

1) PARTICIPANTES

- Podrán participar todos aquellos jugadores amateurs, nacionales o residentes que estén en posesión de la licencia y hándicap expedido por la R.F.E.G.
- Los equipos estarán formados por entre 4 y 6 jugadores con la denominación de la empresa inscrita. Será obligatorio el identificarse en cada prueba si el jugador es requerido a ello (se realizará de forma aleatoria)
- El equipo podrá disponer de un único jugador reserva para toda la Liga, el cual no tendrá que inscribirse al principio de la Liga, pero deberá identificarse en el equipo que le corresponda al inscribirse en la prueba que participe. Únicamente podrá jugar con ese equipo, y no estará incluido en los posibles premios que pudiera ganar el equipo.

2) FÓRMULA DE JUEGO

- PRIMERA FASE: STABLEFORD HÁNDICAP
- SEMIFINALES Y FINAL: MEDAL PLAY HÁNDICAP
- La liga se jugará bajo las reglas de la RFEG, con las condiciones de competición que se anunciarán de antemano, así como las reglas locales de cada campo en el que se celebre una prueba.
- Los participantes con un Handicap exacto superior a 26,4 en caballeros podrán jugar, pero su Handicap exacto se considerará como 26,4. El hándicap del jugador será el que posea en el momento de la celebración de cada prueba.

3) FECHAS Y HORARIOS DE SALIDA

- El comité de la prueba se reserva el derecho a modificar las fechas de las jornadas según necesidades.
- Los grupos de las diferentes jornadas estarán formados, en la medida de lo posible, por 2 jugadores de cada equipo, no pudiendo excederse de este número de jugadores por equipo en cada partido. Se aconseja que ningún jugador lleve la tarjeta de un compañero de equipo.

- En función de la capacidad de cada campo se podrán disputar las jornadas hasta en dos días.
- Los horarios y grupos de salida serán realizados por el club donde se juegue la jornada, intentando atender en la medida de lo posible las peticiones horarias.
- En caso de que una jornada tuviese que ser suspendida en uno de los posibles días a disputar, se mantendrán los resultados de los días ya disputados, y se buscará una fecha para celebrar la prueba de ese día (si una jornada que se disputa sábado y domingo, finaliza en su totalidad el sábado, pero el domingo ha de suspenderse, los resultados del sábado se considerarán válidos; y para los participantes del domingo se buscará una nueva fecha, a la que se podrán inscribir todos los jugadores que no hubieran disputado el sábado).
- En caso de que un jugador no se presente, y no haya avisado antes de la elaboración de las partidas, el equipo recibirá un punto de sanción.

4) SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y DESEMPATES

1º FASE

- Se tendrán en cuenta para la clasificación general la suma de los 2 mejores resultados del equipo en cada jornada. Recibirán puntos extras para el equipo los 10 primeros clasificados hándicap(para la clasificación hándicap) y los 10 primeros clasificados Scratch (para la clasificación Scratch), pudiendo un jugador puntuar en ambas categorías para la clasificación de cada una de ellas. En esta clasificación puntuarán tal y como se clasifiquen todos los jugadores del equipo (es decir si hay tres jugadores del mismo equipo en primer, cuarto y quinto lugar sumarán 10+7+6) , según el siguiente baremo:

1º Clasificado: + 10 Puntos

2º Clasificado: + 9 Puntos

3º Clasificado: + 8 Puntos

4º Clasificado: + 7 Puntos

5º Clasificado: + 6 Puntos

6º Clasificado: + 5 Puntos

7º Clasificado: + 4 Puntos

8º Clasificado: + 3 Puntos

9º Clasificado: + 2 Puntos

10º Clasificado: + 1 Puntos

- En esta fase obtendrán **3 puntos extras en ambas categorías** por jornada los equipos que presenten al equipo completo en dicha jornada.

- Se clasificarán para las semifinales los dos primeros equipos Scratch de cada grupo (8 equipos) y los 8 primeros equipos clasificados hándicap de cada grupo (32 equipos).
- Trofeo Pichichi: El jugador que más puntos hándicap aporte a su equipo para la clasificación general en la 1ª fase. Serán tenidos en cuenta todos os puntos del jugador (sea de las mejores tarjetas o no)

ORDEN DE CLASIFICACIÓN:

- La prioridad en la clasificación para la semifinal será la siguiente en el **Grupo A:**

1º Clasificado Hándicap
 1º Clasificado Scratch
 2º Clasificado Hándicap
 2º Clasificado Scratch
 3º Clasificado Hándicap
 4º Clasificado Hándicap
 5º Clasificado Hándicap
 6º Clasificado Hándicap

