



CIRCULAR FVG 14/2024

LIGA ESCUELAS JUVENILES DEL PAÍS VASCO 2024

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte, todos los clubes con campo federados en el país vasco, con Escuela Juvenil en funcionamiento, con un número mínimo de 120 alumnos Juveniles RFEG.

Los clubes/equipos participantes en la edición de 2024 serán:

- RGCSS Jaizkibel (VB01)
- RNGCSS Basozabal (VB09)
- RGC Zarauz (VB03)
- Federación Vasca (VB00, VB05, VB13, VB14, VB15, VB16, VB17, VB21, ...).
- RSG Neguri (VB02)
- CC Laukariz (VB04)
- Federación Alavesa (VB08, VB07, VB10, VB30 y VB23).

Los jugadores que podrán tomar parte, serán todos los aficionados de sexo masculino y femenino, de categoría sub-18, cadete, infantil, alevín y/o benjamín, en posesión de la licencia y hándicap en vigor expedida por su Federación Nacional.

Cada club estará representado por un equipo compuesto por 14 jugadores/as. Además, acompañarán a los jugadores; el capitán (delegado de club) y el profesional de cada club (Pro), en cada una de las pruebas del calendario. La composición de cada equipo estará formada, respetando el siguiente reparto:

Tabla 1

Categoría	Sexo	Jugadores	Barras	Hoyos	Hcp. Max. Recomendado	Hcp. Max. Juego
Boy* (Sub-18)	Masculino	1	Amarillas	18	18,0	18,0
Girl* (Sub-18)	Femenino	1	Rojas	18	18,0	18,0
Infantil (Sub-14)	Masculino	2	Amarillas	18	28,0	28,0
Infantil (Sub-14)	Femenino	2	Rojas	18	28,0	28,0
Alevín (Sub-12)	Masculino	2	Azules	18**	36,0	40,0
Alevín (Sub-12)	Femenino	2	Rojas	18**	36,0	40,0
Benjamín (Sub-10)	Masculino	2	Rojas	9	44,0	50,0
Benjamín (Sub-10)	Femenino	2	Rojas	9	44,0	50,0

* Los jugadores de categoría boy/girl, podrán disputar aquellas pruebas que se celebren en horario de verano (31/03 en adelante).

** El comité de la prueba, siempre con aviso previo, podrá variar en número de hoyos en categoría alevín, y reducirlo hasta 9 hoyos.

CALENDARIO

Tabla 2

JORNADA	CAMPO	FECHA	DESCANSA	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3
1	ZARAUZ	3 DICIEMBRE	ZARAUZ	BASOZABAL - FVG	NEGURI - ALAVA	JAIZKIBEL - LAUKARIZ
2	BASOZABAL	18 FEBRERO	BASOZABAL	NEGURI - ZARAUZ	LAUKARIZ - FVG	JAIZKIBEL - ALAVA
3	LAUKARIZ	21 ABRIL	LAUKARIZ	JAIZKIBEL - NEGURI	ALAVA - BASOZABAL	FVG - ZARAUZ
4	ZUIA	12 MAYO	ALAVA	ZARAUZ - LAUKARIZ	BASOZABAL - NEGURI	JAIZKIBEL - FVG
5	JAIZKIBEL	26 JUNIO	JAIZKIBEL	BASOZABAL-ZARAUZ	NEGURI-FVG	LAUKARIZ - ALAVA
6	MEAZTEGI	1 SEPTIEMBRE	FVG	LAUKARIZ-NEGURI	BASOZABAL-JAIZKIBEL	ZARAUZ-ALAVA
7	NEGURI	27 OCTUBRE	NEGURI	ZARAUZ - JAIZKIBEL	BASOZABAL - LAUKARIZ	ALAVA - FVG





FORMA DE JUEGO

La liga interclubs infantil FVG se jugará a un total de 7 jornadas, en siete campos diferentes, en donde todos los clubes jugarán contra todos. Al finalizar la liga, el club que mayor número de puntos obtenga será el ganador de la Liga Escuelas Juveniles de la FVG.

