



# ANDBANK

Private Bankers

## MARATÓN DE GOLF ANDBANK

---

### Reglamento

#### LUGAR Y FECHA

Se jugará en el Club de Golf Costa Brava el 15 de julio de 2017.

#### INSCRIPCIÓN

SOCIOS:	65,00 €	SOCIOS JUNIORS:	50,00 €
NO SOCIOS:	85,00 €	NO SOCIOS JUNIORS:	70,00 €

Cena Incluida.

La inscripción se dará por formalizada en el momento en que se abone el importe total de los jugadores del equipo. En el momento de la inscripción el capitán deberá comunicar un teléfono y un e-mail de contacto a recepción del Club. El cierre de las inscripciones se efectuará a las 19'00 horas del día 7 de julio de 2017.

#### PARTICIPANTES

Reservado a jugadores aficionados en posesión de la correspondiente Licencia Federativa en vigor de la Real Federación Española de Golf, **mayores de 16 años**, socios, abonados, invitados y equipos de otros clubs.

En caso de superar el límite de equipos, se dará preferencia a los equipos con mayor número de Socios del CGCB.

#### MODALIDAD

##### **Medal play hándicap**

Cada equipo estará compuesto por un Capitán con un mínimo de 6 jugadores y un máximo de 8.

Cada equipo nombrará en el momento de la inscripción al Capitán, cuya opinión prevalecerá sobre la del resto de jugadores en cualquier cuestión que pudiera surgir.

Los equipos de 8 jugadores en los que participen jugadores menores de 18 años, estarán compuestos por un máximo de 6 de ellos y un mínimo de 2 jugadores mayores de 18 años. Uno de estos últimos ejercerá de Capitán.



## FORMULA DE JUEGO

**12:30 horas de juego: 2 vueltas Greensome Chapman, 2 vueltas Scramble y 2 vueltas Foursome.**

- **Greensome Chapman**

*Se jugará con las Reglas habituales de esta fórmula.*

- **Scramble:**

*La fórmula "Scramble" por parejas consiste en que los dos jugadores salen del Tee, eligen una de las dos salidas y desde esa posición juegan ambos el segundo golpe. Para dar los golpes siguientes hasta acabar el hoyo se realiza la misma operación: se recoge una de las dos bolas y desde la posición elegida, ambos juegan el mismo golpe. Cada jugador sigue jugando su propia bola, pero desde el lugar en que quedó mejor situado el golpe anterior, gracias a si mismo o a su compañero.*

*Si la bola escogida para dar el siguiente golpe está en "la calle", se puede colocar, tanto la original como la que se trae para jugar desde ese punto, no más allá de 20 cm., sin acercarse al hoyo, del lugar donde reposaba la bola elegida.*

*Si la bola escogida está en **rough**, esta no se podrá levantar y será jugada en primer lugar. La segunda bola en juego podrá colocarse no más allá de 20 cm, sin acercarse al hoyo, del lugar donde reposaba la bola elegida.*

*Si la bola escogida está en **bunker**, esta no se podrá levantar y será jugada en primer lugar. Se rastrillará el bunker y la otra bola se colocará no más allá de 20 cm., sin acercarse al hoyo del lugar donde reposaba la bola elegida en la situación más similar posible a la de la bola elegida.*

*Cuando la bola escogida está en **green**, la otra se colocará en el mismo lugar que estaba la original.*

*En el caso de que en un golpe ambos jugadores manden la bola fuera de límites, los dos jugarán una segunda bola desde el mismo lugar en que efectuaron dicho golpe. Es obligatorio que cada jugador juegue su propia bola. Para acelerar los tiempos de juego, no es necesario que el jugador vaya a recuperar su bola original, puede colocar otra bola y recuperar luego la primera.*

- **Foursome**

*Se jugará con las Reglas habituales de esta fórmula.*



## **HANDICAP**

Máximo: 24 para Caballeros y 28 para Damas.

El **Handicap del equipo** será el promedio de los **6 Hcps exactos más bajos** de los jugadores del mismo, manteniendo las décimas producto de la operación.

Hándicap de cada modalidad:

- **Greensome Chapmann:** se sumará el promedio de los **3 hcps exactos más bajos** multiplicado por 6 al promedio de los **3 hcps exactos más altos** multiplicado por 4, y el resultado se dividirá por 12 redondeando las décimas resultantes. O sea:  $(\text{promedio } 3 \text{ hcps más bajos} \times 6) + (\text{promedio } 3 \text{ hcps más altos} \times 4) : 12$ .
- **Scramble:** el 50% del promedio de los **6 hcps exactos más bajos** del equipo manteniendo las décimas resultantes de la operación.
- **Foursome:** el promedio de los **6 hcps exactos más bajos** del equipo redondeando las décimas.

