



ASOCIACION URUGUAYA DE GOLF

SISTEMA DE HANDICAP "AUG"

VIGENTE ABRIL DE 2001

CONTENIDO

	Sección	Página
PARTE I: PROPOSITOS Y DEFINICIONES		
Propósitos	1	4
Definiciones	2	7
PARTE II: DETERMINACION DEL HANDICAP		
Elementos del Sistema	3	13
Cálculo del Handicap	4	17
Mantenimiento del Handicap	5	24
Handicap Inicial	6	31
PARTE III: ADJUDICACIÓN DEL HANDICAP		
Handicap a Utilizar	7	33
Adjudicación de Golpes de Ventaja	8	46
PARTE IV: RESPONSABILIDADES		
Responsabilidades del Jugador	9	52
Responsabilidades de la Comisión de Handicap	10	55

PARTE V: EMPATES

Desempates en Competencias con Handicap	11	63
-----------------------------------------	----	----

PARTE VI: PREPARACIÓN DE LA CANCHA

Criterios y Recomendaciones	12	66
-----------------------------	----	----

Posiciones preferidas o Lie Mejorado y Reglas de Invierno	13	73
-----------------------------------------------------------	----	----

Página

ANEXOS :

Draw Numérico.		76
----------------	--	----

Descripción de otras modalidades de juego, entorneos individuales y por equipos.		77
----------------------------------------------------------------------------------	--	----

El presente **Sistema de Handicap de la Asociación Uruguaya de Golf** es el único reconocido por la misma y deberá ser aplicado obligatoriamente por todas sus Entidades Afiliadas para el otorgamiento y cómputo de los handicaps centrales.

(Nota: El término "Club" utilizado en este Sistema, debe entenderse como sinónimo de toda Entidad Afiliada a la Asociación Uruguaya de Golf.)

PARTE I: PROPÓSITOS Y DEFINICIONES

SECCION 1 - Propósitos

1. El Sistema de Handicap "AUG"

El otorgamiento de un handicap correcto es el que permite nivelar golfistas de diferentes habilidades para competir en forma equitativa. Hay dos requisitos indispensables para fundamentar un sistema nacional de handicap:

- a) Debe ser lo suficientemente simple como para ser aplicado por igual por todos los Clubes, sean pequeños o grandes.
- b) Debe ser completo, a fin de producir un handicap justo y uniforme en todo el país.

La Asociación Uruguaya de Golf presenta este Sistema -que se basa en los 8 mejores scores de las últimas 16 vueltas computables- en la convicción de que, fielmente aplicado, brindará handicaps equitativos con prescindencia del lugar donde viven y juegan los golfistas. El Sistema se sustenta en la presunción que todo golfista tratará de lograr el mejor score posible en cada vuelta de

18 hoyos que juegue y que siempre presentará su tarjeta de score.

2.- Requisitos

El handicap será administrado centralmente por la AUG en base a la información permanente que recibirá de sus Clubes. La AUG supervisará directamente, todo lo relativo al cumplimiento de estos requisitos. Cualquier handicap así computado tendrá validez oficial en todo el territorio nacional y cuando se compita en el extranjero podrá presentarse un certificado oficial a los efectos de su eventual reconocimiento por las autoridades locales. El certificado será emitido por la AUG a pedido del Club, en el que constará el handicap central vigente del jugador.

(*) Nota: La AUG se compromete a emitir a pedido del Club, un certificado oficial en el que constará el handicap central vigente del jugador.

3. Propósitos

Los propósitos del Sistema son los siguientes:

- a) Proveer handicaps justos para todos los golfistas,
- b) Reflejar la capacidad propia de los jugadores así como la tendencia de sus últimos scores.
- c) Ajustar periódicamente su handicap, de acuerdo a como varía su juego.
- d) No tomar en cuenta los scores altos excepcionales, que guardan muy poca relación con la capacidad normal del jugador.
- e) Hacer que resulte difícil que el jugador obtenga un aumento injusto de su handicap en los períodos de revisión.
- f) Hacer que el handicap sea continuo de un año a otro, sin

necesidad de ajustes periódicos.

- g) Establecer handicaps que sean aplicables para todo tipo de juego, ya sean torneos o partidos amistosos.
- h) Permitir que las Comisiones de Handicap de los Clubes puedan controlar e intervenir en el handicap de los jugadores cuando lo consideren necesario para el cumplimiento de estos principios.

SECCION 2 - Definiciones

1. Asientos Preferidos, Lie Mejorado y Reglas de Invierno

Asientos Preferidos, Lie Mejorado y Reglas de Invierno son procedimientos que permiten mejorar el asiento de la pelota sin penalidad, por medio de Reglas Locales especialmente dictadas.

2. Calificación de la Cancha

a) **Calificación de la Cancha** es una valuación de la dificultad de juego de una cancha comparada con otras canchas calificadas. Está expresada en golpes, y se basa en su longitud y en la valuación de otros factores. (Ver "Reglamento de Calificación de Canchas")

b) **Calificación por Longitud** es la valuación de la dificultad de juego de una cancha basada únicamente en su longitud. Se determina aplicando las Fórmulas de Calificación por Longitud (FCL), (Ver "Reglamento de Calificación de Canchas").

3. Calificación, Factores de

Factores de Calificación son condiciones de la cancha que influyen en su calificación.

4. Calificación, Marcador de

Un **Marcador de Calificación** es un indicador permanente del punto de partida ubicado al borde del Sitio de Salida desde donde cada hoyo fue medido y calificado.

5. Club de Opción

El **Club de Opción** es el Club al cual el jugador está asociado y

que ha elegido a los fines de la aplicación del Sistema de Handicap. A través de este Club el jugador recibirá su credencial oficial y las novedades en los movimientos de su handicap.

Para la correcta aplicación del Sistema de Handicap, el Club de Opción debería ser aquél donde el jugador desarrolla habitualmente su principal actividad golfística.

6. Club de Temporada

El **Club de Temporada** es el Club del cual el jugador también es socio pero al que concurre solo en ciertas épocas del año.

7. Comisión de Handicap

La **Comisión de Handicap** es la Comisión de un Club designada para controlar la aplicación del Sistema de Handicap AUG.

8. Diferencial de Handicap

Diferencial de handicap es la diferencia entre el "score gross" del jugador y la "calificación de la cancha" en la cual se obtuvo tal score.

9. Handicap

- a) Un **handicap** es el número de golpes que un jugador "recibe" para ajustar su destreza al nivel de un golfista scratch (ó handicap "0").
- b) Un **handicap plus** es el número de golpes que un jugador "concede" para ajustar su destreza al nivel de un golfista scratch.

10. Handicap Inicial

Un **Handicap Inicial** es el que se le otorga por primera vez al jugador que se inicia en el juego hasta que registre los primeros 16

diferenciales. También se llama así al que se le otorga al jugador por decisión de la Comisión de Handicap del Club de Opción al reanudar su actividad golfística, luego de haberla interrumpido efectivamente por un período prolongado.

11. Handicap por Impresión

Un **Handicap por Impresión** es el que determina la Comisión de Handicap del Club tomando en consideración los criterios previstos en el presente Sistema de Handicap. Una vez notificado el jugador de la modificación operada en su handicap, se constituye en su "handicap vigente".

12. Handicap por Reducción Anticipada

Un **Handicap por Reducción Anticipada** es el que determina la Comisión de Handicap del Club procediendo de acuerdo con lo dispuesto en el presente Sistema de Handicap. Una vez notificado el jugador de la modificación operada en su handicap, se constituye en su "handicap vigente".

13. Handicap, Revisión del

La **Revisión del Handicap** es el procedimiento para el cálculo del handicap del jugador en los períodos determinados por la AUG, sin perjuicio de lo que resulta de aplicar lo dispuesto para "handicap por impresión" y "handicap por reducción anticipada".

14. Handicap Vigente

Un **Handicap Vigente** es el que resulta del informe central periódico que brinda la AUG

Excepciones: ver "Handicap por Impresión", "Handicap por Reducción Anticipada" y "Handicap Inicial".

15. Handicap a Utilizar

Un **Handicap a Utilizar** es el handicap determinado en las "condiciones de la competencia", ya sea el que debe tener el competidor para inscribirse en la misma, o para aplicar a su score gross, o para "conceder" o "recibir" golpes en una determinada modalidad de juego.

16. Hoyo con Golpe de Ventaja

Un **Hoyo con Golpe de Ventaja** es aquél en el cual el jugador aplicará la ventaja de un golpe a su "score gross". Puede darse el caso de que esta ventaja sea de dos golpes.

El orden en que se distribuyen los golpes de ventaja en los hoyos de cada cancha deben figurar en la tarjeta de score.

17. Par

Par es el score que se supone que un golfista experto realizaría en un determinado hoyo. Par significa jugar un hoyo sin errores y sin golpes de suerte, bajo condiciones climáticas comunes y considerando dos golpes en el putting green.

Las distancias de cada hoyo (que preferiblemente deberían ser indicadas en yardas) se detallan más abajo y como orientación para la determinación del Par. No deben aplicarse arbitrariamente: deberá tenerse en cuenta la configuración del terreno, las condiciones difíciles o extrañas del diseño del hoyo, la severidad de los hazards y otros factores de calificación.

Cada hoyo deberá medirse horizontalmente desde el punto que corresponda en los Sitios de Salida a usarse hasta el centro del green, siguiendo la línea de juego planificada al diseñar el hoyo. En un hoyo con trazado de dogleg, tal línea, respetando el codo, deberá centrarse en el fairway.

Par	Caballeros		Damas	
	Metros	Yardas	Metros	Yardas
3	hasta 229	hasta 250	192	210
4	230/430	251/470	193/366	211/400
5	431 y más	471 y más	367/526	401/575
6	---	---	527 y más	576 y más

18. Período de Inactividad de la Cancha

Período de Inactividad de la Cancha ocurre cuando se dan determinadas circunstancias materiales desfavorables al normal desarrollo del juego y se decide que los scores de los jugadores que en ella compiten no se considerarán como scores aceptables a los fines del handicap.

19. Score Aceptable

Un **Score Aceptable** es un score gross que cumple con los requisitos indicados en la Sección 3 del presente Sistema de Handicap.

20. Score Gross

El **Score Gross** es el número real de golpes ejecutados por el jugador, prescindiendo de su handicap.

21. Score Neto

El **Score Neto** es el score del jugador después de haber ajustado su score gross mediante la aplicación del handicap.

22. **Score Penalizante**

El **Score Penalizante** es un score que la Comisión de Handicap puede aplicar al jugador que no cumple con la obligación de entregar su tarjeta de score o que de cualquier otra forma viola el espíritu del sistema de handicap.

El score penalizante puede ser tanto alto como bajo según las conclusiones a que se arribe luego de analizar la conducta evasiva del jugador.

PARTE II: DETERMINACIÓN DEL HANDICAP

SECCION 3 - Elementos del Sistema

1. El handicap se basa en:

Un registro completo y exacto de los scores obtenidos por todos los jugadores con matrícula central vigente.

Adecuadas calificaciones de las canchas. (Ver "Reglamento del Sistema de Calificación de Canchas").

Una correcta aplicación de las fórmulas de cálculo del handicap.

Una Comisión de Handicap que controle el cumplimiento del Sistema (ver Sección 10 del presente).

