcula de acuerdo con las normas del *Sistema de Hándicaps EGA* y se expresa por un número de dos cifras y un solo decimal.

**Nota.** El *Hándicap Exacto EGA* sirve como base para convertirlo en un *Hándicap de Juego EGA*.

#### 2.14. *Hándicap proporcional*

*Hándicap Proporcional* es el porcentaje del *Hándicap de Juego EGA* que reciben los jugadores en las *Competiciones Válidas* por equipos.

#### 2.15. *Índice de Puntos Hándicap*

*Índice de Puntos Hándicap* es un indicador, que aparece en la tarjeta, del orden de los hoyos en los que los *Puntos de Hándicap* se dan o se reciben.

El *Índice de Puntos Hándicap* será competencia de cada uno de los *Clubes Federados* (Regla 33-4 de las Reglas de Golf).

#### 2.16. *Jugador Scratch*

*Jugador Scratch* es un jugador con un *Hándicap Exacto EGA* igual a 0,0.

#### 2.17. *Marca Fija*

*Marca Fija* es la posición de una marca de distancia fija y visible que indica el punto desde el cual se ha medido la longitud de un hoyo.

#### 2.18. *Marcador*

*Marcador* es la persona designada por el *Comité de Competición*, para dar fe de los resultados de un jugador.

#### 2.19. *Período de colocación de la Bola*

*Período de colocación de la Bola* será determinado por el *Comité de Competición* de cada Club.

#### 2.20. *Punto de Hándicap*

*Punto de Hándicap* es un golpe artificial que un jugador puede restar de su resultado bruto. Cuando el jugador tiene un *Hándicap de Juego EGA* "+", tendrá que sumarlo a su resultado bruto, en lugar de restarlo.

#### 2.21. *Resultado Válido*

*Resultado Válido* es el resultado Stableford conseguido en una *Competición Válida*.

#### 2.22. *Sistema de Hándicaps EGA*

*Sistema de Hándicaps EGA* es el método aprobado por la EGA para evaluar los niveles de juego, para que jugadores de diferentes niveles puedan competir, en igualdad de condiciones, en competiciones hándicap.

Cualquier referencia al *Sistema de Hándicaps EGA* debe incluir todos los requisitos y procedimientos tal y como han sido descritos en este Sistema.

#### 2.23. *Tabla de Hándicaps de Juego EGA*

*Tabla de Hándicaps de Juego EGA* es una tabla, en la que figura el *Hándicap de Juego EGA* correspondiente a cualquier *Hándicap Exacto EGA*. Dada la gran extensión que tendrá una tabla única, esta tabla puede confeccionarse, en cada Club, para las cuatro barras de salida.

## 2.24. USGA

USGA es la Asociación de Golf de los Estados Unidos (United States Golf Association).

## 2.25. Valor del Campo

*Valor del Campo* es el valor que indica la evaluación de la dificultad de juego de un campo para los jugadores scratch en condiciones normales de juego y meteorológicas. Se expresa con un número de dos cifras con un solo decimal, y se basa en la longitud y otros obstáculos o dificultades que puedan hacer variar el resultado de un jugador scratch.

**Nota.** Los campos serán valorados por la RFEG de acuerdo con el Sistema USGA de *Valoración de Campos*. No podrán ser valorados por los propios Clubes. La RFEG está autorizada por la USGA para poder utilizar el Sistema USGA de *Valoración de Campos*.

## 2.26. Valoración Slope

*Valoración Slope* es el valor que indica la relativa dificultad de juego de un campo para jugadores que no son jugadores scratch, comparada con el *Valor del Campo*, es decir comparada con la dificultad del campo para el jugador scratch. Un campo de golf con una valoración standard tiene una *Valoración Slope* de 113.

## 2.27. Vuelta Válida

*Válida* es cualquier vuelta de una *Competición Válida*.

## 2.28. Zona Neutra

*Neutra* es el límite de puntos Stableford dentro del cual no se modifica el *Hándicap Exacto EGA* del jugador.

Un resultado Stableford está dentro de la *Zona Neutra* de un jugador cuando está dentro de los siguientes límites según su *Categoría de Hándicap*:

Categoría de Hándicap	Zona Neutra (Puntos Stableford)	
	18 hoyos	9 hoyos
1	35-36	17 a 18
2	34-36	17 a 18
3	33-36	16 a 18
4	32-36	16 a 18
5	31-36	15 a 18
6	30-36	15 a 18

## PARTE III

### EL CAMPO DE GOLF Y LA VALORACION DE CAMPOS

#### 3. Valoración de Campos

3.1. Todos los campos deben ser valorados de acuerdo con el Sistema USGA de Valoración de Campos (Apéndice A).

3.2. El Sistema USGA de Valoración de Campos es propiedad de la USGA.

Las *Federaciones Nacionales* necesitan una autorización por escrito de la *USGA* para poder utilizar el sistema. Seguirán el procedimiento tal y como está descrito en el Manual y en la Guía de Valoración de Campos de la *USGA*. No se permiten modificaciones.

El texto del Apéndice A del *Sistema de Hándicaps EGA* es una copia modificada del texto en vigor, 1 de enero de 1998, en las Secciones 12 a 15 del “*SISTEMA USGA DE HANDICAPS*”.

3.3. Un *Club Federado* debe utilizar las *Valoraciones de Campo* y las *Valoraciones Slope* publicadas por la *RFEG*.

#### 4. Medición de campos

La medición se hará por plano o por proyección a lo largo del plano horizontal desde la *Marca Fija* en cada *Salida* hasta el centro del green de cada hoyo de acuerdo con las directrices del Apéndice A, Sección 12.

#### 5. Modificaciones en los campos

Cuando se hayan realizado modificaciones en un campo que aumenten o disminuyan su longitud o su dificultad de juego, el *Club Federado* deberá solicitar lo antes posible, a la *RFEG*, una nueva *Valoración de Campo* y una nueva *Valoración Slope*.

#### 6. Salidas

6.1. Todos los recorridos de un campo de golf podrán tener diversas salidas, como mínimo deberán tener dos diferentes. Estas *Salidas* serán *Salida de Caballeros* y *Salida de Damas*. Además podrán tener otras salidas para incrementar la longitud de juego.

6.2. Con el fin de facilitar a los jugadores la elección de la Salida correcta, la *EGA* recomienda que las barras de salida u otros objetos utilizados para delimitar el lugar de salida se pinten de la siguiente manera:

Salida de Damas Normal.....	ROJO
Salida de Damas de Campeonato.....	AZUL
Salida de Caballeros Normal.....	AMARILLO
Salida de Caballeros de Campeonato.....	BLANCO

6.3. Todas las Salidas tendrán unas dimensiones adecuadas según las Reglas de Golf. Cada salida tendrá una *Marca Fija* situada a un lado del Tee.

#### 7. Par

El Par de cada hoyo figurará impreso en la tarjeta al lado de cada hoyo. El Par del hoyo será asignado por la *RFEG* de acuerdo con la longitud y dificultad de juego de cada hoyo, debiendo estar entre los parámetros indicados en METROS en el Libro Verde.

La Valoración del Campo no coincide normalmente con la suma del Par de cada uno de los 18 hoyos (par del recorrido). El par de cada hoyo se utiliza para calcular los puntos Stableford y por lo tanto para determinar si un jugador ha cumplido o no su hándicap.



## 8. Colocación de la bola

En aquellos casos que se permita la Colocación de la Bola para aplicar las Condiciones de Hándicap se requiere una Regla Local redactada de acuerdo con el Apéndice I del Libro de Reglas.

## 9. Ajuste permitido a la medición de un campo

Cada *Club Federado* está obligado a mantener en todo momento la longitud de su *Campo Medido*. No obstante, prevalecen las *Condiciones de Hándicap* siempre que no se modifique la longitud total del campo en más de 100 metros.

# PARTE IV

## CONTROL DE HANDICAPS

### 10. Introducción

10.1. *El Sistema de Hándicaps EGA* ha sido diseñado para conseguir la máxima equidad y uniformidad entre todos los hándicaps de Europa, para hombres y mujeres.

La naturaleza del golf, con sus múltiples variantes en las condiciones de juego, hace que el control de hándicaps sea una operación relativamente imprecisa. No obstante, si los *Comités de Hándicap* aplican, en todo momento, las reglas del *Sistema de Hándicaps EGA*, se puede conseguir un alto nivel de uniformidad en los hándicaps. Por lo tanto es vital que todas las partes implicadas en el Sistema cumplan con sus obligaciones.

10.2. El control de hándicaps dentro del *Sistema de Hándicaps EGA* se delega a las *Federaciones Nacionales*. La política de las *Federaciones Nacionales* y *Clubes Federados* a la hora de adjudicar un *Hándicap EGA* deben coincidir con las normas del Sistema descritas a continuación y con las Reglas de Golf.

### 11. Derechos y obligaciones de la Federación Nacional

11.1. La RFEG tiene la jurisdicción general para la administración del *Sistema de Hándicaps EGA*.

11.2. La RFEG asume la responsabilidad de *Autoridad de Control de Hándicaps*.

**Nota..** Si la RFEG asume la responsabilidad de *Autoridad de Control de Hándicaps* deberá cumplir también con las obligaciones estipuladas en los apartados 12 y 13, cuando sean aplicables.

11.3. La RFEG tiene derecho a obtener información relacionada con el control de hándicaps.

11.4. La RFEG establecerá el procedimiento para que los Clubes puedan enviar los Resultados Válidos a la Base de Datos.

11.5. La RFEG puede exigir un examen sobre las Reglas de Golf (incluyendo las de Etiqueta) antes de conceder un *Hándicap Exacto EGA*.

11.6. La RFEG establecerá un procedimiento para decidir sobre la suspensión de hándicaps de acuerdo con el apartado 20.

11.7. La RFEG podrá a su discreción limitar las subidas de *Hándicaps Exactos EGA* a 2,0 golpes por encima del *Hándicap Exacto EGA* mínimo que haya tenido un jugador en un año natural.

11.8. La RFEG resolverá cualquier disputa presentada. Su decisión será inapelable.

## 12. Derechos y obligaciones de los Clubes Federados

12.1. Cada *Club Federado* actuará como Autoridad para el *Control de Hándicaps* de todos sus miembros federados por el Club, aunque estará sujeto a la jurisdicción general de la RFEG.

12.2. El *Club Federado* tiene la responsabilidad de que el *Sistema de Hándicaps EGA* se aplique correctamente en las *Competiciones Válidas* que organice. Si no cumple este requisito, la RFEG podrá retirar el derecho del Club a actuar como Autoridad para el *Control de Hándicaps*, o imponer las condiciones que la RFEG considere oportunas.

12.3. El *Club Federado* nombrará un *Delegado o Comité de Hándicaps* para que se cumplan las obligaciones de los apartados 13, 20 y 22, y para garantizar la integridad de los *Hándicaps EGA* asignados por el Club.

12.4. La responsabilidad de mantener los hándicaps de acuerdo con el *Sistema de Hándicaps EGA* recae sobre el *Club Federado*. Cualquier queja o reclamación relacionada con la aplicación del sistema que no pueda resolverse en el Club, se enviará a la RFEG, y ésta podrá investigar los hechos si lo estima necesario. Si después de dicha investigación, se llega a la conclusión de que el *Club Federado* no ha cumplido con sus responsabilidades, la RFEG ordenará que rectifique su postura. De no hacerlo, la RFEG podrá suspender la licencia del Club.

12.5. La RFEG mantendrá, en su Base de Datos, el historial de los hándicaps de todos los jugadores del Club, por lo menos durante los doce meses anteriores.

## 13. Derechos y obligaciones del Comité de Competición

13.1. El *Comité de Competición* mandará a la Base de Datos de la RFEG, una lista de los números de licencia de todos los jugadores que vayan a participar en cada *Vuelta Válida*, con el fin de conocer sus *Hándicaps Exactos EGA* y además se asegurará de que todas las tarjetas de dicha vuelta, incluyendo las incompletas, sean devueltas al *Comité de Competición*.

13.2. El *Comité de Competición* se asegurará de conocer el *Hándicap Exacto EGA* de cada jugador federado por su Club de acuerdo con los requisitos de la RFEG.

13.3. El *Comité de Competición* se asegurará de que todos los *Resultados Válidos*, incluidos los de las vueltas incompletas, sean enviados a la Base de Datos de la RFEG, inmediatamente después de cada *Vuelta Válida* y siempre antes de las veinticuatro horas de la misma.

13.4. El *Comité de Competición* tendrá potestad para suspender un hándicap de acuerdo con lo estipulado en el apartado 20 y de ajustar un hándicap de acuerdo con el apartado 22 informando al jugador de los hechos.

13.5. El *Comité de Competición* tendrá potestad para considerar semiválida (valedera sólo para bajadas de hándicap) una vuelta de una competición antes del inicio de la misma, por ejemplo por existir unas condiciones meteorológicas excepcionalmente adversas.

#### 14. Derechos y obligaciones del Jugador

14.1. El jugador tendrá un *Hándicap Exacto EGA* que le será asignado y controlado por la Autoridad de Control de *Hándicaps*. El hándicap podrá ser utilizado también en otros *Clubes Federados* en los que el jugador no sea miembro.

14.2. Si un jugador es miembro de más de un *Club Federado*, deberá elegir uno de ellos como el Club por el que desea estar federado.

14.3. El jugador podrá cambiar la licencia a otro *Club* si lo solicita por adelantado al final del año natural; deje de ser miembro de su Club; o que ambos *Clubes Federados* estén de acuerdo en realizar el cambio en fecha anterior.

