



NORMATIVA III LIGA RYDER RACE 2022-2023

Sistema de juego:

Primer día (sábado):

1.- Fourball Match Play: *Hándicap de juego: El porcentaje del hándicap de juego será el 90%. El jugador de hándicap de juego más bajo jugará scratch y el resto recibirá la diferencia redondeada de sus handicaps de juego con respecto al anterior, adjudicándose cada jugador los puntos en cada hoyo según el "Índice de Dificultad de handicaps".*

Segundo día (domingo):

2.- Juego por hoyos Match Play: *Hándicap de juego: El jugador de hándicap de juego más alto recibirá el total de la diferencia que tenga su hándicap de juego con el del contrario, adjudicándose los puntos de ventaja en los hoyos que le correspondan, según el "Índice de Dificultad de handicaps", es decir, que si un jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de hándicap 1.*

Reglas particulares:

1.- *El Comité de la III Liga Ryder RACE 2022-2023 estará compuesto por las siguientes personas: José Luis Dago Elorza, Javier Avila Cubillo, Cristóbal Machín y Juan Taracena Spinelli.*

2.- *En cada una de las jornadas de Liga, los equipos podrán presentar el sábado una alineación con 6 jugadores y el domingo otra alineación con los mismos 6 jugadores u otros diferentes, según decida su capitán.*

3.- *El equipo ganador de cada partido modalidad Fourball o individual recibirá un punto para su equipo, mientras que, si se produce un empate después de los 18 hoyos, cada uno de los equipos se repartirá ½ punto. El equipo que no presente en una jornada a los dos jugadores en modalidad Fourball o a un jugador en modalidad individual tendrá la penalización de un punto (-1 punto).*



4.- Al ser un Torneo de Liga, las puntuaciones de los equipos serán las siguientes:

Enfrentamiento ganado: 3 puntos

Enfrentamiento empatado: 1 punto

Enfrentamiento perdido: 0 puntos

Enfrentamiento no jugado: -1 punto

5.- Los partidos disputados por los diferentes jugadores puntuarán de la siguiente manera:

- Partido ganado: 1 punto

- Partido empatado: ½ punto

- Partido perdido: 0 puntos

- Partido no presentado: -1 punto

6.- En la Liga regular, si dos equipos terminaran empatados a puntos, el primer criterio de desempate es la mayor puntuación en el total de partidos disputados durante toda la Liga (partido ganado = 1 punto, partido empatado = ½ punto, partido perdido = 0 puntos y partido no presentado = -1 punto). Segundo criterio: mayor número de partidos ganados en el total de todos los disputados en la Liga. Tercer criterio: diferencia entre hoyos ganados y perdidos en el total de partidos jugados. Cuarto criterio: mayor número de hoyos ganados en el total de partidos disputados. Quinto criterio: Disputa de un partido de dos jugadores de cada equipo elegidos por sus capitanes en modalidad fourball. En este último caso, vencerá el equipo que haya ganado más hoyos al finalizar los 18 hoyos y si se mantuviese el empate, habrá un playoff hasta que uno de los equipos gane el hoyo de desempate.



7.- En la fase final, si los dos equipos terminaran empatados a puntos, el primer criterio de desempate sería la diferencia de hoyos a favor y en contra. El segundo criterio de desempate sería la disputa de un partido de dos jugadores de cada equipo elegidos por sus capitanes en modalidad fourball. En este último caso, vencerá el equipo que haya ganado más hoyos al finalizar los 18 hoyos y si se mantuviese el empate, habrá un playoff hasta que uno de los equipos gane el hoyo de desempate. Este partido, siempre que el Club lo admita, se jugará el mismo día de juego de la semifinal o la final. En el caso de que no hubiera la opción de jugar ese mismo día, este partido deberá disputarse dentro de los 7 días posteriores a la celebración de las mismas.

8.- En la modalidad Fourball, el equipo que no presente a un jugador podrá disputar el partido sin formar pareja, defendiendo los puntos el jugador que se presente de esa pareja. Si algún equipo no presenta a los dos jugadores de una misma pareja, perderá ese partido por una diferencia de 3 hoyos. En la modalidad individual, el equipo que no presente a un jugador, perderá el partido que éste debería haber disputado por una diferencia de 3 hoyos.

9.- Tanto en la modalidad Fourball como en la modalidad individual, el jugador que gane el hoyo anterior deberá salir en primer lugar en el hoyo siguiente, tanto si es señora como caballero.

10.- Los jugadores de un equipo que sean titulares en el día de juego dentro del mismo partido, ya sea modalidad fourball o modalidad individual, podrán aconsejarse mutuamente. El capitán de cada uno de los equipos podrá aconsejar a cualquiera de los jugadores de su equipo.