2. Scores Aceptables - Reglas de Golf

Únicamente serán válidos para el handicap los scores obtenidos en competencias individuales en el "Juego por golpes", de vueltas de 18 hoyos o de dos vueltas consecutivas de 9 hoyos jugadas según las Reglas de Golf.

Siempre que el juego se ajuste a las Reglas de Golf, se considerarán también válidos los scores obtenidos en estas competencias:

a. la primera vuelta completa de una competencia "Choice score".(Ver más adelante algunas recomendaciones sobre esta modalidad).

b.el score individual obtenido en una competencia "aggregate" en las que los compañeros no pueden darse "consejo" (Regla de Golf 8).

Igual validez podrán tener los scores completos que fueran descalificados por las siguientes causas y en estos casos los scores gross podrán ser informados a los efectos del handicap:

a. jugar con un handicap mayor al que tenía derecho según las condiciones de la competencia;

b. infracciones formales a las Reglas de Golf, como ser la omisión de algunas firmas en la tarjeta de anotación de score; su presentación tardía; haber registrado en algún hoyo un score menor al realmente empleado; haber omitido anotar una penalidad incurrida o haberla anotado incorrectamente, etc.. Cuando corresponda informarlo el score aceptable será aquel ajustado a las Reglas de Golf.

3. Scores incompletos

La Comisión de Handicap del Club deberá tomar en cuenta, como factor de apreciación del juego de los jugadores, las tarjetas sin score completo (para "Handicap por Impresión", o "Score Penalizante" ver sección 5 del presente Sistema de Handicap).

4. Scores obtenidos en el extranjero.

Los scores logrados en el extranjero deberán computarse siempre que se trate de competencias encuadradas en el Art. 2 de la Sección 3 del presente Sistema de Handicap, debiendo el jugador informar por nota firmada a su Club de Opción el que, a su vez, informará a la AUG. utilizando los procedimientos vigentes.

5. Scores No Aceptables

No serán aceptables a efectos del handicap y no deben ser incluidos en la información para la AUG los scores logrados en competencias disputadas según estas condiciones:

a. cuando en una competencia se ha limitado el uso de ciertos tipos de palos o se ha reducido su número.

b. cuando se logran en una cancha donde rige un período de inactividad según la Definición 18 de la Sección 2 del presente Sistema de Handicap.

6. Diferenciales de Handicap

Diferencial de Handicap es la diferencia entre el score "gross" realizado por el jugador y la calificación de la cancha en la cual se obtuvo tal score.

a) Diferencial positivo

Cuando el score es más alto que la Calificación de la Cancha, el diferencial es una cifra positiva, por ej.:

Score		95
Calificación de la cancha	<u>72</u>	
Diferencial de handicap		23

b) Diferencial negativo

Cuando el score es más bajo que la Calificación de la Cancha, el diferencial es una cifra negativa, por ej.:

Score		69
Calificación de la cancha	<u>72</u>	
Diferencial de handicap		-3

SECCION 4 - Cálculo del Handicap

1. Características del Sistema

El Sistema lleva un registro continuo de los scores de los jugadores y sus diferenciales ordenados cronológicamente.

El Handicap se determina en base a los diferenciales registrados de cada jugador, de acuerdo a lo siguiente:

Los 8 diferenciales más bajos de los últimos 16.

El Handicap AUG se computa tomando los 8 diferenciales más bajos de los últimos 16 scores del jugador, según se indica en el punto 3 siguiente.

Cuando el jugador no ha llegado a presentar 16 scores, su handicap se determina de acuerdo a lo dispuesto en el punto 4.

2. Handicaps máximos

El handicap máximo para Damas y Caballeros es 36.

3. Obtención del Handicap cuando el jugador tiene registrados 16 o más diferenciales:

- a) Se suman los 8 diferenciales más bajos.
- b) Se aplica ese total a la Tabla de Diferenciales de Handicap.
(página 22).
- c) Se ubica el grupo en el que corresponde ese total (columnas de la izquierda).
- d) El handicap del jugador se encuentra al lado de dicho grupo, en la columna de la derecha.

4. Cuando se dispone de menos de 16 diferenciales

a) Menos de 5 diferenciales:

Para obtener handicap, el jugador deberá solicitarlo a la Comisión de Handicap de su Club de Opción, la que le exigirá la presentación de un mínimo de 5 tarjetas con el score completo de 18 hoyos correspondientes a otras tantas vueltas jugadas en alguna de las canchas afiliadas a la A.U.G. y según las condiciones que dicha Comisión establezca (Ver Sección 6 num. 2).

b) De 5 a 15 diferenciales:

Cuando se dispone como mínimo de 5 pero menos de 16 Diferenciales, el handicap se computará según estos procedimientos:

1º Se determina el número de Diferenciales a usarse de la siguiente tabla:

Columna A Diferenciales disponibles	Columna B Diferenciales a usarse
5	el más bajo
6	los 2 más bajos
7	los 3 más bajos
8 ó 9	los 4 más bajos
10 ú 11	los 5 más bajos
12 ó 13	los 6 más bajos
14 ó 15	los 7 más bajos

2º. Se promedian los diferenciales a usar (Columna B). Se multiplica el promedio por 8, redondeando el resultado a un solo decimal tomando las fracciones mayores a 0,05 como 0,1 e ignorando las fracciones menores.

Ejemplos: 58,463 se redondea a 58,5
296,649 se redondea a 296,6

3º. Se aplica el resultado a la Tabla de Diferenciales de Handicap.(página 22).

Se ubica el resultado dentro del grupo correspondiente. El handicap del jugador está a la derecha de este grupo, en la columna " Handicap".

Ejemplo: Suponiendo que se dispone de 9 diferenciales (Columna A):

Total de los 4 diferenciales más bajos 73
Promedio (73 dividido por 4) 18,25
Multiplique ese promedio por 8 (18,25x8=).. 146
146 aplicado a la Tabla, da un handicap de 16

4º. Límite máximo del Handicap Inicial:

Si del cálculo resulta un handicap:

a. Menor o igual a 25 para Caballeros y 30 para Damas: si el handicap obtenido de la Tabla fuera menor o igual de 25 o 30 respectivamente, se le otorgará al jugador/ra el handicap resultante.

b. 25 o mayor para Caballeros y 30 o más para Damas: Si el handicap obtenido resultara mayor de 25 para Caballeros o de 30 o más para Damas, se otorgará un handicap máximo de 25 o 30, respectivamente.

5º. Incorporación de nuevos diferenciales hasta completar 16
En cada período de revisión, el handicap del jugador podrá ser modificado por una nueva aplicación de los cálculos arriba explicados.

c) 16 o más diferenciales:

Cuando el jugador haya reunido 16 diferenciales su handicap pasará a ser calificado como "handicap inicial a handicap vigente" y en este momento, si correspondiera, se le ajustará sin límite alguno de golpes tanto para su aumento como para su reducción.

En el caso que un jugador en un mismo período de revisión complete los primeros 16 diferenciales y simultáneamente exceda tal cantidad, su handicap se calculará:

a) primer cálculo en base a los primeros 16 diferenciales registrados

b) segundo cálculo considerando los últimos 16 diferenciales.

Si el handicap resultante del segundo cálculo es menor o igual al del primero, el handicap vigente será el obtenido en el segundo cálculo.

Si el handicap resultante del segundo cálculo es mayor al del primero el handicap vigente será el correspondiente al primer cálculo incrementado en un golpe.

TABLA DE DIFERENCIALES

Total de los 8 Diferenciales más bajos		Handicap	Suma de los 8 Diferenciales más bajos		Handicap
Desde	Hasta		Desde	Hasta	
<-23,6	-23,6	+3	155,3	164,6	17
-23,5	-14,1	+2	164,7	174,0	18
-14,0	-4,7	+1	174,1	183,4	19
-4,6	4,6	0	183,5	192,8	20
4,7	14,0	1	192,9	202,3	21
14,1	23,4	2	202,4	211,7	22
23,5	32,8	3	211,8	221,1	23
32,9	42,3	4	221,2	230,5	24
42,4	51,7	5	230,6	239,9	25
51,8	61,1	6	240,0	249,3	26
61,2	70,5	7	249,4	258,7	27
70,6	79,9	8	258,8	268,1	28
80,0	89,3	9	268,2	277,6	29
89,4	98,7	10	277,7	287,0	30
98,8	108,1	11	287,1	296,4	31
108,2	117,6	12	296,5	305,8	32
117,7	127,0	13	305,9	315,2	33
127,1	136,4	14	315,3	324,6	34
136,5	145,8	15	324,7	334,0	35
145,9	155,2	16	334,1	>334,1	36

SECCION 5 - Mantenimiento del Handicap

1. Frecuencia de la Revisión.

Para que sean equitativos, los handicaps deben mantenerse actualizados. Para ello el proceso de revisión es mensual.

Únicamente podrán modificarse los handicaps de aquellos jugadores que hubieran incorporado nuevos scores con posterioridad a la última revisión.

La AUG fijará las fechas en que los Clubes deberán remitirle mensualmente la información de los scores computables y también determinará la fecha de vigencia de los handicaps modificados.

Se exigirá a los jugadores la presentación de un mínimo de 2 tarjetas por semestre. Para estos casos se tomará en cuenta aquellos jugadores que probadamente no jueguen habitualmente. El no cumplimiento de esta obligación facultará a las Comisiones de Handicap, si lo estimaren pertinente, a la aplicación de un Score Penalizante

2. Aumento de Handicap

Los aumentos de handicaps tendrán las siguientes limitaciones:

- a) no se aumentará el handicap más de seis (6) veces por año calendario, y;
- b) cada aumento no será de más de un (1) golpe por cada proceso de revisión.

Excepciones:

- a) Si un jugador abandona la práctica del juego por un período no mayor de cinco (5) años contados desde la fecha de su

último registro central, cuando reanude la actividad continuará usando su último handicap vigente.

- b) Si un jugador ha dejado de jugar más de cinco (5) años contados desde la fecha de su último registro central, cuando reanude su actividad, la Comisión de Handicap deberá resolver de acuerdo las siguientes alternativas:
 - i) mantener su último handicap vigente, o
 - ii) ser tratado como "Handicap Inicial" (ver art. 2, Sección 4)

La Comisión de Handicap hará conocer en forma fehaciente al jugador el criterio aplicado.

NOTA: La Comisión de Handicap deberá tener la certeza de que la interrupción de la práctica del juego se debe efectivamente a una inactividad auténtica del jugador. La mera suposición de inactividad por la observación de falta de scores computables para handicap no es suficiente. Un jugador puede estar en actividad sin intervenir en torneos cuyos scores son válidos para el handicap, o jugar en canchas en el extranjero sin declarar sus scores, u otras situaciones similares.

- c) La Comisión de Handicap podrá tener en cuenta casos de imposibilidad física temporaria o permanente de un jugador para decir aumentos de su handicap (ver "Handicap por impresión").

5. Reducción Normal del Handicap

Si de la revisión mensual resulta una reducción del handicap, cualquiera sea el número de golpes, el mismo entrará en vigencia en la fecha determinada por la AUG.

6. Método de Modificación Administrativa del Handicap

La Comisión de Handicap del Club de Opción del jugador, o del Club de Temporada, es la única que tiene facultades para reducir el handicap del jugador aplicando cualesquiera de los métodos previstos en los artículos que siguen. Esta facultad debe ser ejercida con criterio restrictivo, en general y para casos de excepción.

