



REAL CLUB DE GOLF GUADALMINA

LIBRO DE COMPETICIONES



ÍNDICE

1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN

- 1. a. Reglas locales.
- 1. b. Condiciones Generales de Competición.
 - 1. b. 1. Participantes
 - 1. b. 2. Categorías
 - 1. b. 3. Barras de salida
 - 1. b. 4. Inscripciones
 - 1. b. 5. Derechos de Inscripción
 - 1. b. 6. Orden y Horario de Salidas
 - 1. B. 7. Ritmo de Juego
 - 1. b. 8. Desempates
 - 1. b. 9. Penalizaciones
 - 1. b. 10. Sorteos y Listas de espera
 - 1. b. 11. Transporte
 - 1. b. 12. Criterios sobre premios
 - 1. b. 13. Liquidación Económica
 - 1. b. 14. Comité de la Prueba
 - 1. b. 15. Resultados de la Competición – Competición Cerrada
- 1. c. Aviso Importante Hoyo 5 Campo Norte.

2. MODALIDADES DE JUEGO

- 2. a. Pruebas Individuales:
 - 2. a. 1. Juego por golpes
 - 2. a. 2. Juego por Hoyos
 - 2. a. 3. Contrapar
 - 2. a. 4. Stableford
 - 2. a. 5. Ecléctica
- 2. b. Pruebas por pareja:
 - 2. b. 1. Modalidad Foursome
 - 2. b. 2. Modalidad cuatro bolas
 - 2. b. 3. Modalidad Greensome
 - 2. b. 4. Modalidad Greensome-Chapman
 - 2. b. 5. Modalidad Copa Canada
- 2. c. Scramble

3. COMPETICIONES SOCIALES

4. OTRAS COMPETICIONES

ANEXOS

ANEXO 1 – POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO

ANEXO 2 – PLANES DE EVACUACIÓN

- Anexo 2-S Plan de evacuación Campo Sur
- Anexo 2-N Plan de evacuación Campo Norte
- Anexo 2-C Plan de evacuación Campo Corto

ANEXO 3 – MARCAJE DE CAMPOS

- Anexo 3-S Marcaje Campo Sur
- Anexo 3-N Marcaje Campo Norte
- Anexo 3-C Marcaje Campo Corto



1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN

1.



1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN

1.a. Reglas Locales.

1.a.

Las siguientes Reglas Locales serán de aplicación para todos los campos del R.C.G. Guadalmina, salvo que se hayan establecido reglas locales específicas para una prueba, en cuyo caso éstas serán de aplicación con carácter supletorio. El texto completo de las mismas se puede encontrar en la edición actual de las Reglas de Golf tal y como las publica la Real Federación Española de Golf en los números de páginas detallados.

1. FUERA de LÍMITES (Regla 27)

Definido por muros, vallas, líneas o estacas blancas que definan el límite del campo, así como cualquier parte del campo marcada como tal por el Comité.

Notas:

- Quando el fuera de límites está definido por estacas blancas o postes de vallas (excluyendo los soportes en ángulo) la línea de fuera de límites está determinada por los puntos más cercanos al campo de dichas estacas, postes, vallas, etc., medidos a nivel del suelo. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.
- Quando se usan tanto estacas como líneas para indicar el fuera de límites, las estacas identifican el fuera de límites y las líneas definen el fuera de límites.
- Quando los límites están definidos por una línea blanca continua o colindante, esta línea define los límites. Una bola está fuera de límites cuando toda ella reposa fuera de límites.
- Quando el fuera de límites está definido por un muro, la línea de fuera de límites estará determinada por la cara más próxima al campo de éste a nivel del suelo.
- Una bola que cruza una carretera pública señalada como fuera de límites y queda en reposo al otro lado de la carretera, está fuera de límites, aunque repose en otra parte del campo.

2. OBSTÁCULOS DE AGUA (Regla 26) (Incluidos Obstáculos de Agua Lateral).

Obstáculos de agua son todas las áreas definidas por estacas o líneas amarillas. Cuando existan líneas amarillas, éstas definen el margen.

Obstáculos de agua lateral son todas las áreas definidas por estacas o líneas rojas. Cuando existan líneas rojas, éstas definen el margen.

3. TERRENO EN REPARACIÓN (Regla 25)

- Todas las áreas cerradas conteniendo la indicación GUR o TR
- Todas las áreas cerradas con líneas blancas o azules o estacas azules.
- Zanjas de drenaje cubiertas con grava o arena
- Juntas de Tepes – Página 137

5. BOLA EMPOTRADA – Se extiende el alivio a todo el Recorrido –Página 134

6. OBSTRUCCIONES MOVIBLES (Regla 24-1)

Las piedras en bunkers son obstrucciones movibles – Página 137

7. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES (Regla 24-2)

Las zonas de líneas blancas o azules que estén junto a las áreas definidas como Obstrucciones Inamovibles se considerarán parte de la Obstrucción y no Terreno en Reparación.

8. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES PRÓXIMAS AL GREEN

Puede obtenerse alivio bajo la Regla 24-2 de interferencia por una obstrucción inamovible. Además, si una bola reposa fuera del green pero no en un obstáculo y una obstrucción en o dentro de la distancia de dos palos del green y dentro de la distancia de dos palos de la bola, interviene en la línea de juego entre la bola y el agujero, el jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y dropada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no esté más cerca del agujero, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un obstáculo ni en un green. La bola puede ser limpiada al levantarla.

Es también posible alivio bajo esta Regla Local si la bola del jugador reposa en el green y una obstrucción inamovible situada dentro de la distancia de dos palos del green interviene en su línea de putt. El jugador puede aliviarse como sigue:

La bola debe ser levantada y colocada en el punto más cercano de donde reposaba que (a) no este más cerca del agujero, (b) evite la intervención, y (c) no esté en un obstáculo. La bola puede ser limpiada al levantarla.

9. PARTES INTEGRANTES DEL CAMPO

Todos los caminos de tierra o arena, aunque tengan grava en su superficie.

10. CABLES ELEVADOS PERMANENTES

Si una bola golpea líneas eléctricas o cables elevados permanentes, el golpe debe ser cancelado y repetido, sin penalidad (Ver Regla 20-5).

Si la bola no es inmediatamente recuperable puede ser sustituida por otra bola.

Excepción: Un golpe que tiene como resultado el que una bola golpee una sección elevada de empalme de cables que parten del suelo no debe ser repetido

11. APARATOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIA

Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo que mida exclusivamente la distancia. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo para medir distancias diseñado para calcular o medir cualquier otra condición que pueda afectar su juego (caídas, velocidad de viento, temperatura, etc.) el jugador infringe la Regla 14-3. La penalidad es de descalificación, independientemente del hecho de haber utilizado estas funciones o no.

PENALIDAD POR INFRACCIÓN DE LAS REGLAS LOCALES

(Excepto las que tienen asignada su propia penalidad)

Juego por Hoyos: Pérdida del Hoyo - Juego por Golpes: Dos Golpes

NOTA: El uso, activo o pasivo, de teléfonos móviles durante la vuelta estipulada, sin perjuicio de que pueda suponer infracción de la Regla 6-7 y ser penalizado conforme a la misma, cuando moleste a otros jugadores se considera infracción de las Reglas de Etiqueta que puede ser considerado un grave incumplimiento de éstas dando lugar a la descalificación del jugador de acuerdo con la Regla 33-7.

NOTA: COLOCACION DE BOLA O REGLA DE INVIERNO

La conocida como Regla de Invierno o de colocación de bola no está en vigor salvo que se anuncie lo contrario. Cuando esta Regla esté en vigor en Guadalmina, se procederá como sigue:

Una bola que reposa en el recorrido en una zona de césped segada a ras puede ser levantada sin penalidad y limpiada. Antes de levantar la bola el jugador debe marcar su posición. Una vez levantada la bola debe colocarla en un punto dentro de la

distancia de una tarjeta de juego y no más cerca del agujero de donde reposaba originalmente, que no esté en un obstáculo ni en un green.

Un jugador puede colocar su bola solamente una vez y está en juego cuando ha sido colocada (Regla 20-4). Si la bola no queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada, se aplica la Regla 20-3d. Si la bola al colocarla queda en reposo en el punto en el que ha sido colocada y posteriormente se mueve, no hay penalidad y la bola debe ser jugada como reposa, salvo que se aplique lo establecido en alguna otra Regla.

Si el jugador no marca la posición de la bola antes de levantarla o mueve la bola de cualquier otra forma, como rodarla con un palo, incurre en la penalidad de un golpe.

Nota: "Zona de hierba segada a ras" significa cualquier zona del campo, incluyendo los caminos en el "rough", que está segada a la altura de la calle o inferior.



1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN 1. b. Condiciones Generales de Competición.	1. b.
---	--------------

Las siguientes Condiciones generales de competición serán de aplicación en todas las competiciones celebradas en cualquiera de los campos del R.C.G. Guadalmina, salvo que existan condiciones específicas para una prueba, en cuyo caso las condiciones generales serán de aplicación con carácter supletorio.

