



VIII AEQUUS COLEGIOS PROFESIONALES CUP

REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN

1. **FORMATO, FECHAS Y CALENDARIO**
2. **COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**
3. **MODALIDADES DE COMPETICIÓN**
4. **REGLAS**
 - A. **COMITÉ DE COMPETICIÓN**
 - B. **OTRAS ACLARACIONES**
5. **ASIGNACIÓN DE HÁNDICAPS**
6. **RESULTADOS DE LA PRUEBA**
7. **ENTREGA DE PREMIOS**

— Aequus Cup —

— RYDER COLEGIOS PROFESIONALES —



1. FORMATO, FECHAS Y CALENDARIO

1. El formato de la competición es Ryder con 2 partidas individuales y 3 dobles. Los equipos están formados por 8 jugadores.
2. Se disputará una fase previa en forma de liguilla en la que se enfrentarán todos los participantes entre sí, distribuidos en grupos o no dependiendo de si son más de 8 equipos. Los enfrentamientos de la fase previa se realizarán mediante sorteo de la Organización.
3. En la Final jugarán por la Copa el primer y segundo clasificado de la liguilla, disputando los demás equipos su puesto según la clasificación de la fase previa pero sin opción a la Copa. En el caso de ser impares el último clasificado no disputaría la final.
4. La competición se celebrará de forma anual entre los meses de octubre y junio, siendo los enfrentamientos preferiblemente en sábado.
5. Se celebrará en los campos que determinen los capitanes de los equipos cada año, siendo requisito que las salidas sean a tiro si es posible.
6. Para participar en la misma es obligatorio pagar una cuota de inscripción de 250 euros (Iva incluido), siendo el plazo máximo de ingreso de esta el día 30 de septiembre en la cuenta a nombre de **YOIN EVENTS S.C.: ES62 0081 0395 4100 0141 9849**

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

1. Los equipos participantes deben pertenecer a un Colegio Profesional, determinándose cada año los Colegios participantes, siendo requisito necesario que hayan pagado la cuota de inscripción.
2. Antes del inicio de la competición se elegirán los campos donde se jugará y se efectuará el sorteo de los emparejamientos.
3. Cada equipo estará formado por 8 jugadores y deberán nombrar un Capitán que será el asistente a las reuniones de organización. Además, se deberán indicar tres reservas como mínimo por si hubiera alguna baja de última hora. Sólo en la final y previo acuerdo de los capitanes se permitirá llevar más jugadores en competición, siempre y cuando las salidas del campo lo permitieran.



4. Todos los jugadores deberán estar en posesión de su licencia federativa y estar colegiados en su Colegio Profesional correspondiente sin existir límite de participantes por cada Colegio. Así mismo también podrán formar parte del equipo trabajadores y/o habilitados del correspondiente Colegio Profesional.
5. En el supuesto de que algún Colegio no llegue a cubrir sus plazas se le permitirá traer de forma extraordinaria a **dos familiares de primer grado por afinidad o consanguinidad mayor de edad** sin ningún tipo de penalización.
6. También se permitirá, en el supuesto de no llegar a cubrir las plazas, que se pueda traer como máximo **dos licenciados no colegiados** en cuyo caso el equipo será penalizado en el global de sus puntos con 0,5 puntos por cada uno de ellos.
7. También se permitirá, en el supuesto de no llegar a cubrir las plazas, que se pueda traer como máximo **dos amigos**, en cuyo caso el equipo será penalizado en el global de sus puntos con 0,75 puntos por cada uno de ellos.
8. En los supuestos 5, 6 y 7 anteriores los jugadores traídos al efecto solo podrá disputar dos jornadas como máximo y en ningún caso la final.
9. El equipo que vaya a disputar el siguiente partido deberá ser comunicado a la organización como máximo el miércoles anterior a la celebración de la jornada.
10. El equipo que no presente a un mínimo de 4 jugadores en cualquier jornada será descalificado con pérdida de todos los puntos obtenidos e imposibilidad de volver a disputar dicha competición.
11. En el supuesto de que no presente suficientes jugadores, con el mínimo de 4 indicado anteriormente, se dará preferencia a la disputa de los partidos individuales y los restantes jugadores se asignarán a cada partida doble.
12. Cada equipo, además de su Capitán, podrá contar además con un máximo de dos vice capitanes para que le ayuden en sus funciones y poder seguir los partidos que crean necesarios.
13. El hándicap que se aplicará a cada componente se calculará en base a la valoración del campo según la EGA y su hándicap exacto federativo actualizado al viernes, día anterior o mismo día de la jornada correspondiente.



