

Regla 32. Competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford

Definiciones: Todos los términos con definición aparecen escritos en *Itálica* (cursiva) y están ordenados alfabéticamente en la sección Definiciones Ver página.....

32-1. Condiciones

Las competiciones Contra Bogey, Contra Par y Stableford, son modalidades de juego por golpes en las que se juega contra un resultado fijado para cada hoyo. Se aplican las *Reglas* del juego por golpes, en tanto no estén en desacuerdo con las siguientes Reglas específicas.

a. Competiciones Contra Bogey y Contra Par

El recuento para las competiciones contra bogey y contra par se hace como en el juego por hoyos. Cualquier hoyo en el que un *competidor* no anota el resultado se considerará como perdido. El ganador es el *competidor* que tenga mejor resultado en la suma de los hoyos.

El marcador es responsable de anotar solamente el número bruto de *golpes* en cada hoyo en el que el *competidor* obtenga un resultado neto igual o inferior que el resultado fijado.

Nota 1: Máximo de Catorce palos - Penalidades como en el juego por hoyos - ver la Regla 4-4.

Nota 2: Un caddie a la vez – penalidades como en el juego por hoyos – ver Regla 6-4.

Nota 3: Demora Indevida; Juego Lento (Regla 6-7) - Se ajustará el resultado del *competidor* deduciendo un hoyo del resultado global.

b. Competiciones Stableford

El recuento en las competiciones Stableford se hace por puntos obtenidos en relación con un resultado fijado para cada hoyo, como sigue:

Hoyo jugado en	Puntos
Más de un golpe sobre el resultado fijado o resultado no entregado	0
Un golpe más del resultado fijado	1
El resultado fijado	2
Un golpe menos del resultado fijado	3
Dos golpes menos del resultado fijado	4
Tres golpes menos del resultado fijado	5
Cuatro golpes menos del resultado fijado	6

El ganador es el *competidor* que obtiene el mayor número de puntos.

El *marcador* es responsable de anotar solamente el resultado bruto de *golpes* en cada hoyo donde el resultado neto del *competidor* obtiene uno o más puntos.

Nota 1: Máximo de Catorce Palos (Regla 4-4) – Las Penalidades se aplicaran como sigue: Del total de puntos obtenidos en la vuelta, se deducen dos puntos por cada hoyo donde haya ocurrido alguna infracción; máxima deducción por vuelta: cuatro puntos.

Nota 2: Un Caddie a la vez (Regla 6-4) – Las Penalidades se aplican como sigue: De los puntos anotados para la vuelta, se deducen dos puntos por cada hoyo donde haya ocurrido alguna infracción; máxima deducción por vuelta: cuatro puntos.

Nota 3: Demora Indevida; Juego Lento (Regla 6-7) – El resultado del *competidor* se ajusta deduciendo dos puntos del total de puntos anotados para la vuelta.

32-2. Penalidades de Descalificación

a. De la Competición

Un *competidor* está descalificado de la competición por infracción de alguna de las siguientes Reglas:

Regla 1-3	Acuerdo para Excluir las Reglas
Regla 3-4	Negativa a cumplir con una Regla
Regla 4-1 ó -2	Palos
Regla 5-1 ó -2	La Bola
Regla 6-2b	Handicap (jugar con uno más alto; no anotar el handicap)
Regla 6-3	Horario de Salida y Grupos

Regla 6-4	Caddie (tener más de un caddie a la vez; no corregir el error inmediatamente)
Regla 6-6b	Firmar y Devolver la Tarjeta
Regla 6-6d	Resultado Equivocado en un Hoyo, por ejemplo cuando el resultado anotado es más bajo del realmente obtenido, excepto que no se incurre en penalidad cuando una infracción de esta Regla no afecta al resultado del hoyo.
Regla 6-7	Demora Indebida; Juego Lento (reincidencia)
Regla 6-8	Interrumpir el juego
Regla 7-1	Práctica Antes o Entre Vueltas
Regla 14-3	Dispositivos Artificiales y Equipos Insólitos

b. Para un Hoyo

En todos los demás casos donde la infracción de una *Regla* daría como resultado la descalificación, [el competidor está descalificado solamente para el hoyo en el que se produjo la infracción.](#)