1. b. 1.	PARTICIPANTES
-----------------	----------------------

Los reglamentos de las pruebas establecerán las condiciones que han de reunir los jugadores para poder participar en la prueba. En caso de que no haga mención sobre la condición de socio, invitado o visitante, se considera que la competición estará reservada a socios amateur del club.

El número mínimo de inscripciones para realizar una prueba será de 12 jugadores para competiciones individuales y 6 parejas para dobles.

El número máximo de participantes en una competición queda al arbitrio del comité de competición. En caso de que el reglamento de una prueba incluya un número máximo de participantes en su reglamento, el comité de la prueba estará facultado para ampliar o disminuir dicho número si las circunstancias así lo aconsejan.

En caso de que una competición establezca un número máximo de participantes para distintas categorías (sexo, edad, categorías de handicap, etc.), las plazas vacantes de una categoría podrán, a criterio del comité, ser ocupadas por jugadores de otra categoría hasta completar el número máximo total de participantes establecido, o hasta un número superior si el comité de la prueba así lo establece.

1. b. 2.	CATEGORÍAS
-----------------	-------------------

En pruebas individuales, las categorías vienen definidas por el handicap exacto de los jugadores, distribuyendo equitativamente el número de participantes entre el número de categorías que se hayan establecido.

En pruebas por parejas y/o equipos, las categorías vendrán definidas por la suma de handicaps exactos de la pareja y/o equipo, equidistribuyendo el número de participantes entre el número de categorías que se hayan establecido.

* Los jugadores juniors del Club podrán jugar en todas las pruebas del club (excepto los Jueves Mixtos, las mensuales de Texas Scramble y los Knock Out). Si no hubiera premios especiales para su categoría no pagarán cuota de inscripción y no tendrán derecho a premio. En las pruebas por parejas o equipos en las que esté permitida la participación de juniors, éstos lo harán en las mismas condiciones que los mayores.

El Comité de la prueba estará facultado para modificar las categorías dependiendo del número de participantes.

1. b. 3.**BARRAS DE SALIDA**

Caballeros: Barras Amarillas.

Señoras: Barras Rojas.

1. b. 4.**INSCRIPCIONES**

El plazo de inscripción se abrirá con anterioridad suficiente y se cerrará a las 18:00 horas, tres días antes del inicio de la prueba.

Las listas de los inscritos en los premios y su hora de salida serán expuestas en el tablón de anuncios no más tarde de las 14:00 horas del día anterior a la competición.

Hasta la publicación de las listas de salidas cualquier jugador puede anular su inscripción. Una vez publicadas las listas el jugador no podrá anular su salida, considerándose cualquier ausencia (motivada o no) como primera, segunda o tercera ausencia según proceda.

El jugador que no esté inscrito y no aparezca en la lista de juego no jugará la competición con opción a premio, pudiendo existir una reserva de salidas para estos jugadores, a discreción del comité. En estos casos, la vuelta se considerará válida a efectos de handicap.

1. b. 5.**DERECHOS DE INSCRIPCIÓN**

La cuota de inscripción será estipulada por el Comité de Competición en cada competición y publicado en la hoja de inscripción, debiendo ser abonado antes de iniciar la vuelta estipulada y de acuerdo con las directrices que se indiquen. El no cumplimiento implica su retirada automática de la prueba y contará como ausencia.

Los derechos de juego para los interclubs que se celebren en Guadalmina serán determinados por los responsables de los mismos y refrendados por la Junta Directiva y su Comité de Competición.

1. b. 6.**ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA**

El horario de salida se efectuará por orden ascendente de hándicap del más bajo al más alto en competiciones de un día y por orden inverso a la clasificación el segundo día para las competiciones de dos días.

El jugador que no llegue con antelación a su hora de salida y esté preparado para jugar a su hora está descalificado y no puede incluirse para el juego en ningún grupo posterior, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 1. b. 4.

En caso de existir alguna ausencia, ésta no se suplirá (no se correrá puesto), salvo que el grupo quede con un sólo jugador (dos en caso de ser grupos de cuatro jugadores), en cuyo caso se suplirá con el primer jugador del siguiente grupo de la lista.

En competiciones por pareja se correrá turno.

1. b. 7.**RITMO DE JUEGO**

Regla 6-7, Nota 2. Conforme al anexo de ritmos de juego.

1. b. 8.**DESEMPATES**

En caso de empate para los primeros puestos se resolverá a favor del jugador que tenga en la prueba el handicap de juego más bajo para el premio handicap y más alto para el premio scratch. Caso de persistir el empate se recurrirá a la fórmula de los mejores 9, 12, 15, 16 y 17 últimos hoyos para competiciones a 18 hoyos, y de los mejores 18, 24, 30, 32, 34 y 35 últimos hoyos para competiciones a 36 hoyos. De persistir el empate se decidirá por sorteo.

