

REGLAMENTO 2018

1. Filosofía y concepto.

TheCORPORATE es una competición de Golf por equipos.

Toda la competición se jugará de conformidad con las Reglas de juego aprobadas por la RFEG (según Libro Verde), las reglas permanentes y condiciones de la competición de la FBG, y las locales dictadas por el Comité de la Prueba.

Los participantes en TheCORPORATE defienden el nombre de la empresa que patrocina a cada uno de los equipos, por lo que es la empresa patrocinadora la que ostenta los Derechos de participación en la competición. Los jugadores integrantes de los diferentes equipos pueden variar de año en año a libre elección del Patrocinador.

Se establece un CUPO MÁXIMO DE 13 EQUIPOS participantes. Las empresas que participaron en la edición de 2017, y consiguieron clasificarse entre los 8 primeros en la fase de liguilla tendrán *plaza reservada* hasta el 30 de Octubre, fecha en la que deberán confirmar su participación formalizando la PRE-INSCRIPCIÓN*

La cuota de inscripción para la edición 2018 será de 1.600€ por equipo.

* El periodo de *PRE-INSCRIPCIÓN* para los equipos con plaza reservada *es del 1 al 30 de Octubre*. Para hacer efectiva la pre-inscripción hay que realizar un pago a modo de *fianza a fondo perdido (no reembolsable)* de 400€ en la recepción del club, lo que garantiza la participación del equipo en la edición de 2018. Una vez finalizado ese plazo, los equipos que no hayan formalizado su pre-inscripción *perderán la reserva de plaza* y deberán acogerse a las condiciones de participación generales para los nuevos equipos. El resto de la cuota de inscripción (1.200€) deberá abonarse antes del inicio de la competición.

Para disfrutar de los derechos de participación preferente los equipos deberán cumplir las condiciones siguientes:

- Conservar en la denominación del equipo el NOMBRE DE LA EMPRESA con la que ganaron el derecho de participación en la edición anterior. Se podrá incorporar a la denominación oficial del equipo un co-patrocinador, antes o a continuación del nombre de la empresa patrocinadora original.
- Realizar el pago de la fianza a fondo perdido que garantiza la plaza al equipo antes del 30 de Octubre.
- Estar al corriente de pago de la cuota de inscripción en el momento del inicio de la competición.
- Haber entregado el listado de jugadores y que todos ellos cumplan con los requisitos establecidos (ver apdo. 2 "composición de los equipos").

En el caso de que una empresa decida dejar de patrocinar a un equipo o no cumpla las condiciones expuestas en el párrafo anterior, ésta perderá automáticamente los derechos de participación preferente, dejando su plaza libre para la entrada de nuevos equipos.

En el caso de que un equipo cuente con un co-patrocinador, y el patrocinador principal desista del Patrocinio, el co-patrocinador heredará los derechos de participación preferente para la siguiente edición de la competición.

Una vez finalizado el plazo de pre-inscripción reservado a los equipos con derechos de participación preferente, se abrirá un periodo de inscripción para equipos nuevos que deseen entrar a formar parte de la competición. Si hubiese tantas bajas como equipos nuevos, estos últimos tomarían las plazas libres. Si hubiese mas equipos nuevos interesados que plazas disponibles, se establecerá una jornada de clasificación en la que se enfrentarán los equipos nuevos y se asignarán las plazas libres según la clasificación obtenida.

2. Clasificatorio para nuevos equipos.

Los equipos interesados en participar en la competición, que no tengan derechos de participación adquiridos en la edición anterior, tendrán la oportunidad de ganar su plaza en el TORNEO CLASIFICATORIO que tendrá lugar en GOLF PARK MALLORCA PUNTIRÓ el SABADO 17 de NOVIEMBRE.

La modalidad de juego será COPA CANADÁ STABLEFORD HANDICAP. Los equipos deberán estar formados por 8 jugadores y contarán las 3 mejores tarjetas de cada equipo. Los 4 primeros equipos clasificados obtendrán plaza para jugar la edición 2018 de TheCORPORATE .

El precio del torneo clasificatorio será de 400€ por equipo. Dicho importe se descontará de la cuota de inscripción final a TheCORPORATE (1.600€) a los equipos que consigan clasificarse.

Una vez clasificados, los equipos deberán confirmar su participación en TheCORPORATE y atenerse a las condiciones de participación expuestas en el presente reglamento.

Para dicha competición se redactará un REGLAMENTO PARTICULAR con todos los detalles de la misma.

En el caso de que haya tantos equipos inscritos al clasificatorio como plazas disponibles, éste no se disputará y todos los equipos pasarán a estar oficialmente clasificados para TheCORPORATE.