- La prioridad en la clasificación para la semifinal será la siguiente en el **Grupo B:**

1º Clasificado Hándicap
 1º Clasificado Scratch
 2º Clasificado Hándicap
 2º Clasificado Scratch
 3º Clasificado Hándicap
 4º Clasificado Hándicap
 5º Clasificado Hándicap
 6º Clasificado Hándicap

- La prioridad en la clasificación para la semifinal será la siguiente en el **Grupo C:**

1º Clasificado Hándicap
 1º Clasificado Scratch
 2º Clasificado Hándicap
 2º Clasificado Scratch
 3º Clasificado Hándicap
 4º Clasificado Hándicap
 5º Clasificado Hándicap
 6º Clasificado Hándicap

Los 2 equipos que faltan hasta llegar a los 26 se repartirán en función de la cantidad de equipos en cada grupo, una vez cerrada la inscripción.

DESEMPATES:

- Tanto para la clasificación hándicap como scratch ,será el mejor clasificado el que mejor resultado haya obtenido en la última prueba; y en caso de seguir empatados en la penúltima prueba, y así sucesivamente.
- En caso de empate en el Trofeo Pichichi el criterio a seguir ser el mismo que el anterior.

EJEMPLO CLASIFICACIÓN DE UNA JORNADA :

- El equipo Y presenta a sus seis jugadores.
- Juan y Antonio son los dos mejores clasificados de su equipo con 37 y 34 puntos hándicap respectivamente. Juan queda clasificado en 3º lugar en la clasificación de la jornada y Antonio en la 13º.
- La puntuación del equipo para la jornada sería:

37 Puntos de Juan + 34 Puntos de Antonio + 3 Puntos por acudir los 6 jugadores + 8 Puntos por el 3º Puesto de Juan = 82 PUNTOS

SEMIFINALES

- La semifinal estará formada por 26 equipos. Se disputará bajo la modalidad Medal Play Hándicap. Cada equipo iniciará la semifinal con la siguiente puntuación hándicap según la clasificación obtenida en la fase previa. A esta puntuación se le sumarán las 3 mejores tarjetas hándicap de la semifinal:

Grupo A

1º Clasificado Hándicap: -7
1º Clasificado Scratch: -7
2º Clasificado Hándicap: -6
2º Clasificado Scratch: -6
3º Clasificado Hándicap: -5
4º Clasificado Hándicap: -4
5º Clasificado Hándicap: -3
6º Clasificado Hándicap: -2
7º Clasificado Hándicap: -1
8º Clasificado Hándicap: 0

Grupo B

1º Clasificado Hándicap: -7
1º Clasificado Scratch: -7
2º Clasificado Hándicap: -6
2º Clasificado Scratch: -6

- 3º Clasificado Hándicap: -5
- 4º Clasificado Hándicap: -4
- 5º Clasificado Hándicap: -3
- 6º Clasificado Hándicap: -2
- 7º Clasificado Hándicap: -1
- 8º Clasificado Hándicap: -1
- 9º Clasificado Hándicap: 0

Grupo C

- 1º Clasificado Hándicap: -7
- 1º Clasificado Scratch: -7
- 2º Clasificado Hándicap: -6
- 2º Clasificado Scratch: -6
- 3º Clasificado Hándicap: -5
- 4º Clasificado Hándicap: -4
- 5º Clasificado Hándicap: -3
- 6º Clasificado Hándicap: -2
- 7º Clasificado Hándicap: -1

- Se clasificarán para la final el ganador Scratch (en esta categoría parten de 0 todos los equipos) y los siete mejores equipos hándicap.

ORDEN DE CLASIFICACIÓN:

- La prioridad en la clasificación será la siguiente:

- 1º Clasificado Hándicap
- 1º Clasificado Scratch
- 2º Clasificado Hándicap
- 3º Clasificado Hándicap
- 4º Clasificado Hándicap
- 5º Clasificado Hándicap
- 6º Clasificado Hándicap
- 7º Clasificado Hándicap

DESEMPATES:

- En caso de empates en esta fase serán los mejores clasificados la suma de hándicaps menor de las tarjetas computables en la categoría hándicap, y la suma de hándicaps mayor de las tarjetas computables en categoría Scratch.

