



Federación Vasca de Golf – Euskadiko Golf Federazioa
Plaza de Euskadi 1- 4º. Edif. La Equitativa. 20002 – San Sebastián. E-mail info@fvggolf.com

CIRCULAR 3/2018

PRUEBAS ABSOLUTAS DEL RANKING FVG PRUEBAS PATROCINADAS FVG

- REGLAMENTO-

Las siguientes condiciones, deberán cumplirse para que una prueba sea puntuable para los Rankings FVG.

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todos los aficionados de sexo masculino y femenino, con licencia en vigor expedida por su Federación Nacional.

El número de participantes no podrá exceder de 120, que serán los 120 inscritos correctamente en tiempo y forma con hándicap exacto más bajo. En caso de empate en el puesto 120º, participarán todos los empatados en el puesto 120, con el mismo hándicap exacto. Para las competiciones del ranking absoluto, cada Club con campo de 18 hoyos o más, concederá 120 plazas como mínimo, mientras que los de 9 hoyos deberán de conceder como mínimo 100 plazas. Entre los jugadores inscritos y no admitidos, por no figurar entre los 120 de hándicap más bajo, se establecerá una lista de espera, por hándicap exacto, para cubrir, una a una, las posibles ausencias comunicadas dentro del plazo previsto. El criterio a seguir para establecer el orden de prioridad entre los jugadores de la lista de espera con el mismo hándicap exacto será el de la fecha más temprana de registro de la inscripción. En caso de que el número máximo de jugadores inscritos (masculinos o femeninos) no alcanzará el máximo permitido, la cantidad restante podrá ser cubierta por jugadores del otro sexo.

En competiciones absolutas patrocinadas y de ranking de la Federación Vasca, se reservan al club que alberga la prueba 6 invitaciones que se destinarán, principalmente, a jugadores del Club o Entidad Organizadora. Los jugadores invitados no quitarán plaza y serán añadidos al número máximo de participantes.

Todas las inscripciones estarán sujetas a la aprobación y aceptación del Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf, el cual se reserva el derecho de aceptarlas o rechazarlas. Aun habiendo sido aceptada, dicho Comité podrá rechazar o admitir cualquier inscripción sin dar ningún tipo de explicación por tal decisión.

FORMA DE JUEGO

Se jugará a 18 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en un día de competición.

Se jugará a 36 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en dos días de competición consecutivos (18 hoyos cada día).

Se jugará a 54 hoyos Stroke Play Scratch (Caballeros – Barras Blancas y Damas – Barras Azules), en tres días de competición consecutivos (18 hoyos cada día). Después de la 2ª vuelta se realizará un corte, que lo pasarán los 40 primeros clasificados y empatados en el puesto 40 de la clasificación masculina y las 20 primeras clasificadas y empatadas en el puesto 20 de la clasificación femenina.

Se jugará acorde a las Reglas de Golf en vigor publicadas por la RFEG, las Reglas Locales Permanentes Amateur de la RFEG 2018, las Condiciones de la Competición Amateur de la RFEG 2018 y las Reglas Locales de cada prueba, aprobadas por el árbitro de la misma.

En lo no previsto en la circular del torneo específico y en este Reglamento, se tendrá en cuenta el Libro Verde de la RFEG.

La organización del Campeonato será a cargo del Comité de la Prueba. El comité de la prueba queda facultado para anular la prueba o para modificar las condiciones del presente reglamento, con el consentimiento y conocimiento previo del Comité Deportivo de la FVG.

Desempates

En caso de empate para el 1er clasificado de la prueba, para el puesto de Campeón de la prueba, se resolverá jugando un play-off los competidores empatados, a muerte súbita, hoyo por hoyo, los precisos hasta deshacer el empate. El Comité de la prueba podrá establecer el orden de los hoyos a jugar. Caso de no hacerlo, se entenderá que el orden será la vuelta estipulada.

Para el resto de puestos, se desempatará por la fórmula de mejores últimos hoyos.

Si la prueba fuera a 18 hoyos, se tendrán en cuenta los 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos.

Si la prueba fuera a 36 hoyos, se tendrán en cuenta los 18, 27, 30, 33, 34 y 35 últimos hoyos.

Si la prueba fuera a 54 hoyos, los 27, 36, 45, 48, 51 y 53 últimos hoyos.

Los últimos hoyos serán siempre los de la vuelta estipulada, independientemente del tee por el que se haya salido.

Si persiste el empate, se resolverá a favor del jugador o equipo que tenga en la prueba el hándicap de juego más alto. De persistir el empate, se resolverá por sorteo.

ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

El horario de salida del primer día, lo establecerá el Comité de la Prueba. Los siguientes días, se establecerá por clasificación absoluta inversa (sin distinción de categorías), saliendo en primer lugar los últimos clasificados de cada sexo.

Si por cualquier causa algún jugador inscrito y en los horarios de salida no pudiera participar, deberá comunicarlo al Comité de la Prueba o al Club o Entidad Organizadora. Si el jugador NO notifica su ausencia, no podrá disputar la siguiente prueba del ranking a la que se inscriba.

INSCRIPCIONES

Todas las inscripciones se realizarán en el Club donde se dispute la prueba. Se recomienda el uso del correo electrónico para dichas inscripciones. El plazo de inscripción de las pruebas estará abierto desde 15 días naturales antes del inicio de la prueba, y el cierre de las mismas, será la antevíspera al inicio de la prueba, a las 11:00 horas. En las pruebas puntuables para rankings nacionales o para el WAGR, los plazos serán mayores y se especificarán en la Circular correspondiente.

Los jugadores con licencia extranjera deberán de acompañar su inscripción, con un certificado de hándicap expedido por la Federación Nacional correspondiente o del Club al que pertenece el jugador.

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN

Los derechos de inscripción se abonarán en el Club donde se celebre la prueba y antes del inicio de la misma. Según lo establecido por el Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf, en todas las pruebas de la Federación Vasca, los jugadores inscritos que no puedan tomar parte y no lo hagan saber en los plazos establecidos, no podrán participar en la misma competición en su siguiente edición. Además, estarán obligados a hacer efectivo el importe de la inscripción y, en caso de no hacerlo, no podrán inscribirse en ninguna prueba de la Federación hasta que liquiden su deuda.

En competiciones organizadas por los clubes, serán los propios clubes los que establecerán los precios de las inscripciones.

En competiciones organizadas por la Federación, será la propia Federación la que establezca los precios de inscripciones.

COMITÉ DE LA PRUEBA

A) En pruebas patrocinadas/organizadas por Federaciones

Estará compuesto por tres miembros:

- 1) 2 Representante del Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.
- 2) 1 Representantes de la Federación organizadora la prueba.

B) En pruebas patrocinadas/organizadas por clubes

Estará compuesto por el comité de competición del club donde se celebre la prueba.

ÁRBITROS

Serán designados por la Federación Vasca de Golf.

DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS

Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo de distancias para calcular o medir cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios elevación, velocidad de viento, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3.

COMPORTAMIENTO INCORRECTO

Si un jugador se comporta de manera incorrecta (lanzamiento de palo, golpe del palo al suelo/bolsa/ carro, palabras malsonantes, desconsideración hacia un compañero, arbitro y/o miembro del comité) o si no respeta las normas de etiqueta o si no hace un uso adecuado de las instalaciones en las que se encuentra, el comité deportivo de la FVG tomará medidas con cada caso, desde la descalificación de la prueba hasta la inhabilitación en siguientes pruebas del ranking FVG.

TROFEOS

Todos los trofeos serán acumulables.

El número mínimo de participantes, a efectos de trofeo para que se pueda disputar una determinada categoría será, de seis jugadores masculinos y de cuatro jugadoras femeninas, independientemente una categoría de la otra.

a) Pruebas Patrocinadas y organizadas por las Federaciones Territoriales y Autonómica.

Exclusivos para jugadores con licencia de la Federación Territorial y/o autonómica:

Campeón Absoluto	Campeona Absoluta
Subcampeón Absoluto	Subcampeona Absoluta
Campeón Mid-Amateur	Campeona Mid-Amateur
Campeón Boy	Campeona Girl

En caso de que los Campeones y Subcampeones no tuvieran licencia de la Federación Vasca, no podrán optar al título pero se les proporcionará un trofeo similar al que les hubiera correspondido.

Abiertos a jugadores de cualquier Federación:

Ganador 2ª categoría	Ganadora 2ª categoría
Ganador 3ª categoría	Ganadora 3ª categoría
Ganador 4ª categoría	Ganadora 4ª categoría

b) Pruebas del Ranking FVG organizadas por los clubes.

Campeón Absoluto	Campeona Absoluta
Subcampeón Absoluto	Subcampeona Absoluta
Campeón Mid-Amateur	Campeona Mid-Amateur
Campeón Boy	Campeona Girl
Ganador 2ª Categoría	Ganadora 2ª Categoría
<u>Opcionales</u>	<u>Opcionales</u>
<i>Ganador 3ª Categoría</i>	<i>Ganadora 3ª Categoría</i>
<i>Ganador 4ª Categoría</i>	<i>Ganadora 4ª Categoría</i>

PRUEBAS DEL RANKING Pitch & Putt FVG PRUEBAS Pitch & Putt PATROCINADAS FVG

- REGLAMENTO COMÚN-

Elegibilidad: Podrán participar en este Campeonato, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todos los jugadores amateurs de sexo masculino y femenino y nacionalidad española, mayores de 14 años, que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa en vigor expedida por la R.F.E.G. a fecha del cierre de inscripción.

