

Campeonato de España Interclubs Masculino

Raimat G.C. 29 de Septiembre al 2 de Octubre de 2011

Reglamento

Participantes:

Podrán tomar parte hasta un máximo de 16 equipos representativos de otros tantos Clubes o Entidades afiliados a la R.F.E.G., con campo homologado de, al menos, 9 hoyos y excepcionalmente también aquellos que no tienen campo y tengan un mínimo de 350 licencias federativas a 31 de diciembre del año anterior.

En caso de inscribirse un número mayor de 16 equipos, tomarán parte: el equipo ganador de la edición anterior, el equipo del Club o Entidad organizador y los 14 equipos con suma de handicaps exactos más baja. El hándicap a tener en cuenta será el del día siguiente al de cierre de la inscripción. En caso de empate en esta suma, se resolverá a favor del equipo que tenga el Jugador con hándicap exacto más bajo, el segundo jugador, etc.

Los equipos se compondrán de cuatro jugadores. De los cuatro jugadores que figuren en el momento de hacerse las inscripciones, solamente podrá ser sustituido 1 jugador, por otro, cualquiera que sea su hándicap hasta el momento del inicio de la Prueba.

Para ser integrante de un equipo hay que ser socio o abonado permanente del Club o Entidad de que se trate con al menos un año de antelación. Igualmente, podrán ser integrantes aquellos jugadores que tengan licencia por el Club o Entidad con un mínimo de un año de antigüedad (365 días antes del inicio de la prueba); en caso de ser su primera y única licencia, no importará el tiempo transcurrido.

Ningún jugador podrá figurar a la hora de inscribir el equipo como representante de más de un Club o Entidad, pese a ser socio o abonado de más de uno. No obstante, un jugador inscrito en uno de los equipos que es rechazado de los 16 que jugarán la prueba, podrá integrarse en otro de los equipos como sustituto de alguno de los inscritos, siempre que reúna las condiciones de socio, abonado o federado. Ningún jugador sustituido podrá participar en la prueba.

Forma de juego:

El torneo se jugará en cuatro días. El primer día se jugarán 18 hoyos Stroke Play Scratch, y cada equipo sumará los tres mejores resultados de sus cuatro componentes. En caso de empate, se resolverá a favor del mejor resultado de la vuelta despreciada. Caso de persistir el empate, se tendrá en cuenta el mejor, segundo mejor y tercer mejor resultado individual. Caso de persistir el empate, se resolverá por sorteo.

Con estas sumas se establecerán dos cuadros de Match Play. En uno figurarán los ocho primeros equipos clasificados Stroke

Play, que disputarán los puestos del 1 al 8 del Campeonato. En el otro figurarán los ocho últimos clasificados Stroke Play, que disputarán los puestos del 9 al 16. El cuadro funcionará en dos sentidos, de forma que los equipos que vayan perdiendo vayan pasando al 2º cuadro, de manera que al final exista una clasificación de todos los equipos.

El segundo día, se jugarán cuartos de final. El tercer día, se jugarán las semifinales. El cuarto día, por la mañana, se jugará la final, así como el resto de partidos para establecer el orden final.

Los partidos del 2º, 3er y 4º día, se jugarán bajo la fórmula de Match Play, estando formados los equipos por dos jugadores individuales que disputarán sus partidos a Match Play, y una pareja que disputará su partido a Foursome Match Play. En caso de empate, para los equipos que disputen las eliminatorias para los puestos 1 al 8, después de los 18 hoyos jugados, se continuarán jugando los hoyos precisos hasta deshacer el empate. Únicamente, en caso de que el Match esté decidido, los jugadores o parejas empatadas se repartirán medio punto y no continuarán jugando. Para los equipos que disputen las eliminatorias del 9 al 16 puesto, los empates se decidirán por UPS. En caso de persistir el empate, este se deshará a favor del equipo mejor clasificado en la ronda clasificatoria Stroke Play.

El orden de juego para los Matches y la formación de la pareja Foursome, lo establecerá el Capitán respectivo, que podrá ser o no Jugador, pero no profesional.

Durante el transcurso de la prueba, cualquier jugador, pero solamente uno durante el torneo, podrá ser sustituido por un suplente, siempre que reúna las condiciones antes establecidas.

Inscripciones:

La inscripción se cerrará en la fecha que se establezca cada año en la circular correspondiente y deberá efectuarse en la R.F.E.G. adjuntando un cheque por el importe de la misma (en su defecto se podrá realizar transferencia bancaria) y una declaración del Club o Entidad por la que se garantice que los componentes cumplen los requisitos establecidos.

Premios:

El equipo Campeón de España recibirá en depósito la Copa Challenge hasta la siguiente edición, y sus componentes sendas copas de plata, donadas por la R.F.E.G. Los equipos Subcampeón y tercer clasificados recibirán sendos trofeos, también donados por la R.F.E.G. El Comité será competente para decidir cualquier cuestión que no esté prevista en este Reglamento.