



RYDER CUP DE COLEGIOS PROFESIONALES

REGLAMENTO 2023

- 1. FORMATO, FECHAS Y CALENDARIO**
- 2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**
- 3. PROCEDIMIENTOS DE LA COMPETICIÓN**
- 4. REGLAS**
 - A. COMITÉ DE COMPETICIÓN**
 - B. OTRAS ACLARACIONES**
- 5. ASIGNACIÓN DE HÁNDICAPS**
- 6. RESULTADOS DE LA PRUEBA**

1. FORMATO, FECHAS Y CALENDARIO

1.1. La competición será en sistema de Liga “todos contra todos” a una vuelta, con enfrentamientos entre los distintos equipos de los Colegios Profesionales participantes. Cada enfrentamiento entre Colegios se compondrá de 2 partidas o “matches” individuales y 3 Dobles en formato Match Play hándicap. Así pues, cada equipo contará con 8 jugadores por enfrentamiento, disputándose 5 puntos.

1.2. El Calendario de los enfrentamientos se realizará mediante sorteo por la Organización.

1.3. La competición se celebrará de forma anual entre los meses de noviembre 2022 y diciembre 2023, siendo las jornadas preferiblemente en sábado excepto condiciones excepcionales a consensuar entre los equipos.

1.4. Se celebrará en los campos y fechas que determine la organización, siendo requisito que las salidas sean a tiro si es posible. Si no fuera posible, el orden de juego será el resultante del indicado en el calendario (salvo acuerdo entre equipos implicados)

1.5. Para participar en la misma es obligatorio pagar una cuota de inscripción de 250 euros (Iva incluido), siendo el plazo máximo de ingreso de esta el día xxx en la cuenta a nombre de

LA ARDILLA DEL GOLF XXXXXXXXXXXXXXXX

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.

2.1.- Cada equipo estará formado por 8 jugadores y deberán nombrar un Capitán que será el asistente a las reuniones de organización. Además, se RECOMIENDA indicar reservas en la ficha de la alineación con su número de licencia y hándicap por si hubiera alguna baja de última hora y así facilitar el rehacer la tarjetas.

2.2.- Todos los jugadores deberán estar en posesión de su licencia federativa y estar colegiados en su Colegio Profesional correspondiente sin existir límite de participantes por cada Colegio a lo largo de la competición. Así mismo también podrán formar parte del equipo trabajadores y/o habilitados del correspondiente Colegio Profesional.

2.3.- En el supuesto de que algún Colegio no llegue a cubrir sus plazas se le permitirá traer de forma extraordinaria a **dos familiares de primer grado por afinidad o consanguinidad mayor de edad** sin ningún tipo de

penalización. **(padres, hijos y esposos permitidos, hermanos no porque son de segundo grado)**

2.4.- También se permitirá, en el supuesto de no llegar a cubrir las plazas, que se pueda traer como máximo **dos licenciados no colegiados** en cuyo caso el equipo será penalizado en el global de sus puntos con 0,5 puntos por cada uno de ellos

2.5.- También se permitirá, en el supuesto de no llegar a cubrir las plazas, que se pueda traer como máximo **dos amigos**, en cuyo caso el equipo será penalizado en el global de sus puntos con 0,75 puntos por cada uno de ellos.

2.6. Fair play: Si algún equipo no puede completar equipo con colegiados deberá hacer lo posible por completar equipo, aunque suponga penalización con el objetivo de no perjudicar a equipos terceros y que los puntos siempre se ganen en el campo.

2.7. En los supuestos 2.4, 2.5 y 2.6 anteriores los jugadores traídos al efecto solo podrá disputar dos jornadas como máximo.

2.8. El equipo que no presente a un mínimo de 4 jugadores en cualquier jornada será descalificado con pérdida de todos los puntos obtenidos e imposibilidad de volver a disputar dicha competición.

2.9. En el supuesto de que no presente suficientes jugadores, con el mínimo de 4 indicado anteriormente, se dará preferencia a la disputa de los partidos individuales y los restantes jugadores se asignarán a cada partida doble.

2.10. Cada equipo, además de su Capitán, podrá contar además con un máximo de dos vicecapitanes para que le ayuden en sus funciones y poder en los partidos que crean necesarios.

2.11. El hándicap válido que se aplicará a cada componente se calculará en base a la valoración del campo según la EGA y su hándicap exacto federativo actualizado al día anterior día de la jornada correspondiente. **(Aclaración: si el partido se disputa en sábado, un torneo jugado en jueves modificaría el hándicap el viernes y ese sería el hándicap válido para el cálculo de puntos, en caso de un torneo jugado en viernes, modificaría hándicap el mismo sábado y ya no contaría esa variación en el hándicap).**

2.12.- En caso de que un equipo abandone la competición una vez comenzada, o sea descalificado, los resultados obtenidos por éste serán válidos, y los partidos por disputar se le considerarán perdidos por 0-5.

