



Reglamento COPA IBERIA

▪ **Fecha y Lugar.**

La Copa Iberia se disputará cada año en las instalaciones del Real Club de Campo de Málaga. Las fechas exactas serán notificadas con antelación suficiente por el club organizador en su página web y en su tablón de anuncios. La participación de los equipos será por invitación del Real Club de Campo de Málaga.

▪ **Fórmula de juego.**

Se jugará por equipos de cuatro jugadores que representarán a clubes españoles o extranjeros y/o entidades federadas en la R.F.E.G.

Los miembros de los equipos deberán ser socios del Club por el que participen o abonados con Greenfee anual de su Entidad y ser autorizados por su Presidente respectivo. Los pases de favor o de invitados de los clubes no serán considerados como socios o abonados en alta y activos no pudiendo representar a dicho Club en la Copa Iberia. Todas las inscripciones serán validadas por el Comité de Competición del Real Club de Campo de Málaga.

Se jugará 36 hoyos en dos vueltas estipuladas de 18 hoyos modalidad Medal Play Hándicap. Los 18 primeros hoyos se jugarán Foursome y los 18 segundos se jugarán individualmente.

La suma de los golpes netos de los seis recorridos, que jugarán los componentes de cada equipo, dará el resultado de cada equipo. El que obtenga la menor suma será el ganador de la copa de aquel año.

▪ **Desempates.**

A efectos de establecer el orden de clasificación para la salida de la segunda vuelta y participación en la misma, los equipos se clasificarán en orden creciente de la suma de los dos resultados netos obtenidos en los Foursome por el equipo. En caso de empate entre dos o más equipos al finalizar la primera vuelta se decidirá el desempate por la mejor vuelta Foursome. Los que persistan en el empate se clasificarán por orden creciente del hándicap de juego que tengan los equipos. De los que persistan en el empate, se clasificará en primer lugar aquel equipo cuya pareja haya obtenido el menor resultado neto en los 9 últimos hoyos y si no desempatan el de la otra pareja. En caso de seguir el empate, se llevará a cabo un sorteo entre los equipos empatados para declarar su orden de clasificación.

Para la clasificación final, en caso de empate entre dos o más equipos será ganador el que en conjunto haya obtenido el menor resultado neto en los partidos individuales. De los equipos que persistan en el empate, ganará el de menor neto de los jugadores nº1 de cada equipo. De subsistir el empate se tendrá en cuenta los de los jugadores nº 2 y si no los de los nº 3. De continuar subsistiendo el empate se tendrá en cuenta el neto más bajo de los Foursomes de los equipos que sigan empatados. Si todavía persiste el empate se tendrán en cuenta el mejor resultado neto de los nueve hoyos últimos de los

individuales, computándose primero el del conjunto y después los individuales, siguiendo igual procedimiento al antes descrito. De seguir el empate se tendrá en cuenta el mejor resultado neto de los nueve últimos hoyos del Foursome y posteriormente los de la otra pareja del equipo de los que sigan empatados. De persistir el empate se tendrá en cuenta la menor suma del hándicap de juego del equipo y por último se llevará a cabo un sorteo entre los equipos empatados para declarar al ganador de aquel año.

▪ **Trofeos.**

Para que un Club o Entidad Federativa se adjudique definitivamente la Copa Iberia tendrá que ganarla un equipo suyo durante tres años consecutivos o cinco alternos.

El nombre del equipo ganador de cada año será grabado en la Copa Iberia en juego y cada uno de los miembros de este equipo recibirá una reproducción de la misma. El Club o Entidad del equipo ganador tendrá derecho a retener la copa en depósito hasta sesenta días antes de que se dispute de nuevo al año siguiente una nueva edición; si así lo hiciera el Club o Entidad del equipo ganador deberá suscribir contrato de depósito temporal con el Real Club de Campo Málaga con anterioridad a la entrega del trofeo.

▪ **Hándicap.**

Se jugará con el hándicap de juego que corresponda al exacto que figure en la Licencia Federativa del jugador.

El hándicap de juego estará limitado a 15 y con él jugarán los que lo tuvieran superior.