I.- Método de Reducción por Cálculo Anticipado del Handicap

Para la reducción del handicap por este método se deberán observar los siguientes procedimientos:

- a) considerar los 16 diferenciales registrados del jugador;
- b) incorporar los diferenciales obtenidos con posterioridad a los últimos registrados;
- c) de los nuevos últimos 16 diferenciales elegir los 8 mejores y calcular el handicap "anticipando" así el resultado del proceso mensual a realizarse en la AUG.

Se recomienda que, previamente a proceder por este método, se consulte al jugador para el caso de que éste pudiera haber obtenido diferenciales en competencias celebradas en otras canchas y que estuvieran pendientes de ingreso a sus registros centrales.

El resultado de la reducción del handicap por este procedimiento será considerado como "handicap vigente del jugador" una vez que sea publicado y notificado en forma fehaciente al jugador. Tendrá carácter temporario hasta tanto entre en vigencia el informe del proceso mensual de la AUG que será el que definitivamente indicará su "handicap vigente".

En los registros centrales serán tomados para el cálculo los diferenciales de los scores informados, por lo que el Club que decidió la reducción anticipada del handicap de un jugador deberá

asegurarse que los scores que fueron considerados para tal procedimiento sean puntualmente informados a la AUG.

II.- Método de Reducción del Handicap por "Impresión"

Este método debería ser de aplicación únicamente en las siguientes circunstancias:

- a) Cuando un jugador joven o principiante mejora su juego con tal rapidez que los métodos vigentes no permiten adjudicar un handicap equitativo.
- b) Cuando un jugador se destaca en forma reiterada en competencias four-ball o match play y habitualmente no participa en competencias computables para handicap.
- c) Cuando un jugador en competencias juego por golpes, contra par o stableford presenta scores excesivamente altos en uno o dos hoyos.
- d) Ante la presentación incompleta de tarjetas de torneos "juego por golpes", con bajos scores en los hoyos que se completaron.
- e) Cuando un jugador observa una actividad competitiva regular en torneos no computables a los fines del handicap y en cambio no participa reiteradamente en torneos "individual Juego por golpes".

La reducción del handicap por aplicación de este método tendrá carácter definitivo y a los registros centrales del jugador se le incorporarán 16 diferencias ideales calculados conforme al nuevo handicap adjudicado al jugador.

Tal reducción no deberá exceder la cantidad de golpes prevista en la siguiente tabla de acuerdo con la categoría en que estaba el jugador antes de aplicar la reducción:

CATEGORÍA CABALLEROS	REDUCCIÓN MÁXIMA
1ra. (hcp hasta 3 incluido)	No hay reducción
2da. (hcp 4 a 9 incluido)	hasta 1 golpes
3ra. (hcp 10 a 15 incluido)	hasta 2 golpes
4ta. (hcp 16 a 24 incluido)	hasta 4 golpes
5ta. (hcp 25 a 36 incluido)	hasta 6 golpes
CATEGORÍA DAMAS	REDUCCIÓN MÁXIMA
1ra. (hcp hasta 5 incluido)	No hay reducción
2da. (hcp 6 a 15 incluido)	hasta 1 golpes
3ra. (hcp 16 a 25 incluido)	hasta 2 golpes
4ta. (hcp 26 a 30 incluido)	hasta 4 golpes
5ta. (hcp 31 a 36 incluido)	hasta 6 golpes

Estas limitaciones rigen para cada período de revisión del handicap.

III.- Método de Aumento del Handicap por “Impresión”

Este método será de aplicación cuando un jugador invoca incapacidad física permanente que afecte su nivel normal de juego.

La Comisión de Handicap podrá exigir certificación médica.

El aumento del handicap por aplicación de este método tendrá carácter definitivo y a los registros centrales del jugador se le incorporarán 16 diferencias ideales calculados conforme al nuevo handicap adjudicado al jugador. En este caso no hay límites para fijar el nuevo handicap.

7. Inclusión de un Score Penalizante

Cuando el jugador no entregue todos los scores aceptables o de otra forma no cumpla con los principios y el espíritu del Sistema de

Handicap AUG, la Comisión de Handicap de su Club Opción, en casos excepcionales, podrá incorporar a los registros de ese jugador, uno o varios "scores penalizantes".

La Comisión de Handicap lo determinará según estas dos alternativas posibles:

- a) si puede establecer fehacientemente el o los scores obtenidos por el jugador, ese o esos serán los "scores penalizante":
- b) en caso contrario, en base a otros elementos e indicios razonables que reúna la Comisión decidirá:
 - i) si el o los score eran bajos, incorporarle uno o varios "scores penalizantes" igual al más bajo de los últimos 16 que tuviera registrados;
 - ii) si el o los scores eran inusualmente altos, "scores penalizantes" igual al más alto de los últimos 16 que tuviera registrados.

En todos estos casos, el o los "scores penalizantes" se computarán para el handicap del jugador, debiendo ser informados a la AUG por los procedimientos habituales, y quedarán identificados en sus registros centrales con la letra "P".

8. Suspension Temporal

La AUG estará facultada, a pedido de la Comisión de Handicap de un Club afiliado, a la suspensión temporal del handicap de un jugador/a. Siempre que el mismo/a no tenga un mínimo de 5 tarjetas menores a 120 golpes, o menos, en sus últimos 16 scores. En estos casos, la AUG establecerá el período de la suspensión así como los procedimientos para la rehabilitación de handicap

SECCION 6 - Handicap Inicial

1. Definición

Un **Handicap Inicial** es el que se le otorga por primera vez al jugador que se inicia en el juego y hasta que registre los primeros 16 diferenciales. También se llama así al que se le otorga al jugador por decisión de la Comisión de Handicap del Club de Opción, al reanudar su actividad golfística luego de haberla interrumpido por un período prolongado.

2. Procedimientos para otorgarlo

Para otorgar un Handicap Inicial a un jugador, éste deberá presentar 5 tarjetas completas de vueltas de 18 hoyos jugadas, en alguna de las canchas afiliadas a la A.U.G.

Su marcador deberá ser un jugador con handicap vigente y mayor de edad o la persona que a tal efecto se le designe, la que en todos los casos deberá contar con la previa autorización de la Comisión de Handicap del Club.

La planilla original por la que se informan los primeros 5 scores, deberá ser ratificada por el Capitán a cargo de la actividad deportiva del Club.

Este handicap se obtendrá conforme a lo indicado en la Sección 4, art,4.

3. Facultades de la Comisión de Handicap para otorgar el Handicap Inicial.

Cada Comisión de Handicap está deberá para establecer las siguientes formalidades previas para el otorgamiento de un "Handicap Inicial":

a. que el jugador rinda y apruebe examen teórico sobre el juego del golf, sus Reglas, Etiqueta, etc.

b. que rinda y apruebe examen práctico de su capacidad y nivel de juego;

c. que los diferenciales que surjan de los primeros 5 scores que presenta el jugador, no superen un máximo de 120 golpes.

La decisión que tome el Club haciendo uso de estas facultades, tendrá carácter definitivo e inapelable para el jugador.

PARTE III: ADJUDICACIÓN DEL HANDICAP

SECCION 7 - Handicap a Utilizar

1.Condiciones de la Competencia

La Regla de Golf 33-1 dispone en su parte inicial: "El Comité establecerá las condiciones bajo las cuales una competencia ha de jugarse".

En consecuencia, el handicap a utilizar para intervenir en una competencia deberá ser determinado previamente por el Comité a cargo de la misma para permitir de esa manera que los jugadores cumplan con la Regla de Golf 6-2.

a. General

El handicap a utilizar por un jugador en una competencia que se juega a una o más vueltas, debería ser el vigente al momento de inicio de la misma, a menos que:

b. Exigencia de handicap para inscripción en una competencia

El Comité de la competencia debería establecer en las Condiciones de la misma:

-si para poder inscribirse en una competencia es condición de la misma tener un determinado handicap vigente a la fecha de cierre de las inscripciones.

-si al momento de inicio de la competencia el jugador ha sufrido una reducción de su handicap, si juega con su handicap vigente o con el que estaba vigente al cierre de la inscripción.

-si al momento de inicio de la competencia el jugador ha sufrido un aumento de su handicap y éste excede el límite estipulado, si tiene o no derecho a participar en la misma.

-si habiendo excedido el límite y está autorizado a competir, si se trata de una competencia con handicap, si juega con el nuevo handicap o con el handicap límite estipulado para inscribirse.

-si para participar en la misma serán o no admitidos los "handicap por impresión" o "reducción anticipada".

c. Modificaciones durante el desarrollo de una competencia

También el Comité a cargo de la competencia deberá estipular en las condiciones si el handicap de un jugador se podrá modificar durante su transcurso.

Se recomienda que los competidores usen el mismo handicap durante todo el desarrollo de una competencia.

No obstante ello, si se tratare de una competencia que se desarrollará durante un lapso que abarcará más de período de revisión normal del handicap, el Comité a su cargo podrá establecer que el jugador usará su handicap vigente a la fecha de jugarse cada una de las vueltas estipuladas de tal competencia.

El Comité podrá establecer en cualquier competencia la vigencia inmediata de un handicap decidido "por impresión" o "reducción por cálculo anticipado", aún cuando se trate de vueltas que se jugarán en días consecutivos.

2. Juego por Golpes - Modalidades y Handicap a otorgar.

a. General

En cualquier vuelta de una competencia con handicap, el competidor se asegurará que su handicap correcto está anotado en su tarjeta antes de entregarla al Comité del Torneo. Si el handicap respectivo no está anotado en su tarjeta antes de entregarla, o si el handicap anotado es mayor que aquél al que tiene derecho y ello afecta el número de golpes recibidos, será descalificado de esa vuelta de la competencia con handicap; si así no fuere, el score se tendrá por válido.(Regla de Golf 6-

2.b)

Es responsabilidad del jugador conocer en qué hoyos se dan o reciben golpes de ventaja.

b. Competencias disputadas indistintamente entre Damas y Caballeros

En el caso que se disponga que un torneo lo podrán disputar indistintamente Damas y Caballeros, los golpes de ventaja, según cada modalidad, se adjudicarán en el orden establecido en las respectivas columnas de la tarjeta de score y cada cual jugará desde los Sitios de Salida que le correspondan. Si se fijó un único Sitio de Salida por hoyo, los golpes de ventaja se adjudicarán por la columna de Caballeros de la tarjeta de score.

Ver también Sección 8, Art. 1, inc.d) del presente Sistema

c. Handicap a otorgar

i) Individual

Juego por Golpes Individual (Regla de Golf 3): Se asigna el total de su handicap vigente;

"Contra Par o Bogey y Stableford" (Regla de Golf 32): se asigna el 85% de su handicap vigente; el jugador aplicará la ventaja concedida en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score.

ii) Four-Ball "A la Americana": Ver Regla de Golf 31.

Se asigna a cada integrante del bando el 85% de su handicap vigente. Cada integrante del bando aplicará la respectiva ventaja concedida en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score.

Se pueden disputar según estas modalidades:

- * Mejor pelota del bando;
- * Suma de las dos pelotas del bando.

iii) Four-Ball "Clásico" o "Inglés":
Ver Regla de Golf 31.

Se asigna al bando los 3/8 de la suma de los handicaps vigentes de los compañeros (no podrá haber más de 5 golpes de diferencia entre los handicaps de los compañeros; si así fuera, para esa competencia exclusivamente, al jugador de mayor handicap se le asignará uno que no será mayor de 5 golpes que el de su compañero). El handicap del bando se aplicará al score gross obtenido.

iv). Otras Modalidades de Juego por Golpes.

j) Torneo "Choice score": asígnese el 85% del handicap vigente.

