



CAMPEONATO PUNTUABLE SENIOR MASCULINO

C.G. VILLAITANA 26 y 27 DE MARZO DE 2011

SE PERMITE JUGAR EN BUGGY, ES ACONSEJABLE QUE NO SALGAN MAS DE 2 BUGGIES POR PARTIDA.

Fecha de Celebración: 26 y 27 de marzo de 2011.
Entrenamientos Oficiales: 25 de Marzo de 2011.

Nº Máximo de participantes: 120. (Suelen participar alrededor de 80 jugadores).

Inscripciones: En la R.F.E.G, Según Circular.
Cobro de las Inscripciones: En la oficina del Torneo, coincidiendo con el registro de jugadores.
Importe de la Inscripción: Será para el Club / campo organizador.

Modalidad de juego: 2 vueltas - Stroke play .- Sin corte.

Entrenamientos: Previa reserva directa con el Campo

Campeonato: Partidas de 3 jugadores.

Horarios de Salida:

1ª jornada - Por orden de hándicap.

Por 2 tees (1 y 10) :

(Si hay más de 90 jugadores)

Salida 1ª tanda : 08:00 – última salida: 09:30

Salida 2ª tanda: 12:30 - ultima salida : 14:00

Planning de salidas
para 120 jugadores

(Si hay 90 jugadores o menos)

Salidas Tee 1 y 10 – desde 09:00 – 11:20

Planning de Salidas para
90 jugadores o menos

2ª jornada – Por orden inverso de clasificación.

Plan de Horarios igual que la primera jornada.

Necesidades de Organización:

Infraestructura:

Casa Club:

- **Vestuarios:** abiertos 1 hora antes de la primera salida.
- **Cuarto de Palos:** abiertos 1 hora antes de la primera salida.
- **Carritos de Alquiler:** disponibilidad de + / - 60 carritos.



CAMPEONATO PUNTUABLE SENIOR MASCULINO

C.G. VILLAITANA 26 y 27 DE MARZO DE 2011

- **Buggies:** 5 (4 para árbitros – 1 Comité de la Prueba).
- **Campo de Practicas:** abiertos 1 hora antes de la primera salida. Posibilidad de practicar en hierba, bolas de buena calidad, bien atendido.
- **Cafetería:** abiertos 1 hora antes de la primera salida. Disponibilidad de dar almuerzos a partir de las 12.00 en adelante.
- **Oficina del Torneo:** Disponibilidad de 1 despacho que sea la oficina del torneo, este despacho deberá tener:
 - Ordenador con programa informático para procesar las vueltas del torneo.
 - Fotocopiadora
 - Fax
 - Línea telefónica con Internet.
- **Starters:** Durante el torneo harán falta dos starters

FUNCIONES DEL STARTER:

Durante el torneo harán falta dos starters (Tee 1 y 10) con experiencia.

Dependerá del tipo de horarios de salida que se hagan (1 ó 2 tees).

Las principales responsabilidades del "starter" son las de asegurarse que los jugadores empiezan a jugar a la hora establecida por el Comité y, en el juego por golpes, entregarles una tarjeta con la fecha y el nombre del competidor: Pero también los starters tendrían otras responsabilidades:

- Cinco minutos antes de la hora de salida, el "starter" deberá llamar a los jugadores y pedirles que se acerquen al lugar de salida. Si un jugador no se presenta después de llamarle, queda tiempo para localizarle antes de su hora de salida.

- Cuando se presenta el jugador en el lugar de salida, el "starter" le entregará su propia tarjeta (y le comunicará que es su tarjeta), una copia de las Condiciones de la Competición y Reglas Locales y cualquier otra nota o información para los Jugadores que no estén recogidas en las Condiciones o Reglas Locales. Si no hay un árbitro con cada partido, el "starter" debería pedir a los jugadores que cuenten los palos que llevan en la bolsa para comprobar que no llevan más de 14 e indicarles como encontrar a los árbitros en el campo. También debería indicarles el proceso de entrega de tarjetas, es decir, en el juego por golpes entregar la tarjeta lo antes posible después de terminar y en el juego por hoyos informar a los jugadores quién es el responsable de entregar la tarjeta (normalmente el ganador del partido).

- Es aconsejable que el "starter" tenga algún conocimiento de las Reglas para las preguntas que puedan surgir en la salida. El "starter" es una persona muy "visible" por lo que debería estar adecuadamente vestido para crear una buena impresión en los jugadores y espectadores. Así mismo anunciaría el numero de partida y los jugadores que la componen por orden de juego.

