



FEDERACION ALAVESA DE GOLF-ARABAKO GOLF FEDERAZIOA

Plaza Amadeo García de Salazar s/n, bajo. Oficina 102

01007 Vitoria-Gasteiz

Tel. 945 104107 www.fedegolfalava.com

III MATCH INFANTIL FEDERACIÓN ALAVESA DE GOLF & FEDERACION RIOJANA DE GOLF 2023

LUGAR

Club de Golf Larrabea

Ctra. Landa s/n

www.larrabea.com

01170 – Legutio- Araba

945.465.485

FECHA

1 de abril de 2023

EQUIPOS PARTICIPANTES Y JUGADORES

Cada equipo estará compuesto por **10 jugadores** y **2 reservas sub-14**, que deberán estar en posesión de licencia federativa correspondiente a la federación a la que representan, con un mínimo de un año de antigüedad (es decir, 365 días antes de la prueba). En caso de no tener un año de antigüedad como federado, podrá formar parte de un equipo si su única licencia lo ha sido por esa territorial.

La elección de los componentes de los distintos equipos se hará conforme a los criterios que cada federación considere oportunos, siempre dentro del marco que delimita este reglamento. Cada federación designará **1 capitán**, que podrá ser o no jugador, pero no profesional, con licencia de la federación a la que representa.

Se podrá realizar cambios de participantes en cada equipo antes del inicio de la prueba con el límite de los 2 jugadores reserva, debidamente comunicado al Comité de la Prueba, que deberá aprobar dichas modificaciones y notificarlo a los capitanes de los equipos. Se podrá realizar también cambio de capitán y éste se notificará al Comité de la Prueba antes del comienzo de la prueba.

REGLAMENTO Y FORMA DE JUEGO

Se disputarán **18 hoyos** bajo la modalidad **Match-Play Scratch**, con los siguientes enfrentamientos: 4 *matches* individuales, 2 *matches* fourball y 1 *match* foursome y siendo de aplicación las reglas vigentes de la RFEG así como las reglas locales que disponga el club organizador.



Una victoria en cualquiera de los partidos foursomes, fourball o individuales otorgará 1 punto, un partido empatado ½ punto y una derrota 0 puntos al resultado del equipo. No obstante, en lo posible todos los partidos continuarán jugando hasta obtener un resultado, independientemente de que el resultado global del match ya se haya decidido.

Desempate

En caso de empate a puntos en el resultado global del match, cada capitán elegirá a un jugador para desempatar bajo la modalidad “play off” / muerte súbita, a disputarse en el hoyo 9, y en caso de persistir la igualdad, en el hoyo 18, y así sucesivamente en estos dos hoyos hasta que se defina un ganador.

Emparejamientos y orden de salida

Al menos 48 horas antes de la hora fijada para el comienzo del primer partido, el capitán de cada equipo presentará al Comité de la Prueba los nombres sus jugadores asignados a los diferentes partidos, que se nominaran como sigue: Individual 1, Individual 2, Individual 3, Individual 4, Fourball 1, Fourball 2 y Foursome. En dicha lista se incluirá el nombre del capitán.

El orden de salida para los distintos enfrentamientos será el siguiente: **MATCH**

	HORARIO SALIDA	ENFRENTAMIENTO
1	12:00 HORAS - TEE 1	INDIVIDUAL 1
2	12:08 HORAS - TEE 1	INDIVIDUAL 2
3	12:16 HORAS - TEE 1	INDIVIDUAL 3
4	12:24 HORAS - TEE 1	INDIVIDUAL 4
5	12:32 HORAS - TEE 1	FOURSOME 1
6	12:40 HORAS - TEE 1	FOURBALL 1
7	12:50 HORAS - TEE 1	FOURBALL 2

Barras de salida

Las barras de salida serán las **amarillas** para los jugadores infantiles, las **azules** para los jugadores alevines y las **rojas** para los jugadores benjamines y todas las jugadoras.

Caddies y buggies

Los jugadores **no** podrán llevar **caddie**, a excepción de sus compañeros de equipo, pudiendo cada jugador tener sólo un caddie durante todo el recorrido. El capitán del equipo no puede hacer de caddie ni entrar en el green. Solamente el capitán del equipo y el caddie estarán facultados para dar consejo al jugador. En ningún caso el caddie podrá ser jugador profesional.

