



FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

# CIRCULAR 53/2019

## CIRCUITO DE MADRID HICKORY DE PROFESIONALES 2019-2020

### DEFINICIÓN

Este Circuito está orientado a jugadores profesionales con ganas de volver a los inicios del golf. Las pruebas de este Circuito se jugarán bajo las reglas de 1920 y será obligatorio cumplir las normas de vestimenta (acordes a 1920, bombachos, pajarita, corbata, camisa blanca, falda larga, gorra,...)

Además, será obligatorio jugar con palos anteriores a 1935, con varilla de madera.

La Federación de Golf de Madrid se reserva el derecho de admisión para participar en el Circuito a todos aquellos jugadores que por cualquier motivo debidamente justificado se considere que con su actuación o conducta atenta contra los intereses del propio Circuito y de la Federación de Golf de Madrid.

### PARTICIPANTES

Podrán participar todos los jugadores y jugadoras profesionales Monitores, Técnicos Deportivos, con licencia en vigor expedida por la RFEG.

El club organizador dispondrá de una invitación para un jugador amateur con hándicap igual o inferior a 4,4.

### REGLAMENTO

Se regirá por las reglas de golf en vigor en 1920 (Ver anexo)

### NORMAS DE INSCRIPCIÓN

#### Número de inscripciones y participantes.

La Federación de Golf de Madrid, de acuerdo con el Club donde se celebre la prueba, fijará el número máximo de participantes.

En el caso de que las inscripciones superasen el número de plazas disponibles, en el primer torneo será por orden de inscripción. A partir del 2º torneo será por ranking.

#### Forma de inscripción.

Las inscripciones para cada prueba deberán realizarse a través de la página web de la Federación de Golf de Madrid cumplimentando todos los apartados.

Todo jugador que no realice la inscripción antes de la hora establecida para el cierre de la inscripción, no podrá participar en la prueba.

UN JUGADOR QUE SE INSCRIBA A CUALQUIERA DE LAS PRUEBAS DEL CIRCUITO ACEPTA TODAS Y CADA UNA DE LAS CONDICIONES QUE FIGURAN EN LAS CONDICIONES DE LA COMPETICIÓN ASÍ COMO EL RESTO DE LAS NORMAS DE LA FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID.

#### Abono de la inscripción.





## FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

El importe de los derechos de inscripción de los torneos se publicará en la información de cada prueba. Se deberán abonar al comité de la prueba antes de la salida.

Los jugadores amateur invitados estarán exentos del pago de la inscripción.

### **Alquiler de palos.**

Aquellos jugadores que no dispongan de palos hickory podrán alquilarlos. Al realizar la inscripción deberán indicarlo. Los precios de alquiler son:

Campo corto: 10€ (4 palos con bolsa)

Campo largo: 15€ (6 palos con bolsa)

### **FORMATO DE LAS PRUEBAS**

#### **Modalidad:**

Cada prueba tendrá una modalidad de juego diferente (match play, medal play, foursome escocés, copa Canadá) que se anunciará en la información de la prueba. Podrán ser a 18 hoyos en campo largo y 27 hoyos en campo corto.

#### **Final:**

Al final de la temporada los XX primeros clasificados jugarán una prueba match play en formato liga durante toda una jornada en campo corto. La final tendrá sus propias condiciones de la competición que se publicarán antes de la celebración de la misma.

#### **Horarios de salida:**

El horario de salida será establecido por el Comité de la Prueba.

#### **Barras de salida:**

Las que establezca el Comité de cada prueba.

El recorrido de juego en campo largo será entre 5.000 y 5.500 metros.

#### **Desempates:**

Será play off, en los clubes en los que organizativamente se pueda celebrar. En caso contrario, el empate para el primer puesto, el ganador/a será aquel jugador/a que mayor número de birdies realice. Si aún así persiste el empate, el ganador/a se decidirá de la siguiente forma: Mejor resultado total de los 9, 6 y 3 últimos hoyos.

### **PREMIOS Y TROFEOS**

El premio para el ganador será una varilla de madera Hickory.

### **ORDEN DE MÉRITO**

Se establecerá una orden de mérito en la que se adjudicarán puntos a los jugadores en función de su puesto en la clasificación. Las puntuaciones serán las siguientes:





FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

PUESTO	PUNTOS	PUESTO	PUNTOS
1º	50	12º	9
2º	40	13º	8
3º	30	14º	7
4º	25	15º	6
5º	20	16º	5
6º	15	17º	4
7º	14	18º	3
8º	13	19º	2
9º	12	20º	1
10º	11	21º	0
11º	10		

#### COMITÉ DEL CIRCUITO

El Comité del Circuito tendrá carácter permanente y se encarga de resolver todas aquellas cuestiones referentes al Circuito y de interpretar y aplicar la presente normativa. El Comité del Circuito estará formado por D. Carlos de Corral, D. Diego Ortega, D. Freddy Lilly, D. Armando Martín y D. Miguel Carrasco.

#### REGLAS DE JUEGO

El Circuito se disputará de acuerdo con las Reglas de Golf en vigor en 1920 y las reglas locales que dictamine el Comité de la prueba.

#### INDUMENTARIA

Será obligatorio cumplir las normas de vestimenta acordes para la práctica del golf en 1920 (bombachos, pajarita, corbata, camisa blanca, falda larga, gorra,...)

#### NORMAS DE CONDUCTA

Todos los participantes del Circuito se comprometen a mantener una conducta que respete los derechos de todos los jugadores/as, organizadores, Clubes, etc., y de la propia Federación de Golf de Madrid.