3. Composición de los equipos.

Los equipos deben estar formados por un *máximo de 12 jugadores amateurs*, mayores de edad, con licencia en vigor expedida por la federación Española de Golf o extranjera con una certificación de hándicap expedida por su federación o club, con un HCP máximo limitado a 20.0 para los caballeros y 30.1 para las señoras.

Cada equipo debe nombrar 1 capitán que será el encargado de presentar las alineaciones de su equipo en cada jornada de competición y actuará como único representante de su equipo. El Capitán puede ser a su vez uno de los jugadores del equipo.

3.1 Inscripción inicial de los equipos.

En el momento de su inscripción a la competición, el capitán de cada equipo deberá presentar el listado de jugadores en el que aparecerán un máximo de 12 integrantes del equipo con su número de licencia. En caso de entregar un número menor a 12 jugadores, estos se podrán añadir durante la fase de liguilla. Una vez finalizada la fase de liguilla NO SE PODRÁN INCORPORAR NUEVOS JUGADORES.

3.2 Alineación de los equipos para cada jornada.

En cada jornada de competición jugarán 8 jugadores por cada equipo. En cada jornada, el capitán deberá presentar al comité de competición la alineación de su equipo según se especifica a continuación:

a- En la fase de liguilla: El día anterior a cada jornada, antes de las 12:00h, el capitán presentará la alineación de su equipo por email al correo corporategolfcup@gmail.com o por WhatsApp al teléfono 605 902 012, indicando los nombres y Apellidos y el nº de licencia de todos sus jugadores. En el caso de que se produzca alguna baja una vez comunicada la alineación, quedará a criterio del comité la decisión al respecto de la posible sustitución del/los jugadores.

b- En la fase de eliminatorias: El día anterior a cada jornada, antes de las 12:00h, el capitán de cada equipo deberá presentar la alineación de su equipo en la recepción del club, en sobre cerrado con el nombre del equipo bien visible, con la alineación y el orden de salida de cada jugador o pareja, indicando nombre y apellidos y nº de licencia de todos los jugadores. las sustituciones que se produzcan después de haberse abierto los sobres, deberán ser aprobadas por el capitán del equipo contrario.

3.3 Cuota de inscripción

La cuota de inscripción por equipo es de 1.600€ (IVA incluido) que deberán abonarse en la recepción de Golf Park Mallorca antes del 30 de Noviembre de 2018 o mediante transferencia bancaria a la cta. ES48 2038 2822 3460 0025 2564 de BANKIA, titularidad de GOLF PARK ENTERTAINMENT MALLORCA SL, indicando en la misma el nombre del equipo. Dicha inscripción cubre la participación de todo el equipo desde la fase 1 hasta la fase 3. Garantiza un mínimo de 3 enfrentamientos (los de la fase de liguilla).

4. Desarrollo de la competición. Calendario y modalidad de juego.

La competición consta de 3 fases:

a. Fase 1. Liguilla. Los equipos participantes compiten todos juntos durante 3 jornadas de 18 hoyos. La clasificación se realiza sumando los puntos obtenidos por los equipos en cada jornada:

1a Jornada: Sábado 1 de Diciembre.

- Modalidad PAREJAS MEJOR BOLA STABLEFORD HCP. Cuentan las 3 mejores tarjetas de cada equipo.
- Orden de salida: Por orden de Hándicap, teniendo en cuenta que no pueden salir 2 parejas del mismo equipo en el mismo grupo de salida.
- Salida a tiro (SHOTGUN)

2a Jornada: Domingo 16 de Diciembre.

- Modalidad COPA CANADÁ STABLEFORD HCP. Cuentan las 3 mejores tarjetas de cada equipo.
- Orden de salida: por orden de hándicap, teniendo en cuenta que no pueden salir 2 parejas del mismo equipo en el mismo grupo de salida.
- Salida a tiro (SHOTGUN)

3a Jornada: Sábado 22 de Diciembre.

- Modalidad INDIVIDUAL STABLEFORD HCP. Cuentan las 6 mejores tarjetas de cada equipo.
- Orden de salida: por orden de hándicap teniendo en cuenta que no puede haber mas de 1 jugador de cada equipo en un mismo grupo de salida.
- Tee de salida: El primer equipo clasificado en la fase de liguilla saldrá por el Tee 1 y consecutivos (2, 3, 4...) y los demás a continuación siguiendo el orden de clasificación de la liguilla.
- Salida a tiro (SHOTGUN).

Al finalizar las 3 jornadas de esta fase, el equipo que haya obtenido un mayor número de puntos STABLEFORD clasificará en primera posición, y así sucesivamente.