▪ **Inscripción.**

El plazo de inscripción se cerrará a las doce horas del cuarto día anterior al de inicio de la prueba o una vez que se hayan inscrito el número máximo de participantes previsto en el Reglamento. La inscripción deberá efectuarse en la Secretaría del Real Club de Campo de Málaga.

Al tiempo de la inscripción deberá indicarse el Nombre, Nº de Licencia, Club o Entidad y Hándicap exacto de cada componente del equipo; asimismo deberá acompañar la autorización del Presidente del Club o Entidad para participar como socio o abonado, respectivamente, del Club o Entidad por el que jueguen y el importe de la inscripción. La omisión de cualquiera de estos datos podrá ser motivo para la no admisión del equipo.

No será admitida la inscripción de un equipo si a la fecha de finalización del plazo de inscripción, uno o más de sus miembros tuvieran alguna deuda vencida pendiente de pago al Real Club de Campo Málaga.

▪ **Derechos de Inscripción.**

Quedarán fijados en la web del Real Club de Campo Málaga y en su tablón de anuncios.

El pago de los derechos de inscripción se llevará a cabo en el momento de la misma en la Secretaría del citado Club.

El equipo que no haya hecho efectivo el importe de la inscripción podrá no ser inscrito.

▪ **Número de participantes.**

El número máximo de equipos que podrán participar será de 42.

El Real Club de Campo de Málaga se reserva el derecho a invitar a 12 equipos.

El resto de posibles equipos participantes se asignarán aplicando los siguientes criterios:

Primero: Uno por cada club o entidad federada solicitante y si se sobrepasara el número de 30 solicitudes de clubes o entidades federativas distintas, se asignarán por orden de fecha de solicitud de inscripción. Si un Club o Entidad federativa solicita la inscripción de varios equipos, el Comité de la Prueba inscribirá como equipo representante de dicho Club o Entidad federativa al equipo de entre los propuestos que tenga la menor suma de hándicaps exactos de sus cuatro componentes en la fecha de la solicitud de inscripción, quedando el resto de equipos de dicho Club o Entidad federativa pendientes de confirmación de inscripción.

Segundo: Si no se alcanzara la cifra de 30 equipos aplicando el primer criterio, se completará la lista de inscripciones con equipos de los distintos Clubes o Entidades federativas pendientes de confirmación de inscripción aplicando el primer criterio. Se asignarán por suma de los hándicaps exactos de sus componentes en la fecha de inscripción, teniendo preferencia los equipos con menor suma de hándicaps exactos. Si se produjera alguna igualdad de suma de hándicap exactos, se dará preferencia por orden de fecha de solicitud de inscripción.

▪ **Duración de la prueba.**

La prueba se jugará a dos días que podrían ampliarse o reducirse por anulación o suspensión temporal de una vuelta, todo ello de acuerdo con lo que se regula en el apartado correspondiente del presente reglamento.

▪ **Lugar de salida.**

Los caballeros saldrán de las marcaciones amarillas y las señoras de las rojas, ambas correspondientes a un S.S.S. de 72. El Comité de la Prueba podrá simultanear las salidas de los jugadores por el tee del 1 y del 10.

▪ **Reglas de Juego.**

Se jugará de conformidad con las Reglas de Juego de la Real Federación Española de Golf y con las Locales que haya dictado el Comité de la Prueba

▪ **Enumeración de los Jugadores de los Equipos.**

Cada equipo deberá enumerar a sus jugadores del 1 al 4.

En caso de que un equipo no cumpla la condición anterior, se entenderá que la numeración es en orden creciente de hándicap exacto.

- **Orden de salidas.**

La salida de la primera vuelta será en orden decreciente del hándicap que resulte de la suma de los hándicap de juego de los jugadores del equipo. La salida de la segunda vuelta será en orden decreciente a la clasificación tenida en la primera vuelta.

El Comité de la Prueba se reserva el derecho a poder dar la salida en otro orden, si así lo considera oportuno.

