



CIRCULAR FVG 9/2026

| REGLAMENTO COMPETICIÓN FVG |

PRUEBAS PATROCINADAS Y RANKING FVG ABSOLUTAS 2026

PARTICIPANTES

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todas las personas de nivel amateur de género masculino y femenino, con licencia en vigor expedida por su Federación Nacional.

El número de personas participantes lo establecerá el Comité de la Prueba en cada caso, que serán las personas correctamente inscritas en tiempo y forma con hándicap exacto más bajo. En caso de empate por hándicap, en el último puesto de inscripción, participarán todas las personas empatadas en el puesto 120, con el mismo hándicap exacto. Entre las personas inscritas y no admitidas, por no figurar entre los 120 de hándicap más bajo, se establecerá una lista de espera, por hándicap exacto, para cubrir, una a una, las posibles ausencias comunicadas dentro del plazo previsto. El criterio a seguir para establecer el orden de prioridad entre las personas de la lista de espera con el mismo hándicap exacto será el de la fecha más temprana de registro de la inscripción. En caso de que el número máximo de personas inscritas (masculinos o femeninos) no alcanzará el máximo permitido, la cantidad restante podrá ser cubierta por personas de otro género.

En competiciones de categoría absoluta patrocinadas y de ranking de la Federación Vasca, se reservan al club que alberga la prueba 6 invitaciones que se destinarán, principalmente, a personas del Club o Entidad Organizadora. Las personas invitadas no quitarán plaza y serán añadidas al número máximo de personas participantes.

Todas las inscripciones estarán sujetas a la aprobación y aceptación del Comité Deportivo de la Federación Vasca de Golf, el cual se reserva el derecho de aceptarlas o rechazarlas. Aun habiendo sido aceptada, dicho Comité podrá rechazar o admitir cualquier inscripción sin dar ningún tipo de explicación por tal decisión.

FORMA DE JUEGO

Se jugará a 18 hoyos Stroke Play Scratch, en un día de competición.

Se jugará a 36 hoyos Stroke Play Scratch, en dos días de competición consecutivos.

Se jugará a 54 hoyos Stroke Play Scratch, en tres días de competición consecutivos.

Se jugará acorde a las Reglas de Golf, Condiciones de la Competición, Reglas Locales Permanentes, Ritmo de Juego y Código de Conducta en vigor, publicadas por la RFEG. Asimismo, se jugará bajo las reglas locales del club organizador, aprobadas por el Comité de Reglas de la FVG. En lo no previsto en la circular del torneo específico y en este Reglamento, se tendrá en cuenta el Libro Verde de la RFEG.



La organización del Campeonato será a cargo del Comité de la Prueba. El comité de la prueba queda facultado para anular la prueba o para modificar las condiciones del presente reglamento, con el consentimiento y conocimiento previo del Comité Deportivo de la FVG.

Desempates

En caso de empate para la primera persona clasificada de la prueba, se resolverá jugando un play-off entre las personas empatadas, a muerte súbita, hoyo por hoyo, los precisos hasta deshacer el empate. El Comité de la prueba podrá establecer el orden de los hoyos a jugar. En caso de no hacerlo, se entenderá que el orden será el de la vuelta estipulada.

Para el resto de puestos, se desempatará por la fórmula de *desempate automático*:

Un método de *desempate automático* es determinar la persona ganadora basado en el mejor score de la última vuelta. Si las personas empatadas tienen el mismo score en la última vuelta o si la competición consiste de una sola vuelta, la persona ganadora se determina en base a los últimos nueve hoyos, los últimos seis hoyos, los últimos tres y finalmente el hoyo 18.

Si aún continúa el empate, entonces serán considerados los últimos seis hoyos, tres hoyos y el último hoyo de los primeros nueve hoyos. Si la vuelta es de menos de 18 hoyos, Se puede ajustar el número de hoyos a usar en el desempate automático.

Si este proceso no resulta en una persona ganadora, el Comité podría considerar la competición empatada, o como alternativa podría decidir la persona ganadora por sorteo (como tirar la moneda).

Consideraciones adicionales:

Si este método es utilizado en una competición con salidas desde múltiples hoyos, se recomienda que los “últimos hoyos” sean por orden natural de la vuelta estipulada, es decir del 1 al 18.

INSCRIPCIONES

El plazo de inscripción de las pruebas estará abierto como mínimo desde 15 días naturales antes del inicio de la prueba. Mientras que el cierre de inscripción, por norma general será la antevíspera al inicio de la prueba, si la circular del torneo no especifica lo contrario. Pasado el plazo de inscripción establecido, no se admitirá ninguna inscripción bajo ningún concepto.

En las pruebas puntuables para rankings nacionales o para el WAGR, los plazos serán mayores y se especificarán en la Circular correspondiente.

En las pruebas patrocinadas por la Federación Vasca de Golf, la gestión de los torneos se realizará con la plataforma Golf Directo. Como novedad, las inscripciones se abonarán a la hora inscribirse al torneo correspondiente, utilizando la pasarela de pago de Golf Directo.