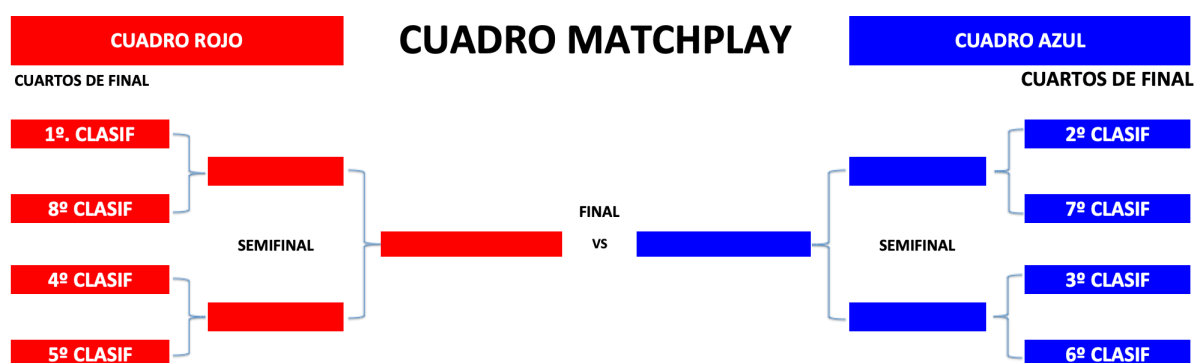
En caso de suspensión de alguna de las jornadas de esta fase (esto es: que la jornada ha sido iniciada mediante el lanzamiento de un cohete o Bocinazo y posteriormente al mismo, ha sido imposible finalizar la misma por cualquier circunstancia), se sumarán los puntos obtenidos por los equipos hasta el momento de la suspensión. En este caso, solo se contabilizarán para la clasificación de la jornada, los hoyos terminados y debidamente anotados en la tarjeta por todos los jugadores en competición, siempre que se hayan jugado un mínimo de 8 hoyos. Si no ha sido posible completar ese número mínimo de hoyos, la jornada se considerará ANULADA.

En caso de anulación de alguna de las jornadas de esta fase (esto es: que la jornada NO HAYA SIDO INICIADA), se intentará reprogramarla y, si no fuese posible, se tendrán solamente en cuenta las puntuaciones obtenidas en las jornadas anteriormente disputadas.

Clasifican para la segunda fase los 8 mejores equipos clasificados en la fase de liguilla. En caso de empate a puntos en cualquiera de las 8 primeras posiciones, se resolverá a favor del equipo que haya presentado la 7ª mejor tarjeta en la última jornada de liguilla. Si esa última jornada hubiese sido anulada e imposible de reprogramar, se utilizará como desempate la tarjeta descartada en la jornada inmediatamente anterior, en caso de persistir, se resolverá a favor del equipo con la suma de HCPJ (Hándicap de Juego) más bajo antes del inicio de la última jornada.

b. Fase 2. Eliminatorias.

Los 8 mejores equipos clasificados en la fase de liguilla disputarán la eliminatoria de Cuartos de final a partido único a 18 hoyos. Para determinar los enfrentamientos se aplicará el cuadro adjunto:



Eliminatoria de Cuartos de final. DOMINGO 13 DE ENERO.

Habrá 4 puntos en juego. El equipo que consiga 2,5 puntos será el ganador del enfrentamiento.

- Modalidad FOURBALL MATCHPLAY con el 90% de la diferencia de HCPJ.
- Definición de los enfrentamientos: Los capitanes depositarán en sobre cerrado la alineación de su equipo (ver punto 3.2b del presente reglamento), determinando 4 parejas ordenadas del nº 1 al nº 4. Las parejas nº 1 de cada equipo competirán entre sí, saliendo en primer lugar por el tee determinado por la organización, y así sucesivamente hasta la pareja nº 4.
- Tee de salida: Los tee de salida serán el TEE 1 para los enfrentamientos 1º vs 8º y 2º vs 7º, y el TEE 10 para los enfrentamientos 3º vs 5º y 4º vs 6º.
- En caso de empate a 2 puntos, se resolverá mediante DESEMPATE a 3 HOYOS FOURBALL MATCHPLAY con el 90% de la diferencia de HCPJ (Hoyos 16, 17 y 18). La pareja que dispute el desempate se confeccionará a libre elección del capitán de cada equipo. En caso de que persista el empate, se continuará el mismo en el hoyo 16, en este caso a muerte súbita hasta que uno de los dos equipos gane un hoyo, las veces que sean necesarias.

PARA LA OBTENCIÓN DEL HCP DE JUEGO DEL PLAYOFF, SE REALIZARÁ EL CÁLCULO COMO SI SE TRATASE DE UNA PARTIDA A 18 HOYOS, Y SE JUGARÁ CON LOS GOLPES QUE CORRESPONDAN A CADA JUGADOR EN CADA UNO DE LOS HOYOS EN LOS QUE SE DISPUTE EL PLAYOFF.