11.- Si alguno de los partidos se suspendiese por condiciones climatológicas muy adversas, se podrá jugar el partido en otro día siempre y cuando los equipos se pongan totalmente de acuerdo en la fecha. Si no se logra dicho acuerdo, entonces decidirá el Comité de la III Liga Ryder RACE 2022-2023.



12.- Los jugadores en sus enfrentamientos directos podrán decidir si se coloca bola, independientemente de lo que diga la normativa del Club en ese momento. Siempre que esto suceda, se podrá colocar bola siguiendo las Reglas de la RFEG. En los pares 3 del RACE no se considera calle salvo los collarines del green. En caso de desacuerdo, se aplicará la regla vigente en el Club en ese momento.

13.- Los equipos tendrán un mínimo de 12 y un máximo de 18 jugadores para poder cumplir con todas las alineaciones que se disputen en la competición. Cualquier equipo puede comenzar la competición con el mínimo de 12 jugadores y posteriormente inscribir a otros jugadores hasta llegar al máximo de los 18 permitidos. Cuando un jugador dispute un partido con su equipo ya no podrá ser sustituido por otro y formará parte de ese equipo hasta el final de la competición.

14.- Todos los jugadores que vayan a disputar un partido de la II Liga Ryder RACE 2022-2023 deberán, como mínimo, disponer en los 12 meses anteriores a la fecha del mismo, de 3 tarjetas oficiales en la RFEG con los siguientes condicionantes:

- Deberán ser 3 tarjetas correspondientes a Torneos Oficiales no siendo válidas aquellas que sean “Resultados Fuera de Competición” (RFC)*
- Dichos Torneos Oficiales deberán ser en rondas de 18 hoyos, no siendo válidos aquellos que correspondan a vueltas de 9 hoyos o de Pitch&Putt*
- En esas 3 tarjetas no computarán aquellas en las que el jugador se haya retirado.*

Una vez cumplido el requisito de las 3 tarjetas oficiales presentadas en los 12 meses anteriores a la disputa del primer partido, el jugador ya estará habilitado para disputar el resto de la III Liga Ryder RACE.

El capitán de cada equipo puede inscribir en su equipo a quien considere oportuno, pero no puede alinearle hasta que cumpla estos requisitos.



15.- La III Liga Ryder RACE 2022-2023 la disputarán 12 equipos que se dividirán en dos (Conferencia Este y Conferencia Oeste). Antes de empezar la competición, en el caso de que haya más de 12 equipos apuntados para participar en esta competición, habrá un Torneo Clasificatorio modalidad stableford, en el que participarán 4 jugadores de cada equipo y se tendrán en cuenta las tres mejores tarjetas de cada uno de ellos. Los 11 equipos con mayor puntuación sumando esas tres tarjetas y el equipo campeón de la edición anterior, formarán parte de la III Liga Ryder RACE 2022-2023.

16.- El equipo campeón de la III Liga Ryder RACE 2022-2023 no disputará el Clasificatorio para la IV Liga Ryder RACE 2023-2024 y tendrá derecho a clasificarse directamente.

17.- Todos los jugadores jugarán sus partidos con el hándicap mundial federativo que tengan el día de la disputa del partido y se aplicará el slope correspondiente.

18.- El hándicap de juego en la III Liga Ryder RACE 2022-2023 estará limitado a 26 tanto en señoras como en caballeros. Los participantes con handicap de juego superior a 26 podrán jugar con el handicap máximo permitido (26).

19.- La alineación de los equipos se enviará, como muy tarde, el miércoles anterior a la disputa de la jornada, antes de las 11:00 horas a la cuenta de correo animacion_complejo@race.es.

20.- Desde la notificación oficial de las alineaciones enviada el miércoles anterior a la disputa de los partidos y para cubrir posibles bajas de última hora, todos los equipos tendrán la posibilidad de sustituir un jugador que figure en el equipo titular por otro jugador del mismo equipo en cada una de las dos modalidades de juego, comunicándolo por escrito a la cuenta de correo electrónico animacion_complejo@race.es antes de las 20:00 horas del viernes que precede a la disputa de los partidos. Adicionalmente, se permite la inclusión de un jugador suplente específico para cubrir una posible baja de última hora o



un cambio que decida el capitán del equipo ya sea por táctica o por otra causa. Este último cambio se notificará a la organización al menos 3 horas antes del comienzo de la primera jornada de juego si es en la modalidad fourball o de la segunda jornada de juego si es en la modalidad individual.