3. PROCEDIMIENTOS DE LA COMPETICIÓN.

3.1. El miércoles anterior a la celebración de la jornada de sábado, como fecha límite, se habrán comunicado los jugadores de cada equipo y la modalidad y orden en que jugarán, indicando todos los datos detallados según el formato indicado, así como los reservas, que entrarían en el mismo lugar del jugador sustituido sin posibilidad de modificar los emparejamientos. Es obligación de cada capitán el revisar los hándicaps de sus jugadores, aunque el campo a la hora de confeccionar las partidas debe coger el hándicap actualizado conforme al apartado 2.12. En el caso de que la jornada no se disputara en sábado la organización informará de cuando han de comunicarse las alineaciones.

3.2. En el campo de número de colegiado, si no lo fuera para el caso excepcional de no llegar a 8 jugadores, se indicará FAMILIAR, CONYUGE/PAREJA HECHO, TRABAJADOR, HABILITADO, LICENCIADO O AMIGO. Si fuera Colegiado se indicará el número. Se deberá indicar obligatoriamente nombre y dos apellidos, así como número de licencia y hándicap exacto según la web:
<http://www.rfegolf.es/paginasservicios/serviciohandicap.aspx>

De esta forma se cruzarán con el cuadro que haya remitido el equipo contrario en el mismo orden asignado y quedarán conformados los enfrentamientos de esa jornada. **No obstante, las partidas individuales siempre se ordenarán previamente por hándicap de menor a mayor.**

3.3. La Ryder se jugará con limitación de hándicap exacto de 26,4 aplicándose el **slope informal del campo (tee correspondiente)** a dicho hándicap para obtener el hándicap de juego.

3.4. El ganador de cada partido recibirá 1 punto y en caso de empate el punto se repartirá entre los dos equipos.

3.5. Si por razones climatológicas o por desperfectos en el campo se considera la suspensión de un partido o de un hoyo, solo se podrá tomar esta decisión tras la aprobación de ambos capitanes. En caso de no existir acuerdo entre los capitanes, la decisión la tendrá la organización.

3.6. En el caso de suspenderse definitivamente un partido por razones climatológicas o por desperfectos en el campo, en lo que respecta al reparto de puntos, se actuará de la siguiente manera

- I. Si un partido no ha finalizado los 9 primeros hoyos de su recorrido, medio punto para cada equipo.
- II. Si un partido ha jugado por lo menos 15 hoyos de su recorrido, el partido finaliza tal y como estuviera en el momento de la suspensión.
- III. Si se han jugado más de 9 hoyos y menos de 15, con ventaja de 3 arriba, partido ganado para el que va arriba.
- IV. Si se han jugado más de 9 hoyos y menos de 15, con ventaja de 2 arriba o menos, medio punto para cada equipo

3.7. Aplazamientos. En el caso de que tenga que haber cambios en el calendario ya fijado (problemas en campos, aplazamientos meteorológicos, pandemias, etc...):

- Dentro de las posibilidades de nuevas fechas y campos, siempre prevalecerá la que respete las fechas ya establecidas de jornadas posteriores aunque suponga un cambio en el orden del calendario inicial.
- En caso de haya varias jornadas aplazadas, el orden de las nuevas fechas será el del calendario.

4. REGLAS

A) COMITÉ DE COMPETICION

4A.1. Si es posible, para solventar cualquier duda respecto a las reglas y los partidos se contará con un árbitro de la F.G.P.A. cuyas decisiones serán irrevocables y como tal serán aceptadas, estando encargado de:

- Solventar cualquier duda o reclamación presentada por cualquier participante.
- Dar oficialidad a los resultados una vez le sean entregadas las tarjetas.

4A.2. Si no fuese posible la asistencia de un árbitro, el Comité estudiará las dudas y/o reclamaciones presentadas y tomará las decisiones definitivas. Dicho Comité estará formado por los Capitanes de cada equipo.

4A.3. En caso de duda o forma de proceder en un hoyo los jugadores deben proceder según indica la Regla 2.5:

2-5. Dudas de Procedimiento; Disputas y Reclamaciones.

“Si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del Comité no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El Comité puede considerar una reclamación, solo si el jugador que hace la reclamación notifica a su contrario

- (i) *que está haciendo una reclamación,*

*(ii) de los hechos de la situación y
(iii) que quiere una decisión. La reclamación debe ser hecha antes de que ningún jugador en el partido juegue desde el siguiente lugar de salida o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido abandonen el green.”*

B) OTRAS ACLARACIONES

4B.1. El torneo se regirá por las reglas del Royal & Ancient y por las reglas locales del campo en el que se celebre el Torneo.

