



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

CIRCULAR 13/2019

REGLAMENTO COMÚN PARA PRUEBAS INFANTILES FVG PATROCINADAS Y DE RANKING

- REGLAMENTO -

Las siguientes condiciones, deberán cumplirse para que una prueba sea puntuable para los Rankings FVG y sea válida para el nivel de juego demostrado, de cara al Campeonato de España Infantil, Alevín y Benjamín.

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, en ningún caso podrá exceder de 120, con la siguiente distribución

Categoría	Sexo	%	Jugadores	Barras	Hoyos	Hcp. Max. Permitido
Infantil	Masculino	20,8%	25	Amarillas	18	36,0
Infantil	Femenino	16,6 %	20	Rojas	18	36,0
Alevín	Masculino	20,8%	25	Azules	18	47,0*
Alevín	Femenino	12,5 %	15	Rojas	18	47,0*
Benjamín	Masculino	16,7 %	20	Rojas	9	54,0
Benjamín	Femenino	12,5 %	15	Rojas	9	54,0

** Los Alevines con hándicap Juvenil (superior a 36,0), deberán jugar 9 hoyos.*

Entre los jugadores inscritos y no admitidos, 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, serán que todos los empatados con el mismo hándicap exacto, serán admitidos. 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 y/u otra categoría, a juicio del comité de la prueba.

Los jugadores con licencia expedida por la Federación Vasca de Golf, tendrán preferencia sobre los jugadores de otras Federaciones Autonómicas, ya que estas pruebas son valederas para el Campeonato de España Infantil.

En competiciones infantiles patrocinadas y del ranking de la federación vasca, se reservan al club que alberga la prueba 12 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. Únicamente en estas situaciones, podrá haber más de 120 jugadores en los listados de admitidos y/o horarios de salida.

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.

Si por estar inscrito en otro torneo, algún jugador decide no presentarse en el tee de salida (habiéndolo avisado o no), el jugador no podrá disputar la siguiente prueba.

Todas las inscripciones estarán sujetas a la aprobación y aceptación del Comité de la Prueba, 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

La modalidad de juego será Stroke Play Scratch para los jugadores de 18 hoyos.

La modalidad de juego será Stroke Play Scratch (Resultado máximo: 11 golpes) para los jugadores de 9 hoyos.

Se jugará acorde a las Reglas de Golf en vigor publicadas por la RFEG, las Reglas Locales Permanentes de la RFEG 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 el de la vuelta estipulada.

Para el resto de puestos, se desempatará por la fórmula de desempate automático:

Un método de desempate automático es determinar el ganador basado en el mejor score de la última vuelta. Si los jugadores empatados tienen el mismo score en la última vuelta o si la competición consiste de una sola vuelta, el ganador se determina en base a los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18.

Si aún continúa el empate, entonces serán considerados los últimos seis hoyos, tres hoyos y el último hoyo de los primeros nueve hoyos. Si la vuelta es de menos de 18 hoyos, se puede ajustar el número de hoyos a usar en el desempate automático.

Si este proceso no resulta en un ganador, el Comité podría considerar la competición empatada, o como alternativa podría decidir el ganador por sorteo (como tirar la moneda).

Consideraciones adicionales:

Si este método es utilizado en una competición con salidas desde múltiples hoyos, se recomienda que los "últimos nueve hoyos, últimos seis hoyos, etc." sean los hoyos 10-18, 13-18, etc.

ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

Las salidas comenzarán a la hora que dicte el comité de la prueba y se harán por hándicap, saliendo en primer lugar los hándicaps de juego más bajos y teniendo en cuenta que primero saldrán los que juegan 18 hoyos formándose los grupos por jugadores de la misma categoría y sexo. Se recomienda, que los participantes de 9 hoyos (Benjamines Hándicap Nacional, Benjamines Hándicap Juvenil y Alevines Hándicap Juvenil, salgan por el tee contrario al mismo tiempo que el primer partido lo hace del otro. (Solo aplicables a campos con 18 o más hoyos).

En caso de que la prueba se dispute a más de una jornada, las salidas del siguiente día, se realizarán por orden inverso a la clasificación de la jornada anterior, manteniendo el criterio de grupos por jugadores de la misma categoría y sexo.

