



RYDER CUP RIOJA ALTA G.C. 2021

Garnachas vs Tempranillos

FECHA

21 y 22 de agosto

PRESENTACIÓN EQUIPOS

Se realizará el viernes **20 de agosto** a las **19:00 horas** en la terraza del club.

PARTICIPANTES

Todo hombre y mujer con hándicap en activo y licencia en vigor expedida por la Real Federación Española de Golf (RFEG).

Los capitanes de cada equipo serán designados por el club.

INSCRIPCIONES

Podrán realizarse llamando al **941 340 895**, vía e-mail a info@golfrioja.com, indicando en estos dos casos el torneo a inscribirse junto con nombre, apellidos y licencia, o bien por medio de la APP “**Claphouse**” de Rioja Alta G.C., en todos los casos con fecha límite el jueves **19 de agosto** a las **19:00 horas**. Todos los jugadores deberán indicar en el momento de la inscripción las barras de salida desde las que competirán.

Los jugadores que ya hayan participado en ediciones anteriores, representarán al equipo al que pertenecieron en las que disputaron, debiendo notificarlo en el momento de la inscripción. Los jugadores que compitan por primera vez en esta prueba, se les asignará al equipo que los capitanes estimen oportuno en función de las necesidades.

Los componentes de los equipos, los enfrentamientos y los horarios de salida de la 1ª jornada serán debidamente publicados en la app “Claphouse”, así como en nuestra página web y redes sociales, el 20 de agosto tras la presentación de los equipos.

Derechos de inscripción

Deberán abonarse al menos 30 minutos antes de la hora de salida del jugador de la 1ª jornada:

- Jugador **socio** de Rioja Alta G.C.25 €
- **Resto**.....55 €

Aquellos jugadores que no posean **polo** de su **equipo** y lo deseen, podrán adquirirlo por **20 €** / unidad.

REGLAMENTO Y FORMA DE JUEGO

El torneo se jugará en **2 jornadas**, **18 hoyos** por cada una de ellas, bajo diferentes modalidades y serán de aplicación las reglas vigentes de la RFEG, las reglas locales que disponga el club y el **protocolo de competiciones COVID-19** establecido por la **FRG** (anexo a este reglamento).

La **1ª jornada** se disputará bajo la modalidad "**Fourball Match-Play Scratch**", donde cada capitán elegirá los jugadores de cada pareja y los enfrentamientos entre las parejas serán en orden de hándicap de menor a mayor, teniendo en cuenta para esta cuestión la suma de los hándicaps exactos de sus componentes. En caso de tener parejas con misma suma de hándicap en un mismo equipo, será su capitán el que establecerá el orden de esas parejas.

La **2ª jornada** se disputará bajo la modalidad "**Match-Play Scratch Individual**", donde los enfrentamientos serán en **orden de hándicap exacto de menor a mayor** (el jugador de un equipo con hándicap más bajo contra el jugador del otro equipo con hándicap más bajo, y así sucesivamente siguiendo el orden citado). En caso de tener jugadores con hándicaps exactos iguales en un mismo equipo, será su capitán el que establecerá el orden de esos jugadores.

Puntuaciones

Se establece **1 punto** para cada partido ganado y **½ punto** para cada partido empatado. El resultado final de cada equipo será la suma de los puntos conseguidos en cada partido de ambas jornadas.

Desempates

En caso de empate a puntos entre los 2 equipos en el resultado final, cada capitán elegirá a un jugador para desempatar bajo la modalidad "play off" / muerte súbita, a disputarse en el hoyo 17, y en caso de persistir la igualada, en el hoyo 18, y así sucesivamente en estos dos hoyos hasta que se defina un ganador.

Horarios de salida

Los horarios y el *tee* y o *tees* de salida serán determinados por el Comité de la Prueba de común acuerdo con el club organizador.

Barras de salida

Las barras de salida serán las que cada jugador elija. En caso de no notificarlo en el momento de la inscripción, serán por defecto las **amarillas** para los caballeros y las **rojas** para las damas.

Caddies y buggies

Los jugadores **no** podrán llevar **caddie** y **sí** está permitido el uso de **buggies** a los mismos.