En las pruebas en las que el reglamento prevea un desempate (play-off), éste se realizará jugando hoyo por hoyo los suficientes hasta deshacer el empate. En caso de que no se hayan designado hoyos para el desempate antes del inicio de la última vuelta, se jugará en el orden normal de la vuelta estipulada (hoyos 1, 2, etc.). En el caso de que se trate de un desempate en una prueba handicap, los puntos de handicap se aplicarán de acuerdo con los Índices de Puntos de Handicap de la tarjeta.

En competiciones por bandos en las que no exista un handicap único para el bando, como por ejemplo en Parejas Mejor Bola, se decidirán de la forma siguiente:

En caso de empate para el premio Scratch, ganará el bando con mejor resultado Handicap

En caso de empate para el premio Handicap, ganará el bando con mejor resultado Scratch

En ambos casos, de persistir el empate se recurrirá a la fórmula de mejores últimos hoyos, y de persistir el empate, se sorteará.

1. b. 9.**PENALIZACIONES**

Serán aplicadas por no presentarse a los torneos:

1. Primera ausencia: amonestación y pago de los derechos de juego.
2. Segunda ausencia: pago de los derechos de juego y un mes sin jugar competiciones del club
3. Tercera o posteriores ausencias: pago de los derechos de juego y seis meses sin jugar competiciones del club

Las penalizaciones prescribirán transcurridos seis meses sin haberse producido una ausencia posterior, a efectos de la consideración de la primera, segunda, tercera o posterior ausencia.

El Comité de Competición podrá, a su arbitrio, considerar una ausencia como "justificada", en función de las circunstancias particulares, en cuyo caso no se aplicará penalización alguna.

1. b. 10.**SORTEOS Y LISTAS DE ESPERA**

En caso de que el número de inscritos supere el número de plazas disponibles, se realizará un sorteo, salvo que se haya establecido una lista de espera o el reglamento de la prueba especifique un procedimiento distinto.

En todos los casos, aquellos que queden sin seleccionar serán tratados de forma preferente en la siguiente competición, a discreción del Comité de Competición.

1. b. 11.**TRANSPORTE**

Queda autorizado el uso de coches en los Campeonatos Sociales, excepto para los jugadores junior, competiciones en el campo corto y en todas aquellas pruebas en las que su Reglamento expresamente lo prohíba. Cuando los jugadores junior compitan con opción a premio con jugadores mayores en una misma categoría, estarán sujetos a la misma condición de transporte que se haya establecido para los mayores, con la salvedad de que no podrán conducir el coche hasta alcanzar la edad de 16 o más años.

1. b. 12.**CRITERIOS SOBRE PREMIOS**

Los premios por clasificación no serán acumulables. En caso de que un mismo jugador o equipo lograse un premio scratch y un premio handicap, se le otorgará aquel que corresponda a una mejor posición (1º, 2º, 3º, etc), y en caso de coincidir las posiciones en la clasificación scratch y handicap, se le otorgará el premio scratch, con preferencia sobre el handicap.

Tendrán derecho a premio por sorteo todos los competidores que asistan a la entrega de premios, salvo que el reglamento de la prueba establezca otra cosa.

Si el premiado no se encontrase presente en la entrega se guardará el trofeo por un plazo de 30 días, quedando a disposición de la escuela transcurrido dicho plazo. Sin embargo, el regalo de material deportivo complementario, si lo hubiera, no se guardará disponiendo de él el comité de la prueba según su propio criterio, sorteándolo a continuación o guardándolo para otra ocasión. Salvo excepciones debidamente justificadas a criterio del comité, sólo el propio jugador podrá retirar el trofeo, incluso en las competiciones por parejas o equipos.

1. b. 13.**LIQUIDACIÓN ECONÓMICA**

Como norma general, el montante total de lo recaudado irá para premios de los ganadores y/o regalos a sortear entre los participantes.

Salvo que se anuncie expresamente, no habrá coctail en las entregas de premios.

En caso de que no esté determinado de otra manera, cualquier superávit financiero de la prueba servirá para compensar los posibles déficits que se pudieran producir en otras competiciones de igual o similar índole. En caso de seguir existiendo superávit, éste pasará a formar parte de los fondos de la Escuela.

1. b. 14.**COMITÉ DE LA PRUEBA**

Estará integrado por al menos tres personas designadas por el Comité de Competición del Club, siendo una de ellas el responsable de la competición, en caso de haberlo y sujeto a su disponibilidad.