INSCRIPCIONES

El plazo de inscripción de las pruebas estará abierto desde 15 días naturales antes del inicio de la prueba. Mientras que el cierre de inscripción 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.

En las pruebas patrocinadas por la Federación Vasca de Golf, las inscripciones se realizarán ON-LINE en la web de la Federación Vasca de Golf.

Para el resto de pruebas, la inscripción se realizará en el Club donde se dispute la prueba. Para ello, se recomienda el uso del correo electrónico (publicado en cada circular correspondiente) para dichas inscripciones.

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

Serán totalmente gratuitos para todos los jugadores

COMITÉ DE LA PRUEBA

Estará compuesto por tres miembros:

A) En pruebas patrocinadas/organizadas por Federaciones

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

B) En pruebas patrocinadas/organizadas por clubes

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

ÁRBITROS

Serán designados por la Federación Vasca de Golf.

DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS (Regla 4.3ª(1))

La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:

Durante una vuelta, un jugador no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

CADDIES (Regla 10-3)

La Regla 10.3 es modificada de esta manera: un jugador no debe tener un caddie durante la vuelta.

ACOMPAÑANTES

Los acompañantes deberán mantener una distancia mínima de 50m con el jugador y sobre todo NO intervenir/influenciar en el juego del jugador, pudiendo causar una penalidad sobre le jugador.

OBSERVADOR

Un "observador" es la persona designada por el comité de la prueba para ayudar a un árbitro a decidir cuestiones de hecho e informarle de cualquier infracción de una Regla. Un observador no debería atender la bandera, ni permanecer junto al agujero o indicar su posición, ni levantar la bola o marcar su posición.

MARCADORES

Actuaran como tales los compañeros competidores. En el caso de los Benjamines, actuará una persona mayor de 13 años designada por el Comité de la prueba. Los marcadores, deberán acompañar a los jugadores a la mesa de recogida de tarjetas y comprobar la tarjeta con cada uno de los jugadores.

RITMO DE JUEGO

Si un grupo termina la vuelta a más tiempo que el intervalo de salida detrás del grupo de adelante y en más del tiempo estipulado por el Comité de la Prueba del horario de salida, todos los jugadores serán susceptibles a una penalización.

El tiempo máximo para cada vuelta, se especificará en la correspondiente circular/convocatoria del torneo.

MESA RECOGIDA DE TARJETAS

El club habilitará una zona de recogida de tarjetas y la persona designada por la FVG será la responsable de la misma. Constará de una mesa, 5 sillas, lápices, folios y libro de reglas.

Una vez finalizada la vuelta, el competidor y el marcador deben dirigirse a la mayor brevedad posible a la zona previamente establecida, donde comprobarán los resultados, aclararán pequeñas dudas que puedan haber tenido durante el recorrido.

Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando el jugador haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

COMPORTAMIENTO INCORRECTO

Bajo la Regla 1.1, un jugador podrá ser penalizado si 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

Un jugador únicamente optará al título de su categoría.

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

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

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

Campeón Infantil	Campeona Infantil
Subcampeón Infantil	Subcampeona Infantil
Campeón Alevín	Campeona Alevín
Subcampeón Alevín	Subcampeona Alevín
Campeón Benjamín	Campeona Benjamín
Subcampeón Benjamín	Subcampeona Benjamín

b) Pruebas del Ranking FVG organizadas por los clubes.

Campeón Infantil	Campeona Infantil
Subcampeón Infantil	Subcampeona Infantil
Campeón Alevín	Campeona Alevín
Subcampeón Alevín	Subcampeona Alevín
Campeón Benjamín	Campeona Benjamín
Subcampeón Benjamín	Subcampeona Benjamín
Ganador Benjamín (Hcp Juvenil)	Ganadora Benjamín (Hcp Juvenil)

PRUEBAS DEL RANKING FVG INFANTIL Pitch & Putt

- 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, menores 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: Los jugadores Infantiles y Alevines con Handicap inferior a 36,0 jugarán 18 hoyos mientras que el resto de jugadores 9 hoyos, bajo la modalidad Scratch Stroke Play. La clasificación obtenida en este campeonato puntuará para el Ranking Infantil, Alevín y Benjamín de 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: Para los Campeonatos Territoriales y Autonómico 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 26 de Marzo de 2019