Para el resto de pruebas, de los Rankings, Ligas y/o Circuitos, a no ser que se establezca lo contrario en la circular, la inscripción se realizará en el Club donde se dispute la prueba. Toda la información relativa se publicará en la circular FVG correspondiente a dicha prueba. Se recomienda el uso del correo electrónico (publicado en cada circular correspondiente) para realizar las inscripciones.

Las personas con licencia extranjera deberán de acompañar su inscripción, con un certificado de hándicap expedido por la Federación Nacional correspondiente o del Club al que pertenece.

En competiciones organizadas por la Federación, será la propia Federación organizadora la que establezca los precios de las inscripciones.



Gestión de Personas Inscritas

Inscripción anulada: Se podrá anular la inscripción desde el momento de realizarla, hasta el cierre de la misma. Para anularla, se realizará a través del mail de confirmación recibido a la hora de hacer la inscripción (Cancelar Inscripción). En estos casos, se devolverá el importe de inscripción abonado.

Periodo de Reclamaciones: Habrá un periodo de reclamaciones de 24h desde el momento del cierre de inscripción para subsanar posibles errores. Pasado este momento los horarios de salida serán definitivos y la lista de espera quedará cerrada. En estos casos, se devolverá el importe de inscripción abonado.

Bajas: Una vez que los horarios de salida son definitivos, hasta el inicio de la prueba, la persona que no pueda participar, deberá de justificar su baja por escrito al comité de la prueba, a la mayor brevedad. El Comité valorará cada caso y notificará a cada persona su decisión.

Los clubes quedan autorizados por la FVG a solicitar el pago de las inscripciones, en el momento de realizar la propia inscripción, por los métodos de pago que el club determine oportunos. Se informará en cada circular de torneo.

ORDEN Y HORARIOS DE SALIDA

El horario de salida del primer día, lo establecerá el Comité de la Prueba. Los siguientes días, se establecerá por clasificación absoluta inversa, saliendo en primer lugar las personas en los últimos puestos de la clasificación.

COMITÉ DE LA PRUEBA

Estará compuesto por **tres personas:**

- A) En pruebas patrocinadas/organizadas por Federaciones
 - 1) 2 representantes del Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.
 - 2) 1 representante de la Federación organizadora la prueba.
- B) En pruebas patrocinadas/organizadas por clubes
 - 1) El Comité de Competición del club donde se celebre la prueba.

MODIFICACIONES DE REGLAS PARA JUGADORES CON DISCAPACIDAD (Regla 25)

Para poder aplicar las modificaciones a las Reglas de Golf contempladas en esta Regla, se deberá estar en posesión del Medical Pass expedido por la EDGA e informar de su condición al Comité de la prueba, a la hora de realizar la inscripción. Mas información en [Circular FVG 20/2025](#).

RESPONSABLE DEL ARBITRAJE

Las personas responsables del arbitraje serán designadas por la Federación Vasca de Golf.



RITMO DE JUEGO

El Comité de la Prueba será el encargado de gestionar el ritmo de juego de cada torneo, con la colaboración con las personas arbitrando la prueba. Ver detalle sobre el Ritmo de Juego, en las Reglas Locales Permanentes de la RFEG, y en la cartulina de ritmo de juego de la RFEG.

CÓDIGO DE CONDUCTA (Regla 1.2)

Todas las personas deberán de mantener una actitud ejemplar durante el transcurso de la competición y cumplir con el código de conducta vigente en cada momento. Ver detalle sobre el Código de Conducta, en las Reglas Locales Permanentes de la RFEG, y en la cartulina de código de conducta de la RFEG.

DISPOSITIVOS PARA MEDIR DISTANCIAS

Un jugador puede obtener información sobre distancia utilizando un dispositivo de medición de distancias. Si durante una vuelta estipulada un jugador utiliza un dispositivo de distancias para calcular o medir cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios elevación, velocidad de viento, etc.) el jugador infringe la Regla 4-3.

ENTREGA DE RESULTADOS

Una vez finalizada la vuelta, las personas participantes en la competición deberán comprobar sus resultados y validarlos con el marcador, para que el resultado sea válido.

TROFEOS

Los trofeos serán acumulables.

El número mínimo de participantes, a efectos de trofeo para que se pueda disputar una determinada categoría será, de seis personas de género masculino y de tres personas de género femenino.

a) Pruebas Patrocinadas y organizadas por las Federaciones Territoriales y Autonómica.

a-1) Exclusivo para personas con licencia de la Federación Territorial y/o autonómica:

Campeón Absoluto	Campeona Absoluta
Subcampeón Absoluto	Subcampeona Absoluta
Campeón Mid-Amateur (25+)	Campeona Mid-Amateur (25+)
Campeón Sub-18	Campeona Sub-18

En caso de que los Campeones y Subcampeones no tuvieran licencia de la Federación Organizadora, no podrán optar al título, pero se les proporcionará un trofeo similar al que les hubiera correspondido.

a-2) Abiertos a personas de cualquier Federación:

Ganador 2ª categoría	Ganadora 2ª categoría
Ganador 3ª categoría	Ganadora 3ª categoría
Ganador 4ª categoría	Ganadora 4ª categoría

b) Pruebas Patrocinadas y organizadas por los clubes (Puntuables Ranking FVG).