En el caso de que la jornada fuese suspendida por cualquier circunstancia, se intentará reprogramarla. Si no fuese posible, los resultados de los partidos completados hasta el momento de la suspensión serán considerados válidos y contarán para la clasificación. Los partidos no completados se declararán nulos y no válidos, estableciendo el Comité un día en el que volver a jugarlos, teniendo libertad cada equipo para alterar su equipo original, sujeto a que ningún jugador que tomase parte en un partido completado pueda tomar parte en cualquiera de los partidos que han de ser repetidos. Si no fuese posible reprogramar los partidos no completados, el comité se reserva el derecho a decidir lo que considere oportuno.

Esta jornada podrá ser anulada pero deberá ser reprogramadas por el Comité. Este propondrá a los equipos contendientes una fecha para la disputa de la eliminatoria que será FINAL (esto es: sin derecho a réplica por parte de

cualquiera de los equipos). Si la jornada no pudiese disputarse en esa fecha alternativa por cualquier circunstancia, quedará a decisión del comité la resolución de la misma.

En caso de que un equipo resulte NO PRESENTADO (esto es: que el Capitán del mismo no deposite el sobre con la alineación para la jornada, o no se presenten al tee de salida en fecha y hora determinada por el comité un mínimo de 4 jugadores (uno por cada Fourball en juego) el equipo resultará perdedor del enfrentamiento por un resultado de 4 a 0.

Eliminatoria de Semifinales. SABADO 26 DE ENERO.

Los ganadores de los enfrentamiento de 4os de final se enfrentarán según se indica en el CUADRO MATCHPLAY.

Habrán 5 puntos en juego. El equipo que consiga 3 puntos será el ganador del enfrentamiento:

- 3 enfrentamientos en Modalidad FOURBALL MATCHPLAY HCP con el 90% del HCPJ . Habrá 3 puntos en juego.
- 2 enfrentamientos MATCHPLAY INDIVIDUAL HCP. Habrá 2 puntos en juego.
- Definición de los enfrentamientos : mismo procedimiento que en los cuartos de final.
- Tee de salida: Tee del 1 para ambos enfrentamientos. Primero salen los 4 individuales (2 por cada semifinal) y después los 6 fourballs (3 por cada semifinal) . Se sorteará el orden de salida para definir qué semifinal sale primero.
- En caso de empate a 2 puntos y medio, se resolverá mediante desempate siguiendo el mismo procedimiento que en los cuartos de final en modalidad FOURBALL MATCHPLAY.
- En caso de suspensión se procederá siguiendo el procedimiento establecido para la eliminatoria de 4º de final.
- En caso de anulación se procederá siguiendo el procedimiento establecido para la eliminatoria de 4º de final.
- En caso de que un equipo resulte NO PRESENTADO se procederá siguiendo el procedimiento establecido para la eliminatoria de 4º de final.

C. Fase 3. Finales.

Clasifican los 2 ganadores de la eliminatoria de semifinales que se disputan el título en la GRAN FINAL, y los 2 perdedores que luchan por el 3er puesto en la FINAL DE CONSOLACIÓN.

La **GRAN FINAL** se disputará a 36 hoyos.

Jornada del Sábado 2 de FEBRERO: FOURBALL MATCHPLAY HCP

- 4 enfrentamientos en modalidad FORUBALL MATCHPLAY con el 90% del hándicap. Habrá 4 puntos en juego.
- Definición de los enfrentamientos: mismo procedimiento que en los 4os de final.
- Tee de salida: Hoyo 1. 4 salidas.
- En caso de suspensión de la jornada se procederá como sigue:

Los partidos completados hasta el momento de la suspensión serán considerados válidos y contarán para la clasificación.

Los partidos no completados se declaran nulos y no válidos. Los partidos no finalizados NO se reprogramarán y los puntos en juego NO serán tenidos en cuenta.

Al finalizar la primera jornada, los capitanes de ambos equipos deberán comunicar la alineación de sus equipos para la jornada de INDIVIDUALES, en sobre cerrado en la oficina de organización, antes de las 17:00h.

Jornada del Domingo 3 de FEBRERO: INDIVIDUAL MATCHPLAY HCP.

- 8 enfrentamientos en modalidad INDIVIDUAL HCP. 8 puntos en juego.
- Definición de los enfrentamientos: mismo procedimiento que en las eliminatorias anteriores.
- Tee de salida: Hoyo 1 en grupos de 2 jugadores. 8 salidas.

En caso de empate a 6 puntos, se resolverá mediante PLAYOFF a 3 HOYOS FOURBALL MATCHPLAY HCP (Hoyos 16, 17 y 18 siguiendo el mismo procedimiento que en los 4os de final para el cálculo de los hándicaps de juego). La pareja que dispute el PLAYOFF será elegida por el Capitán de cada equipo. En caso de que persista el empate, se continuará el PLAYOFF por el hoyo 16, en este caso a muerte súbita, es decir, el primero equipo que gane un hoyo gana el enfrentamiento.