14.4. El jugador se asegurará de que esté correctamente inscrito antes de jugar una *Vuelta Válida*.

14.5. El jugador que comience una *Vuelta Válida* debe entregar su tarjeta, completa o no, al *Comité de Competición*, al finalizar de jugar dicha vuelta.

#### 15. Resultados válidos

15.1. Los Resultados válidos serán:

a) Los resultados que estén de acuerdo con la definición de Resultado Válido dada en el apartado 2.21, después de su conversión a puntos Stableford.

b) Los resultados entregados de cualquier vuelta de una *Competición Válida*, que hayan sido declarados por el Comité de Competición como No Aptos, en virtud de la potestad atribuida al mismo por la Cláusula 13, excepto aquellos cuyo Diferencial Neto sea negativo.

c) Los resultados de *Vueltas Válidas* de jugadores que hayan sido descalificados por los motivos indicados en el Apéndice D, apartado 1 desde el punto a) al g).

d) Los resultados jugados en 9 ó 18 hoyos de un *Campo Medido* y que su medida ha sido alterada en menos de 100 metros.

e) Los resultados jugados en un *Campo Medido* cuando exista la Regla Local permitiendo colocar la Bola de acuerdo con el apartado 8.

f) Los resultados individuales y los de las competiciones por equipos de dos (Copa Canadá).

g) Los resultados Stableford de las pruebas por parejas (Foursome, Greensome, Greensome Chapman y Cuatro bolas), aunque sólo a efectos de bajada, según las tablas del Anexo II.

15.2. Los siguientes resultados NO serán aceptados como *Resultados Válidos*:

a) Los resultados entregados en cualquier competición que no se haya jugado bajo las Condiciones de Hándicap, o no cumpla con las Reglas de Golf y Reglas Locales autorizadas.

b) Los resultados de competiciones organizadas por organizaciones que no estén bajo el control de la *Autoridad de Control de Hándicap*, excepto cuando dichas competiciones sean organizadas por un *Club Federado* o hayan sido previamente aprobadas como *Competición Válida* por la RFEG.

**Nota.** Los Resultados Válidos y los No Válidos de los jugadores que participen en una *Vuelta Válida* serán conservados durante doce meses en la Base de Datos de la RFEG.

#### 16. Hándicap de Juego EGA (HJE)

16.1. *Hándicap de Juego EGA* es el número de *Puntos de Hándicap* que recibe un jugador desde una Salida específica del campo en que se celebra la competición.

16.2. Si un *Hándicap de Juego EGA* es negativo, o sea "+", el jugador dará *Puntos de Hándicap* al campo en lugar de recibirlos

16.3. El *Hándicap de Juego EGA* de un jugador se determina a partir del *Hándicap Exacto EGA*, según la fórmula siguiente:

$HJE = \text{Hándicap Exacto EGA} \times (\text{Valoración Slope} / 113) + (\text{Valoración de Campo} - \text{Par})$ .  
En las pruebas de benjamines y alevines a 9 hoyos (para éstos últimos prueba no válida), se aplicará la siguiente fórmula:

$$HJE = \text{Hándicap Exacto} \times \text{slope}/226 + (\text{Valoración Campo} - \text{Par})$$

teniendo en cuenta el valor slope, el valor de campo y el par de los 9 hoyos en que se juegue la prueba.

El *Hándicap de Juego EGA* se expresa por un número entero de una o dos cifras. Si el resultado de la fórmula anterior termina de 0,5 a 0,9 se redondea hacia arriba, si termina de 0,1 a 0,4 hacia abajo, y si es un hándicap “+” de +0,1 a +0,5 se redondea a 0, si es de +0,6 a +1,5 se redondea a +1 y si es de +1,6 a +2,5 se redondea a +2.

16.4. El *Hándicap de Juego EGA* de un jugador, miembro de un Club, también se puede conocer aplicando su *Hándicap Exacto EGA* a la *Tabla de Conversión de Hándicap de Juego EGA* preparada para dicho Club.

16.5. Los *Puntos de Hándicap* se reparten hoyo por hoyo de acuerdo con el *Índice de Puntos de Hándicap* indicado en la tarjeta, según la dificultad de cada hoyo de acuerdo con el criterio establecido por el *Comité de Competición*.

16.6. El *Hándicap de Juego EGA* puede llegar a ser superior al hándicap 48 fijado como valor máximo para la 6.ª categoría de caballeros y damas.

16.7. De acuerdo con el *Sistema de Hándicaps EGA* un jugador cumple exactamente su hándicap cuando entrega un resultado de 36 puntos Stableford, cualquiera que haya sido la fórmula de cálculo elegida para la *Vuelta Válida*.

## 17. Stableford

17.1. Para el control de hándicaps los *Resultados Válidos* deben convertirse a puntos Stableford, utilizando el *Hándicap de Juego EGA* completo en las competiciones individuales y en la modalidad Suma de Bolas cuando sean por equipos. En el resto de las *Competiciones Válidas* por equipos de dos jugadores, se convertirán los resultados a puntos Stableford utilizando los Hándicaps de Juego EGA proporcionales del Apéndice C.

17.2. Aplicando el cálculo de puntos Stableford para el control de hándicaps se reduce la influencia de los resultados especialmente malos, obtenidos en algunos hoyos, que no reflejan el verdadero nivel de juego del jugador.

17.3. Los puntos Stableford se calculan de acuerdo con los golpes netos dados por el jugador y el par de cada hoyo de la siguientes manera:

Resultado neto en un hoyo	Puntos
Más de un golpe sobre el Par o sin resultado	0
Uno más del Par	1
Par	2
Uno menos del Par	3
Dos menos del Par	4
Tres menos del Par	5
Cuatro menos del Par	6

7.4. La Base de Datos de la RFEG, a efectos de hándicap, tanto en competiciones individuales como en competiciones válidas por equipos, calculará siempre los resultados de los jugadores como si hubieran jugado Stableford, cualquiera que haya sido la fórmula de cálculo utilizada en la competición.

17.5. Para transformar los resultados de una *Competición Válida Contra Par* en Stableford, basta añadir 36 puntos al resultado de cada jugador.

Ejemplo:

2 abajo:  $-2 + 36 = 34$  puntos Stableford.

5 arriba:  $+5 + 36 = 41$  puntos Stableford.

Empate:  $0 + 36 = 36$  puntos Stableford.

17.6. En las pruebas de benjamines a 9 hoyos para efectuar el cálculo Stableford se repartirán los puntos hándicaps según el orden de dificultad de los 9 hoyos en que se juegue la prueba.

## 18. Asignación de un Hándicap Exacto EGA

18.1. El *Hándicap Exacto EGA* máximo, tanto para caballeros como para damas es 36,4. Sin embargo el *Hándicap de Juego EGA* podrá ser superior, en ambos casos, a este valor.

La RFEG puede a su discreción imponer un *Hándicap de Juego EGA* máximo más bajo para hombres y para mujeres, si lo considera necesario, para elevar el nivel de juego de los jugadores en las competiciones.

18.2. Un *Hándicap Exacto EGA* sólo lo pueden conseguir los miembros de los *Clubes Federados* o los jugadores independientes siempre que estén registrados y sean controlados por la RFEG.

Ningún Club podrá otorgar un primer hándicap a un jugador/a federado por otro ente.

18.3. Para conseguir un *Hándicap Exacto EGA* un jugador nuevo deberá entregar tantos resultados Stableford como la RFEG requiera, pero no menos de tres.

Los miembros de un *Club Federado* con campo en juego homologado jugarán las vueltas en su *Club*, y bajo *Condiciones de Hándicap* para que las vueltas sean válidas.

Los jugadores que no sean miembros de un *Club Federado* o lo sean de un Club sin campo homologado jugarán las vueltas bajo las *Condiciones de Hándicap* en un campo elegido por su Federación Territorial.

Cada resultado será firmado por un *Marcador* y por el jugador mismo y deberá certificarlo el Comité de Competición del Campo correspondiente.

Al menos uno de los resultados debe corresponder a un *Hándicap Exacto EGA* de 36,4 o sea alcanzar un resultado de 36 puntos Stableford.

El mejor de los resultados entregados es el que cuenta para calcular el *Hándicap Exacto EGA* inicial otorgado al jugador.

*Para jugar estas vueltas el número de Puntos de Hándicap que un jugador recibe se calcula por la siguiente fórmula:*

*Hándicap Exacto EGA* máximo establecido x (Valoración Slope / 113) + (Valoración de Campo - Par).

En la que el *Hándicap Exacto EGA* máximo establecido, para hombres y para mujeres, es 36,4.

Si la *Valoración Slope* del campo es 125, la *Valoración de Campo* es 71,3 y el Par 72, el jugador recibirá:

$$36,4 \times (125 / 113) + (71,3 - 72) = 40,3 - 0,7 = 39,6 \text{ o sea } 40 \text{ Puntos de Hándicap.}$$

Estos Puntos Hándicap también se pueden calcular aplicando el máximo *Hándicap Exacto EGA* establecido a la *Tabla de Conversión de Hándicaps de Juego EGA* del campo en el que se juegan las vueltas.

La RFEG puede, si lo considera necesario, requerir a un jugador la entrega de al menos dos o más resultados Stableford que iguallen el *Hándicap Exacto EGA* de 36,4.

18.4. El *Hándicap Exacto EGA* inicial se calculará basándose en el mejor resultado Stableford entregado, aplicando la siguiente fórmula:

*Hándicap Exacto EGA* = *Hándicap Exacto EGA* máximo establecido - (el mejor resultado Stableford - 36).

18.5. El *Comité de Competición del Club* puede asignar a un jugador un *Hándicap Exacto EGA* menor que el basado en el mejor resultado Stableford, si tiene motivos para creer que sería más apropiado al nivel de juego del jugador.

En circunstancias excepcionales, se podrá asignar un hándicap más alto que el del mejor resultado, que tendrá que ser ratificado por la RFEG, pero en ningún caso superior al límite establecido para caballeros y damas.

18.6. La *Federación* puede requerir, si lo considera necesario, que antes de asignar un *Hándicap Exacto EGA* a un jugador, éste tenga que haber aprobado un examen sobre las Reglas de Golf (incluyendo las Reglas de Etiqueta).

18.7. No se asignará a un jugador que no tiene todavía hándicap, un *Hándicap Exacto EGA* de 1.<sup>a</sup> categoría sin la autorización por escrito de la RFEG.

## 19. Modificación de Hándicaps

19.1. La definición 2.3 divide a los *Hándicaps Exactos EGA* en seis *Categorías de Hándicaps*

19.2. La Base de Datos de la RFEG conservará, por orden cronológico, todos los *Resultados Válidos* entregados por cada jugador federado durante los últimos 12 meses. Los resultados se conservarán siempre en puntos Stableford.

Se conservarán también la fecha y el *Hándicap Exacto EGA*, así como cualquier otra información que la RFEG considere necesaria.

19.3. Si un jugador entrega un *Resultado Válido* dentro de su *Zona Neutra Hándicap Exacto EGA* no será modificado.

19.4. Si un jugador consigue un *Resultado Válido* con menos puntos Stableford que su *Zona Neutra*, su *Hándicap Exacto EGA* se verá incrementado en 0,1 en las *Categorías de Hándicaps* 1.<sup>a</sup>, 2.<sup>a</sup>, 3.<sup>a</sup> y 4.<sup>a</sup> y en 0,2 en la 5.<sup>a</sup> y en la 6.<sup>a</sup> *Hándicap Exacto EGA* en todas ellas, pero sólo podrá subirlo en una.

19.5. Si un jugador consigue un *Resultado Válido* de 37 puntos Stableford o superior, su *Hándicap Exacto EGA* se reducirá de acuerdo con cada punto Stableford por encima de los 36 puntos. La reducción será según su *Categoría de Hándicap*.

19.6. Los *Hándicaps Exactos EGA* se ajustarán de la siguiente manera:

Categoría de hándicap	Hándicap Exacto EGA	Zona Neutra		Subida del hándicap por debajo de la Zona Neutra	Bajada del hándicap por cada punto Stableford por encima de 36
		18 hoyos	9 hoyos		
1	<=4,4	35 - 36	17 - 18	0,1	0,1
2	4,5 - 11,4	34 -36	17 - 18	0,1	0,2
3	11,5 - 18,4	33 -36	16 - 18	0,1	0,3
4	18,5 - 26,4	32 -36	16 - 18	0,1	0,4
5	26,5 - 36,4	31 -36	15 - 18	0,2	0,5
6	36,5 - 48	30 -36	15 - 18	0,2	0,6

En las pruebas de benjamines a 9 hoyos la zona neutra será de 15 a 18 puntos, la subida de 0,2 por debajo de los 15 puntos y la bajada de 0,6 por cada punto por encima de los 18.

Por ejemplo:

Si un jugador con *Hándicap Exacto EGA* 11,2 entrega un resultado Stableford de 32 puntos, su hándicap subirá 0,1 o sea a 11,3. Si posteriormente entrega un resultado Stableford de 42 puntos, este nuevo *Hándicap Exacto EGA* 11,3 bajará a 10,1 ( $11,3 - 6 \times 0,2 = 10,1$ ).

19.7. Cuando el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador se reduce de tal forma que pasa de su *Categoría de Hándicap* a la inferior, la reducción se hará, en primer lugar, de acuerdo con la que corresponda a su categoría, pero sólo hasta que su *Hándicap Exacto EGA* cambie a la categoría inferior. A partir de ese momento la reducción se hará de acuerdo con lo establecido para la categoría inferior.