Se puede jugar a 9, 18 o más hoyos. El jugador anotará su mejor score gross logrado en cada hoyo de todas las vueltas estipuladas. Al score gross final elegido, se le deducirá el handicap concedido.

Una variante es disputarlo integrando bandos de dos, tres o más jugadores.

Se trata de una competencia no prevista por las Reglas de Golf, por lo que el Comité a cargo de la misma deberá previamente establecer todas sus condiciones, entre otras: a) si la tarjeta de score deberá ser entregada completa o incompleta; b) si el competidor descalificado en la primera vuelta, queda descalificado para toda la competencia o puede entregar el score que obtenga en las vueltas restantes; c) si para cada

vuelta se exigirá o no las firmas del jugador y marcador; d) si los competidores deben presentarse en el lugar determinado por el Comité para iniciar el juego de la vuelta estipulada o están autorizados para jugar sólo los hoyos que desean mejorar; e) el Comité, entre vueltas, debe tratar que la cancha no cambie sus condiciones de juego. Si eso fuera inevitable, deberá preservar por lo menos que no varíe sustancialmente la longitud de los hoyos, la ubicación de las marcas en los Sitios de Salidas, la colocación de banderas en los greens.

jj) Cuatro Pelotas o "Laguneada".

Se trata de una competencia no prevista por las Reglas de Golf, por lo que el Comité a cargo de la misma deberá previamente establecer todas sus condiciones.

Los bandos se integrarán con no más de cuatro compañeros que integrarán el mismo grupo de salida: se les asignará a cada uno el 85% de sus handicaps vigentes.

Cada integrante del bando aplicará la respectiva ventaja concedida en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score.

Se pueden disputar según estas modalidades:

- * Mejor pelota del bando;
- * Suma de las dos mejores pelotas del bando;
- * Suma de mejor y peor pelota del bando;
- * Suma de las tres mejores o de las cuatro pelotas del bando;

jjj) Foursomes por Golpes
Ver Regla de Golf 29.

* Foursomes: (Se asigna al bando el 50% de la suma del handicap vigente de los compañeros) Los compañeros jugarán alternadamente desde los sitios de salida y alternadamente durante el juego de cada hoyo.

* "Canadian": (Se asigna al bando el 40% de la suma del handicap vigente de los compañeros) Dos jugadores juegan como compañeros. Cada uno jugará su pelota desde los respectivos sitios de salida y antes de ejecutarse el segundo golpe con cualquiera de las pelotas en juego, se elegirá con cual de ellas, jugándola alternadamente, se concluirá el juego de cada hoyo.

* "Chapman": (Se asigna al bando el handicap que resulta de la tabla que figura en el Anexo) Dos jugadores juegan como compañeros. Cada uno jugará desde los respectivos sitios de salida y luego, para ejecutar el segundo golpe, cada uno jugará la pelota de su compañero. Después del segundo golpe, los compañeros elegirán la pelota con la cual, jugándola alternadamente, se concluirá el juego de cada hoyo.

Si la Condición de la competencia Foursomes determina que el bando debe estar formado por una Dama y un Caballero, a la misma se la denomina "Mixed Foursomes"

iv) Score sumado de los compañeros de equipo o Aggregate.

Esta modalidad no está contemplada en las Reglas de Golf. Dos o más jugadores son compañeros de equipo, cada uno juega con su propia pelota y el total sumado de sus scores gross o netos, en cada hoyo o vuelta, será el resultado para el bando.

Cada integrante del equipo jugará con el total de su handicap vigente.

Puede disponerse que los integrantes del equipo formen un mismo o distintos grupos.

Cuando los equipos son de tres o más jugadores, puede disponerse el descarte del peor o peores scores.

Se deberá disponer previamente si los compañeros podrán o no darse "Consejo" (Regla de Golf 8).

3. Match Play - Modalidades y Handicap a otorgar.

a. General

Antes de comenzar un match con handicap, los jugadores deberían informarse mutuamente sus respectivos handicaps. Si un jugador comienza el match habiendo declarado un handicap mayor y con ello afecta el número de golpes concedidos o recibidos, será descalificado. De no ser así, el jugador jugará con el handicap declarado. (Regla de Golf 6-2.a).

Es responsabilidad del jugador conocer en qué hoyos se dan o reciben golpes de ventaja.

Si un match con handicap termina empatado, el Comité debería extender la vuelta estipulada en tantos hoyos como sean necesarios para que el match tenga un ganador (Regla de Golf 2-3). El desempate deberá comenzar desde el hoyo donde se inició el match y los golpes de ventaja deberían volver a otorgarse en el mismo orden como en la vuelta estipulada.

b. Aplicación de los Golpes de Ventaja para match entre Damas y Caballeros.

En el caso en que los bandos puedan constituirse indistintamente por Damas y/o Caballeros, los golpes de ventaja se adjudicarán en el orden establecido en la tarjeta de score de Caballeros y cada cual jugará desde

los Sitios de Salida que le correspondan, si es que no se fijó un único Sitio de Salida por hoyo.

Ver también Sección 8, Art. 1, inc.d) del presente Sistema.

c. Handicap a otorgar:

i) Individual

Ver Regla de Golf 2.

El jugador de más bajo handicap reducirá su handicap a "0" y concederá a su contrario el 85% de la diferencia de handicaps resultante, debiendo aplicar esa ventaja en el orden establecido en la tarjeta de score.

ii) Four-Ball "Clásico ó "Inglés":

Ver Regla de Golf 30.

Se asigna al bando los 3/8 de la suma de los handicaps vigentes de los compañeros (no podrá haber más de 5 golpes de diferencia entre los handicaps de los compañeros; si así fuera, para esa competencia exclusivamente, al jugador de mayor handicap se le asignará uno que no será mayor de 5 golpes que el de su compañero). El bando de más bajo handicap reducirá su handicap a "0" y concederá al bando contrario el 85% de la diferencia de handicaps resultante.

iii) Four-Ball "A la Americana".

Ver Regla de Golf 30.

Se pueden disputar según estas modalidades:

* Mejor pelota del bando;

* Suma de las dos mejores pelotas del bando;

* Suma de mejor y peor pelota del bando;

El handicap del jugador con más bajo handicap será restado al handicap de los otros jugadores del match; el jugador con más bajo handicap jugará como "scratch" y se le asignará a cada uno de los otros jugadores el 85% de la diferencia de handicap resultante. Los jugadores aplicarán las respectivas ventajas concedidas en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score.

iv) Otras modalidades de match play:

j) "Foursomes"
Ver Regla de Golf 29.

Se pueden disputar según estas modalidades:

* Foursome: Dos jugadores juegan como compañeros. Se calcula como handicap de cada bando el 50% de la suma de los handicaps vigentes de los compañeros; el bando con menor handicap jugará como "scratch" y el bando contrario con el 85% de la diferencia de los handicaps de ambos bandos. El bando que recibe ventaja la aplicará en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score. Los compañeros jugarán alternadamente desde los Sitios de Salida y alternadamente durante el juego de cada hoyo.

* "Canadian": Dos jugadores juegan como compañeros. Se calcula como handicap de cada bando el 40% de la suma de los handicaps vigentes de los compañeros; el bando con menor handicap jugará como "Scratch" y el bando contrario con el 85% de la diferencia de los handicaps de ambos bandos. El bando que recibe ventaja la aplicará en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score. Los compañeros jugarán desde los respectivos Sitios de Salida y antes de ejecutarse el segundo golpe con cualquiera de las pelotas en juego, se elegirá con cuál de ellas, jugándola alternadamente, se concluirá el juego de cada hoyo.

* "Chapman": Dos jugadores juegan como compañeros. Se asigna al bando el handicap que resulta de la tabla que figura en el Anexo 1: el bando con menor handicap jugará como "scratch" y el bando contrario con el 85% de la diferencia de los handicaps de ambos bandos. El bando que recibe ventaja la aplicará en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score. Cada jugador indicará su juego desde su respectivo Sitio de Salida y luego para ejecutar el segundo golpe, cada uno jugará la pelota de su compañero. Después de segundo golpe, los compañeros elegirán la pelota con la cual, jugándola alternadamente, se concluirá el juego de cada hoyo.

jj) "Mixed Foursomes":

Se podrán utilizar cualesquiera de las modalidades precedentes.

Se asigna a los bandos el handicap según lo previsto precedentemente.

El bando de más bajo handicap reducirá su handicap a "0" y concederá al bando contrario el 85% de la diferencia de handicaps resultante. El bando que recibe ventaja la aplicará en los hoyos según el orden establecido en la tarjeta de score, y cada competidor jugará en cada hoyo desde los Sitios de Salida que le correspondan, si es que no se fijó un único Sitio de Salida por hoyo.

4. Adjudicación de golpes de ventaja

Un jugador ó bando que recibe golpes de ventaja los tomará en el orden indicado en la tarjeta de score, salvo cuando más abajo se indique de otra forma.

a. Handicap "Plus"

Un jugador o un bando con handicap "plus", lo agregará a su score

gross en el juego por golpes sea individual, fourball o foursome por golpes.

En concursos "Stableford", "Contra Par" ó similares, el jugador ó bando con handicap "plus" aplicará la ventaja que otorga sumando un golpe al score de los hoyos con más alta calificación, comenzando con el que otorga la ventaja "18". Luego con el que otorga la "17", y así sucesivamente.

b. Fracciones de "medio" (0,50) y más

Para los cálculos señalados, las fracciones de "medio" (0,50) o más, se contarán como un golpe completo. Una fracción menor a 0,50 no se tomará en cuenta.

c. Los handicaps se aplican para vueltas de 18 hoyos.

Los handicaps son para una vuelta estipulada de 18 hoyos. Cada una de las asignaciones que se detallan más abajo, se aplican como una unidad para cada vuelta de 18 hoyos, aún cuando la competencia pueda constar de más de una vuelta.

d. Competencias indistintas para Damas y/o Caballeros

Cuando en un misma competencia compiten indistintamente Damas y/o Caballeros, - ya sea en forma individual o bandos constituidos por Damas y Caballeros-, y jueguen desde los mismos o distintos Sitios de Salida, corresponderá un ajuste del handicap para esa competencia según se dispone a continuación:

i) Distintos sitios de salida: Damas y Caballeros.

Los distintos Sitios de Salida generalmente tienen calificaciones de Cancha AUG distintas. Dado que las Calificaciones de Cancha reflejan el probable score de los jugadores scratch, las canchas con Calificaciones AUG más altas son más difíciles, con lo que el jugador que está jugando desde los Sitios de Salida con mayores calificaciones recibirá golpes adicionales igual a la diferencia entre

ambas Calificaciones, con 0,5 o más redondeado hacia arriba.

Ejemplo: Si algunas Damas juegan desde los Sitios de Salidas de adelante desde los cuales la Calificación para Damas es de 73,5 y compiten contra Caballeros que juegan desde los Sitios de Salidas intermedios cuya Calificación es de 70,9, las Damas han de agregar tres golpes a su handicap para esa competencia ($73,5 - 70,9 = 2,6$ redondeando a 3 golpes).

II) Mismos Sitios de Salida: Damas y Caballeros

Damas y Caballeros jugando desde los mismos Sitios de Salida tendrán distintas calificaciones.