Todos los participantes del Circuito harán todo lo posible para que se mejore y cuide la imagen del Circuito y de la Federación de Golf de Madrid.





FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

*La Federación de Golf de Madrid se reserva el derecho de modificar estas condiciones de la competición con el fin de mejorar su funcionamiento.*

*Estas condiciones de la competición invalidan cualquier otro que con fecha anterior haya publicado la Federación de Golf de Madrid en la Web o por Circular.*

**La Federación de Golf de Madrid.**

En Madrid, a 27 de septiembre de 2019

Alfonso Fernández de Córdoba Esteban

EL SECRETARIO GENERAL-GERENTE



**REGLAS DE GOLF**  
**APROBADAS POR LA**  
**ROYAL AND ANCIENT GOLF CLUB**  
**OF ST. ANDREWS**

**28 de Septiembre de 1920,**

*Se enumeran y definen, aquellas reglas que se aplicarán y tienen variación de las actuales.*

**REGLAS DE ETIQUETA**

1. El jugador que tiene el honor jugará en primer lugar.
2. El jugador que ha incurrido en un golpe de penalidad, deberá de informar a su compañero competidor lo antes posible.
3. Deje el campo mejor de lo que se lo ha encontrado: reponiendo chuletas, alisando bunkers y arreglando piques.
4. Ningún jugador jugará su golpe, hasta que el partido de delante esté fuera del alcance.
5. Una vez finalizado el hoyo, no deberá practicar el hoyo recién terminado.
6. Nadie debería ni estar cerca o directamente detrás de la bola, ni moverse y ni hablar, cuando un jugador está ejecutando un golpe. En el Green, nadie debería estar detrás del hoyo, en la línea de juego del jugador.
7. Juegue a un buen ritmo. Si el partido de detrás está esperando, ¡den paso!
8. Vista correctamente para la ocasión, con vestimenta de época de los años 20, como por ejemplo: Camisa/Blusa, Corbata/Pajarita, Gorro/Sombrero, Bombachos/Faldas, Calcetines largos o medias y demás atuendos.

*El incumplimiento de las reglas de etiqueta podrá acarrear incluso la **descalificación**.*

**DEFINICIONES**

1. El 'bando' está formado por un jugador o dos jugadores. Si un jugador juega contra otro, el partido se denomina 'single'. Si dos jugadores juegan contra otros dos jugadores, cada bando jugando una bola, se denomina 'foursome'. Si un jugador juega contra dos jugadores jugando una misma bola, se denomina "threesome".
2. En el lugar de salida, la bola se jugará desde el suelo o desde un montoncito formado por arena u otra superficie natural, con el fin de elevar la bola del suelo.
3. El jugador no podrá ayudarse de ningún tipo de utensilio artificial ajeno al palo para ejecutar un golpe. Ejemplo: Guante, Trape o pañuelo.
4. *Stymie* (solo aplicable en Match Play): En el green, si la bola más cercana interfiere en la línea de juego de la lejana, la bola cercana deberá ser marcada si está a menos de una tarjeta de la bola lejana.

## REGLAS GENERALES

### **Regla 1 - Modo de Juego**

El juego del Golf es jugado por dos bandos, cada uno de ellos jugando su propia bola de compresión 50 o inferior y con palos *hickory* con varilla de madera, anteriores a 1935. El incumplimiento de esta regla acarreará la descalificación.

### **Regla 3 - La bola se juega como repose**

La bola deberá jugarse como repose, sin ser tocada (salvo para identificarla, teniendo que informar a su marcador) hasta ser embocada en el hoyo.

Únicamente se concederá alivio por construcciones hechas por el humano, que afecten al swing del jugador, en las que pueda deteriorar sus palos hickory.

En caso de que una bola en Green repose a menos de una tarjeta de la otra, la bola más cercana deberá ser marcada.

### **Regla 8 – Como dropar una bola**

Deberá droparla el propio jugador, mirando al hoyo y en una postura erguida, dropará una bola con la mano por detrás del hombro. *En el caso de que en el acto de dropar la bola, la bola tocara en el jugador, se jugará de donde quede, excepto si cae en un hazard. En tal caso, deberá volver droparla.*

### **Regla 9 - La bola del oponente es movida por la bola del jugador**

Si la bola del jugador mueve la bola del compañero competidor en el recorrido o en el hazard, el compañero competidor, si así lo decide, puede dropar una bola, sin penalidad, lo más cerca posible del punto donde reposaba la bola, siempre antes de que se ejecute el siguiente golpe.

### **Regla 14 - Golpear la bola dos veces**

Si el jugador, ejecutando un golpe, golpea la bola dos veces, la penalidad será de un golpe.

### **Regla 19 - Bola golpea al jugador, compañero, equipo, etc.**

Si la bola de un jugador golpea en sí mismo, en su compañero, caddies, o su equipo, incurrirá en penalidad de un golpe en stroke play y perderá el hoyo en match play.

### **Regla 25 - Condiciones para jugar desde el hazard.**

Cuando una bola reposa o toca un hazard, el jugador no podrá realizar ninguna acción que mejore su lie; el palo no deberá tocar el suelo, ni se podrá tocar ni mover nada, antes de que el jugador golpee la bola.

*El incumplimiento de las Definiciones y Reglas Generales, acarreará una **penalidad de dos golpes o pérdida de hoyo**, a no ser que se especifique otra penalidad en la propia regla.*