3. MODALIDADES DE COMPETICIÓN

1. Los partidos se celebrarán bajo las modalidades de match play. Siendo el dobles four-ball.
2. El miércoles anterior a la celebración de la jornada, como fecha límite, se habrán comunicado los jugadores de cada equipo y la modalidad y orden en que jugarán, indicando todos los datos detallados según el formato indicado, así como los reservas, con un mínimo de tres y sin límite, que entrarán en el orden indicado y sin posibilidad de modificar los emparejamientos. El no utilizar el formato indicado o el hacerlo de manera inexacta o incompleta será causa de pérdida de los puntos en juego en esa jornada. Es obligación de cada capitán el revisar los hándicaps de sus jugadores, aunque el campo a la hora de confeccionar las partidas debe coger el hándicap actualizado conforme al apartado 2.13
3. En el campo de número de colegiado, si no lo fuera para el caso excepcional de no llegar a 8 jugadores, se indicará FAMILIAR, CONYUGE/PAREJA HECHO, TRABAJADOR, HABILITADO, LICENCIADO O AMIGO. Si fuera Colegiado se indicará el número. Se deberá indicar obligatoriamente nombre y dos apellidos, así como número de licencia y hándicap exacto según la web: <http://www.rfegolf.es/paginasservicios/serviciohandicap.aspx>

Nº Colegiado	Nombre y apellidos	Licencia	Hándicap	Partida
				Individual 1
				Individual 2
				Dobles 1
				Dobles 1
				Dobles 2
				Dobles 2
				Dobles 3
				Dobles 3

Nº Colegiado	Nombre y apellidos	Licencia	Hándicap	Partida
				Reserva 1
				Reserva 2
				Reserva 3



4. De esta forma se cruzarán con el cuadro que haya remitido el equipo contrario en el mismo orden asignado y quedarán conformados los enfrentamientos de esa jornada. No obstante, las partidas individuales siempre se ordenarán previamente por hándicap de menor a mayor.
5. La Ryder se jugará con limitación de hándicap exacto de 26,4 aplicándose el slope del campo a dicho hándicap para obtener el hándicap de juego
6. Los enfrentamientos deberán entregarse a los capitanes el día anterior para su revisión y la organización entregará las tarjetas, incluyendo los puntos de ventaja que un equipo da a otros quince minutos antes de la primera salida de cada modalidad.
7. El ganador de cada partido recibirá 1 punto y en caso de empate el punto se repartirá entre los dos equipos.
8. Si por razones climatológicas o por desperfectos en el campo se considera la suspensión de un partido o de un hoyo, solo se podrá tomar esta decisión tras la aprobación de ambos capitanes. En caso de no existir acuerdo entre los capitanes, la decisión la tendrá la organización.
9. En el caso de suspenderse definitivamente un partido por razones climatológicas o por desperfectos en el campo, en lo que respecta al reparto de puntos, se actuará de la siguiente manera:
 - i. Si un partido no ha finalizado los 9 primeros hoyos de su recorrido, medio punto para cada equipo.
 - ii. Si un partido ha jugado por lo menos 15 hoyos de su recorrido, el partido finaliza tal y como estuviera en el momento de la suspensión.
 - iii. Si se han jugado más de 9 hoyos y menos de 15, con ventaja de 3 arriba, partido ganado para el que va arriba.
 - iv. Si se han jugado más de 9 hoyos y menos de 15, con ventaja de 2 arriba o menos, mediopunto para cada equipo.

4. REGLAS

A) COMITÉ DE COMPETICION



1. Si es posible, para solventar cualquier duda respecto a las reglas y los partidos se contará con un árbitro de la F.G.P.A. cuyas decisiones serán irrevocables y como tal serán aceptadas, estando encargado de:
 - Solventar cualquier duda o reclamación presentada por cualquier participante.
 - Dar oficialidad a los resultados una vez le sean entregadas las tarjetas.
2. Si no fuese posible la asistencia de un árbitro, el Comité estudiará las dudas y/o reclamaciones presentadas y tomará las decisiones definitivas. Dicho Comité estará formado por los Capitanes de cada equipo.
3. En caso de duda o forma de proceder en un hoyo los jugadores deben proceder según indica la Regla 2.5:

2-5. Dudas de Procedimiento; Disputas y Reclamaciones.

