



*Federación Vasca de Golf – Euskadiko Golf Federazioa  
Plaza de Euskadi 1- 4º Edif. La Equitativa. 2002 – San Sebastián. E-mail: info@fv.golf.com*

## **CIRCULAR 8/2018**

# **CIRCUITO SENIOR PAÍS VASCO RANKING EQUIPO SENIOR FVG 2018**

### **PARTICIPANTES:**

Podrán participar en el Circuito Senior del País Vasco todos los jugadores y jugadoras amateur de categoría senior (que tengan 50 años o más en el presente año 2018), que estén en posesión (en vigor) la licencia federativa de golf por la Federación Vasca de Golf (VB).

Los participantes jugarán todo el Circuito en la categoría en la que comenzaron, independientemente de las subidas/bajadas de hándicap durante el año. Aquellos jugadores que hayan modificado el hándicap y hayan cambiado de categoría, lo deberán de notificar a la hora de inscribirse en los próximos torneos, para poder ubicar al jugador en la categoría que le corresponda.

El Comité de la prueba, establecerá el número máximo de participantes en cada prueba puntuable, en función al campo y el tipo de prueba en el que se vaya a celebrar la prueba. El número de jugadores por cada categoría, serán: 30% Primera Categoría, 40% Segunda Categoría y 30% Tercera Categoría.

En los Campeonatos, un 50% de participantes serán los mejores jugadores clasificados en los diferentes rankings del circuito (quince primeros y empatados), mientras que el 50% restante, serán los hándicaps más bajos inscritos en el torneo, que no estén previamente clasificados por su posición en el ranking del circuito.

### **CATEGORÍAS DE JUEGO:**

Se establecerán tres categorías (indistintas) para las clasificaciones hándicap y una categoría (indistinta) para la clasificación scratch.

- La primera de hándicap 0 a hándicap 15,4.
- La segunda de hándicap 15,5 a hándicap 21,4
- La tercera de hándicap 21,5 en adelante.

El hándicap de juego en la tercera categoría queda limitado a 26,4. Los hándicaps mayores, podrán jugar, pero con esta limitación.

Si el número de jugadores/as inscritos fuera mayor, se admitirán a los jugadores con hándicap de juego más bajo en cada categoría. Si cualquiera de las categorías no llegara a

completarse, se admitirán jugadores/ras de las otras categorías, si en ellas se supera el número de inscritos.

#### **CALENDARIO:**

##### Puntuables

4-abr.-18	PUNTUABLE - GANGUREN
19-abr.-18	PUNTUABLE - RIOJA ALTA
3-may.-18	PUNTUABLE - LERMA
17-may.-18	PUNTUABLE - LOGROÑO
31-may.-18	PUNTUABLE - MEAZTEGI
14-jun.-18	PUNTUABLE - LARRABEA
28-jun.-18	PUNTUABLE - ZUIA
12-jul.-18	PUNTUABLE - IZKI

##### Campeonatos

3-oct.-18	CAMPEONATO BIZKAIA SENIOR – LAUKARIZ
9-oct.-18	CAMPEONATO ALAVA SENIOR - LARRABEA
19-oct.-18	CAMPEONATO GIPUZKOA SENIOR – GOIBURU

##### Final

27-oct.-18	CAMPEONATO PAÍS VASCO SENIOR – ZUIA - FINAL
------------	---

Puntuarán las cinco mejores tarjetas, para determinar la clasificación final de la liga.

En caso de suspensión de una prueba, se contará como torneo anulado, siempre que no se pueda celebrar en fechas posteriores.

#### **INSCRIPCIONES**

Las inscripciones de las pruebas puntuables y campeonatos, se abrirán 15 días naturales anteriores al inicio de la prueba. Las inscripciones deberán de efectuarse en tiempo y plazo en el campo donde se vaya a celebrar la prueba. El cierre de las mismas, será la antevíspera al inicio de la prueba, a las 11:00 horas. Recomendamos que las inscripciones se realicen por correo electrónico.

El precio de inscripción de cada una de las pruebas será de 25€ por cada día de juego.

#### **MODALIDAD DE JUEGO**

Stableford Scratch y Hándicap en las pruebas puntuables.

Stroke Play Scratch y Hándicap en los campeonatos y en la final.

#### **BARRAS DE SALIDA**

Salvo que dicte lo contrario el Comité de la prueba, los caballeros saldrán de barras amarillas y las damas desde barras rojas.

#### **HORARIOS DE SALIDA**

Las salidas, en todos y cada uno de los torneos, las determinará el Comité de la Prueba.

Los horarios de salida se publicarán la víspera del torneo en la web de la FVG y en el club organizador de la prueba, siendo estas inamovibles.

Aquel jugador/ra que, habiéndose inscrito para jugar la prueba, no se presente a jugar, podrá ser sancionado a no jugar la próxima jornada, salvo que justifique su ausencia antes del inicio de la prueba.

## REGLAS DE JUEGO

Se jugará acorde a las Reglas de Golf vigentes por la RFEG y las reglas locales del campo donde se juega. En lo no previsto en este reglamento se aplicará el Libro Verde de la RFEG.

Se hace especial hincapié en el cumplimiento de las reglas de etiqueta (reparar chuletas, arreglar piques y rastrillas bunkers). También, para evitar demoras indebidas se aplica la norma "Ready Golf" o "Listos para jugar" promovida por la R&A, para la mejora del ritmo de juego en los campos de golf.

## SISTEMA DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS

Se autoriza el uso de dispositivos artificiales de medición de distancias.

"Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo de distancias para calcular o medir cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios elevación, velocidad de viento, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3."