De entre sus miembros , el comité elegirá un presidente , que tendrá voto de calidad en caso de disparidad de criterios.

Los miembros del comité están autorizados para adoptar decisiones individualmente, salvo aquellas que entrañan la descalificación de un equipo o algún miembro de un equipo en aplicación de la Regla 33-7.

Los marshalls y demás personal de Guadalmina Golf S.A. colaborarán con el comité de la prueba en aquello que sea necesario, y en particular, en el control del ritmo de juego. A efectos de la condición de ritmo de juego, las manifestaciones y amonestaciones de los marshalls tendrán el mismo valor que si proviniesen de un miembro del comité de la prueba, pudiendo ser modificadas tan sólo en circunstancias excepcionales a considerar por el comité de la prueba.

La decisión del comité de la prueba es final.

El comité de la prueba podrá modificar e interpretar en todo momento el reglamento y condiciones de la competición para el correcto desarrollo de la competición.

1. b. 15.	RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA
------------------	---

Cuando la hoja de resultados finales sea colocada en el tablón oficial de anuncios, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la competición cerrada.



1. REGLAS LOCALES Y CONDICIONES GENERALES DE COMPETICIÓN
1.c. Aviso Importante – Hoyo 5 Campo Norte.

1. c.

Durante el juego del hoyo 5 del Campo Norte, está estrictamente prohibido jugar una bola por encima de la red de protección y casas del dog-leg, por razones de seguridad.

El incumplimiento intencionado de esta norma interna del Club supone una grave infracción de la etiqueta. Aquel jugador que incumpla esta prohibición será expulsado del campo inmediatamente sin perjuicio de las acciones disciplinarias que la Junta Directiva considere adoptar. Si el hecho se produce durante una competición, el jugador será descalificado de la competición bajo la Regla 33-7 de las Reglas de Golf.



2. MODALIDADES DE JUEGO

2.

Las formas de juego homologadas por la Real Federación Española de Golf, para calcular los resultados de cada Bando o Equipo, a partir de los golpes dados en cada hoyo de la vuelta estipulada y el Hándicap de juego de cada jugador o Equipo son las siguientes:



2. MODALIDADES DE JUEGO

2. a. Pruebas Individuales

2. a.

Cada bando o equipo lo constituye un solo jugador.

2. a. 1. Juego por golpes (Stroke Play) - Regla 3

- i. **Scratch.** El jugador debe terminar todos los hoyos. El resultado final es igual a la suma de los golpes ejecutados a lo largo del número de hoyos estipulados.

Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes.

- ii. **Hándicap.** El jugador deberá terminar todos los hoyos y recibe la totalidad del Hándicap de Juego con el que participa en la Prueba, que se restará de la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma.

En el caso de ser el Jugador Hándicap plus (+), su Hándicap de Juego se sumará a la suma de los golpes que haya dado en cada vuelta estipulada, para obtener el resultado final de la misma.

Ganador es el competidor que juega la vuelta o vueltas estipuladas en el menor número de golpes netos obtenidos según se establece anteriormente.

2. a. 2. Juego por hoyos (Match Play) – Regla 2

- i. **Scratch.** Dos jugadores juegan uno contra otro, hoyo por hoyo, contando el resultado parcial bruto de cada hoyo, resultando ganador aquel que gane el mayor número de hoyos de los estipulados.
- ii. **Hándicap:** El jugador que tenga el hándicap más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los dos hándicaps.

2. a. 3. Contra Par – Regla 32

- i. **Scratch.** Prueba por Puntos en la que se juega hoyo por hoyo contra el Par asignado a cada uno de los hoyos que componen la vuelta o vueltas estipuladas. El resultado de cada Jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo. La puntuación se calcula según los golpes brutos dados en cada hoyo y es la siguiente:

HOYO HECHO EN UNO MENOS DEL PAR O MENOS DE UNO	1 PUNTO POSITIVO
HOYO HECHO EN EL PAR	0 PUNTOS
HOYO HECHO EN UNO MÁS DEL PAR O MAS DE UNO	1 PUNTO NEGATIVO

- ii. **Hándicap.** El jugador recibe la totalidad de su Hándicap de Juego como en las Pruebas de Juegos por Golpes (Stroke Play) anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos de Ventaja en los hoyos que le correspondan según el índice de golpes de la tarjeta, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de tener el Jugador Hándicap (+) el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor hándicap o dificultad, o sea, por el hoyo de Hándicap 18.

