



REGLAMENTO

Al objeto de fomentar la participación de nuestros Socios y demás jugadores durante el periodo invernal, realizaremos la 4ª Liga de Parejas que pretende premiar a las parejas más regulares en las pruebas que la conforman. Esta cuarta edición estará formada por cuatro pruebas en cuatro modalidades más una prueba final que se jugaran en noviembre, diciembre de 2024 y enero de 2025.

JUGADORES

Podrá participar parejas formadas por jugadores o jugadoras con licencia y hándicap en vigor expedido por la RFEG.

Opción de inscribir un solo suplente, el cual podrá participar en un número ilimitado de pruebas, pero no podrá hacerlo con otra pareja, y no tendrá derecho al premio final.

MODALIDADES Y CALENDARIO

Se disputarán 5 pruebas Stableford Hándicap por parejas bajo 5 modalidades diferentes en las siguientes fechas:

- ⌚ Prueba 1ª.- sábado, 9 de noviembre de 2024 – Greensome.
- ⌚ Prueba 2ª.- sábado, 23 de noviembre de 2024 – Fourball.
- ⌚ Prueba 3ª.- sábado, 14 de diciembre de 2024 – Greensome Chapman.
- ⌚ Prueba 4ª.- sábado, 11 de enero de 2025 – Greensome “Chapble”.
- ⌚ Prueba FINAL.- sábado, 18 de enero de 2025 - Scramble.

Las pruebas oficialmente se celebrarán en sábado, pero para facilitar la asistencia, se habilitarán los viernes siempre que puedan cerrarse partidas.

En caso de fuerza mayor se estudiará la posibilidad de jugar el domingo teniendo la pareja que proporcionar un marcador si no lo hubiese.

En todo caso cada prueba deberá quedar cerrada ese fin de semana.

CLASIFICACIONES Y PUNTUACIONES

En cada una de las cuatro primeras pruebas se establece el siguiente sistema de puntuación:

- | | |
|--|-----------|
| • 1º Clasificado Hándicap en la prueba | 25 Puntos |
| • 2º Clasificado Hándicap en la prueba | 20 Puntos |
| • 3º Clasificado Hándicap en la prueba | 16 Puntos |
| • 4º Clasificado Hándicap en la prueba | 13 Puntos |
| • 5º Clasificado Hándicap en la prueba | 11 Puntos |
| • 6º Clasificado Hándicap en la prueba | 10 Puntos |

IV LIGA DE PAREJAS 2024-25



- | | |
|---|----------|
| • 7º Clasificado Hándicap en la prueba | 9 Puntos |
| • 8º Clasificado Hándicap en la prueba | 8 Puntos |
| • 9º Clasificado Hándicap en la prueba | 7 Puntos |
| • 10º Clasificado Hándicap en la prueba | 6 Puntos |
| • 11º Clasificado Hándicap en la prueba | 5 Puntos |
| • 12º Clasificado Hándicap en la prueba | 4 Puntos |
| • 13º Clasificado Hándicap en la prueba | 3 Puntos |
| • 14º Clasificado Hándicap en la prueba | 2 Puntos |
| • Resto de clasificados en la prueba | 1 Punto |
| • No participantes en la prueba | 0 Puntos |

Esto es, si una pareja gana alguna de las cuatro pruebas en la clasificación hándicap (Stableford Neto) obtendrá 25 puntos clasificatorios, al margen de los puntos Stableford obtenidos, el segundo 20, etc.

Con la suma de los puntos clasificatorios de las cuatro primeras pruebas se establecerá la Clasificación General.

Los cinco primeros de la Clasificación General obtendrán los siguientes Bonus de puntos que se le sumarán a su resultado Stableford de la FINAL (de forma semejante a como se hace en los Play Off de la PGA):

- | | |
|--|-------------------|
| • 1º Clasificado General de las 4 pruebas | 8 Puntos de Bonus |
| • 2º Clasificado General de las 4 pruebas | 6 Puntos de Bonus |
| • 3º Clasificado General de las 4 pruebas | 4 Puntos de Bonus |
| • 4º Clasificado General de las 4 pruebas | 2 Puntos de Bonus |
| • 5º Clasificado General de las 4 pruebas | 1 Puntos de Bonus |
| • Resto de Clasificados General de las 4 pruebas | 0 Puntos de Bonus |

De tal forma que la pareja clasificada primera partirá con 8 puntos Stableford de ventaja en la Final, la quinta pareja con 1 punto de ventaja. Si por ejemplo la primera pareja de la Clasificación General de las 4 primeras pruebas obtuviese un resultado de 37 puntos en la Final se le sumarán los 8 del Bonus consiguiendo en la Final de la Liga un total de 45 Puntos Stableford.