Si la Calificación de las Damas es superior, éstas recibirán golpes adicionales iguales a la diferencia entre las respectivas Calificaciones , con 0, 5 o más redondeados hacia arriba.

Ejemplo: Si las Damas juegan desde los Sitios de Salida intermedios desde donde la Calificación de las Damas es de 77,3 y compiten contra Caballeros que juegan desde los mismos Sitios de Salida cuya Calificación es de 70,9, Las Damas agregarán seis golpes a su handicap para esa competencia ($77,3 - 70,9 = 6,4$ redondeando a 6 golpes).

SECCION 8 - Adjudicación de golpes de Ventaja

1 Adjudicación de Golpes de Ventaja - Criterios

Existen sustanciales diferencias entre una competencia en la que los jugadores compiten contra el "par" de la cancha (ej. "Contra Par", "Stableford", "Choice Score", "Fourball a la Americana") con los "match play" propiamente dichos, es decir cuando los jugadores se confrontan como contrarios directos, sea en forma individual o de bandos.

Cuando el jugador debe aplicar la ventaja recibida, el criterio a adoptar dependerá de la modalidad de cada competencia. De allí que se aconseja, para evitar situaciones inequitativas derivadas de la amplia gama de handicaps de los competidores, que las Comisiones confeccionen para sus tarjetas de anotación de scores dos columnas de "golpes de ventaja", una para el Juego por Golpes y otra para las competencias Match Play, de acuerdo a lo que seguidamente se desarrolla en esta Sección.

a) Discreción de la Comisión de Handicap

El siguiente procedimiento es el más recomendable para establecer la adjudicación de golpes de ventaja. El procedimiento no es obligatorio porque ejerce un mínimo efecto sobre los handicaps. El buen criterio es de gran importancia dado que no hay fórmula alguna que comprenda todas las modalidades de juego en todas las canchas.

El Comité de Handicap debe revisar la cancha hoyo por hoyo,

teniendo en cuenta que el principio fundamental es igualar la capacidad de golfistas con distintos handicap. La adjudicación de golpes de ventaja en cada hoyo será distinta para Caballeros y Damas, pues la necesidad de igualación se presentará en hoyos diferentes.

El sentido común dictará en qué medida habrán de seguirse las siguientes recomendaciones: un golpe de ventaja debe ser considerado un "igualador" para el juego y debería estar disponible en un hoyo donde más lo necesitará el jugador de más alto handicap para empatar el hoyo, ya sea en competencias match play individuales o four-ball match play.

La dificultad de lograr un par en un hoyo no constituye un efectivo indicador de la necesidad de otorgar un golpe.

Al adjudicar el orden de los golpes de ventaja para los 18 hoyos de una cancha, se deberá considerar la probabilidad de que tales golpes sean igualadores, más bien que ganadores. Para lograr dicho objetivo, se recomienda la siguiente orientación.

b) Base de la Adjudicación

Adjudique los golpes de ventaja basándose en el juego de la cancha desde las marcas de los Sitios de Salidas usadas más a menudo por la mayoría de los socios.

Adjudique el primer golpe al hoyo de los primeros nueve en el que el jugador de handicap más alto necesita un golpe como igualador; el segundo golpe en los segundos nueve donde tal jugador también necesita un golpe igualador.

Alterne de esta manera para definir los 18 hoyos.

Generalmente, cuanto más largo es el hoyo tanto más necesitará el jugador de alto handicap recibir un golpe de ventaja para lograr igualarlo

c) **Distribución de Golpes de Ventaja para competencias Match Play**

(i) **Golpes de ventaja pares e impares**

Se recomienda que los golpes de ventaja impares sean adjudicados a los hoyos de los primeros nueve y los golpes de ventaja pares a los hoyos de los segundos nueve.

Este formato iguala, lo mejor posible, la distribución de golpes de handicap en los 18 hoyos y hace que los matches sean más equitativos. En un caso en que los segundos nueve hoyos son muchos más difíciles que los primeros, se deberá considerar como solución excepcional la adjudicación de los golpes de ventaja impares a los segundos nueve hoyos.

(ii) **Importancia de los primeros golpes de ventaja**

El primer golpe de ventaja debe ser adjudicado para que este golpe sea más útil en un match entre jugadores de capacidad similar, tales como el match entre jugadores con handicaps de 0 y 1, 10 y 11, 29 y 30. En tales matches, el primer golpe de ventaja tendrá la mayor importancia como igualador para quien lo reciba. Al adjudicar el segundo golpe, para un match entre jugadores con una mayor diferencia, considerándose tales como aquéllos con handicaps de cancha 0 y 2, 10 y 12 o 29 y 31, etc.

Deberá continuarse con este procedimiento hasta que se hayan adjudicado los primeros seis golpes de ventaja.

Sin desviarse mayormente de los principios enunciados, deberá evitarse el adjudicar golpes de ventaja bajos a hoyos cerca del final de los nueve hoyos, para que los jugadores que lo reciben tengan la oportunidad de aprovecharlos antes que los match de 9 ó 18 hoyos se hayan decidido. Tampoco deben ser adjudicados

golpes de ventajas bajos al primer y segundo hoyo de una cancha, porque no sería equitativo en el caso de tener que jugarse un desempate hoyo por hoyo.

d) Distribución de Golpes de Ventaja para el Juego por Golpes

En las competencias en que se juega contra el par de la cancha, tales como Stableford, Choice Score, Four-ball a la Americana, sería recomendable confeccionar una tabla distinta de adjudicación de golpes de ventajas basada en las dificultades relativas de los hoyos.

2. Adjudicación Basada en Scores

A continuación se presenta un procedimiento matemático para adjudicar golpes de ventaja basado en el principio que un golpe debe ser un igualador cuando un jugador común o de alto handicap juega contra un jugador de bajo handicap.

Este procedimiento debería aplicarse separadamente con los scores de Damas y Caballeros.

- (a) Recolectar unos 200 scores hoyo por hoyo de un grupo de jugadores (Grupo A) con handicaps de cancha que no excedan de 8 para Caballeros y 14 para damas. Un Club que tiene un número limitado de jugadores de bajo handicap debería tomar 200 scores de un 25% de sus socios con los handicaps más bajos.
- (b) Calcular el promedio de los scores de cada hoyo para el Grupo A, y obtener un promedio de los handicaps de los jugadores de este Grupo.
- (c) Recolectar unos 200 scores, hoyo por hoyo, de jugadores con handicaps de medianos a altos (Grupo B). El promedio de handicaps del Grupo B debería ser entre 15 y 20 golpes más alto que el promedio para los

del Grupo A. Es preferible que los handicaps en el Grupo B sean de 20 a 28 para Caballeros y de 26 a 36 para damas.

- (d) Calcular el promedio de los scores de cada hoyo para el Grupo B.
- (e) Determinar la diferencia entre los scores promedios para cada grupo en cada hoyo al restar el score promedio del Grupo A del score promedio del Grupo B.
- (f) Hacer dos listas, una del hoyo 1 al 9 de la cancha (a los que se adjudicarán los golpes de ventaja impares). Y otra del 10 al 18 (los que se adjudicarán los golpes de ventaja pares) Cada una contendrá los correspondientes scores promedios del Grupo A, scores promedios del Grupo B y l diferencia entre esos scores promedio. Ordenar esos dos grupos de mayor a menor según esa diferencia resultante. El hoyo que resulte “uno” será un hoyo de la cancha del 1 al 9 en el que el alto handicap más necesita un golpe de ventaja. El hoyo que resulte “dos” será un hoyo de la cancha del 10 al 18 Continúe así hasta definir los 18 hoyos.

Ejemplo de adjudicación basada en scores

¡Error! Marcado o no definido. Hoyo	Grupo A Score Promedio	Grupo B Score Promedio	Diferencia de Scores	Ranking
1	4.12	5.25	1.13	7
2	4.31	5.72	1.41	3
3	3.35	4.10	0.75	13
4	5.35	7.45	2.10	1

¡Error! Marcad or no definid o.Hoyo	Grupo A Score Promedio	Grupo B Score Promedio	Diferencia de Scores	Ranking
5	4.16	4.90	0.74	15
6	3.90	4.63	0.73	17
7	3.12	4.05	0.93	9
8	5.10	6.32	1.22	5
9	3.95	4.83	0.88	11
10	4.25	6.29	2.04	4
11	4.30	5.75	1.45	8
12	4.10	5.15	1.05	14
13	3.41	4.80	1.39	10
14	4.45	6.83	2.38	2
15	5.21	7.05	1.84	6
16	3.25	4.00	0.75	18
17	4.95	5.75	0.80	16
18	4.28	5.50	1.22	12

3. Canchas de Nueve Hoyos

Estos principios también son de aplicación a una cancha de nueve hoyos jugada dos veces para formar una vuelta estipulada.

4. Canchas de 27 Hoyos

En una cancha de 27 hoyos, habrá que adjudicar los golpes por

separado a cada serie de nueve hoyos.

Cuando se combinan dos series nueve hoyos para una competencia con handicap, las adjudicaciones de los golpes de ventaja impares deben recaer en los hoyos considerados como los primeros nueve y las adjudicaciones de los golpes de ventaja pares deben recaer en los segundos nueve. El ejemplo siguiente muestra la adjudicación de golpes de ventaja para dos series de nueve hoyos combinados para una competencia.

	Primeros nueve									Segundos nueve								
Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Adj.- hcp 9 hoyos	5	4	9	2	8	1	3	7	6	4	9	2	1	3	5	6	8	7
Adj. Hcp 18 hoyos	9	7	17	3	15	1	5	13	11	8	18	4	2	6	10	12	16	14

PARTE IV: RESPONSABILIDADES

SECCION 9 - Responsabilidades del Jugador

1. Obtención del Handicap

Para obtener y mantener un handicap, el interesado debe asociarse a un Club afiliado a la AUG y cumplir los requisitos que tal entidad estipule.

El jugador que sea socio de más de un Club debe elegir uno de ellos como su Club de Opción, que es el Club donde se centraliza la información de su handicap. (ver Sección 1, Definición de Club de Opción)

2. Juego por Golpes - Obligación del Jugador de Entregar la Tarjeta de Score

A fin de otorgar un handicap justo, es necesario contar con la información completa y exacta de la capacidad de los jugadores, la que se mide a través de sus scores. Por ello el jugador debe asegurarse que se registren todos sus scores

En cada competencia que por la modalidad de juego los scores son

computables para handicap, cualquiera fuere el resultado y aún cuando no complete una vuelta estipulada, el jugador deberá entregar a las autoridades a cargo de la competencia la tarjeta de score debidamente firmada por él y su marcador.

Ante el incumplimiento reiterado de esta obligación el jugador podrá ser sancionado por la Comisión de Handicap de su Club de Opción.

- a. apercibimiento.
- b. aplicación de un "score penalizante".
- c. modificación de su handicap "por impresión".
- d. suspensión del handicap (ver sección 10, art. 9.c)

3. Identificación - Declaración de Matrícula y Handicap.

El jugador es el único responsable de:

- a. identificarse fehacientemente a través de la presentación de la credencial de handicap extendida por la AUG, y/o el documento de identidad.
- b. declarar correctamente su número de matrícula AUG y su handicap central vigente.