## COCHES DE GOLF

Se autoriza el uso de coches de golf a los participantes.

## TELÉFONOS MÓVILES

Se prohíbe su utilización salvo en casos de emergencia.

## RECLAMACIONES

Todas las reclamaciones se aceptarán únicamente por escrito a la FVG, en las próximas 48 horas desde la finalización del torneo. Pasado este plazo, no tendrán efecto alguno.

## SISTEMA PUNTUACIÓN

- Se establecerán un ranking por cada categoría de juego y sexo. Cada jugador/ra rankeará en el ranking Hándicap y Scratch de su Categoría.
- Todos los jugadores empatados en un puesto determinado conseguirán el mismo número de puntos. Para ello, se sumarán los puntos obtenidos por cada jugador empatado y se dividirán por el número de jugadores empatados.

El sistema de puntuación de cada prueba del Circuito será como sigue:

<u>Puntuable</u>	<u>Campeonatos Territoriales</u>	<u>Campeonato País Vasco</u>
1º clasificado: 35 puntos	1º clasificado: 40 puntos	1º clasificado: 50 puntos
2º clasificado: 30 puntos	2º clasificado: 35 puntos	2º clasificado: 44 puntos
3º " : 26 "	3º clasificado: 31 "	3º " : 39 "
4º " : 23 "	4º " :28 "	4º " : 35 "
5º " : 21 "	5º " :26 "	5º " : 32 "
6º " : 20 "	6º " :25 "	6º " : 30 "
....	....	7º " : 29 "
25º " : 1 "	30º " : 1 "	35º " : 1 "

En caso de producirse un empate en la clasificación del ranking final, éste se resolverá a favor del jugador que tenga la puntuación más alta en alguna de sus pruebas.

Si persiste el empate en la clasificación del ranking final, se tendrán en cuenta el segundo, y sucesivos resultados hasta deshacer el empate. Si persiste el empate, se resolverá por sorteo.

## **PREMIOS POR PRUEBA**

### **PUNTUABLES**

Ganador indistinto Hcp 1ª Categoría  
Ganador indistinto Hcp 2ª Categoría  
Ganador indistinto Hcp 3ª Categoría

Segundo indistinto Hcp 1ª Categoría  
Segundo indistinto Hcp 2ª Categoría  
Segundo indistinto Hcp 3ª Categoría

Tercero indistinto Hcp 1ª Categoría  
Tercero indistinto Hcp 2ª Categoría  
Tercero indistinto Hcp 3ª Categoría

Campeón Scratch indistinto

Premio Bola más cercana un PAR 3  
Drive más largo masculino y femenino

### **CAMPEONATOS Y FINAL**

Campeón y campeona Scratch.  
Subcampeón y subcampeona Scratch.  
Ganador y Ganadora 2ª categoría.  
Ganador y Ganadora 3ª categoría.  
Ganador y Ganadora 4ª categoría.

Ganador Hándicap Masculino  
Ganador Hándicap Femenino

Premio Bola Más cercana un PAR 3

Los premios de las clasificaciones hándicap y scratch NO serán acumulables.

En caso de que, en alguna prueba, un mismo jugador/ra gane en ambas clasificaciones, recibirá únicamente el premio correspondiente al ganador/ra de la clasificación hándicap, entregándose el premio como ganador/ra Scratch al segundo jugador de esta clasificación.

Si el jugador que recibe el premio como ganador/ra Scratch queda en segunda posición hándicap, su premio será entregado al siguiente clasificado en la clasificación hándicap.

Los trofeos de las bolas más cercanas, SI serán acumulables. En este caso recibirá el trofeo de ganador bola más cercana y el conseguido en la clasificación correspondiente.

Las tarjetas de los jugadores/ras que obtengan premio, NO participarán en el sorteo de regalos posterior a la entrega de premios.

En los Campeonatos y Final del Circuito (las 4 últimas pruebas del circuito), para que sea válida una categoría tiene que haber un mínimo de 6 Caballeros inscritos y 4 Damas inscritas. Si no cumpliesen el mínimo de jugadores por cada categoría, estos participaran en la categoría superior.

A efectos de trofeo y en caso de empate, en las clasificaciones hándicap ganará el hándicap de juego más bajo. En la clasificación Scratch, ganará el jugador con hándicap de juego más alto. En caso de persistir el empate, se resolverá bajo la fórmula de mejores últimos hoyos. De persistir el empate se resolverá por sorteo.

## **PREMIOS DEL CIRCUITO**

Primero, Segundo y tercer clasificado Circuito Senior Scratch

Primero, Segundo y tercer clasificado del Circuito Senior Hándicap 1ª Categoría

Primero, Segundo y tercer clasificado del Circuito Senior Hándicap 2ª Categoría

Primero, Segundo y tercer clasificado del Circuito Senior Hándicap 3ª Categoría

Los premios de final de ranking, no serán acumulables y se repartirán en la entrega de premios de la última prueba puntuable, en la que además habrá un sorteo.

En caso de que un mismo jugador/ra gane los rankings hándicap y scratch, recibirá únicamente el premio correspondiente al ganador/ra hándicap del Circuito, entregándose el premio como ganador/ra scratch al siguiente jugador/ra de esta clasificación.

En caso de que un mismo jugador/ra, quedara clasificado en puestos de premio al finalizar el circuito, el jugador recibirá el premio de mejor clasificado, y pasará al siguiente en la otra clasificación.

En caso de duda en la interpretación de este Reglamento, o falta de regulación expresa, resolverá el Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf.

San Sebastián, a 14 de marzo de 2018

## “READY GOLF” O LISTOS PARA JUGAR – 2018

Al fomentar activamente *Ready Golf* 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!