



FGPC

REGLAMENTO 28° CAMPEONATO PROVINCIAL DE INTERCLUBES 2026

CAMPEONATO

Realizado por la FGPC a clubes afiliados a la institución.

FECHA

19 y 20 de septiembre de 2026. Viernes 18 día de práctica oficial.

SEDE

Villa María Golf Club (Villa María)

VALOR DE INSCRIPCIONES

El valor de inscripción se detalla de la siguiente manera:

Caballeros: \$350.000

Damas: \$200.000

El pago se realiza únicamente mediante transferencia bancaria a la Federación de Golf de la Provincia de Córdoba:

BANCO PROVINCIA DE CÓRDOBA

TITULAR: FEDERACIÓN DE GOLF DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

NUMERO DE CUENTA: 0200392201000001597265

El comprobante de pago de inscripción deberá ser enviada junto con planilla a la casilla de correo campeonatos@fedegolfcba.com.ar

CIERRE DE INSCRIPCIONES

El día lunes 31 de agosto a las 15 hs.

CATEGORÍAS – DIVISIONES – NÚMERO DE EQUIPOS

El Campeonato se jugará en dos categorías: Damas y Caballeros.



FGPC

Los equipos de Damas jugarán en dos divisiones: primera y segunda.

Los equipos de Caballeros tendrán cinco divisiones: Primera, Segunda, Tercera, Cuarta y Quinta, cada una integrada por seis (6) equipos, según los resultados del Campeonato Interclubes Provincial de 2025.

Nota: *En el caso de que alguna división quedará conformada únicamente por un (1) sólo equipo, el mismo ascenderá automáticamente a la categoría inmediata superior, en la edición siguiente.*

CLASIFICACIÓN

De inscribirse más de tres (3) equipos en la Segunda división de Damas y/o más de tres (3) equipos en Quinta división de Caballeros, se jugará el día viernes 18 de septiembre, una clasificación a 18 hoyos juego por golpes.

Esta clasificación se realizará jugando bajo modalidad individual por golpes computándose los tres (3) mejores scores gross de cada equipo, en Caballeros, mientras que, en Damas, se determinarán con los 2 (dos) mejores scores gross de cada equipo de damas. Respecto a la cantidad de integrantes de los equipos, será de cuatro (4) para los caballeros y tres (3) para los equipos de damas.

PARTICIPANTES E INTEGRACIÓN DE LOS EQUIPOS

Únicamente podrán participar equipos conformados por *jugadores socios de un Club Federado y que tengan dicho Club como opción (es decir, estar matriculados en él)*, en la categoría y división para la que hayan clasificado. Los jugadores, deberán ser socios del Club al que representan con una antigüedad mínima de un (1) año ininterrumpido. Cada Entidad Afiliada, podrá presentar un solo equipo de caballeros y un solo equipo de damas. Los equipos de Caballeros en Primera División estarán integrados por hasta 6 (seis) jugadores. En cada día de juego participarán 5 (cinco) jugadores a elección del Capitán (o su representante).

Los equipos de Caballeros en Segunda, Tercera, Cuarta y Quinta División, estarán integrados por hasta 5 (cinco) jugadores. En cada día de juego participarán 4 (cuatro) jugadores a elección del Capitán (o su representante).

Los equipos de Damas estarán integrados por hasta 4 (cuatro) jugadoras, de las cuales participarán a elección del Capitán (o su representante) 3 (tres) jugadoras en cada día de juego.



FGPC

Cada Club, podrá realizar incorporaciones o modificaciones a la integración de su equipo hasta 24 horas antes de comenzar a jugar la primera vuelta, siempre y cuando se cumplan las cláusulas precedentes.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR LAS CONDICIONES PRECEDENTES:

Descalificación del jugador: Sin embargo, considerando la naturaleza de la infracción, el Comité del Torneo podrá decidir la descalificación del equipo (por ej. Cuando el Capitán del equipo o su representante sea profesional de golf, etc.)