4. Obligación de informar los scores del exterior

El jugador es responsable de informar a la Comisión de Handicap de su Club de Opción los scores computables para handicap que obtuvo en el exterior, debiendo indicar:

- a. Fecha de la competencia.
- b. Identificación de la cancha jugada.
- c. Score gross de cada 18 hoyos.
- d. Calificación de la cancha.

SECCION 10 - Responsabilidades de la Comisión de Handicap

1. Comisión de Handicap, finalidad, integración

Cada Club debería formar una Comisión de Handicap que sea responsable de la correcta aplicación del Sistema.

Integración de la Comisión de Handicap:

- a. La mayoría de los miembros de la Comisión deberían ser socios del Club. Sus empleados podrían integrarla pero no presidirla.
- b. La posición de Presidente de la Comisión exige dedicación y un buen conocimiento del presente Sistema. Cuanto más información transmita el Presidente a los miembros de la Comisión, tanta más colaboración recibirá.
- c. Excepto que el Club designe otro socio, el Presidente de la Comisión será el Capitán de competencias del Club.

2. Deberes y Responsabilidades

La Comisión de Handicap verificará que todos los scores aceptables sean entregados para el cálculo de los handicaps y que los scores registrados estén disponibles para la consulta de todos los socios.

a. Comunicación a los Socios

Antes del comienzo de la temporada, es aconsejable hacerles llegar a los socios una comunicación para informarles sobre el Sistema de Handicap AUG., enfatizar la importancia de entregar todos los scores aceptables e informar sobre las políticas que seguirá la Comisión.

b. Exhibición de las Calificaciones AUG de la Cancha

Las Calificaciones de cancha AUG desde todos los marcadores en los Sitios de Salida deberían imprimirse en las tarjetas de anotación de scores y además ser exhibidas en un lugar destacado del Club.

c. Comparando Calificaciones de Canchas AUG

La Comisión de Handicap debería comparar sus Calificaciones AUG con las de otras canchas. El Club aceptará y utilizará las Calificaciones AUG que se les ha asignado. No obstante, si tales Calificaciones merecen observaciones, el Club podrá solicitar un análisis de las mismas a la AUG.

d. Examinando Resultados de Competencias

Los resultados de las competencias deberían examinarse. Si los scores netos de algunos jugadores parecen inusuales, la Comisión de Handicap debería tomar las medidas que correspondan según los procedimientos citados en la Sección 5, Arts. 6 y 7 del presente.

e. Manteniendo los Antecedentes de los Jugadores

La Comisión de Handicap es responsable de los antecedentes de los jugadores, los que deberán estar disponibles para todos los socios.

La Comisión de Handicap tiene la responsabilidad de revisar y controlar todos los datos que se reciben de ella y de aplicar todos los procedimientos del Sistema de Handicap AUG. Es preferible que esta tarea siempre la realice un solo miembro de la Comisión.

Todo jugador matriculado debe tener registrado en sus antecedentes centrales todos los scores realizados en los torneos computables, según lo especificado en la Sección 3 de este Sistema, con prescindencia del lugar donde haya jugado.

Además, cualquiera fuere el resultado y aún cuando no complete una vuelta estipulada, deberá devolver a las autoridades del torneo la respectiva tarjeta de score.

La Comisión debe promover un "juego equitativo" asegurando que los jugadores registren todos sus scores, tanto los altos como los bajos. Los registros incompletos tienen por resultado handicaps inexactos.

Llevar un registro de handicap completo redundará en beneficio de todos.

f. Antecedentes de Socios Nuevos y Handicap Inicial

La Comisión de Handicap debería comunicarse rápidamente con los socios nuevos para obtener antecedentes sobre su handicap y decidir con ellos cuál será su Club de Opción si tal socio tiene declarado como tal a otro Club. Así también se ocupará de todos los trámites vinculados a los jugadores con Handicap Inicial, sea en la obtención de sus primeros scores como en el tratamiento y aplicación de los restantes requisitos y formalidades previas que para dicha categoría de handicap hubiera adoptado el Club.

3. Criterios de Programación de las Competencias Computables

Para lograr la aplicación eficiente del presente Sistema y salvo casos excepcionales, los Clubes deberían programar, por mes calendario, no menos de dos vueltas de competencias de la modalidad "individual, juego por golpes".

Las Comisiones de Handicap deberían controlar la participación en las competencias computables para el handicap de los jugadores que en ese Club practican golf en forma habitual.

Podrán aplicar los criterios previstos para el "handicap por impresión" a los jugadores que, en forma reiterada y sin

justificación, omiten participar en este tipo de competencias.

4. Informe de scores

La Comisión de Handicap es responsable de controlar la exactitud de los scores de los jugadores, observando para su remisión los procedimientos y fechas dispuestas por la AUG.

Básicamente se indicará para cada score:

- a) Número de Matrícula del jugador.
- b) Apellido y Nombre del jugador.
- c) Fecha de la competencia.
- d) Identificación de la cancha jugada.
- e) Score gross de cada 18 hoyos.
- f) Calificación de la cancha para cada vuelta.

Los handicaps regirán a partir de la fecha que mensualmente determine la AUG.

5. Prohibición de alterar scores

Al informar a la AUG, el Club no debe alterar ningún score cualquiera fuera la razón que para ello invoque. La alteración de un score será considerado como falta grave por parte del Club y puesto a consideración del Comité Ejecutivo de la AUG.

6. Remisión de la información en tiempo oportuno.

El Club que remita la información de scores luego de vencidos los plazos previstos por la AUG, provocará que en ese período no se procesen los handicaps de los jugadores involucrados, quienes deberán seguir compitiendo con sus handicaps vigentes al de la última información brindada por la AUG.

A su vez, otro Club que organice una competencia podrá decidir si a los jugadores de tal Club se les permitirá o no participar en la misma como consecuencia de la falta de revisión oportuna de sus

handicaps.

7. Publicación de la Información de Handicaps

Los Clubes deben colocar un tablero o pizarra, en lugar destacado, donde los jugadores puedan obtener información sobre los movimientos de su handicap.

En los casos de decidirse modificaciones por vía de "handicap por impresión" o "reducción anticipada" o "inclusión de un score penalizante", debe mediar, además, comunicación fehaciente al jugador.

8. Modificación del handicap de un jugador

La Comisión de Handicap del Club de Opción del jugador o del Club de Temporada, es la única que tiene facultades para modificar el handicap del jugador aplicando cualesquiera de los métodos previstos y descritos en la Sección 5 del presente, que son:

- a. método de Reducción por Cálculo Anticipado del Handicap;
- b. método de Reducción del Handicap por "Impresión";
- c. inclusión de un Score Penalizante.

En todos estos casos se recomienda que esta facultad sea ejercida con criterio restrictivo, para casos de excepción.

9. Penalidad por no declarar los Resultados.

Las Comisiones de Handicap de los Clubes deberían aplicar penalidades a los jugadores que no hacen posible que se registren todos sus scores o que de algún otro modo no respeten el espíritu del Sistema de Handicap.

A tal efecto, se establecen las siguientes penalidades:

- a) Llamado de atención y colocación del nombre del jugador en la pizarra para la primera y segunda faltas;
- b) Aplicación de scores penalizantes, según sean los méritos de cada caso analizado en particular;
- c) Suspensión para intervenir en competencias internas del Club de Opción por el período que en cada caso se determine;
- d) En caso de reincidencia podrán aplicarse sanciones más severas previstas por el Reglamento Interno de la Entidad Afiliada.

Lo precedente no excluye la aplicación de lo previsto en la Sección 5.

10. Período de inactividad

Si la Comisión de Handicap del Club considera que por determinadas circunstancias y durante ciertos períodos en una cancha no podrá ser respetado el espíritu de las Reglas de Golf, los scores obtenidos no se computarán a los efectos del handicap.

Dichos períodos se considerarán "Períodos de Inactividad" y su duración queda librada al criterio de cada Club que deberá informar en forma inmediata a la AUG explicando las causas y el plazo de inactividad.

11. Calificaciones de Canchas en las Tarjetas de Score

Para información de los competidores, la Calificación AUG de la Cancha deberá ser publicada en forma destacada y además deberá estar impresa en la tarjeta de anotación de score.

12. Credencial de Matrícula Central

Las autoridades de las competencias organizadas por los Clubes tienen derecho a exigir a los jugadores la fehaciente acreditación

de sus datos personales y de su número de Matrícula a través de la presentación de:

- a. la credencial de handicap extendida por la AUG, y/o
- b. el documento de identidad.

El jugador será único responsable de la declaración de su número de matrícula central y handicap correcto. Cualquier irregularidad al respecto será comunicada a la AUG.

13. Jugadores del Extranjero.

El jugador radicado en el extranjero y en tránsito por nuestro país, podrá intervenir en torneos aislados con el handicap vigente que tiene adjudicado en su país, el que acreditará con una certificación expedida ya sea por el Club que administra su handicap o por la Entidad Rectora del golf de su país de residencia o, en forma excepcional, por una declaración escrita sobre su "handicap vigente" firmada por el jugador de la cual será responsable.

En caso de que proyecte extender su actividad golfística hasta dos meses ininterrumpidos, dicho jugador deberá entregar a la AUG sus registros originales que con más los scores obtenidos en el país, permitirán un control y un recálculo de su handicap según los criterios previstos en el presente Sistema.

De extender su actividad golfística por más de dos meses ininterrumpidos, deberá obtener handicap nacional a través de un Club de Opción de nuestro país, al que le proporcionará el registro de sus últimos 16 scores junto con las Calificaciones de las canchas donde los obtuvo.

Esta exigencia no se aplicará cuando el jugador se limite a participar en competencias sin handicap, lo que será aceptado siempre y cuando su nivel de juego justifique recurrir a esta solución excepcional.

En casos excepcionales en que debiera intervenir su handicap a pedido de autoridad competente de un Club, tal intervención será analizada y decidida por la Comisión de Reglas y Reglamentos de la AUG.

Nota: Los jugadores provenientes de otros países con Sistema de Handicap Coeficiente Slope, que jueguen temporariamente en nuestro país revalidarán su handicap de acuerdo a la siguiente tabla.

	HANDICAP PLUS	-	SE MANTIENE
	HANDICAP 0 A 5	-	SE MANTIENE
	HANDICAP 6 A 12	-	SE BAJA UN GOLPE
	HANDICAP 13 A 24	-	SE BAJAN DOS
GOLPES	HANDICAP 25 A 36	-	SE BAJAN 3 GOLPES

PARTE V: EMPATES

SECCION 11 - Desempates en Competencias con Handicap

1. El Comité debe Determinar Previamente el Procedimiento

La Regla de Golf 33-6 exige que el Comité de la competencia determinará por anticipado y lo publicará, cómo y cuándo serán decidido un match o una competencia por golpes que finalizaron empatados.

2. Recomendaciones de la AUG

(a) Match Play

Un match que termina empatado debería desempatarse jugando hoyo por hoyo hasta que un bando gane un hoyo. El desempate debería comenzar en el hoyo donde comenzó el match. En un

match con handicap, para disputar el desempate los golpes de ventaja deberían concederse en la misma forma que en la vuelta original.