El club patrocinador/organizador será el responsable de los trofeos de cada prueba. Si no se especifica lo contrario en su propio reglamento o circular, serán los descritos en el apartado a-1.

En San Sebastián, a 4 de marzo de 2025



REGLAMENTO COMÚN

-PRUEBAS RANKING PITCH & PUTT FVG 2025- -PRUEBAS PITCH & PUTT PATROCINADAS FVG 2025-

Elegibilidad: Podrán participar en este Campeonato, con las limitaciones que posteriormente se expresan, todas las personas amateurs de sexo masculino y femenino y nacionalidad española, mayores de 14 años, que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa en vigor expedida por la R.F.E.G. a fecha del cierre de inscripción.

El número máximo de personas participantes no podrá exceder de 72, por lo que, si la inscripción es superior a este número, se realizará un corte en función del hándicap exacto, eliminando a las personas de hándicap más alto. Las personas con el mismo hándicap podrán participar siempre que el número de excedentes sea inferior al de los admisibles, en caso contrario, quedarán excluidas todas ellas. Entre los jugadores inscritos y no admitidos, se establecerá una lista de espera - por riguroso orden de hándicap exacto y fecha de inscripción - para cubrir posibles bajas. No se admitirá ningún jugador el día inicial de la prueba, aunque éste se encuentre en lista de espera y haya alguna vacante.

Forma de Juego: Se jugarán 18 hoyos, bajo la modalidad Scratch Stroke Play. La clasificación obtenida en este campeonato puntuará para el Ranking Pitch & Putt FVG.

Soporte de Bola (Tee): “El soporte de bola (tee) debe cumplir con lo establecido en las Reglas de Golf, estando permitida la utilización de una arandela o similar. En el supuesto de que la arandela o similar lleve unida una cuerda, es obligatorio que en el otro extremo figure otra arandela o similar. El conjunto de arandelas y cuerda no se podrá usar nunca para indicar la dirección de juego o con el propósito de medir la dirección ni la intensidad del viento.” Libro Verde, Capítulo IV, página 22, punto g- (d)

Reglas: El Campeonato se jugará de conformidad con las Reglas de Golf aprobadas por la RFEG, las locales permanentes y Condiciones de la Competición de la RFEG y las locales adicionales que dicte el Comité de la Prueba.

Orden y Horario de Salidas: El Comité de la Prueba establecerá el orden y horario de las salidas, según la capacidad del campo. Las barras salidas se efectuarán desde barras “verdes” utilizando los lugares de salida de superficie artificial establecidos por el Comité de la Prueba.

Desempates: Las pruebas del circuito se ajustará a lo establecido en el Libro Verde de la R.F.E.G. Capítulo II, artículo 6.9, puntos: a) Campeón: “sistema de muerte súbita” b) Subcampeón.

Comité de Prueba: La Federación organizadora designará el Comité de la prueba y las responsables del arbitraje que considere necesarias. Este Comité decidirá en todo lo que afecte a la organización e interpretación del presente reglamento, reservándose el derecho de anular la prueba o modificar la fórmula o el número de participantes previsto, si existiesen causas que así lo aconsejen.



REGLAMENTO COMÚN ***-READY GOLF O LISTOS PARA JUGAR-***

El comité deportivo de esta federación, en aras de mejorar el ritmo de juego en las competiciones patrocinadas y de rankings, propone implantar el programa *Listos para jugar*.

Al fomentar activamente *Listos para jugar* en el juego por golpes, se busca hacer más eficiente el ritmo de juego mediante acciones como las siguientes:

- 1.- Jugar fuera de turno cuando a la persona a la que le toca jugar está en una situación complicada y se está tomando un tiempo para decidir qué hacer o cómo afrontar esa situación.
- 2.- Personas de menos alcance juegan primera desde el lugar de salida o desde la calle, en lugar a que los personas que van más largo lo pueden hacer.
- 3.- Jugar primero desde el lugar de salida, si la persona jugando la competición que tiene el honor no está preparado.
- 4.- Jugar tu bola antes de ayudar a otros a buscar su bola.
- 5.- Embocar cuando se está cerca del hoyo.
- 6.- Cuando una persona cuya bola está más lejos de bandera está rastrillando un bunker, la persona que está más cerca del hoyo juega, aunque no sea su turno.
- 7.- Cuando la bola de una persona se va por el fondo del Green, las personas que están en la parte delantera del Green, pueden ir jugando mientras que la persona restante llega a la bola.
- 8.- Anotar el resultado del hoyo al llegar al siguiente tee, excepto si la persona que tiene el honor, la cual deberá de apuntar el resultado después de jugar su golpe de salida en el próximo hoyo.

El adoptar estas prácticas tiene un efecto positivo en el ritmo de juego. Sin embargo, esto no significa que las personas a las que no le toque jugar siempre se adelante para hacerlo ni que se obligue a otras a jugar primero cuando no es su turno, sin que haya una razón válida para hacerlo.

En pocas palabras, si estás listo para jugar y es seguro hacerlo, ¡JUEGA!