



# GRAN PREMI DE CATALUNYA DE GOLF "HEXAGONAL"

## COMITÉ ORGANIZADOR

- Presidente** - Sr. Ramón Nogué Audinis
- Vocales** - Sr. Alejandro Andreu Torrado
- Sra. Soledad Desvalls Leonori
- Sr. Carlos Corbera Munné
- Sr. Juan Romeu Rodríguez-Páramo

### Secretario y Director de la Prueba

- Sr. Salvador Bernades Viladomiu

## COMITÉ DE LA PRUEBA

1. Director de la Prueba o persona designada
2. Vocal variable en cada Campo: Presidente del Comité de Competición del Club anfitrión o persona designada.
3. Árbitro Principal



## REGLAMENTO

Las competiciones de la Federación Catalana de Golf se regirán por los Reglamentos siguientes:

1. Reglamento General de Pruebas de la FCG (en web FCG)
2. Reglamento de la Prueba específica (publicado junto con la inscripción)
3. Condiciones de la Competición (publicadas en la hoja de inscripción y en el reverso de las Reglas Locales)
4. Protocolo de Competición COVID19

### 1. LUGAR

Se jugará en seis campos de Catalunya designados cada año a tal efecto, en las fechas fijadas por la Federación Catalana de Golf (en adelante FCGolf) en su circular correspondiente.

### 2. PARTICIPANTES

#### Jugadores

**2.1** Podrán inscribirse todos los jugadores mayores de 14 años, o que cumplan 15 años en el año que se celebre el Hexagonal, que estén en posesión de la licencia federativa en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf o por la Federación Andorrana de Golf, con las limitaciones siguientes:

**2.2** Los jugadores mayores de **17 años**, o que cumplan **18 años** en el año que se celebre el Hexagonal, un hándicap máximo de **22,4** señores y **24,4** señoras.

**2.3** Los jugadores que cumplan **15, 16 o 17 años** en el año que se celebre el Hexagonal tengan un hándicap máximo de **10,4**. Estos jugadores deberán formar Equipo con un mínimo de dos jugadores del apartado 2.1.

**2.4** Los hándicaps estarán limitados a **18,4 para hombres y 20,4 para mujeres**. Este hándicap se utilizará para los resultados y clasificaciones por campo y totales generales. En las tarjetas de Juego, figurará el hándicap que tenga cada jugador 24-48 horas antes de la salida del primer día de cada Campo y el hándicap de juego resultante de sus barras de salida escogidas por el comité de la prueba para ese campo. El Comité de la Prueba actualizará los hándicaps de los jugadores cada día de juego.

### 3. FÓRMULA DE JUEGO

El Hexagonal es un torneo Hándicap. Se jugarán 18 hoyos Stroke-Play hándicap en cada Campo. En los 5 primeros campos se jugará 1 Fourball y 2 individuales, descartando una tarjeta. En la última jornada (6ª jornada) se jugará 1 Fourball y 2 individuales, sin descartar ninguna tarjeta

**Se recomienda** enviar por correo electrónico ([sbernades@catgolf.com](mailto:sbernades@catgolf.com)) la formación de las parejas y los individuales **con antelación** a la prueba del campo a jugar.

Los equipos estarán formados por 4 jugadores, jugando los 4 jugadores el mismo día. Los equipos podrán ser de mujeres, hombres o mixtos.

### 4. SUSTITUCIONES

Cada Equipo podrá disponer de hasta un máximo de 3 suplentes para todo el Hexagonal, pero solo podrá utilizar un máximo de dos por campo.

Sus designaciones deberán realizarse:

1. Bien en el momento de tomar parte el día de la competición,
2. O bien, antes de iniciarse la competición en el 4º Campo

En caso de no cumplirse estas dos premisas, los suplentes no podrán utilizarse.

La identidad de los suplentes de cada Equipo se deberá comunicar a la Organización por escrito. Todos los suplentes deberán cumplir con los requisitos exigidos al resto de jugadores (Artículo 2.1, 2.2 y 2.3)



Una vez haya sido designado para jugar en un Equipo, no podrá ser suplente de otro. En los Equipos formados por dos jugadores menores de 18 años, (tal como indica el Artículo 2.3) y dos jugadores mayores de 18 años, caso de faltarles un jugador mayor de 18 años, tendrán que sustituirlo obligatoriamente por otro jugador de las mismas condiciones, es decir mayor de 18 años (artículo 2.2).