4B.2. Están permitidos los medidores y otros dispositivos GPS.

4B.3. Están permitidos los consejos de un miembro de tu equipo tanto en individuales como en dobles.

4B.4. Se puede colocar bola en calle.

4B.5. Bola empotrada -artículo 16 b) 3)- en su propio pique se puede aliviar tanto en calle como en rough, **nunca en bunker, zona arenosa o área de penalización.**

4B.6. Durante un partido, si hubiera alguna duda en cuanto al proceder con las reglas, se deberá presentar una reclamación antes de la salida del hoyo siguiente tal y como establece la regla 2-5 y seguirán jugando sin ocasionar ningún retraso. En cuanto se pueda resolver la reclamación por parte de los árbitros, se reajustará el resultado del partido y se seguirá jugando.

4B.7. En el caso de que un partido se hubiera resuelto antes del hoyo 18, sus integrantes podrán seguir jugando hasta terminar su recorrido siempre y cuando no retrasen los partidos que vienen por detrás, debiéndoles dar paso inmediatamente en el momento que estos estuvieran esperando.

4B.8. Las tarjetas deberán estar debidamente cumplimentadas y firmadas tanto por el jugador como por su marcador y se entregarán al Comité que será el que haga oficial el resultado de este.

4B.9. En individuales siempre pateará el jugador que se encuentre más lejos de la bandera.

4B.10. Tees de salida:

Categoría TEE

Caballeros < 75 años Tees habituales de caballeros en ese campo

Caballeros > 75 años Tees de Damas

Damas Rojas

4B.11 En caso de que un jugador llegue tarde al tee de salida:

- Si es una partida de dobles, se le permitirá incorporarse al juego, jugando hasta ese momento su compañero solo.
- Si es de individuales, se le permitirá incorporarse al juego de la partida de individuales, en el hoyo que esté disputando la otra partida individual, dándole por perdidos los hoyos ya jugados por ésta.

Si fuera una jornada con salidas consecutivas, se considerará fair play, que si hubiera retraso de un jugador permitir el cambio de hora de salida con las partidas siguientes (dentro de un mismo enfrentamiento colegial).

5.- ASIGNACION DE HÁNDICAPS

5.1. Se jugará con el hándicap exacto **del día anterior al enfrentamiento** (cuando se confeccionan las tarjetas.)

5.2. El jugador con hándicap menor, en partidos individuales, dará los $\frac{3}{4}$ de la diferencia de hándicap, es decir 75%.

5.3. En los partidos dobles, el 90% de la diferencia del hándicap más bajo siempre.

6. RESULTADO DE LA PRUEBA

1. Cada equipo ira acumulando los puntos que vaya consiguiendo del total de 5 puntos que se disputan en el enfrentamiento de cada jornada.

2.- La suma de los puntos totales obtenidos será el criterio de clasificación de los distintos equipos, siendo el primero y ganador el que más puntos haya obtenido.

3.- En caso de empate a puntos, los criterios de desempate serán en ese orden:

- Primero: Resultado del o de los enfrentamientos directos de los equipos implicados en el empate.
- Segundo: Si hubieran empatado también el enfrentamiento directo, se haría una nueva clasificación contando los resultados globales de los enfrentamientos colegiales durante la liga y no los puntos obtenido en cada match. (Explicación en Apéndice I) .

- Tercer criterio: Si persistiera el empate. Clasificación año anterior

Apéndice I. Nota explicativa del Segundo Criterio de desempate.

Se otorgará 1 punto por cada enfrentamiento colegial ganado (resultado global de un jornada), 0,5 puntos por cada enfrentamiento global empatado, 0 puntos por los perdidos.

Se entiende como enfrentamiento colegial ganado cuando se obtienen más puntos de los 5 disputados que el colegio rival (es decir 5-0, 4-1, 3-2, 3,5-1,5 y 4,5-0,5).

Enfrentamiento colegial empatado sería 2,5-2,5.

Ejemplo:

Equipo A = 7 jornadas ganadas por 3-2, y una empatada con Equipo B 2,5-2,5

Total pts Equipo A = 23,5 pts

Equipo B = 1 jornada ganada 5-0, 5 ganadas 3-2, una perdida 1-4, una empatado con Equipo A 2,5-2,5.

Total pts Equipo B = 23,5 pts

Equipos A y B empatados a puntos y con enfrentamiento particular empatado.

Puntos enfrentamientos colegiales:

Equipo A = 7 ganados y uno empatado = 7,5 pts

Equipo B = 6 ganados, uno empatado y uno perdido = 6,5 pts.