El resultado de cada jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

2. a. 4.	Stableford – Regla 32
-----------------	------------------------------

- i. **Scratch.** Es idéntico al Contra Par, con la diferencia de que la puntuación se establece del modo siguiente:

HOYO HECHO EN DOS O MÁS DEL PAR	0 PUNTOS
HOYO HECHO EN UNO MÁS DEL PAR	1 PUNTO
HOYO HECHO EN EL PAR	2 PUNTOS
HOYO HECHO EN UNO MENOS DEL PAR	3 PUNTOS
HOYO HECHO EN DOS MENOS DEL PAR	4 PUNTOS
HOYO HECHO EN TRES MENOS DEL PAR	5 PUNTOS

- ii. **Hándicap.** El jugador recibe la totalidad de su Hándicap de Juego como en las Pruebas de Juegos por Golpes (Stroke Play) anteriormente citadas, adjudicándose los Puntos de Ventaja en los hoyos que le correspondan según el índice de golpes de la tarjeta, para calcular la puntuación anterior.

En el caso de tener el Jugador Hándicap (+) el reparto de los puntos se empezará por el hoyo de menor Hándicap o Dificultad, o sea, por el hoyo de hándicap 18.

El resultado de cada Jugador será la suma algebraica de los parciales logrados en cada hoyo.

2. a. 5.	Eclectic
-----------------	-----------------

- i. **Scratch.** Única Modalidad de Juego en Pruebas Individuales en la que cada jugador juega dos vueltas o más al recorrido, puntuando para el resultado definitivo, el mejor logrado en cada hoyo en las vueltas jugadas.

Dado que hay que mejorar los mismos hoyos, se deberá mantener las mismas posiciones de las banderas y las barras de salida, durante todos los días de que consta la prueba.

- ii. **Handicap.** Prueba similar a la Scratch pero en la que el Jugador participa con su Hándicap de Juego Corregido, por lo que su resultado se obtiene comparando los Golpes Netos en lugar de los Brutos.



2. MODALIDADES DE JUEGO

2. b. Pruebas por parejas

2. b.

Cada Bando o Equipo está formado por dos jugadores, formando una Pareja.

2. b. 1.

Foursome – Regla 29

Cada pareja juega una sola bola, alternando los dos Jugadores que la forman las salidas y los golpes.

- i. **Juego por golpes (Stroke Play) handicap.** Cuando la Prueba esté estipulada a una jornada cada Pareja recibirá la semisuma de los Hándicaps de Juego de cada uno de sus Jugadores.

Cuando la Prueba esté estipulada a varias jornadas, para el resultado de una jornada cualquiera se utilizará también la semisuma de los Handicaps

- ii. **Contra Par.** La Pareja jugará con el mismo Hándicap de Juego como en Juego por golpes (Stroke Play).
- iii. **Stableford.** La Pareja jugará con el mismo Hándicap de Juego como en Juego por golpes (Stroke Play)...
- iv. **Eclectic.** Cada Pareja jugará con el Hándicap de Juego igual al cociente que resulte de dividir su Hándicap en Juego por Golpes (Stroke Play) por el número de vueltas.
- v. **Juego por hoyos (Match Play) Handicap.** El bando que tenga la suma de Handicaps más alta recibe el 50% de la diferencia, redondeada, entre la suma de los dos bandos

2. b. 2.

Cuatro Bolas (Four Ball) – Reglas 30 y 31

Cada Jugador que forma una pareja juega su propia bola, puntuando el mejor resultado de los dos en cada hoyo.

- i. **Juego por golpes (Stroke Play) handicap** Cada jugador de la Pareja juega con las $\frac{3}{4}$ partes de su hándicap de Juego Corregido, adjudicándose los puntos en cada hoyo según el índice de golpes de la tarjeta.

Importante: Los jugadores con hándicap (+) no se les aplicará el coeficiente $\frac{3}{4}$ y jugarán con su handicap de juego completo.

- ii. **Contra Par.** La Pareja jugará con el mismo Hándicap de Juego como en Juego por golpes (Stroke Play)
- iii. **Stableford.** La Pareja jugará con el mismo Hándicap de Juego como en Juego por golpes (Stroke Play)
- iv. **Eclectic.** Cada componente de la pareja jugará con el Hándicap de Juego que resulte de dividir sus Hándicaps de Juego en Stroke Play por el número de vueltas.

- v. **Juego por hoyos (Match Play) Handicap.** El jugador de hándicap de Juego más bajo jugará scratch y el resto con las $\frac{3}{4}$ partes de la diferencia de sus hándicaps de juego con respecto al anterior, adjudicándose cada jugador los puntos en cada hoyo según el índice de golpes de la tarjeta.

