



CAMPEONATO INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

GUIA DE ORGANIZACIÓN **(NECESIDADES)**

CAMPO:

- **TEES:** Barras Blancas.
(El día de Entrenamiento reservar tees, sobre todo en los pares 3)
- **GREENES:** Duros y Ligeros.
Segarlos a diario.
Cambio de posición de bandera cada día de competición.
- **CALLES:** Bien segadas y delimitadas.
Se debería jugar sin colocar bola. Esto dependerá del estado de las mismas y de la climatología.
- **OBSTACULOS:** Bien marcados y delimitados.
- **MARCAJE DEL CAMPO:**
Lo revisaran los árbitros la víspera.
Pintura: Prever pintura: Blanca, Roja y Amarilla ó azul.
- **MARCAJE DE POSICIONES DE BANDERA:**
El Director del Torneo será el encargado y responsable del marcaje de las posiciones de bandera. Ditas posiciones se cambiaran cada día.

CLUB:

- **OFICINA DEL TORNEO:** Despacho donde se pueda reunir el Comité de la Prueba.
 - **Personal especializado para:**

Starter. (2 personas)
Recogida de tarjetas. (1 persona)
Procesar la vuelta stroke – play (18 hoyos).
 - **Material:**

Ordenador con programa deportivo RFEG ó similar.
Impresora.
Fotocopiadora.



CAMPEONATO INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

FUNCIONES A DESEMPEÑAR POR EMPLEADOS DEL CLUB O FED. TERRITORIAL:

Comité de competición del club:

- Presentación del recorrido.
- Tablón anuncios con la siguiente información:
- Elaboración y entrega de carpetas informativas a los Capitanes de los equipos.
Contenido de las carpetas:
 - Reglamento de la prueba
 - Listado de equipo y integrantes de los mismos participantes.
 - Comité de la Prueba y árbitros.
 - Programa del campeonato
 - Planning de salidas match Play
 - Horarios de salida Stroke play clasificatorio.
 - Reglas locales.
 - Listado de handicaps actualizado de todos los participantes.
- Elaboración de tarjetas.
- Elaboración reglas locales de acuerdo con el Director del torneo.
- Posiciones de bandera.
- Labores administrativas del torneo:
 - Procesar la vuelta Stroke play – clasificatoria.
 - Rellenar todas las fichas de match del campeonato.
- Organizar salidas – Starters: Serán necesarias 2 personas para la segunda jornada en la que se sale por el 1 y 10.

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 anunciara el número 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 INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

- **Recogida de tarjetas.** Zona especialmente designada para la recogida de tarjetas – debe estar acotada y atendida en todo momento. (1 persona)

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:

- a) 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.
- b) Leer el nombre de la tarjeta al competidor para asegurarse que sus resultados figuran en la tarjeta correcta
- c) 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).
- d) 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.

- **Apertura de Instalaciones:**

Todas las instalaciones deben estar operativas

1 hora antes de la primera salida:

Vestuarios.

Cuarto de Palos.

Cafetería.

Campo de Practicas.

Tienda. (¿?)

- **Pizarra de Resultados:**

Sería necesario un tablón o

cristalera donde se puedan fijar las hojas de resultados.

Tamaño aproximado: 4,60 mts ancho x 1,50 / 1,60 mts altura.

Se adjunta diseño pizarra

- **Reparto de Premios:**

30 min. Después de finalizado el Campeonato.

Pequeño Cocktail reparto de premios

(Copa de cava – copa de vino -Por cuenta del club).