El número máximo de participantes no podrá exceder de 72, por lo que, si la inscripción es superior a este número, se realizará un corte en función del hándicap exacto, eliminando a los de hándicap más alto. Los empatados podrán participar siempre que el número de excedentes sea inferior al de los admisibles, en caso contrario, quedarán excluidos todos ellos. Entre los jugadores inscritos y no admitidos, se establecerá una lista de espera - por riguroso orden de hándicap exacto y fecha de inscripción - para cubrir posibles bajas. No se admitirá ningún jugador el día inicial de la prueba, aunque éste se encuentre en lista de espera y haya alguna vacante.

Forma de Juego: Se jugarán 18 hoyos, bajo la modalidad Scratch Stroke Play. La clasificación obtenida en este campeonato puntuará para el Ranking Pitch & Putt FVG.

Soporte de Bola (Tee): “El soporte de bola (tee) debe cumplir con lo establecido en las Reglas de Golf, estando permitida la utilización de una arandela o similar. En el supuesto de que la arandela o similar lleve unida una cuerda, es obligatorio que en el otro extremo figure otra arandela o similar. El conjunto de arandelas y cuerda no se podrá usar nunca para indicar la dirección de juego o con el propósito de medir la dirección ni la intensidad del viento.” Libro Verde, Capítulo IV, página 22, punto g- (d)

Reglas: El Campeonato se jugará de conformidad con las Reglas de Golf aprobadas por la RFEG, las locales permanentes y Condiciones de la Competición de la RFEG y las locales adicionales que dicte el Comité de la Prueba.

Orden y Horario de Salidas: El Comité de la Prueba establecerá el orden y horario de las salidas, según la capacidad del campo. Las barras salidas se efectuarán desde barras “verdes” utilizando los lugares de salida de superficie artificial establecidos por el Comité de la Prueba.

Desempates: Las pruebas del circuito se ajustará a lo establecido en el Libro Verde de la R.F.E.G. Capítulo II, artículo 6.9, puntos: a) Campeón: “sistema de muerte súbita” b) Subcampeón.

Comité de Prueba: La Federación organizadora designará el Comité de la prueba y los Árbitros que considere necesarios. Este Comité decidirá en todo lo que afecte a la organización e interpretación del presente reglamento, reservándose el derecho de anular la prueba o modificar la fórmula o el número de participantes previsto, si existiesen causas que así lo aconsejen.

READY GOLF O LISTOS PARA JUGAR

El comité deportivo de esta federación, en aras de mejorar el ritmo de juego en las competiciones patrocinadas y de rankings, propone implantar el programa *Listos para jugar*.

Al fomentar activamente *Listos para jugar* en el juego por golpes, se busca hacer más eficiente el ritmo de juego mediante acciones como las siguientes:

- 1.- Jugar fuera de turno cuando al jugador al que le toca jugar está en una situación complicada y se está tomando un tiempo para decidir qué hacer o cómo afrontar esa situación.
- 2.- Jugadores de menos alcance juegan primera desde el lugar de salida o desde la calle, en lugar a que los jugadores que van más largo lo pueden hacer.
- 3.- Jugar primero desde el lugar de salida, si el jugador que tiene el honor no está preparado.
- 4.- Jugar tu bola antes de ayudar a otros a buscar su bola.
- 5.- Embocar cuando se está cerca del hoyo.
- 6.- Cuando una persona cuya bola está más lejos de bandera está rastrillando un bunker, el jugador que está más cerca del hoyo juega, aunque no sea su turno.
- 7.- Cuando la bola de un jugador se va por el fondo del Green, los jugadores que están en la parte delantera del Green, pueden ir jugando mientras que el jugador llega a la bola.
- 8.- Anotar el resultado del hoyo al llegar al siguiente tee, excepto el jugador que tiene el honor, que deberá de apuntar el resultado después de jugar su golpe de salida en el próximo hoyo.

El adoptar estas prácticas tiene un efecto positivo en el ritmo de juego. Sin embargo, esto no significa que el jugador al que no le toque jugar siempre se adelante para hacerlo ni que se obligue a otros a jugar primero cuando no es su turno, sin que haya una razón válida para hacerlo.

En pocas palabras, si estás listo para jugar y es seguro hacerlo, ¡JUEGA!

San Sebastián a 2 de Marzo de 2018