En caso de suspensión de la jornada se procederá como sigue:

- Los partidos completados hasta el momento de la suspensión serán considerados válidos y contarán para la clasificación.
- Los partidos no completados se declaran nulos y no válidos. Los partidos no finalizados NO se reprogramarán.
- A efectos de clasificación final, se tendrán en cuenta únicamente los partidos finalizados.

En el caso de que la GRAN FINAL la dispute el equipo defensor del trofeo (el ganador de la edición anterior), éste retendrá la Copa alcanzando el empate a puntos.

La **FINAL DE CONSOLACIÓN** se disputará a 18 HOYOS.

DOMINGO 3 de FEBRERO: mismo procedimiento que en la SEMIFINAL (5 puntos en juego, 2 INDIV. + 3 FOURBALLS). Salidas por el Hoyo 10.

En caso de suspensión de la jornada se procederá del mismo modo que en la final.

5. Premios y Trofeos.

TheCORPORATE otorga premios a los 3 primeros equipos clasificados.

1er clasificado.

- 1- Cesión de la Copa TheCORPORATE con el nombre del equipo ganador. Este trofeo estará en posesión del equipo ganador, en la sede de la empresa patrocinadora del equipo durante el año en que se haya obtenido la victoria. El trofeo deberá ser devuelto al comité organizador en el acto de presentación de la siguiente edición del evento.
- 2- Defensa del título. El equipo ganador tendrá el honor de defender su victoria en la siguiente edición de la competición, de manera gratuita. Esto es, sin pagar el importe de la inscripción del equipo.
- 3- 40% de descuento en la cuota de socio de GOLF PARK MALLORCA. Los 12 integrantes del equipo ganador designados por el Capitán tendrán la oportunidad de adquirir un derecho de juego Standard para la temporada de su victoria. Los que no deseen hacerse abonados de Golf Park Mallorca, recibirán un BONO DE 8 GREENFEES.
- 4- Viaje de Golf. Los 10 integrantes del equipo ganador designados por el Capitán disfrutarán de un viaje de Golf cuyos detalles se darán a conocer en el acto de presentación de la competición, y siempre antes de la disputa de la 1ª jornada.

2o clasificado.

20% de descuento en la cuota de socio de GOLF PARK MALLORCA. Los 12 integrantes del equipo ganador designados por el Capitán tendrán la oportunidad de adquirir un derecho de juego Standard para la temporada de su victoria. Los que no deseen hacerse abonados de Golf Park Mallorca, recibirán un BONO DE 6 GREENFEES.

3er clasificado.

10% de descuento en la cuota de socio de GOLF PARK MALLORCA. Los 12 integrantes del equipo ganador designados por el Capitán tendrán la oportunidad de adquirir un derecho de juego Standard para la temporada de su victoria. Los que no deseen hacerse abonados de Golf Park Mallorca, recibirán un BONO DE 4 GREENFEES.

6. Orden de salida y horarios.

El comité de la prueba establecerá el orden de salida y horarios de cada jornada de competición. En la fase de Liguilla los equipos saldrán a jugar en grupos de 4 jugadores (2 de cada equipo). EN la fase de eliminatorias, dependiendo de la modalidad, se jugará en grupos de 2 o 4 jugadores, en base a la decisión del comité.

Por norma general las salidas de todas las jornadas serán a las 9:30h.

En la fase de Liguilla las salidas serán en formato SHOTGUN.

En la fase de eliminatorias, las salidas serán por el TEE 1 y el TEE 10 (ver punto 4a y 4b del presente reglamento.)

7. Barras de salida.

Amarillas para caballeros, rojas para señoras.

8. Coches de Golf.

Se autoriza su uso.

9. Dispositivos de medición y Live Scoring.

Se autoriza el uso de cualquier dispositivo de medición que únicamente mida distancias.

Las fases de eliminatorias y finales se disputarán con un sistema de LiveScoring que permitirá seguir el desarrollo de la competición. Su uso es obligatorio. El comité establecerá un protocolo respecto del uso de dicho sistema que será comunicado a los Capitanes en tiempo y forma para su correcta aplicación. El mal uso del mismo, o su no utilización pueden ser causa de penalizaciones.

10. Comité de competición.

Se nombrará un comité de competición para toda la competición. El comité de la prueba decidirá en todo lo que afecte al desarrollo y a la interpretación del presente reglamento, o de algún caso no contemplado en el mismo y tendrá todas las facultades que le conceden las reglas de golf en vigor. Las decisiones del comité de competición serán finales.

El comité se reserva el derecho a cambiar cualquier punto del presente reglamento durante el transcurso de la competición, en beneficio del buen transcurrir de la prueba.