CAMPEONATO INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

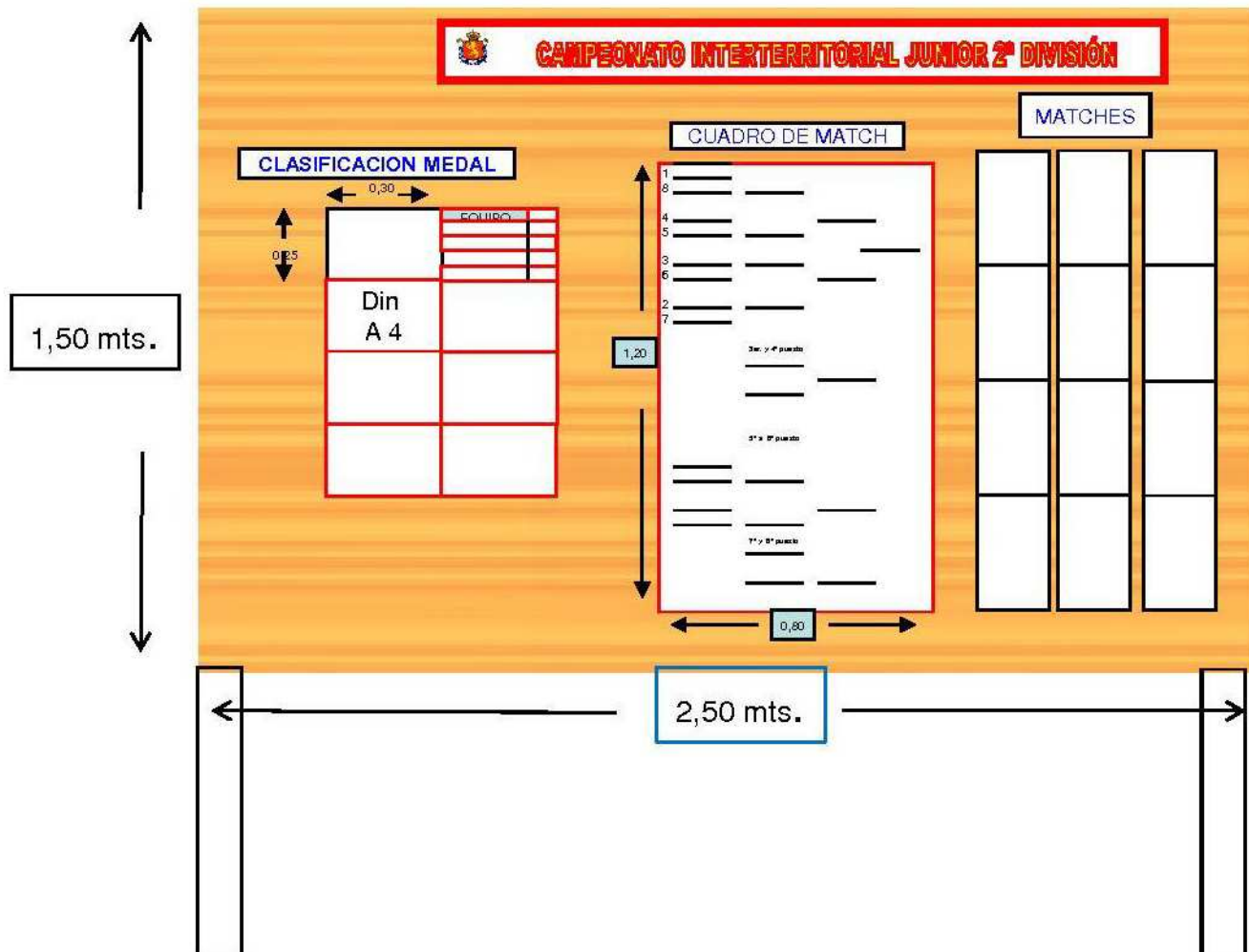
- CLASIFICACIONES:**

Se publicarán en el/los tablón/es de anuncios todas las clasificaciones que el reglamento de la prueba determine (Scratch, Handicap, categorías, etc.)

Una vez procesada la clasificación para la modificación de los handicaps, se le dará formato y se enviará, por e-mail y en formato Pdf, al departamento de prensa de la RFEG: miguelcaderot@rfegolf.es y prensa@rfegolf.es. Los responsables de prensa se encargarán de publicarlo en la WEB y de enviarlo a los distintos medios.

SE ADJUNTAN DOSSIER DE RESULTADOS DE LA PASADA EDICIÓN COMO EJEMPLO.

Diseño pizarra de resultados campeonatos interterritoriales





CAMPEONATO INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

PROGRAMA DEL CAMPEONATO

16 de Septiembre:

LLEGADA DE EQUIPOS

ENTRENAMIENTOS LIBRES

(Cada Equipo reservará sus horarios de entrenamiento directamente en el Club. Dichos entrenamientos son gratuitos. No se debe cobrar Green Fee.)