En caso de inclemencias del tiempo, es deseable instalar una zona cubierta en o cercana al lugar de salida (o dos si se utilizan dos tees de salida). El "starter" debería tener lo siguiente:

- a) Una mesa
- b) Libros de Reglas
- c) Hoja de salidas
- d) Tarjetas con los nombres de los competidores
- e) Condiciones de la Competición
- f) Reglas Locales
- g) Cualquier Nota adicional
- h) Una Lista de las Bolas Homologadas, si se aplica dicha condición.
- i) Hojas de posiciones de banderas.
- j) Un reloj que tendrá la misma hora que el reloj de los vestuarios, comedir, zona de prácticas, etc.
- k) Megafonía o similar.
- l) Rotuladores de marca permanente para que los jugadores puedan identificar sus bolas.
- m) Lápices, "tees" y arreglapiques.



CAMPEONATO PUNTUABLE SENIOR MASCULINO

C.G. VILLAITANA 26 y 27 DE MARZO DE 2011

Labores a realizar:

Horarios de salida - oficiales:

Publicarlos 24 horas antes de campeonato. En ese momento queda cerrada la competición y no se corren puesto de lista de espera.

Tarjetas:

Una vez publicados los horarios de salida oficiales se imprimirán las tarjetas del primer día y se ordenarán por tees de salida.

Consejo:

Imprimir las tarjetas de la 2ª jornada por orden alfabético y ordenarlas por clasificación una vez finalizada la 1ª jornada.

Salidas:

Prever 2 starters para los tees 1 y 10.

Recogida de tarjetas:

Prever lugar fijo de recogida de tarjetas, debe estar atendido en todo momento a partir de que el 1er. Partido finalice.

Procesos de resultados.

Según vayan acabando se irán metiendo los resultados en la aplicación.

Dicha zona debe estar continuamente atendida con el siguiente horario:

Tanda de mañana: desde las 13:00 – 15:30 hrs.

Tanda de Tarde: 17:00 – 19:30 hrs.

FUNCIONES DEL RECORDER – ENCARGADO DE LA RECOGIDA DE TARJETAS:

Es importante que la recogida de tarjetas se asigne a una/s persona/s muy responsable/s porque cualquier error que se produzca en la entrega de tarjetas puede tener consecuencias graves y podría echar abajo todo el buen trabajo anterior de la competición.

En las pruebas Nacionales y Pruebas Puntuables de la RFEG en las que se utiliza una oficina de torneo, se considera que el jugador está entregando la tarjeta hasta el momento en el que abandona la oficina.

Esto quiere decir que, hasta que no abandona la sala, todavía está a tiempo de modificar la tarjeta, aunque ya la haya entregado a un miembro del Comité. Se aconseja a los competidores permanecer en la oficina hasta que se haya comprobado la tarjeta. Esto a veces permite detectar errores en la suma de la tarjeta, un resultado mal anotado, un jugador que ha firmado una tarjeta equivocada (Regla 6-6d/4), sobre todo si son conocidos. Cualquiera de estos errores podrá subsanarse si el competidor permanece en la oficina pero, una vez que haya abandonado la oficina, ha entregado oficialmente su tarjeta y, por lo tanto, no se admitirán modificaciones.

Teniendo en cuenta las consecuencias para un jugador por firmar un resultado equivocado o por no firmar la tarjeta, el Comité debería proceder para que el jugador entregue su tarjeta inmediatamente después de terminar su vuelta y, desde luego, antes de conceder cualquier entrevista a los medios de comunicación. De la misma manera, el acceso a la oficina de entrega de tarjetas debería estar muy restringido, con el público y los medios bien apartados.

El procedimiento de entrega podría ser:

- Si los competidores entran en una oficina o carpa, pedir a cada competidor que compruebe su tarjeta hoyo por hoyo y recomendarles que esperen hasta que su tarjeta haya sido comprobada.
- Leer el nombre de la tarjeta al competidor para asegurarse que sus resultados figuran en la tarjeta correcta.
- Comprobar que la tarjeta está firmada por el jugador y el marcador y que la firma del jugador coincide con el nombre que figura en la tarjeta (si es una competición handicap, comprobar que el handicap del jugador que figura en la tarjeta es correcto).
- Comprobar la suma de los resultados hoyo por hoyo y anotar el resultado bruto (si es una competición handicap, comprobar que el handicap del jugador figura en la tarjeta).

Además, la persona encargada de la recogida de tarjetas, debería tomar nota de las quejas de los jugadores, pero sin comentarlas en público. Esta información se pasará después al Comité de la Prueba. Por último, debería anotar la hora de llegada de los jugadores en una hoja de salidas.



