



## CIRCULAR FVG 25/2023

### REGLAMENTO COMPETICIÓN FVG

#### **-PRUEBAS PATROCINADAS JUVENILES FVG 2023-**

#### **PARTICIPANTES**

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todas las personas de nivel amateur de género 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	%	Personas	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 las personas inscritas y no admitidas, 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 las personas en 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 personas inscritos (masculinos o femeninos) no alcanzará el máximo permitido, la cantidad restante podrá ser cubierta por personas 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 personas del Club o Entidad Organizadora. Las personas invitadas no quitarán plaza y serán añadidas al número máximo de participantes. Únicamente en estas situaciones, podrá haber más de 120 participantes en los listados de personas admitidas 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, Reglas Locales Permanentes, Ritmo de Juego y Código de Conducta 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 la primera persona clasificada de la prueba, se resolverá jugando un play-off entre las personas empatadas, 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. En 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 la persona ganadora basado en el mejor score de la última vuelta. Si las personas empatadas tienen el mismo score en la última vuelta o si la competición consiste de una sola vuelta, la persona ganadora 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 una persona ganadora, el Comité podría considerar la competición empatada, o como alternativa podría decidir la persona ganadora 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.





Las personas 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.

### **Gestión de Personas Inscritas**

**Inscripción anulada:** Toda persona que quiera tomar parte en la competición, 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 sancionada con el pago de la inscripción y con la no participación en la siguiente prueba del ranking.

**Ausencias:** Todas las personas tendrán que notificar al Comité de la Prueba, por escrito, la justificación por su no presentación. El Comité valorará cada caso y notificará a cada persona su decisión. El Comité podrá sancionar con el pago de la inscripción y con la no participación en la próxima edición de la prueba. La persona que no presente justificación será sancionada 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 las personas que no se presenten a jugar la 2ª o posteriores jornadas y no lo justifiquen, serán sancionadas con la no participación en la próxima edición de la prueba.

**Retirada:** La persona que se retire, tendrá que notificar al Comité de la Prueba los motivos de su retirada, de no comunicarlo, será sancionada 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 personas de la misma categoría y sexo. Se recomienda, que las personas 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 personas de la misma categoría y sexo.

## **COMITÉ DE LA PRUEBA**

Estará compuesto por **tres personas**:

- 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**
  - 1) 3 representantes del Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.

## **RESPONSABLE DEL ARBITRAJE**

Serán designadas por la Federación Vasca de Golf.





## **DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS - MRL G-5**

La Regla 4.3a(1) es modificada de la siguiente manera:  
Durante una vuelta, una persona jugando la competición no debe obtener información de distancia usando un dispositivo electrónico medidor de distancia.

## **CADDIES - MRL I-1.1**

La Regla 10.3 es modificada de esta manera: una persona jugando la competición 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.

## **PERSONAS MARCADORAS**

El Comité de la Prueba será el responsable de determinar una persona marcadora por cada partido de categoría benjamín que jueguen la prueba. En el caso de la categoría Benjamín, actuará una persona mayor de 13 años designada por el Comité de la prueba. Las personas marcadoras, deberán acompañar a las personas jugando la competición a la mesa de recogida de tarjetas y comprobar la tarjeta con cada una de las personas.

## **RITMO DE JUEGO**

El Comité de la Prueba será el encargado de gestionar el ritmo de juego de cada torneo, con la colaboración con las personas arbitrando la 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)**

Todas las personas deberán de mantener una actitud ejemplar durante el transcurso de la competición y cumplir con el código de conducta vigente en cada momento. Ver detalle sobre el Código de Conducta, en las Reglas Locales Permanentes de la RFEG, y en la cartulina de código de conducta de la RFEG.

## **ZONA RECOGIDA DE TARJETAS**

Una vez finalizada la vuelta, las personas participantes en la competición deberán dirigirse a la mayor brevedad posible a la zona previamente establecida, donde comprobarán sus resultados. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando la persona que haya jugado la competición haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.





## TROFEOS

Una persona que participe en una competición 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 personas de genero masculino y de tres personas de género femenino.

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

Exclusivos para personas 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 16 de marzo de 2023





## REGLAMENTO COMÚN

### **-PRUEBAS RANKING PITCH & PUTT FVG 2023- -PRUEBAS PITCH & PUTT PATROCINADAS FVG 2023-**

**Elegibilidad:** Podrán participar en este Campeonato, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todas las personas 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 personas 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 las personas de hándicap más alto. Las personas con el mismo hándicap podrán participar siempre que el número de excedentes sea inferior al de los admisibles, en caso contrario, quedarán excluidas todas ellas. 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 las responsables del arbitraje 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 a la persona a la 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.- Personas de menos alcance juegan primera desde el lugar de salida o desde la calle, en lugar a que los personas que van más largo lo pueden hacer.

3.- Jugar primero desde el lugar de salida, si la persona jugando la competición 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, la persona que está más cerca del hoyo juega, aunque no sea su turno.

7.- Cuando la bola de una persona se va por el fondo del Green, las personas que están en la parte delantera del Green, pueden ir jugando mientras que la persona restante llega a la bola.

8.- Anotar el resultado del hoyo al llegar al siguiente tee, excepto si la persona que tiene el honor, la cual 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 las personas a las que no le toque jugar siempre se adelante para hacerlo ni que se obligue a otras 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!**