EJEMPLO CLASIFICACIÓN DE SEMIFINALES:

- El equipo Y se clasificó en la fase previa en tercer lugar hándicap de su grupo.
- Juan, Antonio y Pedro presentan las 3 mejores tarjetas medal de la semifinal de su equipo con 72, 74 y 75 golpes netos hándicap .
- **72 golpes de Juan + 74 de Antonio + 75 de Pedro – 5 golpes (del 3 puesto en la previa) = 216 Golpes Netos**

FINAL

La final estará formada por 8 equipos. Se disputará bajo la modalidad Medal Play Hándicap. Cada equipo iniciará la final con la siguiente puntuación según la clasificación obtenida en la semifinal. A esta puntuación se le sumarán las 4 mejores tarjetas hándicap de la final:

- 1º Clasificado Hándicap: - 5
- 1º Clasificado Scratch: - 5
- 2º Clasificado Hándicap: -4
- 3º Clasificado Hándicap: -3
- 4º Clasificado Hándicap: -2
- 5º Clasificado Hándicap: -1
- 6º Clasificado Hándicap: 0
- 7º Clasificado Hándicap: 0

Será **el ganador final de la Liga de Empresas** el que mejor puntuación Hándicap consiga en esta final. Existirá un premio para el equipo ganador Scratch (en la final partirán todos de 0 para esta clasificación Scratch)

ORDEN DE CLASIFICACIÓN:

- En la final tendrá prioridad el premio hándicap sobre el scratch.

DESEMPATES:

- En caso de empates en la final serán los mejores clasificados la suma de hándicaps menor de las tarjetas computables en la categoría hándicap, y la suma de hándicaps mayor de las tarjetas computables en categoría Scratch.

5) CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN

1. BUGGIES

Cada club será el que ,según el estado del campo, autorice o niegue la posibilidad de ir en buggy.

2. MEDIDORES

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.”

3. HORARIOS DE SALIDA

Si el jugador llega a su punto de salida, preparado para jugar, dentro de los cinco minutos siguientes a su hora de salida, en ausencia de circunstancias que justifiquen la suspensión de la penalidad de descalificación prevista en la Regla 33-7, la penalidad por no salir a tiempo es de pérdida del primer hoyo a jugar en el juego por hoyos o de dos golpes de penalidad en el juego por golpes. La penalidad por retrasarse más de cinco minutos es descalificación.”

4. CONSEJO

Los compañeros de equipo serán considerados como miembros del mismo bando por lo que se podrán dar consejo.

5. RITMO DE JUEGO

En ausencia de circunstancias atenuantes, un grupo podrá ser cronometrado si se excede del tiempo permitido y en el caso de ser el segundo grupo o grupo posterior, si se encuentra fuera de posición.

Fuera de posición significa estar retrasado, en relación con intervalo de salida, con el grupo que le precede.

Si desde que se comienza a cronometrar, algún jugador excede de 50 segundos cuando es el primero en jugar un golpe de approach (incluido el golpe de salida en un par-3), chip o putt, o 40 segundos si es un golpe de salida o si es el segundo o tercer jugador en jugar un golpe, se considerará que ha tenido un mal tiempo.

Penalidad por infracción de esta condición:

Un mal tiempo: advertencia verbal del árbitro

Dos malos tiempos: 1 golpe de penalidad

Tres malos tiempos: 2 golpes de penalidad

Cuatro malos tiempos: descalificación

6. PRÁCTICA

Se autoriza la práctica cualquier día de competición ó entre vueltas(regla 7-1 nota)

7. AGUJEROS NUEVOS (nota a la Regla 33-2B)

El Comité puede disponer, de conformidad con la Nota a la Regla 33-2b, que los agujeros y lugares de salida para una competición a una sola vuelta a disputarse en más de un día, pueden estar diferentemente situados en cada día.

8. EMPATES

- **Clasificación Hándicap:** En caso de empate en la clasificación hándicap se considerará como mejor resultado el del hándicap menor de juego. En caso de poseer el mismo hándicap de juego el desempate se resolverá teniendo en cuenta los mejores hoyos finales.
- **Clasificación Scratch:** En caso de empate en la clasificación scratch se considerará como mejor resultado el del hándicap mayor de juego. En caso de poseer el mismo hándicap de juego el desempate se resolverá teniendo en cuenta los mejores hoyos finales.

6) COMITÉ DE LA LIGA DE EMPRESAS

Será el máximo responsable de la competición. Sus decisiones serán finales. Cualquier reclamación una vez finalizada cada jornada deberá hacerse por escrito ,firmada por el capitán del equipo implicado y hacerla llegar a este comité.

El comité estará formado por:

- PRESIDENTE DEL COMITÉ DE LA LIGA DE EMPRESAS
Dña. Victoria Ávila Peña
- REPRESENTANTE DE LA EMPRESA ORGANIZADORA
D. Jaime Ruppen Rodríguez

- REPRESENTANTE DEL CAMPO ORGANIZADOR

- ÁRBITRO DE LA PRUEBA

El comité será anunciado y publicado antes de iniciar la prueba a disputar.

*La organización se reserva el derecho de modificar cualquier punto del reglamento.