2. b. 3.	Greensome
-----------------	------------------

Cada uno de los jugadores que forman una pareja ejecutan el golpe de salida en cada uno de los 18 hoyos, continuándose el juego con una de las dos bolas, libremente elegida por la pareja, alternando posteriormente los golpes hasta terminar cada hoyo.

- i. **Juego por golpes (Stroke Play) handicap.** El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe el 60% de su Handicap de Juego EGA, y el que tenga el hándicap más alto recibe el 40% del suyo. Se suman y el total se redondea.

Importante: Los jugadores con hándicap (+) jugarán con el 60% de su handicap de juego.

- ii. **Contra Par.** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en Juego por Golpes (Stroke Play).
- iii. **Stableford** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en Juego por Golpes (Stroke Play)
- iv. **Eclectic.** Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en Juego por Golpes (Stroke Play) por el número de vueltas.
- v. **Juego por hoyos (Match Play) Handicap.** El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe el 60% de su hándicap de Juego EGA, y el que tenga el hándicap más alto recibe el 40% del suyo. Se suman y el total se redondea. El bando que tenga el hándicap de juego más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los bandos.

REGLAS PARTICULARES PARA GREENSOME

La modalidad Greensome no está regulada por las Reglas de Golf. De esta manera, es necesario determinar una serie de reglas que serán de aplicación cuando dicha modalidad se esté jugando.

1. Se aplican las Reglas de Golf.

Salvo por las normas específicas de esta modalidad, se aplican las Reglas de Golf, en particular, aquellas referentes a la modalidad Foursome (Regla 29) en tanto en cuanto sean compatibles con estas reglas específicas.

2. Bola provisional al iniciar el juego de un hoyo. (Regla 27-2)

Al iniciar el juego de un hoyo:

- i. Una bola provisional solamente puede ser jugada cuando AMBAS bolas pueden estar perdidas fuera de un obstáculo de agua o fuera de límites.
- ii. SOLO UNO de los jugadores puede jugar una bola provisional y la bola provisional debe ser jugada después de que los dos jugadores han efectuado el golpe de salida y antes de que cualquiera de los jugadores se adelante a buscar cualquiera de las bolas originales.
- iii. La bola provisional debe ser jugada desde el lugar de salida del compañero (en caso de Greensome indistinto)

- iv. Si AMBAS bolas originales son encontradas dentro de límites o están perdidas en un obstáculo de agua, la bola provisional debe ser abandonada.

... continúa

- v. Si TAN SOLO UNA de las bolas originales es encontrada dentro de límites o está perdida en un obstáculo de agua, el juego se continuará con ésta, y la bola provisional debe ser abandonada.
- vi. La cláusula "b" de la definición de bola perdida se aplica a cada bola original separadamente.
- vii. Si se juega una bola provisional de otra forma distinta a la establecida en esta regla, esta bola no es bola provisional y se considera jugada por el procedimiento de golpe y distancia (Regla 27-1).

3. Selección de bola en juego:

Excepto en lo referente al juego de bola provisional establecido en la regla anterior, la selección de bola se hará antes de que los jugadores tomen ninguna acción con las bolas originales (ejemplos: bola injugable (Regla 28), alivio por condición anormal del terreno (Regla 25), etc.).

Si los jugadores toman alguna acción con una de las bolas antes de que haya sido seleccionada una de las bolas jugadas desde el lugar de salida, aquella bola se entenderá seleccionada, y la otra deberá ser abandonada.

4. Orden de juego (Regla 10-2b)

Para determinar el orden de juego se atenderá a las bolas que hayan sido efectivamente seleccionadas por los bandos que juegan juntos. Sin perjuicio de ello, la selección de bola se realizará sin demorar el juego (Regla 6-7).

5. Bola equivocada (Regla 15-3)

Para el caso de jugar una bola que haya de ser abandonada conforme a las reglas anteriores, se aplica la Regla 15-3.

2. b. 4.

Greensome-Chapman

Cada bando lo constituye dos participantes. Los dos jugadores de cada bando ejecutan con su bola la salida, de cada hoyo, y juegan ambas el segundo golpe con la bola de su compañero, para después de ejecutados estos segundos golpes, continuar el juego con una de las dos bolas, libremente elegida, alternando los golpes.

- i. **Handicap Juego por golpes (Stroke Play).** El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe los 6/12 (o sea la mitad) de su Hándicap de Juego EGA, y el que tenga el hándicap más alto recibe los 4/12 (o sea la tercera parte) del suyo. Se suman y el total se redondea.