## **DESEMPATES**

Si se produjeran empates de resultados finales con las mismas décimas se resolverán a favor del equipo que haya presentado la mejor suma de las dos vueltas Foursome, luego Greensome Chapmann y por último Scramble. Si persiste el empate se resolverá a favor del equipo que tenga el Hcp. más bajo.

## **SALIDAS Y DESARROLLO DE LA PRUEBA**

Las salidas se darán desde las barras amarillas para los Caballeros y desde las rojas para las Damas.

Cada equipo tendrá dos parejas de jugadores siempre en juego.

Cada jugador deberá obligatoriamente jugar un mínimo de 18 hoyos, en series de 9 hoyos consecutivos.

El relevo deberá hacerse obligatoriamente en uno de los dos tees que les haya correspondido salir, siendo necesario esperar la llegada de sus compañeros de equipo antes de empezar a jugar. En caso de que el relevo llegara tarde, el jugador que tenía que ser relevado deberá continuar hasta completar la serie de 9 hoyos más.

Penalidad: 10 golpes más que el peor resultado en la misma modalidad

Para confeccionar el horario de salidas, los equipos se agruparán por orden estricto de hándicaps y las salidas de los tees correspondientes, se harán por sorteo.



La salida se dará a las 7:30 horas simultáneamente a todos los equipos con el lanzamiento de tres cohetes.

En la salida cada equipo tendrá dos parejas de jugadores situadas, una en la primera vuelta y otra en la segunda vuelta del recorrido en los hoyos que les hayan correspondido.

Después de cuatro horas treinta minutos de efectuada la salida se lanzarán dos cohetes para orientación de los jugadores sobre el ritmo de juego y en caso de no haber finalizado los primeros 18 hoyos (Greensome Chapman), deberán intentar acelerar el mismo. Se repetirá lo mismo a las nueve horas del inicio (18 hoyos Scramble) y media hora antes de finalizar la prueba. A las doce horas y media de iniciada la prueba se lanzarán tres cohetes seguidos, los jugadores deberán acabar el hoyo que en ese momento estén jugando y se dará por finalizada la MARATON.

## **RECORRIDO**

Se jugará el recorrido VERDE.

## **TRANSPORTE**

Estará permitido el uso de coches, motos o similares. Se establece una tarifa para alquiler de coche todo el día de 50,00 € y carrito eléctrico 15,00 €

---

**El Reglamento de la Maratón es de Orden Interno y no está sujeto a la asignación y medición del sistema de Hcps. EGA**

**En todo lo que no se especifica en Reglamento se aplicarán las Reglas de Golf que sigue la Real Federación Española de Golf.**

**El Comité de la Prueba resolverá las cuestiones que se puedan producir y se reserva el derecho de modificar sobre la marcha el presente Reglamento si las circunstancias así lo requieren.**

---



ANDBANK

Private Bankers

## PUTTING GREEN

### **PARTICIPANTES:**

Podrán participar en esta competición todos los equipos que tomen parte en la MARATON de golf.

### **MODALIDAD:**

Por equipos.

### **HANDICAP DEL EQUIPO:**

Será el mismo que el de la MARATON y se utilizará solo en caso de empate.

### **FORMULA DE JUEGO:**

Se jugará sobre un recorrido de nueve hoyos. Cada jugador efectuará un recorrido completo. De cada equipo se elegirán los seis mejores resultados y la suma de estos dará el resultado total del equipo. En caso de empate ganará el equipo con el Hcp. más alto.

## BOLA MÁS CERCANA AL HOYO

### **PARTICIPANTES:**

Podrán participar en esta competición todos los jugadores que tomen parte en la MARATON de golf.

### **FORMULA DE JUEGO:**

Se jugará en los hoyos 3, 8, 15 y 17.

Ganará en cada hoyo el jugador que con el golpe de salida deje la bola más cercana al mismo.

Cerca del green del hoyo correspondiente habrá una pizarra donde los jugadores anotarán el número de su equipo y su nombre si está **dentro de los cinco mejores resultados anotados hasta ese momento.**

Los premios de esta prueba no son acumulables entre sí. En el caso de que un jugador ganara dos o más hoyos, prevalecerá el orden de los hoyos en el recorrido. Por ejemplo: hoyo 3 y hoyo 17: Si un jugador gana el hoyo 3 y el hoyo 17, recibirá el premio del hoyo 3 y el hoyo 17 lo ganará el 2º clasificado.

El Comité de Competición, 10 de Junio de 2017