**NOTA 1: Los jugadores titulares de los Equipos, están obligados a jugar un mínimo de dos Campos, de lo contrario el Equipo quedará descalificado. (Si uno de estos equipos juega un campo con tres jugadores, consideraremos que el titular ausente ha jugado la prueba).**

**NOTA 2: Aquellos jugadores que tengan prohibida la entrada en un Club o campo en el que se celebra el Hexagonal, no podrán participar en esa jornada.**

## 5. INSCRIPCIONES

Jugarán un máximo de 52 equipos, el equipo ganador de la edición anterior (siempre y cuando se inscriba) y los equipos con suma de hándicap de los 4 titulares más baja hasta llenar el cupo de 52.

- 3.1 Las inscripciones de los equipos serán "on line" debiendo cumplimentar todos los requisitos de la inscripción. Un equipo estará inscrito cuando la FCG tenga en su poder la hoja de inscripción completada y el pago del importe fijado del equipo.
- 3.2 Las inscripciones deberán tener entrada en la FCG dentro del plazo que señale el Comité Organizador acompañadas del importe total fijado para el equipo.
- 3.3 La cuota de inscripción de cada equipo será fijada cada año por la FCG.
- 3.4 Cada equipo designará un Capitán (en la misma inscripción "on line") y será el único autorizado ante cualquier eventualidad a interactuar con el Comité Organizador o Comité de la Prueba.
- 3.5 Se considerarán titulares, los jugadores que figuren en la hoja de inscripción.
- 3.6 Se podrá dar nombre identificativo al equipo con un máximo de 15 caracteres.

## 6. BARRAS DE SALIDA

El comité organizador determinará las barras de salida en cada campo.

## 7. CLASIFICACIONES

La clasificación General por equipos se obtendrá de la siguiente manera:

### 7.1 Clasificaciones de los equipos por campo

La clasificación por equipos en cada campo se realizará sumando:

- a) En las cinco primeras Jornadas: 1 Fourball y 2 individuales, descartando una tarjeta.
- b) En la 6ª jornada y última: 1 Fourball y 2 individuales, sin descartar ninguna tarjeta.

### 7.2 Clasificaciones finales

#### 7.2.1 LA BATALLA FINAL:

Cogerán los 10 primeros clasificados de la clasificación general hándicap por equipos que se hará sumando el resultado de los equipos en cada uno de los 5 campos jugados. Una vez obtenida esta clasificación, se adjudicará un resultado inicial de golpes que irá desde -20 a 0, siendo el mejor clasificado "-20" y el décimo clasificado "0".

- 1º clasificado: -20
- 2º clasificado: -17
- 3º clasificado: -14
- 4º clasificado: -11
- 5º clasificado: -9
- 6º clasificado: -7
- 7º clasificado: -5
- 8º clasificado: -3
- 9º clasificado: -1
- 10º clasificado: PAR



El ganador del Hexagonal se calculará sumando los resultados de las 3 tarjetas del 6º campo al resultado marcado en la tabla anterior.

#### 7.2.2 Clasificación General para los equipos restantes

Se hará sumando el resultado del equipo en cada uno de los seis campos jugados.

#### 7.2.3 Clasificación Scratch

La clasificación General Scratch se hará sumando el resultado scratch del equipo en cada uno de los seis campos jugados.

#### 7.2.4 Clasificación equipos Seniors (Todos los miembros han de ser seniors)

La clasificación General de Seniors se hará sumando el resultado hándicap del equipo en cada uno de los seis campos jugados.

### 8. HORARIOS DE SALIDA

- 8.1 Para el primer campo se harán por orden de suma de hándicaps, con un máximo de 26 equipos por día, saliendo primero los equipos con suma de hándicap más bajo.
- 8.2 Para el resto de los campos (2º, 3º, 4º y 5º) se confeccionará en orden a la clasificación general hándicap de equipos.
- 8.3 En la 6ª jornada en orden inverso a la clasificación general hándicap por equipos.
- 8.4 No se aceptarán peticiones de cambios de horario. El Comité Organizador, queda facultado, en casos muy especiales, para alterar el orden de salida.
- 8.5 En cada salida habrá dos jugadores de cada equipo, saliendo los Fourballs por un tee y los individuales por otro, determinándolo Comité de la Prueba.