Las reglas locales y Condiciones de la competición expuestas a continuación, así como las reglas locales permanentes de la RFEF, y las locales permanentes de la FBG, serán de aplicación durante el desarrollo de la competición en su fase de liguilla.

REGLAS LOCALES

1. MUROS Y PAREDES que NO delimiten el fuera de limite del campo se consideran parte integrante del mismo, incluida la caseta de la derecha del hoyo 4.

2. COLOCACIÓN DE LA BOLA: Una bola reposando en cualquier zona del recorrido con la hierba segada a ras, puede ser levantada y limpiada sin penalidad. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla a una distancia máxima de 30 cm, pero no más cerca del hoyo ni en un obstáculo ni en un green. La bola sólo podrá ser colocada una vez. Una vez que la bola ha sido colocada está en juego.

3. OBSTACULOS INAMOVIBLES: Son considerados OBSTACULOS INAMOVIBLES

- Todos los caminos de asfalto u hormigonados, así como las viguetas de madera adyacentes a ellos.
- Las zonas ajardinadas delimitadas por piedras formando isletas y rodeadas de camino asfaltado (por ejemplo, la situada entre el Green del hoyo 18, el Putting Green y el Green del hoyo 9).

Toda bola que acabe reposando, o que esté en contacto con ellos, podrá ser aliviada sin penalidad procediendo bajo la regla 24-2.

4. ZONA DE DROPAJE: Existe una zona de dropaje opcional para el obstáculo de agua del hoyo 16 delimitada con pintura blanca y un letrero indicativo.

5. TERRENO EN REPARACIÓN: Se considera terreno en reparación :

- 1- Las huellas profundas producidas por vehículos y/o buggies (una leve impresión o huella no es objeto de esta regla).
- 2- Todas las áreas cerradas por estacas azules o líneas blancas.

PENALIDAD POR INFRACCION DE LAS REGLAS LOCALES :

- EN EL JUEGO POR GOLPES . **2 GOLPES DE PENALIDAD**
- EN EL JUEGO POR HOYOS. **PERDIDA DEL HOYO.**

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición han sido formuladas por el Comité de Reglas de la Real Federación Española de Golf. El texto completo de las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición se puede encontrar en la presente edición de las Reglas de Golf tal y como las publica la R.F.E.G. en los números de página detallados.

Reglas Locales Permanentes

Las siguientes Reglas Locales Permanentes, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección, que en cada campo publique el Comité de la Prueba se aplicarán hasta nuevo aviso en todos los torneos que se celebren bajo los auspicios de la R.F.E.G.

1. Fuera de Límites (Regla 27)

Más allá de cualquier muro, cerca, valla o estacas blancas que definan el límite del campo. Notas:

- a) Cuando el fuera de límites está definido por estacas blancas o postes de vallas (excluyendo los soportes en ángulo), la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas estacas, postes, vallas, etc., medidos a nivel de suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa más allá de la línea.
- b) Cuando los límites estén definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa sobre o más allá de dicha línea.
- c) Una bola que cruza una carretera definida como fuera de límites y va a reposar más allá de esa carretera, está fuera de límites aun cuando pueda reposar en otra parte del campo.

2. Obstáculos de Agua (Incluidos los Obstáculos de Agua Lateral) (Regla 26).

Zonas de dropaje para Obstáculos de Agua:

Cuando existan zonas de dropaje para Obstáculos de Agua, una bola puede ser jugada bajo la Regla 26, o puede ser dropada en la zona de dropaje más próxima al punto por donde la bola original cruzó el margen del obstáculo por última vez con la penalidad de un golpe. Una bola dropada en la zona de dropaje no debe ser vuelta a dropar si viene a reposar dentro de la distancia de dos palos desde donde tocó el suelo por primera vez, aunque salga fuera de la zona de dropaje o vaya a reposar más cerca del agujero.

3. Terreno en Reparación (Regla 25-1)

- a) Todas las áreas cerradas por líneas blancas, incluyendo las de los puntos de cruce para el público que estén señalizadas por líneas blancas.
- b) Zanjas de conducción de cables con cobertura de hierba.
- c) Zanjas de drenaje cubiertas con grava.
- d) Juntas de tepes en el recorrido. Página 144-145

4. Condiciones Anormales del Terreno (Regla 25-1 Nota.) Índice de Contenido Página 20 Reglamento 2017

- a) La interferencia por un hoyo, deshecho o senda hechos en el campo por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro en la colocación del jugador no se considera por sí misma interferencia bajo la Regla 25-1.
- b) Se permite el alivio por interferencia para el reposo de la bola o área de swing de cualquier marca de pintura de distancia situada en áreas de césped segadas a ras en el recorrido.

5. Bola Empotrada

Se extiende el alivio al “Recorrido” – Página 142

6. Tapas de hierba en el Green

En cualquier green, las tapas de hierba de cualquier tamaño tienen el mismo estatus que las tapas de agujeros antiguos y pueden ser reparados bajo la Regla 16-1c.