La clasificación de la Prueba Final es la que establece la clasificación de toda la Liga de Parejas, sirviendo las cuatro pruebas previas para conseguir esos bonus en la Final.

DESEMPATES

En el caso de existir empates en las pruebas se establecen los criterios de Libro Verde de la RFEG.

En el caso de existir un empate en la Clasificación Final, vencerá la pareja (no el suplente) con la suma de Hándicap de Juego más bajo antes de la prueba Final de la



competición. HCP] calculado desde barras amarillas para caballeros y rojas para damas. Si continua la igualdad se sorteará.

BARRAS DE SALIDA

Las barras de salida serán a elección del jugador dentro de las habilitadas por el Comité y el Club, normalmente amarillas, rojas, azules y naranjas.

IMPORTANTE: En caso de elegir barras NARANJAS ambos jugadores de la pareja han de hacerlo de esas mismas barras de salida.

INSCRIPCIÓN

Abierta la inscripción una semana antes de cada prueba y cierre hasta el día previo al día de juego a las 16:00h.

Todos los participantes han de inscribirse para cada prueba indicando las barras de salida desde las que compiten, si no lo hacen en tiempo, se entenderá que son amarillas para caballeros y rojas para damas.

Podrán inscribirse preferiblemente de manera ONLINE, enviando un correo al Club, llamando al teléfono de recepción 683 316 335 o directamente en las oficinas del club.

Green fee por jugador y para cada prueba: Socios 18€, Externos 35€.

Abierta la inscripción hasta el 6 de noviembre de 2024 a las 17:00h.

Las parejas al inscribirse podrán comunicar una preferencia horaria y el Comité intentara adaptar las salidas en lo posible a esas peticiones.

Para fomentar la participación y que sirva de entrenamiento, los jugadores externos inscriptos dispondrán de un green fee a la semana (excluidos fines de semana, festivos y torneos) de 20€ durante el transcurso de la competición.

PREMIOS

El valor de los premios irá en consonancia con el número de participantes.

Premios a las tres mejores parejas clasificadas hándicap, Trofeo + Regalo.

Regalo a las parejas ganadoras HCP de cada prueba.

CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

- Estarán en vigor las Reglas Locales del Club.
- **SE COLOCA BOLA:** Se modifica la Regla Local, permitiendo colocar bola en calle, hierba segada al ras a la distancia de un palo.



RESUMEN DE LAS MODALIDADES DE JUEGO

GREENSOME

Cada uno de los jugadores de la pareja ejecutan su golpe de salida en cada uno de los hoyos, se continua el juego con una de las bolas, libremente elegida por la pareja, y alternan posteriormente sus golpes hasta terminar el hoyo.

GREENSOME-CHAPMAN

Cada jugador de la pareja juega su golpe en el lugar de salida, a continuación, cada jugador golpea la bola de su compañero, posteriormente se elige una de las bolas y se continua con esa bola dando golpes alternos (uno cada jugador) hasta terminar el hoyo.

FOURBALL

Cada jugador de la pareja juega su bola y puntúa en cada hoyo el resultado más bajo de los dos.

Más información sobre estas modalidades en:

<http://www.rfegolf.es/ArticulosDocumento/Comit%C3%A9%20Campos%20y%20h%C3%A1ndicap/Libro%20verde/libroverde2012.pdf>

SCRAMBLE

La modalidad Scramble es una prueba por equipos de 2, 3 ó 4 jugadores (en este caso el equipo será de dos jugadores), tiene las siguientes características:

Todos los jugadores del equipo 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 del equipo y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el hoyo.

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

Si la bola escogida está en un **área de penalización**, a elección de los jugadores, se procederá bajo la Regla 17 o se jugará la bola desde el área de penalización. Si se juega la bola desde el área de penalización, el resto de jugadores droparán 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.

Si la bola escogida está en un **bunker**, está se jugará como repose, colocando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, rehaciendo el lugar de reposo de la bola recién jugada por el compañero desde la misma posición.

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

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.

El jugador que figure en primer lugar en la lista de salidas, 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:

- Para Equipos de 2 jugadores el **30% de la suma de los handicaps de juego**
- No obstante, el equipo no podrá jugar con un Hándicap de Juego superior al Handicap de Juego más bajo de alguno de los jugadores que forman el equipo.

GREENSOME “CHAPBLE”

Cada jugador de la pareja juega su golpe en el lugar de salida, a continuación, cada jugador golpea la bola de su compañero, posteriormente se elige una de las bolas y se continua bajo la modalidad Scramble hasta finalizar el hoyo.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

Miño 9 de noviembre de 2024