### 9. PREMIOS

#### 9.1 General

- 9.1.1 **Equipos Hándicap:** Premio para los 4 componentes de los equipos clasificados en 1º, 2º y 3er lugar en la clasificación hándicap. **El Campeón del Hexagonal tendrá la inscripción gratuita para el siguiente año, siempre y cuando mantenga 3 de los 4 titulares.**
- 9.1.2 **Equipos Scratch:** Premio para los 4 componentes de equipo clasificado en 1º lugar en la clasificación scratch.
- 9.1.3 **Equipos Senior:** Premio para los 4 componentes del equipo clasificado en 1er lugar en la clasificación de equipos senior.

#### 9.2 Campos

- 9.2.1 **Equipos Hándicap:** Premio para los 4 componentes del equipo que obtenga el mejor resultado de cada campo.

**NOTA: El punto 9.1 NO serán acumulables, prevaleciendo el de mejor clasificación, en caso de empate serán como indica la numeración (9.1.1, 9.1.2 y 9.1.3).**

**Serán acumulables los trofeos obtenidos en cada campo con los resultados finales.**

### 10. DESEMPATES

#### 10.1 Equipos

##### 10.1.1 Campos

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

- a) La mejor tarjeta desechada
- b) La mejor tarjeta
- c) En el caso de persistir el empate, se proclamará ganador el equipo con suma de hándicaps más baja de los 4 jugadores que hayan jugado.
- d) Agotadas todas las posibilidades expuestas, el puesto se decidirá por sorteo.

##### 8.1.2 General

En caso de empate en los resultados, tanto en el primer puesto como en todos los demás, se tendrá en cuenta el mejor resultado obtenido por el equipo en el último campo jugado.



De persistir el empate, se tendrá en cuenta lo expuesto en los apartados a), b), c) y d) del artículo 8.1.1, siempre refiriéndose al último Campo jugado.

**11. DEFINIR QUIÉN PUEDE AYUDAR O DAR CONSEJO A LOS JUGADORES CONSEJO: MIEMBROS DEL EQUIPO EN EL MISMO GRUPO.** Regla Local Modelo H-5

La Regla 10.2 es modificada de la siguiente manera: Donde dos jugadores del mismo equipo estén jugando juntos en el mismo grupo, esos jugadores pueden pedir consejo y recibir consejo uno del otro durante la vuelta. Las limitaciones de las acciones del caddie se extienden al compañero del equipo (R 10.2b).

**12. TRANSPORTE MOTORIZADO DE JUGADORES**

Está autorizado el uso de vehículos motorizados.

**13. RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN – COMPETICIÓN CERRADA**

Cuando los resultados finales estén publicados en la web de la FCGolf, el resultado de la competición será considerado oficialmente anunciado y la prueba cerrada.

**14. RECLAMACIONES**

Sólo se admitirán reclamaciones dentro de las 24 horas siguientes de haberse jugado cada campo. Se podrán anticipar telefónicamente a la FCGolf, pero deberán ser confirmadas por escrito antes de 5 días, para poder darles tramitación oficial.

**15. SUSPENSIÓN TEMPORAL DEL JUEGO, DE UN DIA O ANULACIÓN DE UN CAMPO**

Cuando las circunstancias (en general de orden climático) así lo aconsejen, se procederá a suspender temporalmente el juego según las Reglas de Golf. Cuando proceda, se reanudará asimismo de acuerdo con las Reglas.

Caso de que el Comité de la Prueba decida suspender un día, se buscará una fecha similar al día jugado, 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 parte de todos los inscritos así lo aconseje, quedando entonces el Torneo reducido en el número de campos.

**16. COMITÉ ORGANIZADOR Y COMITÉ DE LA PRUEBA**

El comité organizador y el comité de la prueba decidirán en todo lo que afecta a la organización e interpretación del presente reglamento. Igualmente quedan facultades para variar las condiciones del reglamento, si existieran causas que así lo aconsejen, siempre con el fin del buen desarrollo de la prueba. El comité de reglas designará los árbitros que considere necesarios.