



CIRCULAR FVG 7/2022

REGLAMENTO COMPETICIÓN FVG

-PRUEBAS PATROCINADAS JUVENILES FVG 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, 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.

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.

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 18 hoyos.

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

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 patrocinadas por la Federación Vasca de Golf, las inscripciones se realizarán ONLINE 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.

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.

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.

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) 3 representantes del Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.

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 Y PÚBLICO

Dentro de los límites del campo, únicamente estarán las personas designadas por el Comité de la Prueba, para el buen funcionamiento de la competición.

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

Actuarán 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

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

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)

San Sebastián a 10 de marzo de 2022





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!