18:00 Hrs. REUNIÓN DE CAPITANES.

17 de Septiembre:

VUELTA MEDAL DE CLASIFICACIÓN

18 Hoyos Stroke Play.

11 partidos (10 de tres jugadores y 1 de dos jugadores)

18 de Septiembre:

ELIMINATORIAS DE $\frac{1}{4}$ de FINAL

36 hoyos – Salidas por Tees 1y 10

CAMPO DEBERIA PERMANECER

CERRADO.

19 de Septiembre:

ELIMINATORIAS DE $\frac{1}{2}$ de FINAL

36 hoyos – Salidas por Tee 1.

CAMPO ABIERTO A SOCIOS A CIERTAS HORAS.

20 de Septiembre:

FINALES

La Final se juega a 36 hoyos. Resto de

Eliminatorias a 18.

CAMPO ABIERTO A SOCIOS A CIERTAS HORAS.

17:30 Hrs.- Reparto de Premios

SE ADJUNTA UN PLANNING DE HORARIOS DE JUEGO Y UN PLANNING DE APERTURA DEL CAMPO A SOCIOS.



CAMPEONATO INTERTERRITORIAL JUNIOR – 2ª DIVISIÓN

Campo de Golf de Salamanca

17 al 20 de Septiembre 2009

PLANNING DE HORARIOS DE JUEGO DISPONIBILIDAD DE JUEGO A SOCIOS.

17 de Septiembre: Tee 1. 16 Partidos cada 10 min.
1er. Partido: 09:00.
Ultimo Partido: 10:40.

CAMPO ABIERTO A SOCIOS: 11:30 En adelante.

18 de Septiembre: Salidas por Tee 1 y 10

FOURSOMES:	TEE 1	TEE 10
08:30 – 08:38	(1 vs. 8)	(3 vs. 6)
08:46 – 08:54	(4 vs. 5)	(2 vs. 7)

INDIVIDUALES:	TEE 1	TEE 10
13:15/13:23/13:31/13:39	(1 vs. 8)	(3 vs. 6)
13:48/13:56/14:04/14:12	(4 vs. 5)	(2 vs. 7)

CAMPO CERRADO A SOCIOS.

19 de Septiembre: Salidas por Tee 1

FOURSOMES:		TEE 1
08:30 – 08:38	GANADORES	(1 vs. 8) Vs (4 vs. 5)
08:46 - 08:54	GANADORES	(3 vs. 6) Vs (2 vs. 7)
09:02	PERDEDORES	(1 vs. 8) Vs (4 vs. 5)
09:26	PERDEDORES	(3 vs. 6) Vs (2 vs. 7)
INDIVIDUALES:		TEE 1
13:15/13:23/13:31/13:39	GANADORES	(1 vs. 8) Vs (4 vs. 5)
13:48/13:56/14:04/14:12	GANADORES	(3 vs. 6) Vs (2 vs. 7)
09:10/09:18/	PERDEDORES	(1 vs. 8) Vs (4 vs. 5)
09:32/09:40/	PERDEDORES	(3 vs. 6) Vs (2 vs. 7)

APERTURA DEL CAMPO A SOCIOS:

Por la Mañana: TEE 10 de 08:00 a 9:30

TEE 1 de 10:15 a 12:00

Por la Tarde: Tee 10 de 13:15 a 14:30

Tee 1 de 15:00 en adelante

(Algunos hoyos pueden quedar ocupados por partidas que salgan a Play Off)

20 de Septiembre: Salidas por Tee 1

FINAL:
1º y 2º FOURSOMES: 08:30 – 08:38
INDIVIDUALES: 13:15/13:23/13:31/13:39
7º y 8º: 08:46 (F) – 08:54 / 09:02 / (IND)
5ª y 6ª: 09:10 (F) – 09:18 / 09:26 / (IND)
2º y 3º: 09:34 (F) – 09:42 / 09:50 / (IND)

APERTURA DEL CAMPO A SOCIOS:

Por la Mañana: TEE 10 de 08:00 a 9:30

TEE 1 de 10:30 a 12:00

Por la Tarde: Tee 10 de 13:15 a 14:00

Tee 1 de 14:00 en adelante

(Algunos hoyos pueden quedar ocupados por partidas que salgan a Play Off)