- **Grupos de salida.**

En el Foursome, cada equipo formará sus parejas. Los grupos se formarán acoplando las parejas de cada dos equipos. Dos parejas del mismo equipo no podrán jugar en el mismo grupo. En caso de que el número de equipos resulte impar, el Comité de la Prueba podrá variar el orden de salida, definido en el apartado anterior, de los últimos grupos.

En la vuelta individual el Comité de la Prueba formará los distintos grupos con los jugadores de cada cuatro equipos por orden decreciente al resultado tenido en la primera vuelta por el equipo, procurándose que dos jugadores de un mismo equipo no jueguen en el mismo grupo.

El Comité de la Prueba se reserva el derecho de correr puestos en cualquiera de las dos vueltas o de formar los grupos con menos de cuatro jugadores.

- **Licencia Federativa.**

El Comité de la Prueba podrá solicitar la Licencia Federativa a cualquier participante no socio del Real Club de Campo Málaga. Asimismo, en caso de que un jugador represente a una entidad, se le podrá requerir la presentación del abono anual del Greenfee.

La no presentación de ambos documentos podrá ser motivo para que el Comité de la Prueba descalifique al equipo del jugador que no pueda cumplir con cualquiera de dichos requisitos y, en caso de ser el equipo vencedor o con opción a premio, retener el trofeo hasta comprobar su Licencia Federativa o abono anual del Greenfee.

- **Starter.**

Las salidas de los distintos grupos serán dadas por el starter.

Tiene atribuciones para reajustar los grupos de salidas, cuando no se presente algún equipo, y comunicar al Comité de la Prueba los jugadores que no se hayan presentado en la salida a la hora que le corresponda su turno de juego.

- **Entrega de las tarjetas de resultado.**

Todo jugador, una vez que haya finalizado su vuelta, tendrá un tiempo máximo de 15 minutos para entregar las tarjetas, las cuales deberán ir debidamente cumplimentadas según las reglas.

- **Suspensión o anulación.**

Si el Comité de la Prueba considera que existe cualquier razón o circunstancia que haga imposible la práctica apropiada del juego, podrá ordenar la suspensión temporal del mismo y/o la anulación de una vuelta declarándola nula y sin valor a efectos de resultados. Cuando el juego haya sido suspendido

temporalmente, el Comité de la Prueba está autorizado para que la reanudación tenga lugar ese día o cualquier otro día posterior.

En el caso de ser anulada una vuelta por las circunstancias o razones anteriormente descritas, el Comité podrá optar por volverla a jugar ese día o cualquier otro día posterior, o reducir el número de vueltas de la competición.

Cuando una vuelta haya sido anulada una vez comenzada, quedarán anulados todos los resultados que los jugadores hayan tenido en dicha vuelta.

Asimismo, previo al comienzo de la competición, si el Comité de la Prueba o un representante autorizado consideran que existe alguna circunstancia o razón que haga que el estado de uno o varios hoyos estén impropios para el buen desarrollo del juego, podrá reducir la vuelta estipulada o retrasar el comienzo de la misma.

▪ **Reclamaciones.**

Cualquier reclamación sobre el juego, para ser válida deberá ser presentada por escrito al Comité de la Prueba.

▪ **Coches motorizados de Golf.**

Durante la competición de la Copa Iberia quedará autorizado el uso por los jugadores de coches motorizados de golf.

▪ **Comité de la Prueba.**

El Comité de la Prueba será competente para decidir cualquier cuestión de organización y aquellas cuestiones que no estén previstas en este Reglamento o la interpretación del mismo. Tendrá todas las facultades que le conceden la Reglas de Golf.

▪ **Composición del Comité de la Prueba.**

Su composición quedará fijada, previamente a la Competición, en la web del Real Club de Campo Málaga y en su tablón de anuncios.

▪ **Árbitros de la Prueba.**

Los jueces árbitros, nombrados para la competición tendrán delegadas todas las facultades del Comité de la Prueba para la aplicación de las Reglas de Golf durante las dos vueltas de la competición y sus decisiones serán inapelables.

▪ **Representación y Capitán del Equipo.**

De no nombrarse Capitán del Equipo, se considerará, para todas las cuestiones que se susciten, al jugador designado con el número 1 como capitán o interlocutor del equipo.