



# I CAMPEONATO INTERCLUBES DE LA FEXGOLF AÑO: 2023

## REGLAMENTO

### EQUIPOS PARTICIPANTES

Podrá tomar parte un EQUIPO MASCULINO de cada Club de Extremadura, con campo largo homologado, de al menos 9 hoyos, excepcionalmente, también aquellos que no dispongan de campo y tengan un mínimo de 100 licencias federativas al 31 de Diciembre del año anterior.

Cada Club tendrá un EQUIPO. El cual se compondrá de DIEZ JUGADORES, más un suplente, que deberán cumplir veintidós años o más, en el año de la celebración del Campeonato. El Capitán será uno de los diez jugadores (a libre elección por los miembros del propio equipo o por el Club al que representan). Una vez el suplente actúe como jugador, ya no podrá volver a jugar el jugador que ha sido sustituido.

Los diez jugadores y el suplente que figuren en el momento de realizarse la inscripción, podrán ser sustituidos por otro u otros, cualquiera que sea su hándicap hasta el inicio de la Prueba.

Cada Club podrá presentar un ÚNICO EQUIPO.

Ningún jugador podrá figurar, a la hora de inscribir un equipo, como representante de más de un Club, pese a ser socio o abonado de más de uno.

Para ser integrante de un equipo hay que estar federado por el Club al que represente, ser socio o abonado del mismo, desde el 1 de Enero del año en curso.

Todos los jugadores que figuren en el momento de hacerse las inscripciones, podrán ser sustituidos por otros, cualquiera que sea su hándicap, hasta el inicio de la Prueba.

## FORMA DE JUEGO

- **PRIMER DÍA:** 18 hoyos parejas. Greensome. Stroke Play. Medal HCP. Cada equipo elegirá las CINCO PAREJAS y jugarán los 18 hoyos.
- **SEGUNDO DÍA:** 18 hoyos individual. Stroke Play. Medal HCP. Cada equipo jugará con DIEZ JUGADORES y jugarán los 18 hoyos.

Para establecer la CLASIFICACIÓN FINAL, se tendrán en cuenta las CUATRO MEJORES TARJETAS de los partidos por parejas y las NUEVE MEJORES TARJETAS individuales del equipo, desechando la peor puntuación en cualquiera de las dos modalidades realizadas.

GANARÁ el Campeonato el equipo que MENOS GOLPES MEDAL NETOS sume al término de las dos jornadas que se hayan jugado.

En caso de EMPATE en esta suma, se resolverá a favor del equipo que tenga la QUINTA TARJETA con el resultado más bajo. En el caso de persistir el empate, éste se resolverá por el mejor PRIMER RESULTADO, segundo mejor, etc. En el caso de empate total se decidirá por SORTEO.

## ORDEN DE SALIDA

El orden de salida será por orden de hándicap exacto, de menos a más, componiéndose cada partido por un jugador de cada Club participante.

No estará permitido el uso de coches eléctricos (Buggies).

## PREMIOS

El Equipo CAMPEÓN DE EXTREMADURA GANADOR, recibirá en depósito la COPA, hasta la siguiente edición, y el CLUB GANADOR recibirá una réplica de la Copa.

La entrega de trofeos se celebrará en el Club donde se juegue el Campeonato.

## COMITÉ DE LA PRUEBA

Cada jornada estará compuesta por el COMITÉ DE COMPETICIÓN del Club donde se celebra la Prueba, pudiendo la Federación Extremeña de Golf designar un miembro para formar parte de dicho Comité

COORDINADOR DE COMPETICIONES  
José María Ballell Candela

COMITÉ MASCULINO  
Adolfo Lena Marín

COMITÉ SENIOR  
José M<sup>o</sup> Ballell Candela

## Anexo 1

# CODIGO DE CONDUCTA

Este código de conducta establece las normas esenciales que se esperan de los participantes en los torneos y campeonatos de Golf en Extremadura. Debe asegurarse de que está familiarizado con él, entenderlo y cumplir estas normas esenciales en todo momento.

### 1.- Código de Conducta

Las infracciones del código de conducta incluyen, pero no se limitan a, lo siguiente:

#### **a) Cuidado del Campo, por ejemplo:**

- I. No reparar los piques
- II. No rastrillar los bunkers
- III. No reponer chuletas
- IV. Pasar el carro sobre o a través de las áreas de salida

#### **b) Expresiones inaceptables**

#### **c) Maltrato de palos o del Campo**

- I. Tirar o romper palos
- II. Mover o dañar la señalización del campo
- III. Dañar el equipamiento del campo. (barras de salida, banderas, rastrillos etc.)

#### **d) Falta de respeto a otros jugadores, árbitros o espectadores, Comité de la Prueba**

#### **e) Mal uso de las Redes Sociales**

- I. Publicar críticas, descripciones discrepantes, falta de respeto a los demás o a la Fexgolf a través de cualquier medio de comunicación o plataformas social
- II. Uso excesivo de las redes sociales durante la vuelta

#### **f) Actuar en forma contraria al espíritu del juego**

#### **g) Vestimenta acorde al jugador de golf**

### 2.- Aplicación de penalizaciones

El Comité podrá imponer las siguientes penalizaciones para situaciones identificadas en el punto 1:

- 1ª infracción - Advertencia Verbal
- 2ª Infracción - Penalización General

Incumplimiento posterior o cualquier falta grave de Conducta – Descalificación

#### Nota 1:

Las advertencias o sanciones aplicadas bajo el código de conducta durante una vuelta serán acumulativas para el resto de la misma y hasta el final del torneo o campeonato.

#### Nota 2:

El incumplimiento del Código de Conducta por el caddie será aplicable al jugador.

### 3.- La decisión del Comité es final.

El Comité de la Prueba impondrá las sanciones correspondientes. Su decisión es final.