



CIRCULAR FVG 10/2026

| REGLAMENTO COMPETICIÓN FVG |

- PRUEBAS PATROCINADAS, RANKING Y LIGAS JUVENILES FVG 2026 -

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todas las personas de nivel amateur, 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	16,7%	20	Amarillas	18	36,4
Infantil	Femenino	12,5 %	15	Rojas	18	36,4
Alevín	Masculino	20,8%	25	Azules	18	48,0*
Alevín	Femenino	15 %	18	Rojas	18	48,0*
Benjamín	Masculino	16,7 %	25	Rojas	9	54,0
Benjamín	Femenino	14,2 %	17	Rojas	9	54,0

** Los Alevines con hándicap superior a 36,4, 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 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 personas inscritas no alcanzara el máximo permitido en alguno de los grupos, 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.

En aquellas competiciones patrocinadas, ranking o FVG y que a su vez sean pruebas valederas de cara a los Campeonatos de España Juveniles, tendrán preferencia los jugadores o jugadoras con licencia por el país vasco (VB). Los jugadores y jugadoras con licencia por otra FFAA, podrán tomar parte en caso de que hubiese plazas disponibles y lo harán por orden de hándicap exacto de menor a mayor.

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 hoyos" sean por orden natural de la vuelta estipulada, es decir del 1 al 18.

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, por norma general será la antevíspera al inicio de la prueba, a las 11:00 horas, si la circular del torneo no especifica lo contrario. Pasado el plazo de inscripción establecido, no se admitirá ninguna inscripción.

En las pruebas patrocinadas por la Federación Vasca de Golf, la gestión de los torneos se realizará con la plataforma Golf Directo y será la única vía de realizar las inscripciones.



Para el resto de pruebas, de los Rankings, Ligas y/o Circuitos, a no ser que se establezca lo contrario en la circular, la inscripción se realizará en el Club donde se dispute la prueba. Toda la información relativa se publicará en la circular FVG correspondiente a dicha prueba. Se recomienda el uso del correo electrónico (publicado en cada circular correspondiente) para realizar las 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: Se podrá anular la inscripción desde el momento de realizarla, hasta el cierre de la misma. Para anularla, se realizará a través del mail de confirmación recibido a la hora de hacer la inscripción o en el mail indicado en la circular.

Periodo de Reclamaciones: Habrá un periodo de reclamaciones de 24h desde el momento del cierre de inscripción para subsanar posibles errores. Pasado este momento los horarios de salida serán definitivos y la lista de espera quedará cerrada.

Bajas: Una vez que los horarios de salida son definitivos, hasta el inicio de la prueba, la persona que no pueda participar, deberá de justificar su baja por escrito al comité de la prueba, a la mayor brevedad. El Comité valorará cada caso y notificará a cada persona su decisión.

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. Se informará en cada circular de torneo.

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 las personas 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) El Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.

MODIFICACIONES DE REGLAS PARA JUGADORES CON DISCAPACIDAD (Regla 25)

Para poder aplicar las modificaciones a las Reglas de Golf contempladas en esta Regla, se deberá estar en posesión del Medical Pass expedido por la EDGA e informar de su condición al Comité de la prueba, a la hora de realizar la inscripción. Mas información en [Circular FVG 20/2025](#)

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.

Primer uso	2 golpes de penalidad.
Segundo uso	Descalificación

CADDIES - MRL I-1.1

La Regla 10.3 es modificada de esta manera: una persona jugando la competición no debe tener un/una caddie durante la vuelta.

ACOMPAÑANTES Y PÚBLICO

Los /Las acompañantes deberán mantenerse a 50 metros de los/las jugadores/jugadoras.

Una vez comenzado el juego y hasta la finalización del recorrido (hasta la entrega de la tarjeta) no se permitirá la comunicación (ni verbal ni gestual) con los/las jugadores/jugadoras.

Sólo se permitirá animar a los jugadores mediante aplausos. No se permitirán los gritos.

Código de Conducta RFEG

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 cada una de las tarjetas.

RITMO DE JUEGO



El Comité de la Prueba será el encargado de gestionar el ritmo de juego de cada torneo, en 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 ENTREGA 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 entrega de tarjetas.

TROFEOS

El número mínimo de participantes, a efectos de trofeo para que se pueda disputar una determinada categoría será de seis jugadores y de tres jugadoras. En categoría Benjamín los trofeos serán acumulables. Una persona benjamina podrá ser Campeona o Subcampeona Benjamina y a su vez ganadora Hándicap mayor a 36,4.

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

Abiertos a personas de cualquier Federación:

Ganador o Ganadora Alevín Hándicap mayor a 36,4
Ganador o Ganadora Benjamín Hándicap mayor a 36,4

En caso de que los/las Campeones/as y Subcampeones/as no tuvieran licencia de la Federación Organizadora, no podrán optar al título, pero se les proporcionará un trofeo similar al que les hubiera correspondido.

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 o Ganadora Alevín Hándicap mayor a 36,4.

Ganador o Ganadora Benjamín Hándicap mayor a 36,4.

En San Sebastián, a 14 de marzo de 2026

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 otras personas a buscar la suya.
- 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 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 les toque jugar siempre se adelanten 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!