(b) Juego por Golpes

i) En el caso de un empate en una competencia por golpes scratch, se recomienda un desempate a 18 hoyos. Si ello no fuera posible, se recomienda un desempate hoyo por hoyo, juego por golpes hasta que se produzca una desigualdad.

ii) En el caso de un empate en una competencia por golpes con handicap, se recomienda un desempate a 18 hoyos con handicap. Si fuera necesario disponer un desempate más corto, la proporción de los hoyos a jugarse sobre el total de 18 deberá ser aplicado a los handicaps de los competidores para determinar sus handicaps para el desempate. Si alguno de los handicaps así obtenidos no es una cifra entera, se podrá: a) considerar la aplicación del handicap con fracciones; o b) las fracciones de handicap de una mitad de golpe o más deberían contar como golpe entero y una fracción menor debería omitirse.

Ejemplo: En una competencia por golpes individual, el handicap de cancha de A es 10 y el de B 7. Sería correcto conducir un desempate a nueve hoyos sobre cualquiera de estos criterios: a) 50% de 18 hoyos: A recibiría 5 golpes y B 3,5; o b) A recibiría 5 golpes y B 4.

iii) En una competencia por golpes, ya sea scratch o con handicap, si un desempate en la cancha no es posible, se recomienda el sistema de confrontar tarjetas (desempate automático). Un método aceptable es determinar el ganador sobre la base del mejor score de los últimos nueve hoyos. Si los competidores empatados han hecho el mismo score en los últimos nueve hoyos, determínese el ganador sobre la base de los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18. Si tal método es utilizado en una competencia por golpes con handicap, deberá aplicarse una mitad, un

tercio, un sexto, etc. de los handicaps.

En todos los casos el "último hoyo" es el hoyo 18 de la cancha y no el que hubieran jugado los competidores en el caso de haberse dispuesto iniciar el juego desde distintos Sitios de Salidas.

iv) Si las condiciones de la competencia disponen que los empates serán decididos sobre los últimos nueve, últimos seis, últimos tres y el último hoyo, deberá también disponerse cual será el procedimiento si persiste un empate.

En tal caso se recomienda recurrir al simple sorteo entre los jugadores empatados.

3. Draw para Match Play

Los jugadores a confrontarse en un match deberían determinarse mediante una competencia previa de clasificación. Para el orden de confrontación, se sugiere el uso de la tabla "Draw Numérico"

4. Draw Numérico (Ver Anexo 2)

Con el propósito de determinar lugares en el draw, se recomienda que los empates en los puestos de las competencias clasificatorias, siempre que no sean aquéllos que corresponden al primero ó último lugar, sean decididos por el orden en que se entregaron las tarjetas, es decir, la primer tarjeta entregada recibirá el número más bajo disponible, etc.

Si resulta imposible determinar el orden en que se han entregado las tarjetas, los empates de los puestos intermedios serán determinados, por sorteo o confrontación de tarjetas.

Estas condiciones deberán ser anunciadas previamente a iniciarse la competencia.

PARTE V: PREPARACIÓN DE LA CANCHA

SECCION 12 - Criterios y Recomendaciones

1. Manteniendo Constante la Dificultad de la Cancha

Una cancha es calificada según su efectiva longitud y su dificultad de juego en condiciones normales.

Cuando se prepara una cancha se debe tener en cuenta que tanto la longitud que se ha tenido en cuenta para obtener su calificación como las habituales dificultades de juego, no cambien significativamente. Si la longitud o la dificultad habitual de juego cambian significativamente los handicaps se verán distorsionados.

Una diferencia de 22 yardas para Caballeros y 18 para Damas modifica la Calificación de la Cancha por longitud en un décimo de golpes. La Comisión de Handicap debería solicitar la colaboración de la autoridad a cargo de la cancha para mantener en un nivel constante tanto su longitud como las habituales dificultades de juego para todos los días en que se desarrollen competencias.

2. Compensando la Ubicación de los Sitios de Salida

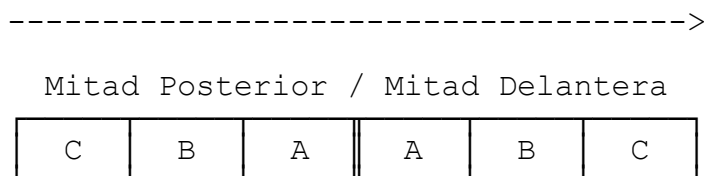
Las marcas de los Sitios de Salidas de los 18 hoyos se deben ubicar de tal manera que la longitud de la cancha sea aproximadamente siempre la misma. Son admisibles algunos desvíos cuando la cancha fue afectada por adversidades climáticas o para atender problemas en el césped.

Debe instalarse un marcador permanente de yardas al costado de cada Sitio de Salida para indicar el punto desde el cual cada hoyo fue medido y esa medida debe ser la que se indique para cada hoyo en la tarjeta de score.

En las Reglas de Golf, el "Sitio de Salida" está definido como un área rectangular del largo de dos palos de fondo, cuyo frente y costados están definidos por los límites externos de dos marcas. Para cumplir con esta Definición, las marcas deben ser colocadas a una distancia mínima de dos palos del fondo utilizable del Sitio de Salida.

La ilustración que sigue, representa el área del Sitio de Salida.

Sentido de juego



Para equilibrar la colocación de las marcas de salida se procede así:

a) Condiciones normales

Colocar las marcas en los hoyos impares en la mitad delantera, en el área A o B o C; y en los hoyos pares en la mitad posterior en las áreas marcadas con esas mismas letras (o agrupar los hoyos en tres grupos de 6 hoyos, correspondiendo cada grupo a una letra A - B - C; colocar entonces en 3 de los hoyos de cada grupo las marcas en la mitad delantera y en los otros 3, en la mitad posterior). Al cambiar las marcas, colóquense en la mitad delantera las que estuvieron colocadas en la mitad posterior y viceversa, respetando las áreas de las letras respectivas. En otras palabras, se deben alternar las mitades y rotar las áreas de las letras al mismo tiempo, excepto cuando se den las condiciones descritas a continuación.

b) Condiciones anormales

Use las áreas posteriores para canchas livianas y las delanteras para las pesadas. Por ejemplo, cuando el suelo está duro y la pelota rueda mucho, coloque todas las marcas de la mitad de-

lantera en A y en la mitad posterior en C. Cuando el suelo está blando y la pelota rueda poco, colóquense las marcas de la mitad delantera en C y en la mitad posterior en A. En casos extremos, para conseguir que el juego se desarrolle en distancias normales, pueden colocarse las marcas de los 18 hoyos en la mitad posterior -o en la mitad delantera- En canchas en que se usa mas de un Sitio de Salida por hoyo, se seguirán las recomendaciones anteriores para cada una de ellos.

3. Ubicación de los Hoyos

Entre todos los factores que se tienen en cuenta para la elección de la ubicación de los hoyos, el más importante es el buen criterio. La elección debe brindar resultados de juego justos.

- (a) Analizar el diseño del hoyo para tener en cuenta como el arquitecto pensó que el hoyo debía jugarse.
- (b) Entre la ubicación del hoyo en el green y el frente y los costados del mismo deberá haber suficiente superficie para poder colocar la pelota con el golpe que se exige. Por ejemplo, si el diseño exige un palo largo para alcanzar el green, la ubicación del hoyo debe ser alejada del frente y de los costados del mismo. Distinto sería si se debe utilizar un palo corto.

En cualquier caso se recomienda que el hoyo esté ubicado por lo menos a cinco pasos de cualquier borde del green. Si hay un bunker cerca del borde, o si hay un declive desde el borde, la distancia debería ser mayor, especialmente si el golpe requerido es mayor que un corto approach.

También debería considerarse el brindar una oportunidad justa para que el jugador se recobre luego de un golpe razonablemente bueno pero que no alcanza el green por poco.

- (c) No deben ubicarse los hoyos sin criterio o en forma notoriamente injusta, como ser el caso de ubicarlo en un marcado declive donde la pelota pueda tomar una mayor velocidad que la que produzca el golpe. Es un buen principio el tratar que las condiciones que rodean a la ubicación de hoyo hagan posible que con un golpe razonablemente bien ejecutado desde la superficie del green, la pelota termine descansando muy cerca del hoyo.
- (d) El área de entre dos y tres pies de radio alrededor del hoyo debería ser lo más plana posible y el grano del césped uniforme. Se debe evitar que en esa área existan tapones de antiguos hoyos que no se han cerrado totalmente.
- (e) Los hoyos deben cortarse lo más cercano a lo vertical.
- (f) Deben equilibrarse todas las elecciones de posiciones, especialmente las ubicaciones a la izquierda, a la derecha, centrales, delanteras y traseras.
Por ejemplo, se debe evitar que la mayoría de las ubicaciones estén a la izquierda de los greens, tales que obliguen a ejecutar con mucha frecuencia golpes con trayectoria curva a la izquierda.
- (g) Una forma de equilibrar las ubicaciones de los hoyos es elegir seis posiciones difíciles, seis que sean moderadas y seis que sean relativamente fáciles.
- (h) Al cortar un hoyo, el encargado de la cancha deberá asegurarse que se respeten las Reglas de Golf, especialmente las medidas del mismo y las condiciones descritas en la Definición de "Hoyo".
- (i) Si se espera una fuerte lluvia, los hoyos deberían ser ubicados donde no se formarán charcos.

4. Preparación de la Cancha

Al determinar la ubicación de los Sitios de Salidas, deberán considerarse tanto la longitud como los distintos obstáculos de cada hoyo para brindar un test justo que refleje correctamente la Calificación dada a la cancha.

Existen múltiples factores en la preparación de una cancha. En general los siguientes criterios ayudan a preparar una cancha justa y consistente para el juego diario.

a. Putting green

La firmeza de los greens debe ser tal que reciban una pelota bien golpeada con un hierro desde el fairway, pero no reciban una pelota mal golpeada o por resultado de un mal golpe de trayectoria muy baja o de un golpe desde el rough.

El putting green de práctica debería ser del mismo carácter y calidad que los greens de la cancha y manejado técnica y agronómicamente de la misma forma.

b. Fairways

Una cancha debe ser preparada para que exija precisión y también distancia. Por ejemplo, un fairway de 27 yardas de ancho es adecuado para un par 4 corto; pero en un par 4 largo el fairway debería ser más ancho para permitir a los jugadores ejecuten sus golpes toda su potencia.

c. Pre Rough

Si la cancha presenta un rough significativamente penalizante por su altura y densidad, es recomendable definir un pre rough a los costados de los fairways como en los alrededores de los greens para evitar que los golpes ligeramente desviados se vean

excesivamente castigados.

d. Rough

La altura que debería tener el rough depende del tipo de pasto y de su densidad y considerando que debe representar un problema para los golpes desviados, pero no tan difícil que obligue a que un jugador cuya pelota descansa en el rough después de haber jugado desde el Sitio de Salida tenga que usar un wedge para jugar a "buena" hacia el fairway.

Se considera que es suficientemente punitivo medio golpe por no acertar el fairway.

e. Bunkers

La arena en los bunker debe tener una profundidad de entre 9 a 14 centímetros, salvo en sus repechos donde deberá ser suficientemente superficial y firme para impedir que una pelota se entierre y posiblemente se pierda.

Cuando se pone arena nueva a los bunkers y no llueve muy fuerte, la arena deberá mojarse artificialmente para que se afirme.

5. Marcando la Cancha

Es indispensable que el Comité se asegure que la cancha ha sido correcta y completamente definida y marcada antes de cada competencia. En una cancha sin marcar será más complejo aplicar las Reglas de Golf. Si los límites y hazard de agua están bien definidos y las áreas definidas como Terreno en Reparación han sido marcadas claramente, el Comité evitará controversias y problemas reglamentarios.

