



CIRCULAR 19/2022

REGLAMENTO CIRCUITO HEXAGONAL - Qromia 2022

1. PARTICIPANTES

Podrán participar todos los jugadores-as amateurs y profesionales en sus diferentes categorías, nacidos antes del año 2003 (incluido), con licencia en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf.

El total de equipos participantes en cada una de las pruebas (a excepción de la final) estará limitado a 80 equipos. Los equipos estarán compuestos por un máximo de siete jugadores y un mínimo de cuatro (**sólo podrá haber un profesional en cada equipo**) y, en cada prueba jugarán 4 componentes.

El hándicap de los jugadores amateurs estará limitado a 20,0 para caballeros y 25,0 para damas (el hándicap de juego lo dará el campo donde se celebre la prueba). El hándicap de juego para los jugadores profesionales será 0.

Un jugador no puede pertenecer a dos equipos diferentes a lo largo del Circuito.

No se admitirán cambios en la formación de los equipos a lo largo del Circuito y en la primera participación deben facilitar los siete componentes del equipo. En el caso de facilitar menos de siete, se entenderá que es el equipo definitivo y no se podrán realizar incorporaciones.

Cada equipo designará un capitán que será el que resuelva cualquier eventualidad con el comité de la prueba.

Si algún equipo inscrito y admitido no pudiese participar en alguna prueba por cualquier causa, deberá comunicarlo a la Federación Balear de Golf lo antes posible. En caso de no avisar, no podrá participar en la siguiente prueba.

Equipos participantes 1ª prueba:

El número de equipos participantes no podrá exceder de 80. En la primera prueba serán los 80 inscritos correctamente en tiempo y forma, con la suma de los 4 hándicaps exactos más bajos entre todos los componentes del equipo, tomando como referencia el hándicap que figure en la BB.DD. de la RFEG el día y hora de finalización del plazo de inscripción.

En caso de tener dos equipos con la misma suma de hándicaps de los 4 jugadores con hándicap más bajo, se desempatará por el hándicap del 5º jugador y en caso de persistir el empate, por el 6º y el 7º.

El listado de admitidos se irá publicando a medida que recibamos las inscripciones. **La lista definitiva de equipos admitidos se publicará el día de cierre de inscripciones (miércoles 30 de marzo).**

Entre los equipos no admitidos se establecerá una lista de espera en función del hándicap.

Posteriores pruebas (no incluida la final):

En el caso de haber más de 80 equipos inscritos, tendrán preferencia aquellos que hubieran participado en alguna de las pruebas, y para el resto de equipos se establecerá una lista de espera con la suma de los 4 hándicaps exactos más bajos. En caso de empate por la suma de hándicap, se desempatará por el hándicap del 5º jugador y en caso de persistir el empate, por el 6º y el 7º.

Prueba Final:

En la última prueba del Circuito participarán hasta un máximo de 25 equipos. Los 18 primeros tomando como referencia el ranking general handicap y los 2 primeros tomando como referencia el ranking general scratch después de aplicar el descarte de una de las cinco pruebas disputadas antes de la final. En el caso de que alguna de las pruebas no hubiera podido celebrarse, se aplicaría el descarte sobre las pruebas disputadas.

También tendrán derecho a tomar parte en la final los equipos ganadores de cada una de las pruebas disputadas en el caso de no encontrarse entre los 20 primeros equipos clasificados en el ranking.

Si alguno de los equipos clasificados para la Final no pudiera participar, su plaza será cubierta por el primero en la lista de espera.

2. CALENDARIO

A continuación, se detalla el calendario de pruebas puntuables para el Circuito Hexagonal - Qromia 2022:

PRUEBA	FECHAS	SEDE	MODALIDAD
I PRUEBA	2 Y 3 DE ABRIL	SON SERVERA	FOURBALL
II PRUEBA	7 Y 8 DE MAYO	CAPDEPERA	INDIVIDUAL
III PRUEBA	25 Y 26 DE JUNIO	MAIORIS	FOURBALL
IV PRUEBA	16 Y 17 DE JULIO	SON MUNTANER	INDIVIDUAL
V PRUEBA	17 Y 18 DE SEPTIEMBRE	ANDRATX	INDIVIDUAL
FINAL	29 DE OCTUBRE	SON ANTEM	INDIVIDUAL



3. MODALIDAD DE JUEGO

El Hexagonal es un circuito hándicap. Se jugarán 18 hoyos stableford hándicap en cada prueba.