Por ejemplo:

Si un jugador con 19,1 entrega un resultado Stableford de 42 puntos, su *Hándicap Exacto EGA* bajará de la siguiente manera:

$$19,1 - (2 \times 0,4) = 19,1 - 0,8 = 18,3.$$

$$18,3 - (4 \times 0,3) = 18,3 - 1,2 = 17,1.$$

19.8. Independientemente de las subidas previstas en el apartado 22, la RFEG podrá, en casos excepcionales, limitar la subida de un *Hándicap Exacto EGA* a 2,0 puntos por encima del *Hándicap Exacto EGA* más bajo que haya tenido el jugador en un año natural.

19.9. En el caso de ser descalificado un jugador o equipo en una *Vuelta Válida* (ver Apéndice D), los jugadores bajarán o subirán (esto sólo en individuales) sus *Hándicaps Exactos EGA*, de acuerdo a los puntos obtenidos, bien en los 18 hoyos si termina la vuelta, o bien en los hoyos que parcialmente haya jugado.

## 20. Suspensión, anulación y pérdida de Hándicaps

20.1. La RFEG podrá suspender el hándicap de cualquier jugador que haya sido sancionado o que, en su opinión, no haya cumplido de forma reiterada o intencionada las obligaciones impuestas por el *Sistema de Hándicaps EGA*.

Al jugador se le informará del período de suspensión y de cualquier otra condición que se le imponga. No se suspenderá el hándicap a ningún jugador sin antes darle la oportunidad de declarar ante la RFEG.

20.2. Cuando el hándicap de un jugador haya sido suspendido, éste no podrá participar ni inscribirse en una competición que requiera un *Hándicap Exacto EGA*.

Después de recibir una petición por escrito del jugador cuyo hándicap haya sido suspendido, la RFEG podrá a su discreción asignarle de nuevo un *Hándicap Exacto EGA*, debidamente ajustado, con efecto desde la fecha que la RFEG decida.

20.3. La RFEG fijará cuál es el proceso de reclamación para el jugador que no está satisfecho con una decisión de acuerdo con los apartados anteriores.

20.4. Si un jugador ha sido dado de baja como miembro de su *Club*, su *Hándicap Exacto EGA* podrá ser anulado, de acuerdo con las directrices establecidas por la RFEG.

20.5. Cuando el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador haya sido suspendido, anulado o perdido, el jugador no podrá inscribirse ni participar en una competición que requiera un *Hándicap Exacto EGA*.

20.6. La suspensión del *Hándicap Exacto EGA* de un jugador será recogida en la Base de Datos de la RFEG.

## 21. Restauración de Hándicaps

21.1. Si el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador se reconsidera antes de los doce meses después de la fecha en que se suspendió, se anuló o se perdió al ser sancionado por la RFEG, se le asignará el mismo hándicap que el jugador poseía cuando se le suspendió. En cualquier otro caso, se le adjudicará un nuevo *Hándicap Exacto EGA* cumpliendo previamente los requisitos del apartado 18.

21.2. Al adjudicar un nuevo hándicap el *Comité de Competición* tendrá en cuenta el último hándicap que tuvo el jugador. Un hándicap de 1.<sup>a</sup> categoría no se podrá asignar sin la aprobación previa, por escrito, de la RFEG.

## 22. Facultades del Comité de Competición respecto al juego en general

22.1. Cuando el *Comité de Competición* de un Club considere que el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador miembro del Club es demasiado alto y no refleja su nivel de juego actual, deberá, respetando las disposiciones del apartado 22.3, reducir el *Hándicap Exacto EGA* en no menos de un punto, hasta lo que considere apropiado.

22.2. Cuando el *Comité de Competición* de un Club considere que el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador miembro del Club es demasiado bajo y no refleja su nivel de juego actual, deberá, respetando las disposiciones del apartado 22.3, incrementar el *Hándicap Exacto EGA* en no menos de un punto, hasta lo que considere apropiado.

22.3. Cuando el *Comité de Competición* de un Club decida reducir el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador de 1.<sup>a</sup> categoría, miembro del Club, o reducir el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador de 2.<sup>a</sup> categoría a uno de 1.<sup>a</sup> categoría, miembro del Club, deberá consultar con la RFEG para que apruebe o no dicha reducción.

22.4. Para decidir si ha de efectuar una modificación del *Hándicap Exacto EGA*, la RFEG considerará toda la información de que disponga con respecto al nivel de juego del jugador. Debe considerar de forma especial:

1. La frecuencia de los *Resultados Válidos* entregados recientemente, que cumplan, o no, su *Hándicap Exacto EGA*.
2. Las actuaciones del jugador en el juego por hoyos, y otras pruebas no válidas.



22.5. El Comité de Competición informará al jugador de cualquier modificación de su *Hándicap Exacto EGA* efectuada bajo las normas de este apartado, y ésta se hará efectiva en el momento en que se incluya en la Base de Datos de la RFEG.

22.6. El *Comité de Competición* de un Club podrá reducir, dentro de una competición, el *Hándicap Exacto EGA* a un jugador que no sea miembro de dicho Club, si tiene motivos fundados para creer que es demasiado alto. Cualquier reducción bajo este apartado se aplicará solamente en dicha competición. La RFEG y el Club del jugador deben ser informados inmediatamente con todos los detalles.

**Nota.** El *Comité de Competición* deberá adoptar una postura lo más rigurosa posible hacia un jugador cuyo nivel de juego esté mejorando de forma ostensible, y viceversa.

## Apéndice A

### Introducción

El *Sistema de Hándicaps EGA* ha sido diseñado para conseguir la máxima uniformidad y equidad en el control de hándicaps en Europa y para obtener unos *Hándicaps de Juego EGA* que se ajusten a la relativa dificultad de juego según el *Valor del Campo* y la *Valoración Slope* de cada campo.

Después de consultar con todas las *Federaciones Nacionales* de Europa, la EGA consideró que la mejor forma de alcanzar estos objetivos era utilizando el Sistema USGA de Valoración de Campos como base del *Sistema de Hándicaps EGA*.

La política de las *Federaciones Nacionales* a la hora de asignar *Valoraciones de Campo* y *Valoraciones Slope*, debe ser consecuente con las normas del *Sistema USGA de Valoración de Campos*.

La *Federación Nacional* seguirá todos los procedimientos tal y como se describen en el Manual y la Guía de *Valoración de Campos* de la USGA, no admitiendo modificaciones.

El texto de este Apéndice A del *Sistema de Hándicaps EGA* relacionado con la *Valoración de Campo* y la *Valoración Slope* es una copia modificada del texto de las Secciones 12 a 15 del "SISTEMA DE HANDICAPS DE LA USGA" (en vigor desde el 1 de enero de 1998).

Las Secciones 12, 14 y 15 se han modificado, con permiso de la USGA, para ajustarse a las condiciones de la EGA. La Sección 13 es una copia literal.

### Sistemas de Hándicap de la USGA (Sección 12) Medición

#### 1. PUNTO DE SALIDA. MARCAS PERMANENTES

Debe definirse el punto de salida desde el cual se mide cada hoyo.

Normalmente se utiliza el centro del lugar de salida (ver Preparación del Campo, Sección 15-2).

<BR> el mismo en un de imprescindibles.

Se recomienda que se indique la longitud del hoyo en la marca. Las marcas permanentes de distancia deben colocarse en el costado de cada salida. Si se utilizan salidas alternativas es importante que las marcas permanentes se instalen en cada una de ellas.

En un campo de 9 hoyos, si se utilizan salidas o barras diferentes para cada nueve hoyos, en una vuelta de 18 hoyos deberán establecerse diferentes marcas permanentes de distancia para cada nueve. Las marcas de distancia (y sus respectivas barras de salida) para cada nueve hoyos deben ser claramente identificables.

## 2. MEDICION

### a) *Cómo medir un hoyo*

Cada hoyo se medirá en proyección horizontal con un aparato electrónico, o con una cinta de acero o instrumentos de topografía, desde la marca permanente de distancia de cada salida del campo hasta el centro del green. Se mide a lo largo de la línea de juego diseñada.

La medición del campo estará sujeta a la revisión y verificación de la RFEG que asigna las *Valoraciones de Campo a los Clubes Federados*. Las distancias que aparecen en la tarjeta deben reflejar esta medida con exactitud. Unas medidas precisas son muy importantes.

Un hoyo con un “dog-leg” se medirá en línea recta desde la salida hasta el centro de la calle en el “dog-leg”. Se medirá a continuación desde ese punto en línea recta hasta el centro del green.

### b) *Los colores de las barras de salida: indicación de valoraciones*

La EGA recomienda que las barras de salida se pinten de acuerdo con lo prescrito en el apartado 6.2 del Sistema de Hándicaps EGA.

Las tarjetas de los Clubes Federados deben reflejar el *Valor del Campo y la Valoración Slope* para cada una de las barras de salida. Las *Valoraciones* deberían exponerse en el lugar donde se publican los resultados.

## Sistema de Hándicaps de la USGA (Sección 13) Valoración de campos USGA

### 1. DEFINICIONES

#### a) *Jugador Scratch*

(i) El jugador scratch es un jugador aficionado que juega al nivel de los participantes en competiciones de clasificación por golpes para el Campeonato de Aficionados de Estados Unidos. La media de sus golpes de salida es de 250 yardas, y alcanza un hoyo de 470 yardas de dos golpes.

(ii) La jugadora scratch es una jugadora aficionada que juega al nivel de las participantes en competiciones de clasificación por golpes para el Campeonato de Aficionados Femenino de Estados Unidos. La media de sus golpes de salida es de 210 yardas, y alcanza un hoyo de 400 yardas de dos golpes.

**Nota.** Ver también las definiciones del apartado 2.16.

#### b) *Valoración por Longitud*

La Valoración por Longitud es la evaluación de la dificultad del juego en un campo basándose, solamente, en las medidas oficiales del campo.

c) *Factores de Obstáculos*

Los Factores de Obstáculos son obstáculos del campo, formas naturales, vegetación y condiciones de juego, que se encuentran en un campo de golf, que hacen que el juego sea más difícil o más fácil que un campo standard con la misma distancia efectiva de juego.

d) *Distancia Efectiva de Juego*

La Distancia Efectiva de Juego es la longitud medida del campo ajustado por factores como una rodada inusual, cambios de elevación, "lay-ups" forzados y "dog-legs", el viento dominante y la altitud sobre el nivel del mar que hacen que el campo sea más largo o más corto que su longitud medida.

Por ejemplo, cuando un "dog-leg" forzado hace que el campo sea más largo en su distancia efectiva para un jugador scratch, el Equipo de Valoración modifica la Valoración de Distancia hacia arriba al calcular la *Valoración de Campo*.

e) *Valor del Campo*

El *Valor del Campo* es el índice de la USGA que evalúa la dificultad de juego de un campo para jugadores scratch, bajo condiciones normales de campo y meteorológicas.

Se expresa por un número de dos cifras con un decimal, y se basa en la distancia y otros obstáculos que afectan al resultado de un jugador scratch.

Los campos son valorados por la RFEG, y no por los Clubes (Sección 14).

**Nota.** La Valoración de Distancia y el Valor del Campo no deben confundirse con el Par. El Par no es una medida correcta de la dificultad de un campo. Es posible que dos campos tengan el mismo Par y tengan una Valoración de Distancia y un Valor de Campo muy diferentes.

f) *Jugador Bogey*

El jugador bogey es el que tiene un hándicap USGA entre 17,5 y 22,4. La media de sus golpes de salida es de 200 yardas, y alcanza un hoyo de 370 yardas de dos golpes.

La jugadora bogey es la que tiene un hándicap USGA entre 21,5 y 26,4. La media de sus golpes de salida es de 150 yardas, y alcanza un hoyo de 280 yardas de dos golpes.

g) *Valoración Bogey*

La Valoración Bogey es la evaluación de la dificultad de juego de un campo para el jugador bogey bajo condiciones normales de campo y meteorológicas.

Se basa en la distancia, la distancia efectiva de juego y otros obstáculos que afectan al resultado del jugador bogey. La Valoración Bogey equivale a la media de la mejor mitad de los resultados de un jugador bogey en condiciones de juego normales.

h) *Valoración Slope*

La *Valoración Slope* es el índice de la USGA que evalúa el resultado potencial de un jugador bogey en un campo, en relación con el resultado de un jugador scratch en ese campo. Es una indicación de cuanto por encima, o por debajo, del *Valor del Campo* será el resultado de un jugador bogey con un hándicap dado.

Un campo de golf con una dificultad standard tiene una *Valoración Slope* de 113. La *Valoración Slope* más baja es de 55 y la más alta de 155.

## 2. CONDICIONES PARA VALORAR UN CAMPO

### a) *Colocación de Barras de Salida y de Banderas*

El día que el campo va a ser valorado, el Club debe:

(I) Colocar las barras de salida en frente de las marcas permanentes de distancia desde las cuales se hizo la medición (Sección 12).

(II) Cortar los agujeros en posiciones normales.

(III) Preparar el campo y mantener unas condiciones para una dificultad normal de juego.

### b) *Condiciones de Juego de la Época del Año*

Las *Valoraciones de Campo* deben reflejar las condiciones normales de juego para la(s) época(s) del año en que más vueltas se juegan.

### c) *Reglas de Golf*

La *Valoración de Campo* se basará en el supuesto de que se cumplan las Reglas de Golf. Cualquier Regla Local estará conforme con el espíritu de las Reglas de Golf.