7. Obstrucciones Movibles.

Las piedras en los bunkers son obstrucciones movibles – Páginas 145

8. Obstrucciones Inamovibles (Regla 24-2)

a) Las zonas de líneas blancas que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles, se considerarán parte de la Obstrucción y no como Terreno en Reparación.

b) Las áreas paisajísticas decorativas (parterres de flores/arbustos o similar) rodeados por una obstrucción, son parte de la obstrucción

9. Partes Integrantes del Campo

Alambres, cables, envolturas u otros objetos cuando están estrechamente adosados a árboles u otros objetos permanentes.

10. Cables Elevados Permanentes.

Si la bola golpea una línea eléctrica o cable elevado, el golpe se cancela y el jugador debe jugar una bola tan cerca como sea posible del punto desde el que fue jugada la bola original de acuerdo con la Regla 20-5 (Ejecutar el Golpe Siguiente Desde Donde se Jugó el Golpe Anterior).

Nota: Los cables o alambres que sujetan una TIO son parte de la TIO salvo que el Comité, mediante Regla Local declare que deben tratarse como líneas eléctricas o cables elevados.

Excepción: Si como consecuencia de un golpe una bola golpea una sección elevada de unión de cables que salen del suelo no se repetirá el golpe.

11. Bola accidentalmente movida en el Green.

Las Reglas 18-2, 18-3 Y 20-1 se modifican como sigue:

Cuando la bola de un jugador reposa en green, no hay penalidad si la bola o el marcador de bola es movido accidentalmente por el jugador, su compañero, su contrario, o cualquiera de sus caddies o equipo. La bola movida o el marcador de bola deben ser repuestos tal y como establecen las Reglas 18-2, 18-3 y 20-1.

Esta Regla Local se aplica solo cuando la bola del jugador o el marcador de bola reposan en el green y cualquier movimiento es accidental.

Nota: Si se determina que la bola de un jugador en el green fue movida como resultado del viento, agua o alguna otra causa natural como los efectos de la gravedad, la bola debe ser jugada como reposa desde su nueva ubicación. Un marcador de bola movido en tales circunstancias se repone.

Penalidad por Infracción de las Reglas Locales:

En el juego por hoyos: Pérdida del hoyo.

En el juego por golpes: Dos golpes de penalidad.

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

Las siguientes condiciones serán aplicadas durante el desarrollo de toda la competición.

1. Obligaciones y derechos de los Capitanes.

Cada equipo deberá designar un Capitán antes del inicio de la competición. Este actuará como único representante del equipo e interlocutor con el comité de competición. En su ausencia podrá nombrar un representante que actúe en su lugar, que deberá ser comunicado al comité antes del inicio de cada jornada.

En la fase de liguilla, los capitanes NO podrán dar consejo a sus jugadores excepto si se declaran Caddie de alguno de ellos ANTES del inicio de la jornada. Durante la jornada NO está permitido actuar de Caddie de más de un jugador.

En la fase de eliminatorias y finales, los Capitanes y SOLO ELLOS, podrán interactuar con sus jugadores durante el desarrollo de los partidos. Podrán dar consejo, cambiar de partido libremente y dar o recibir información de otros integrantes de su equipo, o público en general.

El Capitán del equipo es parte del partido o del Bando competidor, es decir, que NO es considerado causa ajena.

2. Caddies y acompañantes.

En la fase de liguilla:

En cualquier TEE DE SALIDA, durante el desarrollo de la ronda, cualquier jugador podrá declarar y presentar un Caddie para toda o una parte de la vuelta de competición. Para hacerlo deberá presentarlo al resto de integrantes de la partida, antes del inicio de un hoyo. Los acompañantes no declarados como Caddies, no podrán ayudar al jugador y deberán situarse lo suficientemente lejos del área de juego para no interferir en el desarrollo del mismo, y no molestar al resto de competidores. Los acompañantes serán considerados como causa ajena a efectos de reglas.

En la fase de eliminatorias y finales:

Cada Bando podrá declarar un Caddie para cada jornada. En el caso de estar jugando un FOURBALL, cada jugador del bando podrá declarar un Caddie, o bien compartir uno entre los dos jugadores de un mismo bando. En el primer TEE de SALIDA, antes de dar inicio a la partida, deberá anunciar y presentar a su Caddie al bando contrario. Una vez declarado, NO SE PERMITE cambio o reemplazo alguno hasta la finalización del Match. Los acompañantes no declarados como Caddies, no podrán ayudar al jugador y deberán situarse lo suficientemente lejos del área de juego para no interferir en el desarrollo del mismo, y no molestar al resto de competidores. Los acompañantes serán considerados como causa ajena a efectos de reglas.