Importante: A los jugadores con hándicap (+) jugarán con el 60% de su handicap completo

- ii. **Contra Par.** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en Juego por Golpes (Stroke Play).
- iii. **Stableford.** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en Juego por Golpes (Stroke Play).
- iv. **Eclectic.** Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en Stroke Play por el número de vueltas.

- v. **Handicap Juego por hoyos (Match Play) Handicap.** El compañero que tenga el hándicap más bajo recibe los 6/12 (o sea la mitad) de su Hándicap de Juego EGA y el que tenga el hándicap más alto recibe los 4/12 (o sea la tercera parte) del suyo. Se suman y se redondea. El bando que tenga el handicap de juego más alto recibe la totalidad de la diferencia entre los dos bandos.

2. b. 5.	Copa Canadá
-----------------	--------------------

Cada jugador que forma una pareja juega con su propia bola, siendo el resultado de la pareja, en cada hoyo, la suma de los resultados de cada uno de los jugadores que la forma.

- i. **Handicap Juego por golpes (Stroke Play).** Cada jugador de la pareja juega con su hándicap de juego.
- ii. **Contra Par.** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en juego por golpes (Stroke Play).
- iii. **Stableford.** La pareja jugará con el mismo hándicap de juego como en juego por golpes (Stroke Play).
- iv. **Eclectic.** Cada componente de la pareja jugará con el hándicap de juego que resulte de dividir sus hándicaps de juego en Juego por Golpes (Stroke Play) por el número de vueltas.
- v. **Handicap Juego por hoyos (Match Play) Handicap.** El jugador de hándicap de juego más bajo jugará scratch y el resto con las diferencia de sus hándicaps de juego respecto al anterior.

NOTA: Los jugadores asociados en una misma pareja se consideran bando.



2. MODALIDADES DE JUEGO

2. c. Scramble

2. c.

Es una prueba por equipos de 2, 3 ó 4 jugadores. Todos los jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero.

Si la bola escogida está en la calle, todos los jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al agujero, del lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está en el rough o en un obstáculo, esta se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella del golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

VARIACION R.C.G. GUADALMINA

Por tradición del R.C.G. Guadalmina, se permite colocar la bola elegida en el rough y obstáculos.

Cuando la bola escogida está en el green, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rough o en un obstáculo, no podrá ser movida.

Es obligatorio que cada jugador juegue su propia bola. En cada prueba se determinará el número de salidas obligatorias por cada jugador y que contarán para que el resultado sea válido.

VARIACION R.C.G. GUADALMINA

Por tradición del R.C.G. Guadalmina, en equipos de cuatro jugadores, es obligatorio elegir cuatro salidas de cada jugador, y dos libres.

El jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

Handicap de juego del equipo - Se aplicará el siguiente porcentaje a la Suma de los hándicaps de juego:

EQUIPO DE 4 JUGADORES	10%
EQUIPO DE 3 JUGADORES	15%
EQUIPO DE 2 JUGADORES	30%



3. COMPETICIONES SOCIALES

3

Todos los Reglamentos de competiciones sociales se encuentran publicados en la página web, área de socios, apartado "Reglamentos"



4. OTRAS COMPETICIONES

4



4. OTRAS COMPETICIONES

4

Cualquier otra competición que no esté regulada por este Reglamento deberá ser presentada para su aprobación al Comité de Competición con suficiente antelación.

Por norma general, habrá de reunir los siguientes requisitos:

El 80 % de los participantes serán socios del Club pudiendo el patrocinador reservarse un número de 30 jugadores, de los que podrá disponer de 12 por cortesía del club, debiendo el patrocinador o sus invitados abonar el resto de las inscripciones al precio de green fee de invitado de socio.

Sobre el tipo de regalos, será a discreción del patrocinador, preferentemente regalos de carácter deportivo, o confección. El número de premios que se deben entregar como mínimo es de un premio por cada doce jugadores inscritos, por ejemplo, 150 Inscritos equivalen a +/- 13 premios.

Ejemplos de torneo standard:

PRUEBA INDIVIDUAL

- Tres categorías de Caballeros y dos categorías de Señoras.
- Premios para los tres primeros clasificados 9 PREMIOS
- Premios scrtach individual de Señora y Caballeros no acumulables 2 PREMIOS
- Approach mas cercano de Señoras y Caballeros 2 PREMIOS

PRUEBA POR PAREJAS

- Premios a las 5 primeras parejas clasificadas 10 PREMIOS
- Approach más cercano de Señoras y Caballeros 2 PREMIOS

Si se considera oportuno se puede obsequiar a cada jugador inscrito con algún regalo promocional en la salida, como por ejemplo un polo.

Cóctel de entrega de premios por cuenta del patrocinador.