## 3. PROCEDIMIENTOS DE VALORACION DE CAMPOS

### a) *Componentes*

Las Federaciones de Golf autorizadas determinan las *Valoraciones de Campo* y las *Valoraciones Slope* mediante los siguientes factores:

I) La distancia efectiva de juego se obtiene de la medición oficial del campo y de una evaluación de los factores que hacen que el campo juegue bastante más largo o corto que su longitud media (Sección 13-1d). Las distancias deben medirse con precisión.

Un error de tan sólo 22 yardas en la longitud total cambiará el *Valor del Campo* en 0,1 puntos para hombres. Un error de tan sólo 18 yardas cambiará el *Valor del Campo* en 0,1 puntos para mujeres.

II) Las *Valoraciones de Distancia* tanto para el jugador scratch como para el bogey se determinan aplicando la distancia efectiva de juego a las fórmulas apropiadas de *Valoración de Distancias* de la USGA (Sección 13-1d y 13-3d).

III) El *Valor del Campo* de la USGA es la *Valoración de Distancia Scratch* de un campo modificado por los factores de obstáculo que afectan al juego del jugador scratch (Sección 13-1e).

IV) La *Valoración Bogey* es la *Valoración de Distancia Bogey* de un campo modificado por los factores de obstáculo que afectan al juego del jugador bogey (Sección 13-1g y 13-3f).

V) La *Valoración Slope* es la diferencia entre la *Valoración Bogey* y el *Valor del Campo* multiplicado por 5,381 para hombres y 4,24 para mujeres (Sección 13-1h y 13-3f).

### b) *Distancia efectiva de juego*

En cada hoyo, el Equipo de *Valoración* evalúa cuatro factores que afectan a la distancia de juego: rodada, elevación, "dog-leg" ("lay-up" forzado) y viento dominante.

La influencia de estos factores y la altitud del campo sobre el nivel del mar en su conjunto se convierte en yardas que se suman o se restan de la longitud medida para dar la distancia efectiva de juego. Esta distancia efectiva de juego se aplica, a su vez, a las fórmulas de Valoración de Distancia para obtener las Valoraciones de Distancia scratch y bogey.

I) *Rodada*

La bola rodará más de las 25 yardas normales para hombres y 20 yardas para mujeres en las calles sin riego y con poca hierba, y cuando las zonas de llegada están cuesta abajo. Cuando las calles tienen riego y bastante hierba y las zonas de llegada están cuesta arriba la bola rodará menos de las 25 [20] yardas.

II) *Elevación*

Los hoyos que son cuesta arriba desde la salida al green serán más largos que los que son cuesta abajo desde la salida al green.

III) *Dog-leg (lay-up forzado)*

Los hoyos en que la calle dobla antes de la zona normal de llegada, normalmente obligarán al jugador a jugar un golpe más corto. Lo mismo ocurre cuando un obstáculo, como por ejemplo un obstáculo de agua, está en la zona de llegada.

IV) *Viento Dominante*

La fuerza y dirección del viento dominante afectarán a la dificultad de juego del campo de golf.

V) *Altitud sobre el nivel del mar*

La bola volará más en mayor altitud. La Valoración de Distancia de un campo que está a más de 2.000 pies de altitud se ajusta hacia abajo.

c) *Factores de Obstáculo*

El Equipo de Valoración evalúa diez factores de obstáculo en una escala de 0 a 10, después de considerar por separado cómo afectarán al juego del jugador scratch y bogey en cada hoyo. Después de completar el proceso de evaluación, se suman los valores para cada factor y se multiplica el total por un factor de ponderación. Los valores totales de los obstáculos se aplican a fórmulas scratch y bogey y se convierten en golpes. Estos golpes, que pueden ser negativos o positivos, se suman a las Valoraciones de Distancia para obtener la *Valoración de Campo* y la *Valoración Bogey*. Los obstáculos se evalúan de la siguiente manera:

I) *Topografía*: la dificultad de la colocación en las zonas de llegada de la calle y cualquier cambio de elevación desde la zona de llegada al green.

II) *Calle*: la anchura efectiva de la zona de llegada, que puede verse reducida por un "dog-leg", árboles o inclinación de la calle.

III) *Green como Objetivo*: el tamaño, firmeza, forma e inclinación de un green con relación a la longitud del golpe de aproximación.

IV) *Recuperabilidad y Rough*: la existencia de un "rough" y otros factores que penalizan en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del green.

V) *Bunkers*: la existencia de bunkers en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del green.

VI) *Fuera de Límites/Rough muy Difícil*: la existencia de fuera de límites en las proximidades de la zona de llegada y alrededor del green, o la existencia de un "rough" muy alto cuyo impacto es similar a los fuera de límites.

VII) *Obstáculos de Agua*: la existencia de obstáculos de agua, especialmente en las proximidades de la zona de llegada y del green.

VIII) *Arboles*: la posición estratégica, tamaño, altura y densidad de árboles, junto con las posibilidades de recuperación.

IX) *Superficie de Green*: la superficie y velocidad normal del green.

X) *Psicológico*: el impacto mental sobre el juego creado por una serie de obstáculos difíciles en la zona de llegada.

d) *Fórmulas de Valoración de Distancia*

Las Valoraciones de Distancia se obtienen utilizando las siguientes fórmulas:

I) *Valoración de Distancia Scratch para Hombres*

Valoración de Distancia Scratch:  $(\text{Longitud Efectiva de Juego de Campo} / 220) + 40,9$ .

Ejemplo: Si la distancia efectiva de juego del campo es de 6.419 yardas, la Valoración de Distancia Scratch para hombres se calcula de la siguiente manera:

Longitud de juego / 220:  $6.419 / 220 = 29,18$ .

Resultado anterior + 40,9:  $29,18 + 40,9 = 70,08$ .

Valoración de Distancia Scratch (redondeada): 70,1

II) *Valoración de Distancia Bogey para Hombres*

Valoración de Distancia Bogey:  $(\text{Distancia Efectiva de Juego del Campo} / 160) + 50,7$ .

III) *Valoración de Distancia Scratch para Mujeres*

Valoración de Distancia Scratch:  $(\text{Distancia Efectiva de Juego del Campo} / 180) + 40,1$ .

IV) *Valoración de Distancia Bogey para Mujeres*

Valoración de Distancia Bogey:  $(\text{Distancia Efectiva de Juego del Campo} / 120) + 51,3$ .

e) *Fórmulas de Valoración de Campo*

I) *Valor del Campo para Hombres y Mujeres*

Valor del Campo = Valoración de distancia Scratch + Valor Scratch de Obstáculos.

II) *Valoración de Campos Bogey para Hombres y Mujeres*

Valoración de Campo Bogey = Valoración de distancia Bogey + Valor Bogey de Obstáculos.

f) *Fórmulas de Valoración Slope*

Las *Valoraciones Slope* se obtienen utilizando las siguientes fórmulas:

I) Hombres

Valoración Slope = 5,381 x (Valoración Bogey de Campo - *Valor del Campo*).

II) Mujeres

Valoración Slope = 4,24 x (Valoración Bogey de Campo - *Valor del Campo*).

La *Valoración Slope* para un campo con una dificultad standar es 113. Un campo recibe esta *Valoración Slope* cuando la diferencia entre la Valoración Bogey y el *Valor del Campo* es de 21 golpes para hombres, o de 26,65 golpes para mujeres (21 multiplicado por 5,381, un valor fijo, es igual a 113; 26,65 multiplicado por 4,24, un valor fijo, es igual a 113).

**Nota.** Los libros *El Manual del Sistema USGA de Valoración de Campos* y *La Guía del Sistema USGA de Valoración de Campos* contienen más detalles sobre la *Valoración de Campos*.

Sólo están disponibles para federaciones de golf autorizadas.

### Sistema de Hándicaps de la (Sección 14)

#### La implantación de las valoraciones de campo en un país

#### 1. LAS FEDERACIONES NACIONALES VALORARAN LOS CAMPOS

Todos los campos serán valorados de acuerdo con los procedimientos aprobados por la USGA por un Equipo de Valoración de Campos que represente a la RFEG. El Comité de Campos de la RFEG revisará cada Valoración (los *Clubes Federados* no pueden valorar los campos, ver la Sección 14-6).

Se necesitan Valoraciones uniformes para asegurarse de que todos los *Hándicaps Exactos EGA* tengan la misma base.

Se calculará una *Valoración de Campo* y una *Valoración Slope* desde cada juego de barras de salida.

Un *Club Federado* debe aceptar y utilizar las *Valoraciones de Campo* y las *Valoraciones Slope* adjudicadas por la RFEG. Si un club no está de acuerdo con sus Valoraciones, puede pedir a la RFEG que las revise.

#### 2. LA RFEG VOLVERA A VALORAR LOS CAMPOS

La RFEG revisará periódicamente las Valoraciones de los campos modificándolas si fuese necesario. Los campos de nueva construcción cambian rápidamente en sus primeros años y deberán volver a valorarse cada tres años durante un período de nueve años. Un campo debe volverse a valorar, como mínimo, cada diez años, aunque no haya sufrido ningún cambio.

Un campo no podrá utilizar sus *Valoraciones de Campo* y sus *Valoraciones Slope* o el Sistema Slope si sus valoraciones tienen más de diez años de antigüedad. Para volver a valorarse, el campo debe ponerse en contacto con la RFEG.

#### 3. MIEMBROS DEL EQUIPO DE VALORACIÓN

Un equipo de Valoración de Campos tendrá al menos tres personas entrenadas y experimentadas. Un representante del club, preferentemente un jugador con un *Hándicap Exacto EGA* bajo (o el profesional del club), debería acompañar al Equipo de Valoración para

informarle sobre cualquier condición inusual, incluyendo el viento. Los miembros del equipo deberían tener conocimientos prácticos del juego de un jugador scratch. Los miembros del equipo no deben variar mucho para mantener una uniformidad en las Valoraciones.

La RFEG nombrará Jefe de Equipo a uno de los miembros del equipo. El Jefe de Equipo debe haber asistido a un Seminario de *Valoraciones USGA de Campos*. El equipo valora cada obstáculo en cada hoyo en una escala de 0 a 10, y debe ponerse de acuerdo, con un número de diferencia como máximo, en la valoración de cada obstáculo. Si no hay acuerdo, prevalecerá la opinión del Jefe del Equipo. Mientras están valorando un campo, los miembros del equipo pueden dar golpes para ayudar a valorar los obstáculos.

El equipo debe jugar el campo para corroborar los resultados de la valoración antes o después de valorar el campo. El Jefe de Equipo enviará las valoraciones a la RFEG para que las revise el Comité de Campos. El Comité podrá modificar los resultados dentro de unos límites específicos, o puede pedir una nueva valoración por otro Equipo de Valoración.

Después de la revisión de la *Valoración de Campo* y la *Valoración Slope del Comité de Revisión de Valoración de Campos*, la RFEG enviará las Valoraciones al Club

#### **4. ARCHIVOS DE LA RFEG**

##### *a) Información a archivar*

La RFEG mantendrá un archivo completo de cada campo para su referencia en el futuro. El contenido del archivo debería incluir la tarjeta del campo, los nombres de las personas que valoraron el campo, la fecha de valoración, información sobre el tiempo y otras condiciones en el día de la valoración, el sistema de riego de calles, tipos de hierba, altura de "rough", medidas oficiales de hoyos, nombres de las personas que midieron el campo y si el campo tiene marcas permanentes de distancia.

##### *b) Lista de todas las Valoraciones*

Después de que todos los campos de una zona hayan sido valorados, el Comité de Campos de la RFEG confeccionará una lista de las *Valoraciones de Campo*. Cada lista incluirá la longitud total y la *Valoración de Campo* y la *Valoración Slope* de cada campo. El Comité revisará esta lista periódicamente para mantenerla correcta.

Se enviará a cada club una lista por orden alfabético de las *Valoraciones de Campo*, *Valoraciones Slope* y Pares de todos los campos en un país o zona. Los clubes las expondrán para facilitar la entrega de resultados fuera del propio club de jugador. Esta lista se identificará como la de las *Valoraciones de Campo* y de las *Valoraciones Slope* de la RFEG adjudicadas por ésta. Se enviará una copia al *Comité de Handicaps* y de *Valoración de Campos de la EGA* todos los años.

#### **5. MODIFICACION DE CAMPOS**

##### *a) Modificaciones temporales*

Cuando se utilizan salidas y/o greens temporales, el *Club Federado* informará a la RFEG. La Federación deberá decidir si los resultados entregados en esas condiciones se aceptarán para el control de handicaps o no, y si debe modificarse temporalmente la *Valoración de Campo* y *Valoración Slope*.

##### *b) Modificaciones permanentes*

El *Club Federado* informará a la RFEG de cualquier modificación permanente hecha en el campo. La RFEG volverá a valorar el campo después de una modificación permanente.



## 6. VALORACION TEMPORAL

Un *Club Federado* nunca puede valorar su propio campo, por lo que debe ponerse en contacto inmediatamente con la RFEG. Si ésta concede una *Valoración de Campo* temporal, el *Club Federado* sólo podrá usarla hasta que la RFEG le asigne una *Valoración de Campo* y una *Valoración Slope* oficiales.

Un *Club Federado* nunca podrá establecer su propia *Valoración Slope* para utilizar el Sistema de Hándicaps EGA.