La 1ª y 3ª prueba: se jugarán bajo la modalidad parejas Fourball Handicap Stableford.

La 2ª, 4ª, 5ª y 6ª prueba: se jugarán bajo la modalidad Stableford Hándicap Individual.

4. INSCRIPCIONES

La primera inscripción del equipo deberá realizarse rellenando la hoja de inscripción y entregándose directamente en las oficinas de la Federación Balear de Golf o enviándola por E-mail a fbgolf@fbgolf.com. El plazo de inscripciones para la primera prueba estará comprendido hasta las **14:00 horas del miércoles 30 de marzo**.

Se utilizará la tarjeta VIRTUAL (en las pruebas individuales), se ruega a los jugadores que vayan introduciendo los resultados hoyo a hoyo y se aseguren de tener el móvil completamente cargado al inicio de la jornada.

5. DERECHO DE INSCRIPCIÓN

El pago de la inscripción se realizará en cada sede del Circuito, por un único integrante del equipo. El capitán o encargado del equipo será el responsable de pagar la inscripción de todo el equipo.

- Precio de la inscripción por jugador/a: 50€

6. ENTRENAMIENTO

Se publicará con antelación en la web www.fbgolf.com los días oficiales de entreno.

7. REGLAS DE JUEGO

Las Pruebas se jugarán de conformidad con las reglas de juego aprobadas por la RFEG, las reglas permanentes y condiciones de la competición de la FBG, y las locales que dicte el comité de la prueba.

8. BARRAS DE SALIDA

Damas amateurs: pueden escoger entre barras rojas y azules.

Damas profesionales: barras amarillas.

Caballeros amateurs: pueden escoger entre barras blancas, amarillas y rojas.

Caballeros profesionales: barras blancas.

Serán escogidas indistintamente por cada jugador-a, para cada campo, a la hora de formalizar la inscripción.

Los jugadores que tomen la decisión de salir de barras rojas dejarán de tener la opción al premio scratch.



9. ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

El comité de la prueba establecerá el horario de salida para cada prueba.

En la prueba inaugural jugarán los 80 equipos con menor suma de hándicap. Los equipos saldrán a jugar en grupos de dos (cuatro jugadores).

9.1 SALIDAS Y TURNOS

Se admiten cambios de día y de turno siempre y cuando los capitanes de los equipos se pongan de acuerdo y lo comuniquen por escrito a la Federación antes de la publicación de las salidas.

- Las salidas serán a tiro: sábado por la mañana (20 equipos), sábado por la tarde (20 equipos), domingo por la mañana (20 equipos) y domingo por la tarde el resto de equipos.
- Las salidas de la 2ª y 3ª prueba serán por orden de clasificación del ranking y hándicap.
- Las salidas de la 4ª, 5ª y 6ª prueba serán únicamente por orden de ranking. Los jugadores deberán presentarse en el tee de salida con 10 minutos de antelación.

10. COCHES DE GOLF

Está permitido su uso.

11. POLÍTICA DE RITMO DE JUEGO (REGLA 5.6b)

Está en vigor la política de ritmo de juego establecida por la FBG.

Penalización por la infracción de esta condición:

Un mal tiempo: Advertencia del Árbitro

Dos malos tiempos: Un golpe de penalidad

Tres malos tiempos: Dos golpes de penalidad

Cuatro malos tiempos: Descalificación

Nota: No se avisará a los jugadores que se les toma el tiempo.

Los tiempos se tomarán a partir del momento en que sea el turno de juego del jugador, ha tenido suficiente tiempo para llegar a su bola y puede jugar sin interferencias o distracción. En el green el tiempo empieza una vez el jugador ha tenido un tiempo razonable para levantar, limpiar y reponer su bola, arreglar piques y sacar impedimentos sueltos de su línea de putt.

