

# Circular Nº 25/2019

## CAMPEONATO INTERCLUBES MASCULINO C.V. - 2019

**Lugar:** **R.C.G. MANISES**  
C/ Maestrat, 1  
46940 Manises ( Valencia)  
Teléfonos: 96 153 40 69  
e-mail: [info@clubgolfmanises.es](mailto:info@clubgolfmanises.es)



**Fechas:** 12 y 14 de Julio de 2019

**Código de la competición:** AC120719

**Inscripciones:** Se deberán formalizar por Internet en la página web del torneo ([www.golfcv.com](http://www.golfcv.com)) o presencialmente en la sede de la Federación. El **cierre de inscripción** será el **lunes 8 de Julio de 2019 a las 14:00 horas**. El hándicap a considerar para hacer el corte de participantes será el hándicap exacto que figure en la base de datos de la R.F.E.G el lunes 8 de Julio a las 16:00 horas. Se publicará una lista de admitidos provisional en [www.golfcv.com](http://www.golfcv.com) y respecto a los posibles errores, se admitirán reclamaciones exclusivamente hasta las 12:00 horas del día 9 de Julio.

**Derechos de Inscripción:** Serán de **200€** por equipo. Deberán abonarse antes del cierre de la inscripción, en caso contrario, la inscripción no será válida.

El pago se podrá realizarse:

- On-line con tarjeta de crédito en la página web ([www.golfcv.com](http://www.golfcv.com)).
- Entrega en efectivo en esta Federación.
- Ingreso en efectivo en una oficina del Banco de Santander a la cuenta **ES87 0049-0621-17-2110574797**, indicando en este caso el código de la competición, nº de licencia y nombre del jugador/a.

**Finalizado el plazo de inscripción, no se devolverá el importe abonado.**

**Reglamento:** Se adjunta copia del mismo.

Valencia, a 28 de junio de 2019  
EL DIRECTOR DEPORTIVO



Alberto Ballester Asensio

## REGLAMENTO

**Participantes:** Podrán formar parte del Campeonato los Clubes o Entidades afiliados a la FGCV. La Federación se pondrá en contacto con los clubs por si cabe la posibilidad de aceptar un segundo equipo de algún club, sólo para el caso de que la inscripción fuese inferior a 8 equipos representativos de clubes o entidades distintos. Para este segundo equipo, tendrá preferencia en primer lugar el club organizador, en segundo lugar el club ganador de la edición anterior, y posteriormente por la suma de hándicaps exactos de estos equipos.

Podrán tomar parte hasta un máximo de 16 equipos representativos de otros tantos Clubes o Entidades afiliados a la FGCV. En caso de inscribirse más de 16 equipos, tomarán parte el equipo del club ganador de la edición anterior, el equipo del club o entidad organizador y los 14 equipos con la suma de hándicaps exacto mas bajo. El empate se resolverá a favor del equipo con el jugador de hándicap exacto más bajo, el segundo jugador, etc.

Los equipos se compondrán de 4 jugadores titulares y 2 jugadores suplentes, y un capitán.

Para ser integrante de un equipo, hay que ser socio o abonado permanente del club o entidad de que se trate, o estar federado por ese campo desde su primera licencia o al menos con más de un año de antelación a la fecha de celebración del campeonato.

Ningún jugador podrá figurar a la hora de inscribir el equipo como representante de más de un club o entidad, pese a a cumplir los requisitos establecidos. No obstante, un jugador inscrito en uno de los equipos que fuese rechazado de los 16 máximos que tomarán parte en la Prueba, podrá integrarse en otro de los equipos como sustituto de alguno de los jugadores inscritos, siempre que reúna las condiciones antes estipuladas.

**Sustituciones:** De los cuatro jugadores titulares que figuren en el momento de hacerse la inscripción, hasta dos de ellos podrán ser sustituidos por dos jugadores suplente, antes del comienzo de la prueba. Además, una vez comenzada la prueba, durante el transcurso de ésta, cualquier jugador que cumpla con los requisitos expresados en el párrafo de participantes, podrá sustituir a un jugador que haya participado en la prueba, pero solamente uno durante el torneo, esta substitución se podrá deshacer pero no realizar otra nueva.

**Forma de Juego:** El torneo se jugará en tres jornadas.

- El primer día se jugará bajo la modalidad de **Stroke Play Scratch 18 hoyos**. Cada equipo sumará los tres mejores resultados de sus cuatro componentes. En caso de empate, se resolverá a favor del mejor resultado de la vuelta despreciada. Caso de persistir el empate, se tendrá en cuenta el mejor resultado individual, segundo mejor resultado individual y tercer mejor resultado individual. Caso de persistir el empate se resolverá por sorteo.

Con estas sumas de resultados se establecerá un cuadro de match con los ocho primeros equipos clasificados Stroke Play Scratch. El resto de equipos no participarán el resto de los días. El cuadro funcionará en dos sentidos, de forma que los equipos que vayan perdiendo irán pasando al 2º cuadro, de manera que al final exista una clasificación de los ocho equipos match play.

- El segundo día por la mañana se jugarán los cuartos de final, y por la tarde las semifinales.
- El tercer día por la mañana se jugará la final, así como el resto de partidos para establecer la clasificación final.

Los partidos del segundo y tercer día se jugarán bajo la fórmula de **Match Play Scratch**, estando formados los equipos por dos jugadores individuales y una pareja que disputará su partido Foursome.

**En todos los partidos**, en caso de empate al finalizar los 18 hoyos jugados, se continuarán jugando los hoyos precisos hasta deshacer el desempate. Únicamente en el caso de que el match esté decidido, los jugadores o parejas empatadas se repartirán medio punto y no continuarán jugando.

La composición de las partidas las entregará el capitán de cada equipo al Comité, 30 minutos después de conocer su rival en la próxima eliminatoria.

**Caddies:** Se permiten.

**Reglas de juego:** Se jugará conforme a las Reglas de Golf aprobadas por la RFEG, las condiciones de la competición y las reglas locales permanentes de la F.G.C.V, más las reglas locales de la competición.

**Dispositivos de medición:** Se autoriza en esta competición a que un jugador pueda obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si, durante una vuelta estipulada, un 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 14-3.

Penalidad en el juego por Golpes – Dos golpes. Por reincidencia – Descalificación.

**Barras de salida:** Barras blancas

**Buggies:** No se permite

**Trofeos:** El equipo campeón de la C.V. recibirá en depósito el trofeo hasta la siguiente edición y sus componentes recibirán trofeos donados por la F.G.C.V. El equipo subcampeón y tercer clasificado recibirá trofeos también donados por la F.G.C.V.

**Comité de la prueba:** La F.G.C.V. designará el Comité de la prueba, así como a los jueces árbitros que considere necesario.

Nota - El Comité de la Prueba está totalmente facultado para la interpretación y en casos extremos variar o cambiar las condiciones de la prueba, para que la misma pueda desarrollarse de la mejor manera posible y llegue a su fin dentro de las fechas fijadas.