### Sistema de Hándicaps de la USGA (Sección 15) Preparación del campo

#### 1. MANTENER LA DIFICULTAD DEL CAMPO CONSTANTE

Un campo se valora de acuerdo con su distancia efectiva de juego y su dificultad de juego en condiciones normales. Cada hoyo será evaluado para determinar la preparación del campo desde un punto de vista de distancia, con el fin de conseguir una prueba justa e intentar que el jugador utilice todos o casi todos sus palos durante la vuelta.

Si la longitud o la dificultad normal de juego se cambian materialmente, esto trastocará los *Hándicaps Exactos EGA*. Una diferencia de 22 yardas para hombres y de 18 yardas para mujeres cambiará la *Valoración de Distancia* en 0,1. El *Comité de Competición* debe contar con la cooperación del Greenkeeper para mantener la longitud y la dificultad normal de juego en un nivel constante los siete días de la semana. El objetivo es conseguir una prueba justa y no complicada, o con truco, para el jugador.

#### 2. COLOCACION EQUILIBRADA DE BARRAS DE SALIDA

Debe buscarse un equilibrio en la colocación de las barras de salida de forma que la distancia efectiva de juego del campo sea aproximadamente igual todos los días. Se permiten ajustes por condiciones meteorológicas y de césped.

Se instalará una marca de distancia permanente al lado de cada lugar de salida (tee) para indicar el punto desde el cual se midió el hoyo. Las distancias en la tarjeta reflejarán la medida desde ese punto (ver la Sección 12).

En las Reglas de Golf, el "lugar de salida" se define como un área rectangular con una profundidad de dos palos y cuyo frente y costados están definidos por la parte externa de dos marcas. A la vista de esta definición, las barras de salida deben estar siempre al menos a dos palos de distancia del fondo de la zona de salida.

La ilustración representa el lugar de salida habitual y la línea gruesa en el centro indica el punto de la marca permanente desde el cual se debería medir el hoyo.



La colocación equilibrada de barras se hace de la siguiente manera:

##### a) *Condiciones normales*

Se colocan las barras en los hoyos impares en la parte delantera en la zona A (o B, o C); en los hoyos pares, se colocan en la parte trasera en la zona de la misma letra. Al cambiar las barras, se colocan las de los hoyos impares en la parte trasera y las de los hoyos pares en la

parte delantera. Es decir, se va alternando y cambiando de zonas de letras, utilizando siempre zonas de la misma letra, excepto bajo las condiciones descritas abajo.

b) *Condiciones anormales*

Se utilizan las zonas traseras para los campos rápidos y las zonas delanteras para los lentos. Por ejemplo, cuando un campo está duro y rápido, se colocan la mitad de las barras en la zona delantera A y la otra mitad en la zona trasera C. Cuando el campo está blando y lento, se colocan barras en la zona delantera en C y las otras en la zona trasera A.

En condiciones extremas, se pueden colocar todas las barras en la zona trasera o delantera de todas las salidas, dependiendo de la necesidad de conseguir una distancia de juego normal.

Estas recomendaciones deben seguirse para cada conjunto de barras de salida.

### 3. COLOCACION DE LAS BANDERAS

Muchos factores afectan a la elección de dónde colocar una bandera. El primero y el más importante es el buen criterio para decidir con qué se obtendrán unos *resultados justos*. No hay que complicarse con la colocación de los hoyos en posiciones casi imposibles.

I) Estudiar el diseño del hoyo como el diseñador deseaba que se jugase.

II) Tiene que haber suficiente superficie de green entre la bandera y la entrada y costados del green para recibir el golpe necesario para llegar. Por ejemplo, si el hoyo requiere un golpe de hierro largo o de madera para alcanzar el green, la bandera debe colocarse más hacia el fondo y más alejado de los costados que cuando el hoyo requiere un golpe de aproximación corto.

En cualquier caso, se recomienda que la bandera se coloque al menos a cinco pasos de cualquier borde del green. Si hay un bunker cerca del borde, o si el terreno está en declive, la distancia debería ser mayor, sobre todo si el golpe a green no es corto.

Debe ofrecerse una buena posibilidad de recuperación para un golpe bueno que falla el green por poco.

III) Un área con un radio de dos o tres pies alrededor de la bandera debe ser lo más llano posible y uniforme. En ningún caso deben colocarse banderas en lugares complicados o en pendientes donde una bola puede rodar cada vez más rápido. Cuando un jugador está por encima de la bandera debería poder parar su bola a la altura del agujero.

IV) Tener en cuenta el césped alrededor del agujero, sobre todo las tapas de agujeros anteriores que no están completamente reparadas.

V) Los agujeros deben cortarse lo más verticalmente posible.

VI) Debe haber un equilibrio en la colocación de las banderas en todo el campo con respecto a la izquierda, la derecha, o el centro. Por ejemplo, hay que evitar tener demasiadas a la izquierda que podrían premiar a los golpes con efecto hacia la izquierda.

VII) Una forma de conseguir un equilibrio es colocar seis banderas difíciles, seis normales y seis relativamente fáciles.

VIII) El cuidador del campo que corte el agujero debe tener especial cuidado en asegurarse que se cumplan las Reglas de Golf, sobre todo en el requisito que dice que el forro del agujero no excederá de 4 1/4 pulgadas (108 mm) en su diámetro exterior y que esté hundido al menos una pulgada (2,54 cm) por debajo de la superficie del green.

Si se espera mucha lluvia, sería recomendable colocar los agujeros donde hay menos probabilidad de que se formen charcos de agua.

#### 4. PREPARACION DEL CAMPO

Al determinar la colocación de las barras de salida, deben tenerse en cuenta tanto la longitud como los varios obstáculos de cada hoyo para conseguir una prueba justa que refleje fielmente la *Valoración de Campo* y la *Valoración Slope*.

Hay muchos factores a tener en cuenta al preparar un campo. En líneas generales las siguientes preparaciones ayudan a hacer que el campo tenga unas condiciones justas y constantes para el juego diario.

##### a) *Greenes*

La firmeza de los greens debe ser tal que recibirán un golpe de hierro bien pegado desde la calle, pero no un golpe mal dado o un golpe “escapado” desde el “rough”.

El green de prácticas debe ser de las mismas características que los greens del campo y debe ser cuidado de la misma forma que los del campo.

##### b) *Calles*

Un campo debe prepararse para exigir la precisión además de la distancia. Por ejemplo, una calle de 27 yardas de ancho es adecuada en un par-4 corto, pero en uno más largo la calle debe ser más ancha para permitir pequeñas imprecisiones del jugador.

##### c) *Rough*

El “rough” debe tener una altura suficiente para crear problemas, pero no tan difícil que un jugador en el “rough” con su golpe de salida tenga que usar un wedge para sacar la bola hacia un costado a la calle. La USGA cree que la penalidad por salirse de la calle debería ser aproximadamente medio golpe. La altura ideal del “rough” depende del tipo de hierba y su densidad.

##### d) *Bunkers*

La profundidad de la arena asentada en los bunkers debe estar entre dos y cuatro pulgadas, excepto que en los taludes la arena debe tener poca profundidad y estar más dura para impedir que las bolas se empotren y se pierdan. Al echar arena nueva a un bunker, si no llueve, debe mojarse la arena para que se asiente firmemente.

#### 5. MARCAR EL CAMPO

Es de vital importancia que el Comité se asegure de que el campo esté correcta y completamente marcado. Es difícil jugar con las Reglas de Golf en un campo que no está marcado. Si los límites y los márgenes de los obstáculos de agua están claramente definidos y se han marcado todas las zonas consideradas como terreno en reparación, el Comité tendrá pocos problemas durante la temporada.

### Apéndice B

#### Distribución del índice de golpes

La Regla de Golf 33-4 requiere que los Comités “publiquen una tabla indicando el orden de los hoyos en los que se dan o se reciben *Puntos de Hándicap*”. Con el fin de conseguir una

igualdad entre los *Clubes Federados la EGA* recomienda la siguiente distribución (no obstante, la RFEF recomienda el sistema que figura en el “Libro Verde”):

a) Es de vital importancia que el reparto de los puntos a recibir sea equilibrado en los 18 hoyos.

La mejor forma de conseguir es asignar los puntos impares a la más difícil de las dos vueltas, normalmente los nueve más largos, y los pares a los otros nueve.

Los hoyos con el índice uno y dos deberían estar cerca de la mitad de cada nueve hoyos y los primeros seis golpes no deberían asignarse a hoyos continuos.

b) Los puntos 7 a 10 deberían asignarse de forma que un jugador con hándicap 10 no reciba tres golpes en hoyos consecutivos.

c) No debería asignarse ninguno de los ocho primeros puntos al primer o último hoyo, y en los clubes donde las competiciones pueden empezar en el hoyo 10, en los hoyos 9 ó 10. Esto evita que un jugador tenga una ventaja injusta en el hoyo 19 en caso de ir a la muerte súbita.

d) Salvo que existan circunstancias excepcionales, los puntos 9, 10, 11 y 12 deberían adjudicarse a los hoyos 1, 9,10 y 18 en el orden que se considere apropiado.

e) Siempre que se cumplan los requisitos anteriores, deberían elegirse hoyos de diferente longitud al decidir el índice. El índice 1 podría ser un par-5, el 2 un par-4 largo, el 3 un par-4 más corto y el 4 un par-3.

No hay ningún orden recomendado para esta selección; el objetivo es conseguir un índice de hoyos de dificultad variada. Esta selección resulta en una mayor igualdad para todos los hándicaps en el juego por hoyos y en competiciones Stableford y Contra Par que si hubiese un orden basado en la longitud del hoyo o la dificultad para conseguir el par.

**Nota 1.** El par no es un indicador de la dificultad de un hoyo. Se seleccionan a menudo los pares-3 y pares-4 largos para un índice de dificultad bajo, en vez de los pares-5 porque es más fácil conseguir el par en un par-5 que en un par-4 largo. No obstante, hacer el par en los pares-3 y pares-4 largos es difícil para el hándicap bajo pero a menudo resulta fácil hacer bogey para un jugador con un hándicap ligeramente más alto.

No debe tenerse en cuenta la dificultad en relación con el par a la hora de seleccionar los índices.

**Nota 2.** Al decidir los índices hay que tener en cuenta que en la mayoría de las competiciones sociales hay pequeñas diferencias de hándicap, lo cual otorga una gran importancia a la distribución de los índices más bajos.

Estas recomendaciones complementan las que hace el Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews en sus “Directrices para Comités de Clubes”, y con las que figuran en el Libro Verde.

## Apéndice C

### Hándicaps proporcionales De acuerdo con la recomendación de la Asociación Europea de Golf

#### **F/1. JUGADORES QUE COMPITEN DESDE BARRAS DE SALIDA DISTINTAS U HOMBRES O MUJERES QUE COMPITEN DESDE LAS MISMAS BARRAS DE SALIDA**

La *Valoración de Campo* refleja la dificultad de juego del campo de golf para un/a jugador/a scratch. La *Valoración de Campo* y la *Valoración Slope*, que juntas forman una de las bases

del Sistema de Hándicaps EGA, reflejan la dificultad de juego del campo de golf para aquellos/as jugadores/as que no sean scratch.

El campo que tenga una *Valoración de Campo* más alto es más difícil. Cuando unos jugadores compiten en la misma competición jugando desde barras de salida distintas (hombres contra mujeres, pero también cuando compiten hombres contra hombres o mujeres contra mujeres) o cuando hombres y mujeres juegan desde las mismas barras de salida, el/la jugador/a que juegue desde las barras que tengan la *Valoración de Campo* más alta recibirá *Puntos de Hándicap* adicionales igual a la diferencia entre las *Valoraciones de Campo*. La fórmula del *Hándicap de Juego EGA* (ver el apartado 16.3) contempla esta diferencia, y, en consecuencia, ajusta los *Hándicaps de Juego EGA* de forma automática.

El Par desde las diferentes barras de salida puede variar, pero el Par no es una medida de la dificultad de un campo de golf. El Par sólo se incluye en la fórmula del *Hándicap de Juego EGA* porque el *Sistema de Hándicaps EGA* se basa también en los resultados Stableford por razones de Control de Golpes (ver el Apéndice F, La relevancia del Par).

Esto significa que en el *Juego por Golpes* y en el *Juego por Hoyos*, cuando los jugadores participan en una misma competición, desde barras de salida con Par diferente, los jugadores que juegan desde las barras con el Par más alto reciben golpes adicionales igual a la diferencia entre el Par desde las distintas salidas.

En primer lugar, se determina el *Hándicap de Juego EGA* de cada jugador, y después se suman los golpes adicionales al hándicap de juego del/los jugador/es que juegue/n desde las barras con el Par más alto.

#### EJEMPLO 1

Si en una competición individual, por golpes o por hoyos, los caballeros juegan desde las barras amarillas con un Par de 71 y las mujeres juegan desde barras rojas con un Par de 72, las mujeres sumarán un golpe a su *Hándicap de Juego EGA*.

#### EJEMPLO 2

La Sra. A y el Sr. B son compañeros en una competición Foursome Mixta Medal Play (Juego por Golpes o Juego por Hoyos). Los hombres juegan desde barras amarillas con un Par de 71 y las mujeres desde rojas con un Par de 72.

El *Hándicap de Juego EGA* de la Sra. A es 21 y el del Sr. B es 7. La Sra. A debe sumar un golpe a su *Hándicap de Juego EGA* por lo que jugará con 22.

El *Hándicap de Juego EGA* del equipo es el 50% de  $(22+7)/2 = 29/2 = 14,5$  o sea 15.