12. COMITÉ DE LA PRUEBA

La FBG designará el comité de la prueba y los jueces-árbitros para cada ocasión. El comité de la prueba decidirá en todo lo que afecte a la organización y a la interpretación del presente reglamento, así como todos los aspectos no contemplados en este reglamento y tendrá las facultades que le conceden las reglas de golf en vigor.



13. SUSPENSIÓN O ANULACIÓN DEL JUEGO

Cuando las circunstancias así lo aconsejen, se procederá a suspender temporalmente el juego según las reglas de golf. Cuando sea procedente, se reemprenderá de acuerdo con las reglas. En caso de que el comité de la prueba decidiera suspender un día, se buscará una fecha, siempre dependiendo de la disponibilidad del club anfitrión.

El comité de la prueba podrá declarar nulo un campo cuando la imposibilidad de completar la prueba por todos los jugadores inscritos así lo aconseje, quedando el circuito reducido en el número de campos.

14. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Prueba 1ª - 3ª (Fourball): La suma de las puntuaciones de las dos tarjetas stableford hándicap.

Prueba individuales (2ª, 4ª y 5ª): La suma de las puntuaciones stableford hándicap de las tres mejores tarjetas del equipo (un descarte).

Prueba final individual: La suma de las puntuaciones stableford hándicap de las cuatro tarjetas del equipo (no habrá ningún descarte).

Para el ranking puntuarán las cinco mejores pruebas de las seis que consta el circuito, únicamente será descartable una de las pruebas individuales (2ª, 4ª y 5ª prueba).

La prueba final no es descartable.

En el caso de que alguna prueba antes de la final no hubiera podido celebrarse, para la clasificación final sumarían las pruebas disputadas aplicando un descarte, salvo que sólo se hubieran disputado 3 pruebas o menos.

15. SISTEMA DE DESEMPATES

Sistema de desempate aplicable para confeccionar la clasificación tras cada prueba.

En el caso de empate en los resultados de la prueba, el desempate se efectuará teniendo en cuenta lo siguiente:

Fourball: la mejor tarjeta del equipo.

Individual: la tarjeta rechazada (descarte).

Fourball: la segunda tarjeta del equipo.

Individual: se tendrá en cuenta el mejor resultado de los tres jugadores que el resultado ha contado y en caso de persistir, el segundo del equipo y el tercero.



En caso de persistir el empate, se tendrá en cuenta la suma de hándicaps exactos de los 4 jugadores/as que hayan participado en la prueba. Siendo el desempate a favor del equipo que menos hándicap sume.

Agotadas todas las opciones expuestas, el puesto se decidirá por sorteo.

Sistema de desempate aplicable para establecer ranking tras la segunda prueba y sucesivas.

En caso de empate tras la segunda prueba y sucesivas, se desempatará de acuerdo con los siguientes criterios de prioridad:

- Se tendrá en cuenta el 1er mejor resultado conjunto del equipo en cualquiera de las pruebas disputadas, el 2do mejor resultado conjunto del equipo y así sucesivamente.
- Si persiste el empate, se tendrá en cuenta el 1er mejor resultado individual de los descartados, el 2do mejor resultado individual de los descartados y así sucesivamente.
- En caso de persistir el empate, se tendrá en cuenta la suma de hándicaps de los 4 jugadores/as que hayan participado en la última prueba. Siendo el desempate a favor del equipo que menos hándicap sume.

16. TROFEOS Y PREMIOS

Ranking General Handicap: 3 primeros equipos clasificados hándicap.

Ranking General Scratch: Equipo mejor clasificado scratch.

Pruebas: Equipo mejor clasificado hándicap en cada una de las pruebas.

Los premios no son acumulables, prevalece el ranking general sobre el resto.

La Federación Balear de Golf se reserva el derecho de modificar esta normativa con el fin de mejorar su funcionamiento.

Esta normativa invalida cualquier otra que con fecha anterior haya publicado la Federación Balear de Golf en la página web o por Circular.

Comité de Mayores de la Federación Balear de Golf