Los COMPAÑEROS DE EQUIPO serán considerados como acompañantes y no podrán intervenir en el desarrollo del juego, excepto si forman parte del bando que representa al equipo en cada partida, o han sido declarados como Caddie.

Penalidad por infracción de esta condición:

En el juego por golpes.

1ª infracción: 2 golpes de penalidad.

2ª infracción: descalificación.

En el juego por Hoyos.

1ª infracción: Pérdida del hoyo.

2ª infracción: Pérdida del partido.

3. Ritmo de Juego.

El comité de la prueba establece un tiempo máximo permitido de 4h 45 min. para completar los 18 hoyos de cada jornada. Es obligación de todos los jugadores luchar contra el juego lento y recuperar su lugar lo antes posible en caso de encontrarse fuera de posición.

Fuera de posición significa estar retrasado -en relación con el intervalo de salida- con el grupo que le precede.

El comité podrá en cualquier momento, controlar, apercibir y si fuese necesario penalizar a cualquier jugador que se encuentre fuera de posición. Es responsabilidad de todo el grupo recuperar dicha posición lo mas rápidamente posible.

Penalidad por infracción de esta condición:

En el juego por golpes.

1ª advertencia : apercibimiento sin penalidad a todo el grupo.

2ª advertencia: Toma de tiempo a los jugadores del grupo.

3ª advertencia: 1 golpe de penalidad al jugador causante del retraso, una vez quede acreditado tras la toma de tiempos.

4ª advertencia: 2 golpes de penalidad.

5ª advertencia: Descalificación.

En el juego por hoyos.

1ª advertencia: apercibimiento sin penalidad a todo el grupo.

2ª advertencia: Toma de tiempo a los jugadores del grupo.

3ª advertencia: Pérdida del hoyo al jugador causante del retraso, una vez quede acreditado tras la toma de tiempos.

4ª advertencia: Pérdida del partido.

4. Prácticas en el campo de juego.

Está prohibida la práctica en el campo de juego según se indica en la Regla 7-1b, en las jornadas de la fase de liguilla. Así mismo, se prohíbe la práctica en el campo de la competición, en cualquiera de sus hoyos, durante el tiempo que transcurre entre la finalización de la ronda de competición y el inicio de un PLAYOFF de desempate, en la fase de eliminatorias y finales. El campo de prácticas estará abierto y a disposición de los jugadores en todo momento.

El incumplimiento de esta regla ocasionará la descalificación del jugador para el resto de la jornada.

5. Suspensión del Juego por Situación de Peligro.

En caso de suspensión por mal tiempo se comunicará a los jugadores mediante el lanzamiento de 1 cohete pirotécnico. Tras el mismo, los jugadores deberán proceder a marcar la bola inmediatamente y abandonar el campo dirigiéndose hacia la casa club. No está permitido ejecutar golpe alguno tras el lanzamiento del cohete. La jornada se reanudará en cuanto sea posible. Si no fuese posible su reanudación, se procederá como se indica en el Reglamento particular de la competición.

6. Recogida de Tarjetas

La zona de recogida de tarjetas estará ubicada en la OFICINA DE ADMINISTRACIÓN del club.

a) En la fase de liguilla:

El Capitán de cada equipo deberá entregar las tarjetas de todo el equipo conjuntamente, una vez finalizada la jornada en curso. Se considerará que una tarjeta ha sido entregada cuando el capitán (o la persona designada por este) haya abandonado completamente la zona de recogida de tarjetas.

Se recomienda a los equipos que acuerden un lugar de reunión, dentro de las dependencias del club (por ejemplo: el Bar, o la Sala de Socios) tras cada jornada, para recolectar las tarjetas antes de presentarlas.

b) En la fase de Eliminatorias y finales:

La organización facilitará una tarjeta de resultados a cada partida y bando, que deberá ser entregada al finalizar el Match por uno de los jugadores de cada partida en la zona de entrega de tarjetas, o al Director del Torneo. Dicha tarjeta deberá ir firmada por un jugador de cada bando indicando claramente el resultado final del Match. A partir de ese momento el resultado del Match se considerará oficialmente comunicado y entregado.

7. Resultados de la Competición.

Los resultados de la competición se publicarán en el Tablón oficial de anuncios ubicado en la sala de socios tras cada jornada.

Cuando la hoja de resultados sea colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado como anunciado y la competición oficialmente cerrada.

8. Reclamaciones.

En el caso de que algún equipo desee hacer una reclamación, esta deberá ser presentada al Director del Torneo por el Capitán del equipo, antes de que la competición sea declarada oficialmente cerrada (ver apdo. 7 de las condiciones de competición).

El resultado de la jornada afectada por una reclamación NO SUFRIRÁ VARIACIÓN ALGUNA, después del momento en que la competición sea declarada oficialmente cerrada, excepto en los casos que establece la Regla 34-1.