En otras modalidades, cuando se emplean *Hándicaps de Juego EGA* proporcionales más reducidos, por ejemplo, cuatro bolas mejor bola por golpes, el porcentaje de la reducción de los *Hándicaps de Juego EGA* debe afectar también al ajuste de la diferencia entre los Pares.

En estos casos se recomienda el siguiente procedimiento:

1. Se determinan los *Hándicaps de Juego EGA* de cada jugador.
2. Se aplica el ajuste por la diferencia de los Pares.
3. Se aplican los coeficientes proporcionales por la modalidad (en el caso de cuatro bolas mejor bola el 90%).

#### EJEMPLO 3

En una competición por golpes, modalidad Cuatro Bolas Mejor Bola, los hombres juegan desde barras amarillas con un Par de 71 y las mujeres desde barras rojas con un Par de 72.

El *Hándicaps de Juego EGA* del Sr. A es 10.

El *Hándicaps de Juego EGA* de la Sra. B es 16.

El Sr. A debe jugar con un hándicap 10.

La Sra. B debe jugar con un hándicap  $16 + 1 = 17$ .

El *Hándicap de Juego EGA* proporcional del Sr. A será el 90% del hándicap completo  $10 \times 90 / 100 = 9,0$  o sea 9.

El *Hándicap de Juego EGA* proporcional de la Sra. B será el 90% del hándicap ajustado  $17 \times 90 / 100 = 15,3$  o sea 15.

#### EJEMPLO 4

En una competición por golpes, modalidad Greensome mixta, la Sra. A y el Sr. B son compañeros. Los hombres juegan desde barras amarillas con un Par de 71 y las mujeres desde rojas con un Par de 72.

El *Hándicap de Juego EGA* del Sr. B es 8 y el de la Sra. A es 21.

La Sra. A debe jugar con un hándicap  $21 + 1 = 22$ .

El *Hándicap de Juego EGA* proporcional recomendado es el 60% del hándicap más bajo más el 40% del hándicap más alto.

El Sr. B juega con el 60% de 8 o sea  $8 \times 60 / 100 = 4,8$ .

La Sra. A juega con el 40% de 22 o sea  $22 \times 40 / 100 = 8,8$ .

El *Hándicap de Juego EGA* del equipo será  $4,8 + 8,8 = 13,6$  redondeado a 14.

## F/2. ASIGNACION DE LOS HANDICAPS

Una *Federación Nacional* puede, a su discreción, hacer obligatorias estas recomendaciones. En todos los casos, cuando se habla de hándicaps se refiere a *Hándicaps de Juego EGA*.

La RFEA ha aprobado que se apliquen los siguientes porcentajes de hándicaps a las siguientes modalidades de juego.

### Juego por Hoyos

*Asignación de los Puntos de Hándicap con arreglo al Índice de Puntos Hándicap.*

*Competiciones Individuales:* El jugador que tenga el hándicap más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los dos hándicaps.

*Foursomes:* El bando que tenga la suma de hándicaps más alta recibe el 50% de la diferencia, redondeada, entre las sumas de hándicaps de los dos bandos.

*Cuatro Bolas Mejor Bola:* El jugador con el hándicap más bajo jugará como scratch y los otros tres jugadores recibirán el 90% de la diferencia, redondeada, entre los hándicaps completos.

*Greensomes:* El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe el 60% de su Hándicap de Juego EGA, y el que tenga el hándicap más alto recibe el 40% del suyo. Se suman y el

total se redondea. El bando que tenga el hándicap de juego más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los dos bandos.

*Greensomes-Chapman:* El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe los 6/12 (o sea la mitad) de su *Hándicap de Juego EGA*, y el que tenga el hándicap más alto recibe los 4/12 (o sea la tercera parte) del suyo. Se suman y el total se redondea. El bando que tenga el hándicap de juego más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los dos bandos.

### **Juego por Golpes**

*Competiciones Medal Play, Contra Par y Stableford. Competiciones Individuales:* El jugador recibe su hándicap completo.

*Foursomes:* El bando recibe el 50% de la suma redondeada de los hándicaps de los dos compañeros.

*Cuatro Bolas Mejor Bola:* Cada jugador recibe el 90% redondeado de su hándicap completo.

*Greensomes:* El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe el 60% de su *Hándicap de Juego EGA*, y el que tenga el hándicap más alto recibe el 40% del suyo. Se suman y el total se redondea.

*Greensomes-Chapman:* El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe los 6/12 (o sea la mitad) de su *Hándicap de Juego EGA*, y el que tenga el hándicap más alto recibe los 4/12 (o sea la tercera parte) del suyo. Se suman y el total se redondea.

**Nota 1.** En los casos anteriores, tanto en el Juego por Hoyos como por Golpes, cuando los jugadores compiten desde barras de salida con un Par distinto, ver el apartado F/1.

En los casos de Bogey, Contra Par y Stableford cuando los jugadores compiten desde barras de salida con un Par distinto, NO se aplicará el ajuste extra contemplado en la F/1.

**Nota 2.** En las modalidades en las que se aplique un coeficiente reductor del hándicap, se redondeará el resultado (0,5 hacia arriba, +0,5 a 0 y +1,5 a +1).

**Nota 3.** En las competiciones individuales por hoyos, los *Puntos de Hándicap* se aplicarán de acuerdo con el *Índice de Puntos de Hándicap* del jugador que recibe los puntos.

**Nota 4.** En las competiciones Foursome, Greensome y Greensome Chapman mixtas, los *Puntos de Hándicap* se aplicarán de acuerdo con el *Índice de Puntos de Hándicap* para hombres.

**Nota 5.** En las competiciones Cuatro Bolas Mejor Bola, los *Puntos de Hándicap* se aplicarán de acuerdo con el *Índice de Puntos de Hándicap* correspondientes a cada jugador.

**Nota 6.** En las competiciones Greensome y Greensome Chapman cuando un jugador es hándicap "+" jugará con el 60% de su hándicap completo.

**Nota 7.** En las competiciones Cuatro Bolas Mejor Bola cuando un jugador es hándicap "+" jugará con su hándicap completo.

**Nota 8.** El Comité de Competición deberá establecer los Porcentajes de Hándicaps para una competición en las Condiciones de la Competición (Reglas de Golf, Regla 33-1).

**Nota 9.** En competiciones hándicap a 36 hoyos los Puntos de Hándicap se dan o se reciben en base a dos vueltas de 18 hoyos.

**Nota 10.** Desempate a muerte súbita. Cuando se juegan hoyos extra en una competición hándicap, los *Puntos de Hándicap* se aplican de acuerdo con el *Índice de Puntos de Hándicap*.

## Apéndice D

### Decisiones e Interpretaciones

#### 1. Resultados descalificados

El apartado 15.1 del *Sistema de Hándicaps EGA* estipula que los *Resultados Válidos* incluirán resultados Stableford correctos de *Vueltas Válidas* que han sido descalificadas por cualquier motivo.

A continuación hay unos ejemplos de cuando se pueden identificar resultados convertidos a puntos Stableford después de una descalificación bajo las Reglas de Golf:

- a) Regla 3-4. Un jugador se niega a cumplir con las Reglas afectando los derechos de otro competidor.
- b) Regla 6-2 (b). No se ha anotado el hándicap o se ha anotado un hándicap erróneo en la tarjeta. Si se ha anotado un hándicap erróneo, debe corregirse para los efectos de control de hándicap.
- c) Regla 6-3. Jugador que no sale a la hora correcta.
- d) Regla 6-6. Tarjeta no firmada por el jugador o por su marcador.
- e) Regla 6-6 (b). El jugador entrega su tarjeta con una demora indebida.
- f) Regla 6-7. Demora indebida en el juego.
- g) Regla 6-8. El jugador interrumpe el juego.

A continuación hay unos ejemplos de cuando un resultado no se considerará correcto después de una descalificación:

- h) Regla 1-3. Acuerdo para excluir las Reglas de Golf.
- i) Reglas 4-1, 4-2 y 4-3. El uso de palos no reglamentarios.
- j) Regla 14-3. El uso de dispositivos artificiales.
- k) Regla 20-7. Jugar desde lugar equivocado.

**Nota.** Los resultados por descalificación NO VALIDOS, no deberán ser procesados.

#### 2. Hándicaps (+)

Cuando juega en una competición Contra Par o Stableford, un/a jugador/a con un *Hándicap de Juego EGA (+)* da *Puntos de Hándicap al campo*.

El primer golpe se da en el hoyo que tenga el índice de hándicap 18, el segundo en el que tenga el 17, etc.

#### 3. Tajetas no entregadas

- a) Deben entregarse todos los *Resultados de una Vuelta Válida*, estén completos o no.
- b) Se entiende que cualquier jugador que empiece una *Vuelta Válida* piensa acabar la vuelta.



c) Dado que una Tarjeta no Entregada puede subir el *Hándicap Exacto EGA* de un jugador, el *Club* estaría justificado en negarse a aceptar una tarjeta o en no registrar una Tarjeta no Entregada, cuando un jugador se retira después de jugar unos pocos hoyos.

d) No deben entregarse tarjetas para una *Vuelta Válida* a unos jugadores cuando está claro que no habrá suficiente luz para acabar la vuelta.

e) Deben considerarse con benevolencia las circunstancias que llevan a un jugador a interrumpir el juego por una causa considerada razonable por el Comité.

f) Los apartados 22 y 24 del *Sistema de Hándicaps EGA* permiten a los *Clubes Federados* a sancionar a los jugadores que no entregan tarjetas si consideran que están intentando "inflar su hándicap".

#### 4. Competiciones válidas

PREGUNTA:

Un *Club Federado* organiza una *Competición Válida* en la que está limitado el Hándicap a 24,0. No obstante, permite que se apunte un competidor con un *Hándicap Exacto EGA* de 28,2 con tal de que juegue con 24.

¿Esta competición es una competición Válida para este Jugador?

RESPUESTA:

Sí. Después de la competición la Base de Datos de la RFEG ajustará su resultado Stableford de acuerdo con su *Hándicap de Juego EGA* basado en un *Hándicap Exacto EGA* de 28,2.

Sin embargo, si el Comité tiene un motivo válido para organizar una *Competición Válida* en la que se limita el Hándicap, la RFEG recomienda que no se admitan a aquellos competidores que tengan un hándicap más alto.

PREGUNTA:

Un Club Federado organiza una competición por Golpes en la que no se aplican los hándicaps. ¿Es una *Competición Válida*?

RESPUESTA:

La competición debe considerarse una *Competición Válida* con tal de que se cumplan todos los demás requisitos de *Condiciones de Hándicap*.

Después de la competición la Base de Datos de la RFEG calculará el resultado Stableford de cada jugador utilizando su *Hándicap de Juego EGA* basado en su *Hándicap Exacto EGA*.

#### 5. Comezar una Competición válida desde otra salida que no sea la del hoyo 1

Las *Competiciones Válidas* en las que el Comité autoriza a los competidores a comenzar a jugar desde otra salida que no sea la del hoyo 1 valdrán para cuestiones de hándicap con tal de que se cumplan los demás requisitos del *Sistema de Hándicaps EGA*.

Las competiciones con salida simultánea (por tiro) podrán ser *Competiciones Válidas*.

#### 6. Resultados entregados en Competiciones organizadas fuera del propio país

Los resultados entregados en competiciones organizadas por una *Federación Nacional* o *Club Federado* en un país que no sea el país del jugador, son *Resultados Válidos* siempre que la *Federación Nacional* de ese país haya adoptado el *Sistema de Hándicaps EGA* y se cumplan todos los requisitos del sistema.

## 7. Hándicap de juego cuando se juega en el extranjero

### PREGUNTA:

Un jugador juega en una competición organizada en otro país. La *Federación Nacional* de ese país no ha adoptado el *Sistema de Hándicaps EGA*. ¿Con qué Hándicap de Juego debe competir el jugador de ese torneo?

### RESPUESTA:

Antes de comenzar la primera vuelta debe presentarse ante el Comité.

El jugador tiene la obligación de presentar una tarjeta de hándicap oficial emitida por su *Autoridad de Control de Hándicaps* en la que figura su *Hándicap Exacto EGA* y su *Hándicap de Juego EGA* desde barras amarillas de su Club.

El Comité podrá aceptar que el jugador juegue con ese Hándicap de Juego.

No obstante, si el jugador no puede presentar una Tarjeta de Hándicap oficial en la que figura su Hándicap de Juego, el Comité estaría justificado en aceptar la inscripción del jugador con su *Hándicap Exacto EGA* redondeado al número entero más próximo.

### PREGUNTA:

Un miembro de un *Club Federado* de un país que no ha adoptado el *Sistema de Hándicaps EGA* quiere jugar en una competición organizada en un país que sí ha adoptado el *Sistema de Hándicaps EGA*, ¿cuál será su Hándicap de Juego?

### RESPUESTA:

Debe jugar con el Hándicap de Juego autorizado por la *Autoridad de Hándicaps* de su país, mostrando la tarjeta o certificado oficial que así lo acredite.

## Apéndice F

### La relevancia del par

Par es un término que nunca se ha definido bien. El par se inventó para el Open británico de 1870. Un periodista de golf británico, A. H. Doleman, preguntó a dos profesionales de golf, qué resultado se necesitaría para ganar en el campo de Prestwick que tenía entonces 12 hoyos. La respuesta fue que con un juego perfecto se conseguiría un resultado de 49. Doleman llamó a esto par, un término que venía de la bolsa de valores. Cuando Young Tom Morris ganó el torneo jugado a tres vueltas con un resultado de 149 el término se quedó.

