



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

CIRCULAR 26/2025

TOUR FUN & GOLF 2025

Las presentes condiciones de la competición regularán el funcionamiento de los torneos de jugadores principiantes juveniles organizados por la Real Federación de Golf de Madrid.

PARTICIPANTES.

Podrán tomar parte, con las limitaciones que posteriormente se expresan, en estas pruebas todos los jugadores/as federados de Madrid que cumplan 14 años o menos en el año de celebración de la prueba, que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa en vigor y que posean hándicap comprendido 36,1 y 54.

FÓRMULA DE JUEGO.

Las pruebas se jugarán a 9 hoyos bajo la modalidad Stableford en recorridos de pares 3 o Pitch & Putt.

FECHAS Y CAMPOS.

Las que se publiquen en el calendario oficial de la Real Federación de Golf de Madrid, quedando abierta la posibilidad de ser cambiadas cuando las circunstancias lo requieran. En este supuesto, se comunicará por los cauces habituales.

REGLAS DE JUEGO.

El torneo se jugará de conformidad con las Reglas de juego aprobadas por la RFEG, las Reglas Locales permanentes de la RFGM, y las Reglas Locales que dicte el Comité de la prueba.

DERECHOS DE INSCRIPCIÓN

Los derechos de inscripción ascenderán a 11€ (Incluidos gastos de gestión) y se abonarán al realizar la inscripción. Una vez publicados los horarios de salida no se hará devolución alguna.



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

INSCRIPCIONES.

Las inscripciones se realizarán a través de la web www.fedgolfmadrid.com. El plazo se abrirá dos lunes antes de la celebración de cada prueba a las 10:00 horas y se cerrará el lunes antes de cada prueba a las 10:00 horas.

La Federación de Golf de Madrid se reserva el derecho de modificar las fechas de inscripción (apertura y cierre) si las circunstancias lo aconsejaran. En ese caso, se publicará con la suficiente antelación en la página web de la RFGM y se les comunicará a los delegados de cada club.

Si el número de inscritos superase el número de plazas disponibles el corte será por estricto orden de inscripción.

HÁNDICAP.

El jugador participará con el hándicap exacto que tenga asignado en la base de datos de la R.F.E.G.

ORDEN DE JUEGO.

El orden de juego para cada prueba lo establecerá el Comité de la prueba.

BARRAS DE SALIDA.

Las que establezca el Comité de la Prueba.

Si existe una alfombrilla, el Área de Salida está definida por la alfombrilla misma. Si la alfombrilla tiene más de dos palos de profundidad, el Área de Salida está definida por dos marcas colocadas por el Comité en esa alfombrilla, y su profundidad estará limitada a dos palos, medidos a partir de dichas marcas.

Si no existe alfombrilla, el Área de Salida está definida por un rectángulo con una longitud de dos palos de profundidad, y cuyos frente y costados están definidos por dos marcas colocadas por el Comité.

COMITÉ DE LAS PRUEBAS.



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

Para todo lo que afecte a las pruebas de la Real Federación de Madrid para el año 2025, el Comité de la Prueba estará integrado por dos miembros delegados del Comité Juvenil y un representante del Club organizador (preferentemente, el Delegado de Infantiles del Club).

RESERVA DE PLAZAS.

El corte será por orden de inscripción.

El Club anfitrión tiene el derecho, si lo desea, a disponer de 4 plazas para sus jugadores, siempre y cuando cumplan los requisitos para participar en estas pruebas.

PREMIOS.

Se entregarán premios al 1º y 2º clasificado hándicap tanto masculino como femenino, así como para el 1º clasificado scratch tanto masculino como femenino.

Prevalecerá la clasificación scratch y los premios no serán acumulables.

En el caso que haya varios turnos de salida, se realizará entrega en cada uno de ellos.

Para realizar la entrega de premios, debe haber al menos 6 jugadores tanto en categoría masculina como femenina. Si no se completara alguna de las categorías, se realizará una categoría única.

DESEMPATES.

El empate para el premio scratch se resolverá a favor del jugador que tenga en la prueba el hándicap de juego más alto. Si el hándicap fuese igual, se recurrirá a la fórmula de los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos.

El empate para el premio hándicap se resolverá por hándicap de juego más bajo. Si el hándicap fuese igual, se recurrirá a la fórmula de los 3, 6, 7 y 8 últimos hoyos.

CADDIES.

ESTÁ PROHIBIDO EL USO DE CADDIES

La Regla 10.3a es modificada de esta manera: un jugador no debe tener un caddie durante una vuelta.