21.- La alineación de los jugadores será libre y podrá figurar en el orden que decida su capitán, independientemente de los hándicaps que tengan dichos jugadores. Es decir, no se requiere ningún tipo de orden de menor a mayor, ni de mayor a menor hándicap en ninguna de las dos modalidades de juego.

22.- Los equipos conocerán la alineación del equipo contrario el jueves o viernes anterior a la disputa de los partidos correspondientes a cada fin de semana, salvo los cambios efectuados a última hora que serán notificados en la salida de los partidos.

23.- Fase Liga regular: Jugadores no presentados.

No presentación de los dos jugadores en un partido modalidad fourball o de uno en modalidad individual:

En el 1er partido que suceda, se penalizará al equipo infractor con 1 punto en la clasificación general.

En el 2do partido que suceda, se penalizará al equipo infractor con 2 puntos en la clasificación general.

En el 3er partido que suceda, se penalizará al equipo con la imposibilidad de pasar a la siguiente fase y los resultados obtenidos por este equipo en la Liga Ryder no serán tenidos en cuenta.

En caso que llegue a suceder por cuarta vez, se penalizará al equipo con la imposibilidad de jugar la siguiente edición de la Liga Ryder. Si el equipo sancionado quisiera montar un nuevo equipo con un nombre diferente, solo podrían coincidir el 50% de los jugadores del equipo sancionado.



24.- Fase Final: Jugadores no presentados.

En esta Fase no se tendrán en cuenta las infracciones anteriores y las penalizaciones serían las siguientes:

En el caso de que haya una primera ausencia en cualquier partido, se penalizará al equipo infractor con ½ punto en el enfrentamiento contra el equipo contrario.

En el caso de que haya una segunda ausencia en cualquier partido, se penalizará al equipo infractor con 1 punto en el enfrentamiento contra el equipo contrario.

En el 3er partido que suceda, se penalizará al equipo con la imposibilidad de pasar a la siguiente fase. Adicionalmente, se penalizará al equipo con la imposibilidad de jugar la siguiente edición de la Liga Ryder. Si el equipo sancionado quisiera montar un nuevo equipo con un nombre diferente, solo podrían coincidir el 50% de los jugadores del equipo sancionado.

25.- Si un equipo no se presenta a jugar una jornada completa, quedará descalificado, no podrá jugar esta Liga Ryder y tampoco podrá disputar la IV Liga Ryder RACE 2023-2024. Los resultados obtenidos por este equipo en la Liga Ryder no serán tenidos en cuenta. Si el equipo sancionado quisiera montar un nuevo equipo con un nombre diferente, solo podrían coincidir el 50% de los jugadores del equipo sancionado.

26.- Cada equipo vestirá de un color único e igual al resto de su equipo que deberá diferenciarle del otro equipo. El equipo que no cumpla esta normativa tendrá penalización de 1 hoyo en cada uno de los partidos en los que no vaya debidamente uniformado e identificado con su color, ya sea en modalidad Fourball o individual, siempre que el capitán del equipo contrario lo denuncie antes del comienzo de dichos partidos.



27.- Los capitanes de los equipos participantes serán los responsables de que sus jugadores cumplan el tiempo de juego establecido para esta Competición (cuatro horas y media).

28.- La jornada en la que el capitán de un equipo esté disputando un partido o no pueda ejercer de capitán por cualquier otra causa, éste podrá designar un vicecapitán que hará su labor en el campo en cuanto a consejos, seguir los partidos, etc. Este vicecapitán deberá ser nombrado antes de la disputa de los partidos de dicha jornada.

29.- Al terminar cada una de las jornadas, los jugadores deberán enviar los resultados a la cuenta de correo electrónico animacion_complejo@race.es o a través de WhatsApp al número de teléfono 610.277.476 y entregar todas las tarjetas debidamente cumplimentadas y firmadas por los jugadores de ambos equipos en el control de golf del RACE.

30.- El martes siguiente a la disputa de los partidos se enviarán los resultados a los capitanes de los equipos que disputan la III Liga Ryder RACE 2022-2023.

31.- Semifinales: El primer y segundo clasificado de las Conferencias Este y Oeste se enfrentarán en semifinales jugando el primero de la Conferencia Este contra el segundo de la Conferencia Oeste y el primero de la Conferencia Oeste contra el segundo de la Conferencia Este.

32.- Final y 3º y 4º puesto: Para dilucidar los puestos definitivos de la III Liga Ryder RACE 2022-2023, en un último fin de semana, disputarán las finales por el campeonato y subcampeonato los vencedores en los partidos de semifinales y por el tercero y cuarto puesto los perdedores de los partidos de semifinales.



Premios:

- *Habr  un Trofeo para los dos equipos mejor clasificados y un trofeo individual para cada uno de los jugadores del equipo campe n.*