Se le dio otra dimensión al Par en 1931 cuando el Dr. Stableford inventó su sistema de puntos después de haber tenido muy mala suerte en el primer hoyo de un torneo importante. La primera competición que se jugó con puntos Stableford fue en el Club de Golf de Wallasey en 1932.

Los campos de golf deben diseñarse en armonía con el paisaje y no basándose en posibles cifras para el Par o la Valoración de Campo o Slope, ni en los sistemas de hándicap. Las barras de salida deben colocarse en consecuencia. No obstante, dado que el Par no está bien definido es fácil entender que los hoyos pueden tener un Par diferente para hombres y mujeres. Aunque las recomendaciones para la longitud de los pares 3, 4 y 5 en cualquier sistema incluyen importantes latitudes, hay campos en los que el Par de un hoyo varía de una salida a otra. En la Europa continental normalmente se aplica el mismo Par para hombres y mujeres desde las diferentes salidas.

El "Control de Golpes" sigue siendo un enigma y muchas han sido las variaciones que se han aprobado con el fin de conseguir un control de hándicaps correcto. En Europa, donde el sistema Stableford se ha hecho cada vez más popular, la EGA ha decidido finalmente utilizar

los puntos Stableford para el Control de Golpes. Para el control de hándicaps los puntos Stableford se otorgan con relación al Par de cada hoyo. Esto no causa ningún problema en los campos en los que el Par es igual tanto para hombres como para mujeres. No obstante, sobre todo en Gran Bretaña, es frecuente encontrar campos con un Par diferente para hombres y mujeres. Esto es injusto cuando compiten hombres y mujeres en la misma competición pero juegan desde diferentes salidas con diferentes Pares.

El *Sistema de Hándicaps EGA* se basa en la *Valoración de Campo* y *Valoración Slope* del campo en juego y en los puntos Stableford para el control de golpes. Por esa razón y para no complicar las cosas, la *Valoración de Campos*, la *Valoración Slope* y el Par se incluyen en la fórmula que convierte los *Hándicaps Exactos EGA* en *Hándicap de Juego EGA*. Esto quiere decir que todos los jugadores reciben *Puntos de Hándicap* que varían de una salida a otra. Es el caso tanto para hombres como para mujeres. Cuanto más difícil sea el campo, más *Puntos de Hándicap*.

Sin embargo, el Par no es una medida de la dificultad de un campo de golf y no forma parte de competiciones por Hoyos y por Golpes. Esto quiere decir que cuando unos jugadores compiten en la misma competición en el Juego por Hoyos y en el Juego por Golpes, pero desde salidas distintas con un Par diferente, hay que compensar la diferencia entre los Pares.

Como ejemplo podemos imaginarnos una señora que en su *Club*, desde barras rojas, tiene un resultado medio de 92 golpes. Su Par es 73.

Por consiguiente y de acuerdo con la fórmula del *Hándicap de Juego EGA* su *Hándicap de Juego* debe ser 19 (92-73).

Un hombre que juega en el mismo campo desde barras amarillas tiene un resultado medio de 90 golpes. Sin embargo, su Par es de 72. Por lo tanto, su *Hándicap de Juego* debe ser 18 (90-72).

Cuando esta señora y este hombre se enfrenten en el Juego por Hoyos en igualdad de condiciones está claro que la señora debe recibir 2 golpes (92-90). Sin embargo, la diferencia entre los *Hándicaps de Juego* es de un solo golpe (19-18). Por lo tanto, en el Juego por Hoyos debe tenerse en cuenta el Par.

Esto quiere decir que en competiciones por Hoyos y por *Golpes* cuando unos jugadores compiten en la misma competición, pero juegan desde salidas con un Par diferente, los jugadores que jueguen desde las salidas con el Par más alto reciben *Puntos de Hándicap adicionales* igual a la diferencia entre los Pares.

## Apéndice G

### La introducción del Sistema de Hándicaps Ega

Una *Federación Nacional* que ha decidido adoptar el *Sistema de Hándicaps EGA* debe proceder de la siguiente manera:

1. Establecer un *Comité de Hándicaps* o una *Autoridad de Hándicaps*.
2. La *Federación Nacional* debe obtener una autorización por escrito de la USGA para utilizar el Sistema USGA de *Valoración de Campos* y *Valoración Slope*.
3. Establecer un Comité de Valoración de Campos.

4. Buscar voluntarios para la Valoración de Campos y establecer los Equipos de Valoración.

— Formación de Valoradores de Campos (seminarios de formación y calibración).

— Designar Valoradores con experiencia como Jefes de Equipo.

5. Valorar todos los campos de los Clubes Afiliados y determinar su Valoración de Campo y Valoración Slope.

6. Una vez terminada la valoración de todos los campos, la Federación Nacional debe obtener una autorización por escrito de la EGA para utilizar el *Sistema de Hándicaps EGA*.

7. La primera edición del *Sistema de Hándicaps EGA* ofrece cierta holgura a la *Federación Nacional* con varias opciones dentro del sistema, pero la Federación no puede modificar cualquier norma que se aleje de los principios y cálculos básicos del sistema. La *Federación Nacional* debe asegurar la integridad de los *Hándicaps EGA* asignados bajo su jurisdicción.

La *Federación Nacional* debe contestar a las siguientes preguntas y tomar decisiones en consecuencia:

a) Si el sistema sólo valdrá para miembros de los *Clubes Afiliados*, o también para:

— jugadores independientes o

— jugadores registrados y controlados por la Federación (apartado 11.2).

¿Como se organizará la administración y el registro de estas dos últimas categorías?

En este caso la Federación debe asumir la responsabilidad de Autoridad de Control de Hándicaps.

b) Si el ajuste del hándicap del jugador es responsabilidad del jugador o de su *Autoridad de Control de Hándicaps*.

c) La *Federación* debe establecer el procedimiento para registrar los *Resultados Válidos*.

d) Si la *Federación* requiere que un jugador haga un examen sobre las Reglas de Golf antes de asignarle un *Hándicap Exacto EGA* (apartado 11.5).

e) La *Federación* establecerá un procedimiento para la suspensión de hándicaps de acuerdo con el apartado 20 (apartado 11.6).

f) Si la *Federación* va a limitar las subidas de un *Hándicap Exacto EGA* a 2,0 puntos por encima del *Hándicap Exacto EGA* más bajo que se haya tenido en un año natural (apartado 19.8).

g) ¿Cuál es el máximo *Hándicap Exacto EGA*? (apartado 18.1)

h) ¿Cuántos resultados Stableford son necesarios para obtener un Hándicap EGA? y ¿cuántos de estos resultados deben justificar el máximo hándicap exacto estipulado?

i) Instrucciones con relación al apartado 20.

j) La Federación podrá publicar directrices sobre las consecuencias para los jugadores que no entreguen al menos cuatro *Resultados Válidos*.

Las Federaciones Nacionales podrán adaptar y traducir el Sistema de Hándicaps EGA del inglés a su propio idioma.

Apéndice H							
							18 de enero de 2000
							<b>Recorrido n.º 1</b>
HANDICAP DE JUEGO EGA							
HOMBRES				MUJERES			
BARRAS BLANCAS		BARRAS AMARILLAS		BARRAS AZULES		BARRAS ROJAS	
VC = 70,1 VS = 140	PAR = 72	VC = 74,3 VS = 135	PAR = 72	VC = 72,5 VS = 127	PAR = 72	VC = 74,5 VS = 127	PAR = 72
HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP	HANDICAP
EXACTO	DE JUEGO	EXACTO	DE JUEGO	EXACTO	DE JUEGO	DE JUEGO	DE JUEGO
EGA	EGA	EGA	EGA	EGA	EGA	EGA	EGA
-4,0 – -3,8	-7	-4,0 – -4,0	-3	-2,0 – -1,8	-2	-2,0 – -1,8	0
-3,7 – -3,0	-6	-3,9 – -3,2	-2	-1,7 – -0,9	-1	-1,7 – -0,9	1
-2,9 – -2,1	-5	-3,1 – -2,4	-1	-0,8 – 0,1	0	-0,8 – -0,1	2
-2,0 – -1,3	-4	-2,3 – -1,6	0	0,0 – 0,8	1	0,0 – 0,8	3
-1,2 – -0,5	-3	-1,5 – 0,7	1	0,9 – 1,7	2	0,9 – 1,7	4
-0,4 – -0,3	-2	-0,6 – 0,1	2	1,8 – 2,6	3	1,8 – 2,6	5
0,4 – 1,1	-1	0,2 – 1,0	3	2,7 – 3,5	4	2,7 – 3,5	6
1,2 – 1,9	0	1,1 – 1,8	4	3,6 – 4,4	5	3,6 – 4,4	7
2,0 – 2,7	1	1,9 – 2,6	5	4,5 – 5,3	6	4,5 – 5,3	8
2,8 – 3,5	2	2,7 – 3,5	6	5,4 – 6,2	7	5,4 – 6,2	9
3,6 – 4,3	3	3,6 – 4,3	7	6,3 – 7,1	8	6,3 – 7,1	10
4,4 – 5,1	4	4,4 – 5,1	8	7,2 – 8,0	9	7,2 – 8,0	11
5,2 – 5,9	5	5,2 – 6,0	9	8,1 – 8,8	10	8,1 – 8,8	12
6,0 – 6,7	6	6,1 – 6,8	10	8,9 – 9,7	11	8,9 – 9,7	13
6,8 – 7,5	7	6,9 – 7,7	11	9,8 – 10,6	12	9,8 – 10,6	14
7,6 – 8,3	8	7,8 – 8,5	12	10,7 – 11,5	13	10,7 – 11,5	15
8,4 – 9,2	9	8,6 – 9,3	13	11,6 – 12,4	14	11,6 – 12,4	16
9,3 – 10,0	10	9,4 – 10,2	14	12,5 – 13,3	15	12,5 – 13,3	17
10,1 – 10,8	11	10,3 – 11,0	15	13,4 – 14,2	16	13,4 – 14,2	18
10,9 – 11,6	12	11,1 – 11,8	16	14,3 – 15,1	17	14,3 – 15,1	19
11,7 – 12,4	13	11,9 – 12,7	17	15,2 – 16,0	18	15,2 – 16,0	20
12,5 – 13,2	14	12,8 – 13,5	18	16,1 – 16,9	19	16,1 – 16,9	21
13,3 – 14,0	15	13,6 – 14,3	19	17,0 – 17,7	20	17,0 – 17,7	22
14,1 – 14,8	16	14,4 – 15,2	20	17,8 – 18,6	21	17,8 – 18,6	23
14,9 –	17	15,3 – 16,0	21	18,7 – 19,5	22	18,7 – 19,5	24

SISTEMA DE HANDICAPS

15,6							
15,7 – 16,4	18	16,1 – 16,9	22	19,6 – 20,4	23	19,6 – 20,4	25
16,5 – 17,2	19	17,0 – 17,7	23	20,5 – 21,3	24	20,5 – 21,3	26
17,3 – 18,0	20	17,8 – 18,5	24	21,4 – 22,2	25	21,4 – 22,2	27
18,1 – 18,8	21	18,6 – 19,4	25	22,3 – 23,1	26	22,3 – 23,1	28
18,9 – 19,6	22	19,5 – 20,2	26	23,2 – 24,0	27	23,2 – 24,0	29
19,7 – 20,5	23	20,3 – 21,0	27	24,1 – 24,9	28	24,1 – 24,9	30
20,6 – 21,3	24	21,1 – 21,9	28	25,0 – 25,8	39	25,0 – 25,8	31
21,4 – 22,1	25	22,0 – 22,7	29	25,9 – 26,6	30	25,9 – 26,6	32
22,2 – 22,9	26	22,8 – 23,6	30	26,7 – 27,5	31	26,7 – 27,5	33
23,0 – 23,7	27	23,7 – 24,4	31	27,6 – 28,4	32	27,6 – 28,4	34
23,8 – 24,5	28	24,5 – 25,2	32	28,5 – 29,3	33	28,5 – 29,3	35
24,6 – 25,3	29	25,3 – 26,1	33	29,4 – 30,2	34	29,4 – 30,2	36
25,4 – 26,1	30	26,2 – 26,9	34	30,3 – 31,1	35	30,3 – 31,1	37
26,2 – 26,9	31	27,0 – 27,7	35	31,2 – 32,0	36	31,2 – 32,0	38
27,0 – 27,7	32	27,8 – 28,6	36	32,1 – 32,9	37	32,1 – 32,9	39
27,8 – 28,5	33	28,7 – 29,4	37	33,0 – 33,8	38	33,0 – 33,8	40
28,6 – 29,3	34	29,5 – 30,3	38	33,9 – 34,7	39	33,9 – 34,7	41
29,4 – 30,1	35	30,4 – 31,1	39	34,8 – 35,5	40	34,8 – 35,5	42
30,2 – 30,9	36	31,2 – 31,9	40	35,6 – 36,4	41	35,6 – 36,4	43
31,0 – 31,8	37	32,0 – 32,8	41	36,5 – 37,3	42	36,5 – 37,3	44
31,9 – 32,6	38	32,9 – 33,6	42	37,4 – 38,2	43	37,4 – 38,2	45
32,7 – 33,4	39	33,7 – 34,4	43	38,3 – 39,1	44	38,3 – 39,1	46
33,5 – 34,2	40	34,5 – 35,3	44	39,2 – 40,0	45	39,2 – 40,0	47
34,3 – 35,0	41	35,4 – 36,1	45	40,1 – 40,9	46	40,1 – 40,9	48
35,1 –	42	36,2 – 36,9	46	41,0 – 41,8	47	41,0 – 41,8	49

SISTEMA DE HANDICAPS

35,8							
35,9 – 36,6	43	37,0 – 37,8	47	41,9 – 42,7	48	41,9 – 42,7	50
36,7 – 37,4	44	37,9 – 38,6	48	42,8 – 43,5	49	42,8 – 43,5	51
37,5 – 38,2	45	38,7 – 39,5	49	43,6 – 44,4	50	43,6 – 44,4	52
38,3 – 39,0	46	39,6 – 40,3	50	44,5 – 45,3	51	44,5 – 45,3	53
39,1 – 39,8	47	40,4 – 41,1	51	45,4 – 46,2	52	45,4 – 46,2	54
39,9 – 40,6	48	41,2 – 42,0	52	46,3 – 47,1	53	46,3 – 47,1	55
40,7 – 41,4	49	42,1 – 42,8	53	47,2 – 48,0	54	47,2 – 48,0	56
41,5 – 42,2	50	42,9 – 43,6	54				
42,3 – 43,1	51	43,7 – 44,5	55				
43,2 – 43,9	52	44,6 – 45,3	56				
44,0 – 44,7	53	45,4 – 46,2	57				
44,8 – 45,5	54	46,3 – 47,0	58				
45,6 – 46,3	55	47,1 – 47,8	59				
46,4 – 47,1	56	47,9 – 48,0	60				
47,2 – 47,9	57						
48,0 –	58						

VC=Valor del Campo; VS=Valoración Slope.