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

Penalización por infracción de la Regla Local:

El jugador recibe la penalización general por cada hoyo en el que es ayudado por un caddie.

Si la infracción se produce o continua entre dos hoyos, el jugador recibe la penalización general en el siguiente hoyo.

ACOMPAÑANTES.

Se pedirá la colaboración de los padres para actuar de marcadores. Los padres no podrán hacer de marcadores en el partido en el que juega su hijo. Aquellos padres interesados en actuar de marcadores podrán indicarlo al realizar la inscripción. Entre los padres colaboradores se organizarán juegos con premios.

NORMAS DE ETIQUETA.

El jugador deberá cumplir escrupulosamente las normas de etiqueta, educación y comportamiento, que serán exigidas con rigurosidad por los árbitros y el Comité de la Prueba.

DISPOSITIVOS DE MEDICIÓN DE DISTANCIAS.

No está permitido el uso de dispositivos de medición de distancias.

TARJETAS.

Toda corrección en la anotación del resultado de los hoyos deberá estar contrastada entre el marcador, jugador y quien recoja las tarjetas o algún miembro del Comité.

La Federación de Golf de Madrid se reserva el derecho de modificar la Normativa de cada prueba con el fin de mejorar su funcionamiento.

Esta Normativa invalida cualquier otra que con fecha anterior haya publicado la Federación de Golf de Madrid en la Web o por Circular.

El Comité Deportivo de la Federación de Golf de Madrid.

En Madrid, a 4 de febrero de 2025

D. Alfonso Fernández de Córdoba Esteban

Secretario General - Gerente



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

Guía para los Acompañantes

Antes que nada, gracias por ayudarnos a llevar a cabo este Campeonato. Tu ayuda será muy importante para el buen desarrollo del mismo.

Para facilitar tu labor, es importante que leas y cumplas con las directrices que a continuación te facilitamos:

1.- Tu función es muy importante: ayudar a todos los niños del grupo que acompañas para que jueguen de una forma ordenada, segura y justa. **No eres un árbitro, ni un marcador, ni un caddie.**

2.- No des consejo a los niños sobre cómo jugar. Déjalos que tomen sus decisiones y aprendan por sí mismos.

3.- Ayuda a los niños a comportarse educadamente y a circular ordenadamente por el campo, **pero insistimos, sin intervenir en su juego.**

4.- Si surgen dudas sobre las Reglas, no intentes resolverlas. Llama al árbitro, que acudirá encantado/a para ayudar a los niños en la aplicación de las Reglas. Recuerda que no eres un árbitro y, con tu mejor intención, podrías crear algún problema a los niños.

5.- Ayuda a los niños para que jueguen con seguridad, no haciendo swings de práctica cerca de otros o evitando ponerse en posiciones donde puedan ser golpeados por una bola.

6.- Enseña a los niños a respetar el campo, arreglando piques, reponiendo chuletas, rastrillando los bunkers, caminando adecuadamente por los greens, tratando con cuidado la bandera y el agujero, etc.

7.- Ayúdales a que manejen adecuadamente sus bolsas/carritos posicionándolos siempre cerca de ellos y, en los greens, en el lado de salida del green en juego.

8.- Ayuda a los niños a llevar la cuenta de sus golpes, pero **DEJA QUE ELLOS ANOTEN LOS RESULTADOS EN SUS TARJETAS**, siempre en el tee del siguiente hoyo para permitir que el siguiente grupo pueda jugar al green recién terminado.

9.- Ritmo de Juego. Es importante mantener un ritmo de juego constante en el campo. Si tu grupo pierde la posición (está perdiendo distancia con respecto al grupo que le precede), házselo ver a los chicos y ayúdales a cerrar el hueco lo antes posible.



REAL FEDERACIÓN DE GOLF DE MADRID

10.- No intervengas en el proceso de entrega de tarjetas. Una persona del Comité les ayudará a anotar, sumar, firmar, asegurándose que las tarjetas están correctamente completadas. En caso de dudas, el Comité te podrá pedir tu opinión.

Recuerda: lo más importante es que los niños **SE DIVERTAN**, aprendiendo a respetar las Reglas, el Campo y al resto de jugadores. Los buenos hábitos aprendidos desde pequeños les acompañarán durante toda su vida.

Por favor, ten presente que los árbitros son la máxima autoridad en el campo. Si no respetas este decálogo, podrán invitarte a que abandones el campo.

¡Muchas gracias por vuestro tiempo, dedicación y esfuerzo!