



## II CAMPEONATO INTERCLUBES MASCULINO DE LA FEXGOLF AÑO: 2024

# REGLAMENTO

### EQUIPOS PARTICIPANTES

Condiciones: Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, hasta un máximo de 20 equipos representativos de Clubes, Entidades o Secciones Deportivas de Clubes afiliados a la FEXGOLF, con campo homologado de, al menos, 9 hoyos y, excepcionalmente, también aquellos que no tienen campo y tengan un mínimo de 50 licencias federativas a 31 de diciembre del año anterior.

En caso de inscribirse un número mayor de 20 equipos, tomarán parte:

- El primer equipo inscrito por cada club.
- El resto de equipos participantes hasta completar los 20, será por riguroso orden de inscripción

Cada Club tendrá uno o más EQUIPOS formados por CUATRO JUGADORES, más un suplente, que deberán cumplir veintidós años o más, en el año de la celebración del Campeonato. El Capitán será uno de los cuatro jugadores (a libre elección por los miembros del propio equipo o por el Club al que representan). Una vez el suplente actúe como jugador, ya no podrá volver a jugar el jugador que ha sido sustituido.

Los CUATRO jugadores y el suplente que figuren en el momento de realizarse la inscripción, podrán ser sustituidos por otro u otros, cualquiera que sea su hándicap hasta el día anterior de la Prueba.

Ningún jugador podrá figurar, a la hora de inscribir un equipo, como representante de más de un Club, pese a ser socio o abonado de más de uno.

Para ser integrante de un equipo hay que estar federado por el Club al que represente o, ser socio / abonado del mismo, desde el 1 de enero del año en curso.

Todos los jugadores que figuren en el momento de hacerse las inscripciones, podrán ser sustituidos por otros, cualquiera que sea su hándicap, hasta el inicio de la Prueba.

## FORMA DE JUEGO

Se jugará de acuerdo con las Reglas de Golf y las Reglas Locales que el comité de la prueba determine.

El torneo se celebrará en una única jornada a 18 hoyos y cada equipo elegirá:

- UNA PAREJA que jugará Greensome. Stroke Play Medal
- DOS JUGADORES Individuales que jugaran Stroke Play Medal.

Para establecer la CLASIFICACIÓN FINAL, se tendrán en cuenta el resultado de las 3 tarjetas de cada equipo.

GANARÁ el Campeonato el equipo que MENOS GOLPES MEDAL sume al término de la jornada.

En caso de EMPATE en esta suma, se resolverá a favor del equipo que tenga la TARJETA con el resultado más bajo. En el caso de persistir el empate, éste se resolverá por el mejor PRIMER RESULTADO, segundo mejor, etc. En el caso de empate total se decidirá por SORTEO.

## ORDEN DE SALIDA

El orden de salida será por orden de hándicap exacto, de menos a más, componiéndose cada partido por un jugador de cada Club participante.

No estará permitido el uso de Buggies.

## PREMIOS

El Equipo CAMPEÓN DE EXTREMADURA (Ganador Scratch) recibirá en depósito la COPA, hasta la siguiente edición, y sus componentes recibirá una réplica de la misma.

El PRIMER Clasificado HCP recibirá una bandeja como ganador de esta categoría.

El Campeón de Extremadura representará a su CLUB en el Campeonato Nacional que se celebra todos los años, siempre que cumpla con los requisitos de la RFEG en esta prueba. (La Federación Extremeña corre con los Gastos de Inscripción)

La entrega de trofeos se celebrará en el Club donde se juegue el Campeonato.

## **COMITÉ DE LA PRUEBA**

Lo formara El COMITÉ DE COMPETICIÓN del Club donde se celebra la Prueba, pudiendo la Federación Extremeña de Golf designar un miembro para formar parte de dicho Comité

COORDINADOR DE COMPETICIONES  
José M<sup>a</sup> Ballell Candela

# Anexo 1

## CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta establece las normas esenciales que se esperan de los participantes en los torneos y campeonatos de Golf en Extremadura. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, entenderlo y cumplir estas normas esenciales en todo momento.

### 1.- Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a, lo siguiente:

#### a) Cuidado del Campo, por ejemplo:

- I. No reparar los piques
- II. No rastrillar los bunkers
- III. No reponer chuletas
- IV. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida

#### b) Expresiones inaceptables

#### c) Maltrato de palos o del Campo

- I. Tirar o romper palos
- II. Mover o dañar la señalización del campo
- III. Dañar el equipamiento del campo. (barras de salida, banderas, rastrillos etc.)

#### d) Falta de respeto a otros jugadores, árbitros o espectadores, Comité de la Prueba

#### e) Mal uso de las Redes Sociales

- I. Publicar críticas, descripciones discrepantes, falta de respeto a los demás o a la Fexgolf a través de cualquier medio de comunicación o plataformas social
- II. Uso excesivo de las redes sociales durante la vuelta

#### f) Actuar en forma contraria al espíritu del juego

#### g) Vestimenta acorde al jugador de golf

### 2.- Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

- 1ª infracción - Advertencia Verbal
- 2ª Infracción - Penalización General

Incumplimiento posterior o cualquier falta grave de Conducta – Descalificación

#### Nota 1:

Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta serán acumulativas para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato.

#### Nota 2:

El incumplimiento del Código de Conducta por el caddie será aplicable al jugador.

### 3.- La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.