SISTEMA DE HANDICAPS

TABLA DE AJUSTE DE HANDICAP															
Dif.Neto	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	
P. Stable.	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
Contra P.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
< 4,4	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1. <sup>a</sup>
4,5 - 4,6	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	
4,7 - 4,8	0,2	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	
4,9 - 5,0	0,2	0,4	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	
5,1 - 5,2	0,2	0,4	0,6	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	
5,3 - 5,4	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	
5,5 - 5,6	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	
5,7 - 5,8	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	2,1	2. <sup>a</sup>
5,9 - 6,0	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	2,1	2,2	
6,1 - 6,2	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	1,9	2,0	2,1	2,2	2,3	
6,3 - 6,4	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,1	2,2	2,3	2,4	
6,5 - 6,6	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,3	2,4	2,5	
6,7 - 6,8	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,4	2,5	2,6	
6,9 - 7,0	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,4	2,6	2,7	
7,1 - 11,4	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,4	2,6	2,8	
11,5 - 11,7	0,3	0,5	0,7	0,9	1,1	1,3	1,5	1,7	1,9	2,1	2,3	2,5	2,7	2,9	
11,8 - 12,0	0,3	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,4	2,6	2,8	3,0	
12,1 - 12,3	0,3	0,6	0,9	1,1	1,3	1,5	1,7	1,9	2,1	2,3	2,5	2,7	2,9	3,1	
12,4 - 12,6	0,3	0,6	0,9	1,2	1,4	1,6	1,8	2,0	2,2	2,4	2,6	2,8	3,0	3,2	
12,7 - 12,9	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,7	1,9	2,1	2,3	2,5	2,7	2,9	3,1	3,3	
13,0 - 13,2	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,0	2,2	2,4	2,6	2,8	3,0	3,2	3,4	
13,3 - 13,5	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,3	2,5	2,7	2,9	3,1	3,3	3,5	3. <sup>a</sup>
13,6 -	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,6	2,8	3,0	3,2	3,4	3,6	



SISTEMA DE HANDICAPS

13,8															
13,9 - 14,1	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	2,9	3,1	3,3	3,5	3,7	
14,2 - 14,4	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,2	3,4	3,6	3,8	
14,5 - 14,7	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,3	3,5	3,7	3,9	
14,8 - 15,1	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,3	3,6	3,8	4,0	
15,2 - 15,4	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,3	3,6	3,9	4,1	
15,5 - 18,4	0,3	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,3	3,6	3,9	4,2	
18,5 - 18,8	0,4	0,7	1,0	1,3	1,6	1,9	2,2	2,5	2,8	3,1	3,4	3,7	4,0	4,3	
18,9 - 19,2	0,4	0,8	1,1	1,4	1,7	2,0	2,3	2,6	2,9	3,2	3,5	3,8	4,1	4,4	
19,3 - 19,6	0,4	0,8	1,2	1,5	1,8	2,1	2,4	2,7	3,0	3,3	3,6	3,9	4,2	4,5	
19,7 - 20,0	0,4	0,8	1,2	1,6	1,9	2,2	2,5	2,8	3,1	3,4	3,7	4,0	4,3	4,6	
20,1 - 20,4	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,3	2,6	2,9	3,2	3,5	3,8	4,1	4,4	4,7	
20,5 - 20,8	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,7	3,0	3,3	3,6	3,9	4,2	4,5	4,8	
20,9 - 21,2	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,1	3,4	3,7	4,0	4,3	4,6	4,9	4. <sup>a</sup>
21,3 - 21,6	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,5	3,8	4,1	4,4	4,7	5,0	
21,7 - 22,0	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	3,9	4,2	4,5	4,8	5,1	
22,1 - 22,4	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,3	4,6	4,9	5,2	
22,5 - 22,8	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,4	4,7	5,0	5,3	
22,9 - 23,2	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,4	4,8	5,1	5,4	
23,3 - 23,6	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,4	4,8	5,2	5,5	
23,7 - 26,4	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,4	4,8	5,2	5,6	
26,5 - 26,9	0,5	0,9	1,3	1,7	2,1	2,5	2,9	3,3	3,7	4,1	4,5	4,9	5,3	5,7	
27,0 - 27,4	0,5	1,0	1,4	1,8	2,2	2,6	3,0	3,4	3,8	4,2	4,6	5,0	5,4	5,8	
27,5 - 27,9	0,5	1,0	1,5	1,9	2,3	2,7	3,1	3,5	3,9	4,3	4,7	5,1	5,5	5,9	
28,0 - 28,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,4	2,8	3,2	3,6	4,0	4,4	4,8	5,2	5,6	6,0	
28,5 -	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	2,9	3,3	3,7	4,1	4,5	4,9	5,3	5,7	6,1	

SISTEMA DE HANDICAPS

28,9															
29,0 - 29,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,4	3,8	4,2	4,6	5,0	5,4	5,8	6,2	
29,5 - 29,9	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	3,9	4,3	4,7	5,1	5,5	5,9	6,3	5. <sup>a</sup>
30,0 - 30,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,4	4,8	5,2	5,6	6,0	6,4	
30,5 - 30,9	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	4,9	5,3	5,7	6,1	6,5	
31,0 - 31,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,4	5,8	6,2	6,6	
31,5 - 31,9	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	5,9	6,3	6,7	
32,0 - 32,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,4	6,8	
32,5 - 32,9	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	6,9	
33,0 - 36,4	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0	
36,5 - 37,0	0,6	1,1	1,6	2,1	2,6	3,1	3,6	4,1	4,6	5,1	5,6	6,1	6,6	7,1	
37,1 - 37,6	0,6	1,2	1,7	2,2	2,7	3,2	3,7	4,2	4,7	5,2	5,7	6,2	6,7	7,2	
37,7 - 38,2	0,6	1,2	1,8	2,3	2,8	3,3	3,8	4,3	4,8	5,3	5,8	6,3	6,8	7,3	
38,3 - 38,8	0,6	1,2	1,8	2,4	2,9	3,4	3,9	4,4	4,9	5,4	5,9	6,4	6,9	7,4	
38,9 - 39,5	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0	6,5	7,0	7,5	
39,5 - 40,0	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,6	4,1	4,6	5,1	5,6	6,1	6,6	7,1	7,6	
40,1 - 40,6	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,6	4,2	4,7	5,2	5,7	6,2	6,7	7,2	7,7	6. <sup>a</sup>
40,7 - 41,2	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,6	4,2	4,8	5,3	5,8	6,3	6,8	7,3	7,8	
41,3 - 41,8	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0	3,6	4,2	4,8	5,4	5,9	6,4	6,9	7,4	7,9	

**Anexo I**

Este Anexo I incluye las tablas de bajadas de hándicap en dobles, Four Ball Best, Greensome-Chapman y Foursome en función de los puntos obtenidos por encima de 63, una vez calculadas las tarjetas como Stableford.

**Anexo II**

TABLA I																			
CUATRO BOLAS MEJOR BOLA																			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PRIMERA CATEGORIA							0,1	0,1	0,1	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2	0,3	0,3	0,3	0,3	
SEGUNDA CATEGORIA						0,2	0,2	0,3	0,4	0,4	0,5	0,5	0,6	0,6	0,7	0,7	0,8	0,8	
TERCERA CATEGORIA				0,3	0,5	0,5	0,7	0,7	0,9	0,9	1,2	1,2	1,5	1,5	1,8	1,8	2,2	2,2	
CUARTA CATEGORIA		0,3	0,5	0,7	0,9	1,1	1,4	1,7	2,0	2,3	2,6	3,0	3,4	3,8	4,2	4,6	5,0	5,5	
QUINTA CATEGORIA	0,3	0,5	0,7	1,0	1,4	1,8	2,2	2,6	3,0	3,5	4,0	4,6	5,2	5,8	6,4	7,0	7,6	8,3	

TABLA II																		
GREENSOME Y GREENSOME-CHAPMAN																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PRIMERA CATEGORIA					0,1	0,1	0,1	0,2	0,2	0,2	0,3	0,3	0,3	0,4	0,4	0,4	0,5	0,5
SEGUNDA CATEGORIA				0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5
TERCERA CATEGORIA		0,1	0,3	0,5	0,5	0,7	0,9	0,9	1,2	1,2	1,5	1,5	1,9	1,9	2,3	2,3	2,8	2,8
CUARTA CATEGORIA	0,2	0,4	0,6	0,9	1,2	1,5	1,8	2,1	2,5	2,9	3,3	3,7	4,1	4,5	4,9	5,4	5,8	6,4
QUINTA CATEGORIA	0,4	0,7	0,9	1,3	1,7	2,1	2,6	3,0	3,5	4,0	4,5	5,1	5,7	6,4	7,1	7,8	8,5	9,2

**Nota:**Estas modalidades no serán válidas para la 6ª categoría

**FOURSOME**

Se aplicará a cada jugador la misma bajada que le hubiere correspondido con ese resultado, si de una prueba individual se tratara.

## Apéndice I

### **Extracto del Convenio firmado con la United States Golf Association (USGA)**

La United States Golf Association (USGA) autoriza a la Real Federación Española de Golf (RFEG) a: i) utilizar el Sistema de Valoración de Campos de la USGA para determinar las Valoraciones de Campo y de Slope, y ii) para autorizar a su vez a sus clubes miembros a utilizar el Sistema Slope de la USGA.

La RFEG debe asegurarse de que los campos de España se valoren en estricta conformidad con los procedimientos aprobados por la USGA establecidos en el Sistema actual de Valoración de Campos de la USGA o con cualquier modificación posterior hecha en el mismo. Los jefes de equipo de valoración tendrán una formación y preparación adecuadas.

Las valoraciones de campo podrán denominarse Valoraciones de Campo y Slope de la USGA, de la RFEG o de USGA/RFEG. Los handicaps podrán seguir denominándose como en la actualidad.

La RFEG debe asegurarse de que sólo los clubes de golf autorizados por la RFEG utilicen el Sistema Slope de la USGA dentro de España o de sus territorios. Dichos clubes deberán cumplir con todos los requisitos de la definición de club de golf del Sistema de Handicaps de la USGA.

En todos los materiales relacionados con el Sistema de Valoración de Campos y en todos los lugares en los que se utiliza el Sistema de Valoración de Campos, la RFEG reconocerá a la USGA de la siguiente manera: “Las Valoraciones de Campo se determinan, con el permiso de la United States Golf Association”, de acuerdo con el Sistema de Valoración de Campos de la USGA.

La RFEG reconoce que la USGA es propietaria de las marcas de servicio “USGA” y “Slope” (denominadas “Marcas” de aquí en adelante).

Siempre que se cumplan los términos y condiciones de este acuerdo, la USGA concede a la RFEG el derecho a utilizar las Marcas durante la vigencia de este Acuerdo, pero no su logotipo.

La RFEG acepta que: 1) nada en este Acuerdo otorga el derecho a la RFEG o a cualquiera de sus clubes afiliados a cualquier derecho, título o interés en las Marcas (excepto por los derechos limitados concedidos a la Federación en este Acuerdo); 2) cada una de las Marcas es propiedad exclusiva de la USGA; y 3) el efecto de cualquier uso y cualquier uso anterior o futuro de las Marcas por la RFEG será para el beneficio de la USGA.

La RFEG acepta que no utilizará, y se asegurará de que ninguno de sus clubes afiliados utilice ningún nombre, logotipo o diseño idéntico a, o de un parecido tal que podría dar lugar a confusiones, a las Marcas o a cualquier otra Marca de la USGA o logotipo de la USGA o a cualquier diseño anunciado por la USGA con las Marcas.

La RFEG acepta que ni ella ni ninguno de sus clubes afiliados presentará solicitud alguna por una marca de servicio o una marca registrada, ni obtendrá ni mantendrá ni intentará obtener la propiedad de una marca de servicio o de una marca registrada en cualquier país del mundo que se refiera a, o que tenga un parecido tal a las Marcas o a cualquier otra marca registrada, marca de servicio o logotipo de la USGA que podría dar lugar a confusiones.