“Si surge una duda o disputa entre los jugadores, un jugador puede hacer una reclamación. Si un representante autorizado del Comité no está disponible dentro de un tiempo razonable, los jugadores deben continuar el partido sin demora. El Comité puede considerar una reclamación, solo si el jugador que hace la reclamación notifica a su contrario (i) que está haciendo una reclamación, (ii) de los hechos de la situación y (iii) que quiere una decisión. La reclamación debe ser hecha antes de que ningún jugador en el partido juegue desde el siguiente lugar de salida o, en el caso del último hoyo del partido, antes de que todos los jugadores del partido abandonen el green.”

B) OTRAS ACLARACIONES

1. El torneo se regirá por las reglas del Royal & Ancient y por las reglas locales del campo en el que se celebre el Torneo.
2. Están permitidos los medidores y otros dispositivos GPS.
3. Están permitidos los consejos de un miembro de tu equipo tanto en individuales como en dobles.
4. Se puede colocar bola.
5. Bola empotrada en su propio pique se puede aliviar tanto en calle como en rough, nunca en bunker o área de penalización.
6. Durante un partido, si hubiera alguna duda en cuanto al proceder con las reglas, se deberá presentar una reclamación antes de la salida del hoyo siguiente tal y como establece la regla 2-5 y seguirán jugando sin ocasionar ningún retraso. En cuanto se pueda resolver la



reclamación por parte de los árbitros, se reajustará el resultado del partido y se seguirá jugando.

7. En el caso de que un partido se hubiera resuelto antes del hoyo 18, sus integrantes podrán seguir jugando hasta terminar su recorrido siempre y cuando no retrasen los partidos que vienen por detrás, debiéndoles dar paso inmediatamente en el momento que estos estuvieran esperando.
8. Las tarjetas deberán estar debidamente cumplimentadas y firmadas tanto por el jugador como por su marcador y se entregarán al Comité que será el que haga oficial el resultado del mismo.

5. ASIGNACION DE HÁNDICAPS

1. Se jugará con el hándicap exacto que tengan en el momento de confeccionar las tarjetas.
2. El jugador con hándicap menor, en partidos individuales, dará los $\frac{3}{4}$ de la diferencia de hándicap, es decir 75%.
3. En los partidos dobles, el 90% de la diferencia del hándicap más bajo siempre.

6. RESULTADO DE LA PRUEBA

1. En la fase previa cada equipo ira acumulando los puntos que vaya consiguiendo del total de 5 puntos que se disputan en cada jornada.
2. En la fase previa se formarán dos grupos de 5 equipos cada uno, siendo cabeza de serie de cada uno de ellos los finalistas de la edición anterior de forma que se enfrentarán en cada grupo todos entre sí y el quinto equipo jugara contra el quinto equipo del otro grupo.

GRUPO A	GRUPO B
Primer clasificado	Quinto clasificado
Segundo clasificado	Cuarto clasificado
Tercer clasificado	Tercer clasificado
Cuarto clasificado	Segundo clasificado
Quinto clasificado	Primer clasificado



3. La fase final se disputará de la siguiente forma:

Clasificación fase previa	Fase final	Jugaran por
Primer clasificado	1° vs 2°	Primer puesto y COPA
Segundo clasificado		
Tercer clasificado	3° vs 4°	Tercer y cuarto puesto
Cuarto clasificado		
Quinto clasificado	5° vs 6°	Quinto y sexto puesto
Sexto clasificado		
Séptimo clasificado	7° vs 8°	Séptimo y octavo puesto
Octavo clasificado		
Noveno clasificado	9° vs 10°	Noveno y décimo puesto
Décimo clasificado		

4. En caso de empate en la fase previa entre dos o más equipos se estará a lo indicado en el artículo 7.2 b)

7. ENTREGA DE PREMIOS

1. Para tener derecho a los premios de bola más cercana deberá estar presente en la comida algún miembro del equipo del ganador, en caso contrario se sorteará.
2. La Copa se la llevará el Colegio que resulte vencedor en la fase final por el primer puesto y la conservará hasta la siguiente edición. En caso de empate se resolverá de la siguiente manera:
 - a) **Si el empate se da entre los finalistas**, se disputará un play off individual con muerte súbita en el hoyo u hoyos que decida el comité de competición, antes de disputar la final. Los jugadores los elegirá el capitán de cada equipo.
 - b) **Para los demás puestos**, en caso de empate en la fase final logrará la plaza el vencedor en la fase previa de ese enfrentamiento. Si en dicha fase también hubieran empatado o no se hubieran enfrentado, al número de puntos conseguido en dicha fase. En caso de que sigan empatados se estará a la clasificación final del año anterior. Si no disputó la prueba la plaza será para el equipo que sí participó.