Todo acompañante, familiar o amigo, tendrá que ir por el rough o por los caminos, si los hubiere, a 50 metros por detrás del jugador.

Dispositivos de medición

Los jugadores pueden obtener información sobre distancia utilizando un **dispositivo de medición de distancias**. Si, durante una vuelta estipulada, el jugador utiliza un dispositivo de medición de distancias para calcular o medir cualquier otra condición que pudiera afectar su juego (p. ej. cambios de elevación, velocidad del viento, etc.) el jugador infringe la Regla 4-3, bajo la penalidad de dos golpes por su utilización y de descalificación si existe reincidencia. Un dispositivo multifuncional, como un Smartphone o una PDA, puede ser usado como un dispositivo de medición de distancias, pero no debe usarse para calcular o medir otras condiciones si el hacerlo constituyese una infracción de la Regla 4-3.

Ritmo de juego

Se establece **4 horas y 30 minutos** (15 minutos de media por hoyo) como el tiempo máximo estipulado para que un jugador complete los 18 hoyos.

Por ello, el Comité de la Prueba y el personal del club controlarán estos tiempos y la posición de cada jugador / partida en el desarrollo de la jornada, estableciéndose las siguientes penalidades por infracción de esta política:

- 1º mal tiempo o 1º aviso por estar fuera de posición: advertencia verbal y aviso que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.
- 2º mal tiempo o 2º aviso por estar fuera de posición: 1 golpe de penalización.
- 3º mal tiempo o 3º aviso por estar fuera de posición: 2 golpes de penalización adicionales.
- 4º mal tiempo o 4º aviso por estar fuera de posición: descalificación.

Notas:

- Se avisará a los jugadores que están siendo cronometrados.
- Los tiempos se tomarán desde el momento en que el árbitro considere que es el turno de juego del jugador.

En algunas circunstancias un solo jugador puede ser cronometrado en lugar del grupo entero.

OBSERVACIONES

Solamente el capitán del equipo está facultado para dar consejo al jugador.

Es de **obligado cumplimiento** el **Protocolo para las Competiciones a causa del Covid-19** de la Federación Riojana de Golf (adjunto a este reglamento).

Si por cualquier causa un jugador no pudiese participar, deberá comunicarlo al club organizador lo antes posible y siempre antes de los 30 minutos que precedan a su hora de salida. Quien incumpla este requisito deberá abonar el importe íntegro de la inscripción y no podrá participar en la próxima edición de la misma.

Al inscribirse, el jugador da su consentimiento al club para que las imágenes (fotografías y/o vídeos) tomadas durante esta prueba puedan ser utilizadas para su difusión a través de publicaciones, material publicitario, páginas webs, redes sociales, etc. En caso contrario, el jugador deberá comunicar su negativa a alguno de estos aspectos al club.

A su vez, el jugador asume voluntariamente al participar en esta prueba los riesgos que supone esta actividad deportiva y exonera al club organizador de toda responsabilidad en la que pudieran incurrir como consecuencia de las actuaciones que se lleven a cabo y situaciones que puedan surgir o aparecer en y tras la disputa de la misma.

COMITÉ DE LA PRUEBA

- ✓ **D. Iker Hiriart Zabaleta** (Presidente del Comité de Competición de Rioja Alta G.C.)
- ✓ **D. Xavier Mota Muñoz** (Gerente de Rioja Alta G.C.)
- ✓ **D. Óscar Sacristán Pérez** (Delegado del Comité de Competición de Rioja Alta G.C.)

Este Comité será el encargado de interpretar o regular cualquier supuesto no contemplado en este reglamento y se reserva el derecho de anular la prueba, modificar la fórmula o el número de participantes previsto si existiesen causas que así lo aconsejasen.

PREMIOS

Aproximadamente unos 30 minutos después de la finalización de la última partida de la jornada final, se entregará trofeo acreditativo al **equipo campeón** (a su capitán) como ganadores de la Ryder Cup de Rioja Alta Golf Club 2021.

A su vez, cada integrante del equipo ganador recibirá un obsequio conmemorativo por su victoria y el trofeo quedará expuesto en las dependencias del club junto con el listado de todos los integrantes del equipo vencedor hasta la próxima edición.