SECCION 13 - "Posiciones Preferidas o Lie Mejorado" y "Reglas de Invierno"

Ver: Reglas de Golf - Apéndice I

1. Aceptabilidad de Scores cuando se juega con Asientos Preferidos o Lie Mejorado.

Una nevada pesada, deshielo primaveral, lluvia o sequía prolongada, alta temperatura u otros hechos agronómicos, naturales o artificiales, pueden provocar que los fairways presentes condiciones desagradables y a veces impedir el uso de maquinaria de corte pesada.

Asientos preferidos o Lie Mejorado (Reglas de Invierno) es una condición de juego que el Comité de la competencia puede disponer mediante una Regla Local, cuando se presentan condiciones adversas de juego generalizadas a través de una cancha. Mejorar el asiento de la pelota en una forma específica, promovería el juego justo.

No se recomienda los "asientos preferidos" o "lie mejorado". Pero si en una competencia se juega con esta Regla Local, la Comisión de Handicap debe informar igualmente tales scores a la AUG para su registro central. Considérese que la cancha puede ser equilibrada y compensar así la facilidad derivada del "lie mejorado" o "asientos preferidos".

Cuando un Comité a cargo de la competencia adopta una Regla Local para "asientos preferidos" o "lie mejorado" debería redactarla detalladamente. La interpretación de la misma estará a cargo del propio Comité dado que no existe ninguna reglamentación sobre tal condición de juego.

Un aviso que diga sencillamente "Hoy se Juega con Asientos Preferidos o Lie Mejorado" incurre en el error de suponer que los

procedimientos para actuar según esta condición de juego están legislados, provocando que el juego sea inequitativo o que se presenten dudas o controversias.

2. El Peligro que Encierra Adoptar "Asientos Preferidos ó Lie Mejorado"

Antes que un Comité adopte esta Regla Local debería estudiarse los siguientes aspectos:

(a) Esta Regla Local está en conflicto con las Reglas de Golf y el principio fundamental de jugar la pelota tal como se encuentra;

(b) Suelen adoptarse los "asientos preferidos" o "lie mejorado" con el pretexto de proteger la cancha, cuando en realidad el efecto práctico es justamente lo contrario al permitir mover la pelota al mejor césped, y desde el cual se cortan divots para perjudicar aún más la cancha.

(c) Los "asientos preferidos o lie mejorado" tienden generalmente a bajar los scores y con ello los handicaps, penalizando así a jugadores que compiten con jugadores cuyos scores han sido logrados sin asientos preferidos.

(d) El uso continuo o indiscriminado de "asientos preferidos o lie mejorado" colocará a jugadores en desventaja cuando compitan en una cancha donde la pelota deba jugarse tal como se encuentra.

(e) El uso de "asientos preferidos o lie mejorado" provoca, contrariamente a lo que habitualmente se supone, sensibles demoras en el tiempo de juego.

3. Mantener las Dificultades Normales para el Score

Cuando se adopte una Regla Local de "Asientos Preferidas o Lie Mejorado" el Comité del torneo deberá asegurarse que las dificultades normales de juego de la cancha serán mantenidas en lo

posible por medio del ajuste de las marcas de los Sitios de Salidas y otros métodos pertinentes.

Sin embargo, cuando las condiciones excepcionales hicieren necesario el uso de dicha Regla Local en forma prolongada y no se pudieran ajustar las dificultades de juego en forma apropiada, el Club deberá procurar obtener de la AUG una Calificación temporaria de Cancha.

- DRAW NUMERICO

MITAD SUPERIOR
MITAD INFERIOR

64 CLASIFICADOS

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

MITAD SUPERIOR
MITAD INFERIOR

32 CLASIFICADOS

11 vs. 22	12 vs. 21
6 vs. 27	5 vs. 28
14 vs. 19	13 vs. 20
3 vs. 30	4 vs. 29
10 vs. 23	9 vs. 24
7 vs. 26	8 vs. 25
15 vs. 18	16 vs. 17
2 vs. 31	1 vs. 32

16 CLASIFICADOS

6 vs. 11	5 vs. 12
3 vs. 14	4 vs. 13
7 vs. 10	8 vs. 9
2 vs. 15	1 vs. 16

8 CLASIFICADOS

3 vs. 6	4 vs. 5
2 vs. 7	1 vs. 8

DESCRIPCIÓN DE OTRAS MODALIDADES DE JUEGO EN TORNEOS INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS

Torneo Nassau

Es similar al juego por golpes con ventaja salvo que el handicap es otorgado hoyo por hoyo, según figura en la tarjeta y se otorgan premios a la primera media vuelta, a la segunda media vuelta y a los mejores 18 hoyos. El interés reside en que un jugador que comienza jugando mal, o que se cansa al final, puede ganar un premio en los otros nueve hoyos.

Concurso de banderas

A cada jugador se le entrega una banderita con su nombre. Juega con en total de su handicap y continúa jugando hasta haber empleado el número de golpes equivalentes al par de la cancha más su handicap. Planta su bandera después de haber agotado su cuota de golpes en el lugar donde quedo la pelota. Si fuera necesario, para completar el número de golpes mencionado extenderá la vuelta estipulada a partir del hoyo 1. El ganador es aquel que logre plantar su bandera más cerca del hoyo del green del 18 o más cerca de la bandera de los hoyos extras que hubiera podido jugar. Una variante es otorgar premios de similar tipo a todos los jugadores que embocan la pelota en el hoyo 18 dentro del número de golpes otorgados.

Torneo "LOTO"

La Comisión elige un número y lo publica. Los jugadores cuyos scores netos igualan o se acercan más al número elegido son los ganadores.

Torneo de descarte de hoyos malos

Al concluirse la vuelta, a cada jugador se le permite descartar sus tres peores hoyos (pueden ser más si la Comisión lo determina). Los handicaps generalmente se reducen en proporción al número de hoyos que se permiten descartar. El ganador es aquél con el menor score neto para los 15 hoyos (o menos).

Torneo de hoyos ciegos

El score ganador se obtiene seleccionando 9 hoyos entre los 18 a jugarse. El Comité elegirá nueve hoyos a computarse antes de iniciarse la competencia y los publicará al finalizar la misma.

Mas Tres, cuatro y Cinco

Los jugadores compiten con la totalidad de su handicap y toman las ventajas según la tarjeta de score. Se entregan premios a los jugadores que anoten el mayor número de hoyos con score netos de Tres, luego de Cuatros y finalmente de Cincos.

Menos números de putts

Se tienen en cuenta únicamente los golpes ejecutados en la superficie del putting green. No se conceden golpes de ventaja. El ganador es aquel que ejecuta el menor número de golpes.

Torneo Sindical

(O torneo de las PLUMAS)

Los jugadores son divididos en categorías según sus handicaps: la clase "A" puede estar constituida por jugadores con handicap de 7 o menos; la categoría "B" de 8 a 15; la categoría "C" de 16 a 24, etc. El jugador que

obtiene el menor score en su categoría en un hoyo gana un "sindicato". Los "sindicatos" pueden ser acumulativos. En caso de que uno o más hoyos sean empatados, esos "sindicatos" son adjudicados al jugador que gane el próximo hoyo. Cada jugador ingresa al torneo, por ejemplo, mediante el pago de una pelota de golf; el total de pelotas en cada categoría es dividido por 18 para determinar el valor de un "sindicato", y el premio de cada jugador es determinado por el número de "sindicatos" que ganó.

Torneo piolín

Cada jugador o cada bando recibe un piolín en lugar de golpes de ventaja. Tal piolín es igual a su handicap multiplicado por 25 cm. El jugador o bando tiene derecho a adelantar la pelota con la mano a un lie más favorable en cualquier momento, midiendo con el piolín la distancia que fue movida la pelota y cortando el largo utilizado. Cuando se termina el piolín, el jugador seguirá jugando normalmente. El piolín también se puede utilizar en el putting green para dar por embocada la pelota en el hoyo con el último golpe, o utilizarse unos centímetros para mejorar su asiento, a través de la cancha o de un hazard.

Gana el jugador que obtiene el menor score.

Torneo Sin Coartada

En lugar de deducir su handicap al finalizar la vuelta, al jugador se le permite repetir durante la misma un número de golpes igual al 85% de su handicap. Un golpe repetido será utilizado aunque haya resultado peor que el original. El golpe no podrá repetirse una segunda vez.

Torneo Consuelo

Este torneo tiene lugar al finalizar la temporada según la modalidad que se desee. Los únicos jugadores con opción a competir, son aquellos que no

hayan ganado ningún torneo durante la temporada. Algunos clubes suelen otorgar un premio a todos los intervinientes.

Torneo Tiroteo

La Comisión preclasifica a 19 jugadores que se reúnen en el sitio de salida del primer hoyo. Los 19 juegan el primer hoyo juntos y el que hace el score más alto queda eliminado. Si existe un empate, los jugadores desempatan con un chip al green, quedando eliminado aquél cuya pelota este más lejos del hoyo. El juego continúa hasta completar la vuelta, siendo el ganador el competidor sobreviviente. Si se juega con ventaja se toman los golpes según la tarjeta de score.

Sistema Chicago

A cada jugador se le asigna una cuota de puntos según su handicap. Los puntos se anotan: bogey-1; par-2; birdie-4; águila-8. Gana el jugador cuyo puntaje para los 18 hoyos más supere su cuota (o el que más se acerque a ella si nadie lo excede). La cuota de puntos figura en la siguiente tabla:

HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA	HDCPCUOTA
1	38	7	32	13	26	19	20	25	14
2	37	8	31	14	25	20	19	26	13
3	36	9	30	15	24	21	18	27	12
4	35	10	29	16	23	22	17	28	11
5	34	11	28	17	22	23	16	29	10
6	33	12	27	18	21	24	15	30	9

Campeonato en Cáscara de Nuez

Se realiza una clasificación a nueve hoyos por golpes temprano por la mañana. A los clasificados se los divide en grupos de ocho. Se organiza un match play según los scores de clasificación y de acuerdo a : 1 vs 8; 4 vs 5;

2 vs 7; 3 vs 6. El primer match de nueve hoyos se juega cerca del mediodía. Los sobrevivientes se enfrentan después de almorzar. Los finalistas en cada grupo se encuentran para disputar la tercera rueda de nueve hoyos por la tardecita. Con este esquema se juegan 36 hoyos en el día, o sea un equivalente abreviado de clasificar un sábado y terminar un domingo, es decir, utilizar el fin de semana. Se le suele llamar también "Campeonato Miniatura".

Concurso de approach y putting

Cada concursante ejecuta un approach con tres pelotas desde 25, 50 y 100 yardas del green y luego las emboca. Cada approach se juega desde una dirección distinta. El ganador es aquel que emboca las tres pelotas con el score menor.

Cross-Country

La cancha no se juega en la secuencia normal de sus hoyos. El Comité debería entregar instrucciones a cada jugador que, por ejemplo digan:

Primer hoyo Desde el tee del 1 hasta el green del 3.

Segundo hoyo Desde el tee del 4 al green del 10

Tercer hoyo Desde el tee del 11 al green del 7, etc.

El sitio de la salida para cada hoyo debe encontrarse cerca del green del último hoyo jugado, al fin de evitar largas caminatas. El handicap a otorgarse a los jugadores debería ser definido por la cantidad de hoyos a jugarse.