



## **CIRCULAR FVG 6/2022**

### **REGLAMENTO COMPETICIÓN FVG**

#### ***PRUEBAS PATROCINADAS Y DE RANKING FVG ABSOLUTAS 2022***

##### **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. 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, en un día de competición.

Se jugará a 36 hoyos Stroke Play Scratch, en dos días de competición consecutivos (18 hoyos al día).

Se jugará a 54 hoyos Stroke Play Scratch, en tres días de competición consecutivos (18 hoyos al día).

Se jugará acorde a las Reglas de Golf, Condiciones de la Competición y Reglas Locales Permanentes, en vigor, publicadas por la RFEG. Asimismo, se jugará bajo las reglas locales del club organizador, aprobadas por el Comité de Reglas de la FVG. 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.

## **INSCRIPCIONES**

El plazo de inscripción de las pruebas estará abierto como mínimo 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 realizar 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.

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

## **Gestión de Inscritos**

Inscripción anulada: Todo jugador tendrá que hacer efectiva su baja por escrito antes de la publicación del horario de salidas. Si lo hace después, deberá presentar justificación por escrito, de no hacerlo así, será sancionado con el pago de la inscripción.





No Presentados: Todos los jugadores tendrán que notificar al Comité de la Prueba, por escrito, la justificación por su no presentación. El Comité valorará cada caso y notificará al jugador su decisión. El Comité podrá sancionar con el pago de la inscripción y con la no participación en la próxima edición de la prueba. El jugador que no presente justificación será sancionado con el pago de la inscripción y con la no participación en la próxima edición de la prueba.

Nota: En pruebas de 2 o más vueltas el jugador/a que no se presente a jugar la 2ª o posteriores y no lo justifique, será sancionado con la no participación en la próxima edición de la prueba.

Retirados: El jugador que se retire, tendrá que notificar al Comité de la Prueba los motivos de su retirada, de no comunicarlo, será sancionado con la no participación en la próxima edición de la prueba.

Devoluciones cuota de inscripción: Sólo se devolverán las cuotas de inscripción en el caso de que no se pueda celebrar la competición.

Los clubes quedan autorizados por la FVG a solicitar el pago de las inscripciones, en el momento de realizar la propia inscripción, por los métodos de pago que el club determine oportunos.

## **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, saliendo en primer lugar los últimos clasificados de cada sexo.

## **COMITÉ DE LA PRUEBA**

- A) En pruebas patrocinadas/organizadas por Federaciones
  - 1) 2 representantes 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

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

## **ÁRBITROS**

Serán designados por la Federación Vasca de Golf.

## **CADDIES (Regla 10-3)**

Se permite el uso de caddies en competiciones de categoría absoluta o senior.

## **ACOMPAÑANTES Y PÚBLICO**

Los acompañantes deberán mantener una distancia mínima de 50m con el jugador y sobre todo NO intervenir/influenciar en el juego del jugador. El incumplimiento de esta medida, podrá acarrear penalidad sobre el jugador que acompaña.





## RITMO DE JUEGO

El Comité de la Prueba será el encargado de gestionar el ritmo de juego de cada torneo, con la colaboración del árbitro o árbitros asignados a dicha prueba. Ver detalle sobre el Ritmo de Juego, en las Reglas Locales Permanentes de la RFEG, y en la cartulina de ritmo de juego de la RFEG.

## CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

Todos los jugadores/as deberán mantener una actitud ejemplar durante el transcurso de la competición y cumplir con el código de conducta vigente en cada momento.

## ZONA RECOGIDA DE TARJETAS

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.

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

## 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

San Sebastián a 10 de marzo de 2022.





## **REGLAMENTO COMÚN**

### ***-PRUEBAS RANKING PITCH & PUTT FVG 2022- -PRUEBAS PITCH & PUTT PATROCINADAS FVG 2022-***

#### **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 ajustarán 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 LA 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.





## REGLAMENTO COMÚN

### **-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!**