Todo acompañante, familiar o amigo, tendrá que ir por el rough o por los caminos, si los hubiere, a 50 metros por detrás del jugador.



No está permitido el uso de **buggies** a los jugadores.

Dispositivos de medición de distancias

Los jugadores pueden obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si, durante una vuelta estipulada, el jugador utiliza un dispositivo de medición de distancias para calcular o medir cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. Cambios de elevación, velocidad del viento, etc.), el jugador infringe la Regla 4-3, bajo la penalidad de pérdida del hoyo y de pérdida del match en caso de reincidencia. Un dispositivo multifuncional, como un Smartphone o una PDA, puede ser usado como un dispositivo de medición de distancias, pero no debe usarse para calcular o medir otras condiciones si el hacerlo constituyese una infracción de la Regla 4-3.

Ritmo de juego

Se establece **4 horas y 12 minutos** (14 minutos de media por hoyo) como el tiempo máximo estipulado para que un jugador complete los 18 hoyos de una jornada.

Por ello, el Comité y personal del club controlarán estos tiempos y la posición de cada jugador / partida en el desarrollo de cada jornada, estableciéndose las siguientes penalidades por infracción de esta política:

- o 1º mal tiempo o 1º aviso por estar fuera de posición: advertencia verbal y aviso que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.
- o 2º mal tiempo o 2º aviso por estar fuera de posición: 1 golpe de penalización.
- o 3º mal tiempo o 3º aviso por estar fuera de posición: 2 golpes de penalización adicionales.
- o 4º mal tiempo o 4º aviso por estar fuera de posición: Descalificación.

Notas: - Se avisará a los jugadores que de que están siendo cronometrados.

- Los tiempos se tomarán desde el momento en que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

En algunas circunstancias un solo jugador puede ser cronometrado en lugar del grupo entero.

Penalidades

El **incumplimiento** de alguna de las cuestiones citadas en este **reglamento** (exceptuando el ritmo de juego y los caddies, que poseen su propio proceder) , se **penalizará con pérdida del hoyo** por cada premisa en primera instancia de cada una de ellas o de descalificación en caso de reincidencia de cada una o alguna de ellas.



OBSERVACIONES

Al inscribirse, el jugador da su consentimiento a la FAG y a la FRG para que las imágenes (fotografías y/o vídeos) tomadas durante esta prueba puedan ser utilizadas para su difusión a través de publicaciones, material publicitario, páginas webs, redes sociales, etc. En caso contrario, el jugador deberá comunicar su negativa a alguno de estos aspectos a la FAG o a la FRG

A su vez, el jugador asume voluntariamente al participar en esta prueba los riesgos que supone esta actividad deportiva y exonera a la FAG y al club organizador de toda responsabilidad en la que pudieran incurrir como consecuencia de las actuaciones que se lleven a cabo y situaciones que puedan surgir o aparecer en y tras la disputa de la misma.

El club tiene una disponibilidad limitada de **carros eléctricos**. Los jugadores interesados deberán llamar por teléfono al club y **reservar antes de la fecha de cierre de inscripción** para poder atender en lo posible las necesidades. Las adjudicaciones se harán por estricto orden de petición hasta agotar existencias.

COMITÉ DE LA PRUEBA

- **D. Javier Sáiz Bausela**
Presidente de la Federación Alavesa de Golf
- **D. David Benítez**
Delegado Juvenil Federación Riojana de Golf
- **D. Ander Padura Gauna**
Gerente del Club de Golf Larrabea

Este Comité será el encargado de interpretar o regular cualquier supuesto no contemplado en este reglamento y se reserva el derecho de anular la prueba, modificar la fórmula o el número de participantes previsto si existiesen causas que así lo aconsejasen.

PREMIOS

El equipo vencedor recibirá un trofeo como **campeones del III Match Infantil Federación Alavesa de Golf vs. Federación Riojana de Golf**, que será entregado en el salón social del club organizador aproximadamente 30 minutos después de finalizar el último de los emparejamientos y habiendo sido publicada la lista con los resultados finales debidamente comprobados.

Vitoria- Gasteiz a 15 de marzo de 2023