CAMPEONATO PUNTUABLE SENIOR MASCULINO

C.G. VILLAITANA 26 y 27 DE MARZO DE 2011

Elaboración clasificaciones:

Una vez finalizada la jornada se publicaran los resultados, se procesara la vuelta y se enviara la clasificación a:

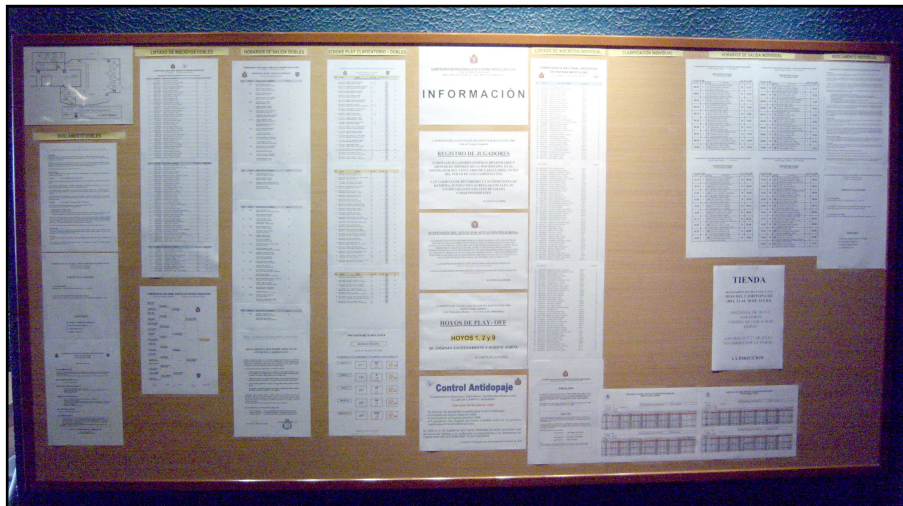
- Federación:
- miguelcaderot@rfegolf.es
- prensa@rfegolf.es
- juanjo@rfegolf.es

Horarios de Salida 2ª vuelta:

Al finalizar la 1ª vuelta, se elaboraran los horarios de la 2ª los cuales se enviaran por e mail a los correos electrónicos anteriores.

Pizarra de Resultados – y Tablón de anuncios

-Tablón de Anuncios situado en lugar visible para exponer Información del campeonato.



PIZARRA

Al menos 1 tablero o Ventanal de (aprox – 3 ,0 mts. de largo x 1,7 mts. De ancho. – pude ser 1 tablero de aglomerado).

SI POSIBLE





CAMPEONATO PUNTUABLE SENIOR MASCULINO

C.G. VILLAITANA 26 y 27 DE MARZO DE 2011

CAMPO

OBJETIVO: LOS SENIORS DEBEN DIVERTIRSE, EL CAMPO NO DEBE PONERSE MUY EXIGENTE Y DIFÍCIL.

Limites:	Marcar y delimitar bien: estacas, pintura , etc.
Tees:	Reservar Tees de Barras Amarillas Días de entrenamiento reservar tees en pares 3.
Calles:	En buen estado, bien delimitadas, se debería jugar sin colocar bola.
Greenes:	Duros y rápidos (velocidad: + / - 9 a 10 pies) Segar a diario. Cambio de posición de bandera diario.

Bunkers y Obstaculos:

Bunkers:	Bien delimitados. Arena suficiente Atendidos y rastrillados a diario.
Obstaculos:	Bien Marcados y delimitados.
Pintura de Marcaje:	Disponibilidad de Pintura suficiente, con pistola aplicadora, de los siguientes colores: - Blanco, Rojo, Amarillo y Azul.

Situación del campo durante el Campeonato:

Dependiendo del número de participantes se habilitaran unos horarios de salida para socios y abonados.

Apertura del campo a socios durante el campeonato:

Días 26 y 27 de Marzo:
Dependiendo número de participantes:
Si más de 90 – campo abierto a socios a partir 16:30 hrs.
Si 90 o menos – Campo abierto a socios a partir 14:00 hrs.
Campo abierto Tees 1 y 10

REPARTO DE PREMIOS FINAL

Día: 10 de Mayo a las + / - 15:30 hrs.en la casa club, después de la ceremonia de reparto de premios.
La RFEG ofrecerá un pequeño Lunch Lunch: Asistentes: + / - 60 personas,

Bebidas: vinos, cerveza y refrescos para brindar y algún canapé.