En cada jornada, cada club jugará los siguientes enfrentamientos contra jugadores de otro club, bajo la modalidad de juego de Match Play Handicap.

*1 Partido Sub-18 Mixto bajo la modalidad de Greensome parejas Match Play Handicap a 18 hoyos.

2 partidos Infantil Femenino bajo la modalidad de Match Play Individual Handicap a 18 hoyos.

2 partidos Infantil Masculino bajo la modalidad de Match Play Individual Handicap a 18 hoyos.

1 partido Alevín Femenino bajo la modalidad de Greensome parejas Match Play Handicap a 18 hoyos*.

2 partidos Alevín Masculino bajo la modalidad de Match Play Individual Handicap a 18 hoyos*.

1 partido Benjamín Femenino bajo la modalidad de Greensome parejas Match Play Handicap a 9 hoyos.

2 partidos Benjamín Masculino bajo la modalidad de Match Play Individual Handicap a 9 hoyos.

Se jugará acorde a las Reglas de Golf en vigor publicadas por la RFEG, las Reglas Locales

Permanentes de la RFEG, las Condiciones de la Competición de la RFEG y las Reglas Locales de cada prueba, aprobadas por el comité o 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.

Paralelamente, se celebrará una prueba de juego corto que contará con su propio reglamento y sistema de puntuación. El diseño del recorrido de juego corto será responsabilidad del club donde se celebre la prueba. Ver Anexo I.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación será por puntos otorgados por cada partido disputado. Se otorgarán los siguientes puntos por cada partido disputado:

- 3 Puntos – Partido ganado.
- 1 Punto – Partido empatado.
- 0 Puntos – Partido perdido.

Para conocer el resultado final del match entre los dos clubes, se sumarán todos los puntos de todos los partidos y el club que más puntos obtenga, será el ganador del match.

En caso de empate en el resultado final entre dos clubes, cada equipo sumará medio punto en la clasificación general.

Para la clasificación general se contabilizarán el número de victorias y se desempatará, por el enfrentamiento directo entre los clubes empadados. Si hay más de dos clubes empadados, el ganador será aquel equipo que más puntos acumule durante toda la liga. De persistir el empate se resolvería por la suma de ups logrados durante toda la liga.

En caso de que algún club no pueda completar el equipo, el club anfitrión aportará los jugadores necesarios hasta completar el equipo. Cuando se den estos casos, los partidos que se hayan completado con jugadores "locales", se darán por perdidos.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán en tiempo y forma, tal y como indique la circular correspondiente de cada prueba. 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.

Los derechos de inscripción serán gratuitos para todos los equipos.





EQUIPOS

El club será el encargado de convocar a los jugadores de su equipo, para cada jornada de competición.

Les recordamos que la modalidad de juego de todas las jornadas de la liga es: match play hándicap.

En caso del equipo de Álava, la selección de equipo será por parte de la Federación Alavesa, con la ayuda de los delegados de club alaveses, y los técnicos de las escuelas de los clubes alaveses, para las elecciones.

En el caso del equipo FVG, la selección de equipo será por parte de la FVG, con la ayuda de los delegados y técnicos de los “otros” clubes, para las elecciones.

Desde la FVG, recomendamos que, para la elección de los jugadores de su equipo, se basen en los méritos y progresos de los jugadores de la escuela. Tanto los resultados deportivos, como comportamientos, buen hacer, motivación y ganas del jugador. Otra buena herramienta de elección de jugadores podría ser el ranking vivo de torneos juveniles de club.

Cada club, deberá de convocar al número de jugadores de cada categoría fijados en la tabla 1. En caso de no disponer del número de jugadores suficientes para cubrir una categoría, el club convocará a los jugadores de la categoría justo anterior a la que falta, para completar la categoría (Ejemplo convocar a jugador alevín para cubrir plaza de categoría infantil). Los puestos irían corriendo por las categorías, para llegar al descuadre en categoría Benjamín, y que sean los jugadores de estas categorías que sean de hándicaps altos. En casos extraordinarios, se admitirán jugadores con hándicap superior al máximo indicado, siempre con el beneplácito del Comité Deportivo de la FVG.

ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

Las salidas comenzarán a la hora que dicte el comité de la prueba y se harán por edad y hándicap, saliendo en primer lugar los jugadores más experimentados por orden de hándicap.

En caso de empate de hándicap exacto entre los dos jugadores del mismo club, categoría y sexo, será el que figure en la hoja de inscripción.

Propuesta de Planning para cada jornada

10:30: Prueba de Juego Corto (Para alevines y benjamines) Todos antes de jugar.

11:00: Primera salida Match 1

12:00: Primera salida Match 2

13:00: Primera salida Match 3

15:30: Finaliza Match 1

16:30: Finaliza Match 2

17:30: Finaliza Match 3

17:45: Fin de la jornada

En jornadas disputadas en horario de verano, este planning podrá variar y comenzar más tarde.

ÁRBITRO

No habrá asistencia arbitral en ninguna prueba de la liga.

COMITÉ DE LA PRUEBA

Estará compuesto por el delegado juvenil del club organizador y los capitanes de cada equipo.

AUTOBUSES

La FVG financiará autobuses para desplazar a todos los equipos participantes, siempre que se juegue en una provincia distinta a la que pertenece. Para la organización de los autobuses, la FVG contará con la inestimable ayuda de las Federaciones Territoriales.





CAPITAN

Cada equipo deberá de estar acompañado por un capitán no jugador, mayor de edad y preferiblemente que sea el delegado de infantil de su club. El capitán estará capacitado para dar consejo a los jugadores tanto fuera como dentro del campo.

PRO

Además del capitán, cada equipo deberá de estar acompañado por el profesional del club, mayor de edad y preferiblemente que sea el director de la escuela que representa. El pro estará capacitado para dar consejo en el campo a los jugadores y ayudarles en la toma de decisiones. Cuando la prueba se celebre en su propio club, el profesional del club que acoge la prueba, será el encargado de preparar la competición de juego corto.

MARCADORES

En cada jornada el club organizador, deberá poner a disposición 6 marcadores, para que ejerzan en los enfrentamientos de categoría benjamín (9 hoyos). El marcador deberá ser una persona mayor de 18 años designada por el Comité de la prueba.

CADDIES

Se permite que los jugadores del mismo equipo ejerzan de caddie de sus compañeros durante la vuelta estipulada.

ACOMPAÑANTES

Los acompañantes deberán mantenerse fuera del campo. En el campo, los jugadores estarán asistidos por el capitán y el pro de su club, además del resto de capitanes y profesionales de otros equipos, al total habrá 12 personas adultas por el campo de golf.

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 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

El equipo campeón recibirá la Copa de Campeón de la Liga y la tendrá en posesión durante todo el año.

El equipo ganador, ganará un lote de material didáctico para su escuela.

En las pruebas de cada jornada únicamente se entregarán los premios a los ganadores de la prueba de juego corto.

En San Sebastián, a 1 de marzo de 2024





PRUEBAS JUEGO CORTO INFANTIL FVG 2024

I – PARTICIPANTES

- Competición abierta a todos los jugadores alevines y benjamines convocados para la jornada de la Liga.
- Al mismo tiempo, podrán tomar parte en la prueba de juego corto, los jugadores menores de 12 años del club organizador de la prueba. Para ello, el club organizador deberá remitir a la FVG el listado de jugadores interesados con 48h de antelación.

II – HORARIO y UBICACIÓN

- El horario y ubicación de la prueba de juego corto se especificará en la circular del torneo.

III – FORMULA DE JUEGO

El recorrido de juego corto consistirá en 9 “hoyos” en los que se testearán las habilidades de putt. Los partidos serán de 2 jugadores que se marcarán mutuamente. El orden de salida del primer hoyo será por sorteo y alterno en los siguientes.

Sistema de puntuación para los hoyos de putt: (9 hoyos)

Modalidad de Juego

Stroke Play (Resultado Máximo = 5 golpes).

IV – PREMIOS

- 1er alevín.
- 1er benjamín.