MODALIDAD DE DISPUTA – CATEGORÍAS PRIMERA, SEGUNDA, TERCERA, CUARTA y QUINTA

Se disputará en dos días de juego, de la siguiente forma:

Primera jornada: etapa 18 hoyos Juego por Golpes:

Caballeros Primera División: Se considerará la suma de los 4 (cuatro) mejores scores gross de cada equipo.

Caballeros Segunda, Tercera, Cuarta y Quinta División: Se considerará la suma de los 3 (tres) mejores scores gross de cada equipo.

Damas Primera y Segunda División: Se considerará la suma de los 2 (dos) mejores scores gross de cada equipo.

Segunda jornada: etapa Match Play “Tres Pelotas”: Luego de la Etapa Juego por Golpes, los equipos ubicados en los puestos 1°, 2° y 3° de cada división competirán por la Zona Campeonato, mientras que los ubicados 4°, 5° y 6° lo harán por la Zona Permanencia.

Ordenamiento de los Jugadores Titulares:

Etapa Juego por Golpes: Con la finalidad de confeccionar el horario de salida, el Capitán (o su representante) deberá confirmar el equipo titular con una anticipación de una (1) hora antes del primer horario de salida del día.



FGPC

Los jugadores de cada equipo deberán salir por orden decreciente de hándicap vigente al primer día del Torneo. En caso de igualdad de hándicap, quedará a criterio de la Comisión de Torneo.

Etapas Match Play:

Caballeros Primera y Segunda División:

Del sorteo de Matches del Campeonato: Previo a la iniciación de la segunda jornada de juego, en presencia del Capitán de cada equipo participante y ante el Comité, se sorteará, para la Categoría Caballeros Primera y Segunda División, el número correspondiente a cada equipo a los efectos de establecer su colocación en la tabla de juego.

Matches de tres pelotas, cuatro/cinco jugadores

Primero 3 – 2 – 1

Segundo 1 – 2 – 3

Tercero 2 – 3 – 1

Cuarto 1 – 3 – 2

Quinto 2 – 1 – 3

El Sorteo de matches entre clubes será UNA HORA antes de la iniciación de los matches entre clubes. El mismo se efectuará entre los capitanes de los equipos, más un (1) representante extra por club si lo quisiere, ante miembros del Comité del Campeonato. El ordenamiento de los jugadores que participarán en cada uno de esos matches, de acuerdo a lo siguiente:

Los Capitanes, designarán uno a uno a sus jugadores, de acuerdo al orden que se estableció en “Matches de tres pelotas, cinco/cuatro jugadores”, previo al sorteo del número (1, 2 y 3) que le corresponde a cada club.

Nota: La tolerancia máxima permitida cuando se trate de un sorteo de acuerdo a Matches de tres pelotas, cinco/cuatro jugadores “es de solo diez minutos”.

Si el Capitán de un equipo (o su representante) no se hiciera presente en el ordenamiento que establece “Matches de tres pelotas, cuatro/cinco jugadores, el Comité

del Torneo procederá a colocar a los jugadores de su equipo en el mismo orden que salieron en la etapa juego por golpes, del primer día de juego.

Nota: *El ordenamiento para sacar las pelotas previo al sorteo, se determinará por las posiciones obtenidas el día sábado.*

Caballeros Tercera, Cuarta y Quinta División

Con la finalidad de determinar las confrontaciones individuales, los jugadores de cada equipo deberán salir por orden decreciente de hándicap vigente al 17 de septiembre de 2026. En caso de igualdad de hándicap se tomará en cuenta el score realizado en la Etapa Juego por Golpes. En el caso de que uno de los jugadores no haya participado en esta etapa, se lo considerará como el hándicap más alto.

A tales efectos, el Capitán (o su representante) deberá presentarse en la Oficina del Torneo, una (1) hora antes del primer horario asignado a su club, para designar a los cuatro (4) jugadores en Caballeros Tercera, Cuarta y Quinta División y las tres (3) jugadoras en Damas. Si no lo hiciera, se considera que la Entidad presentará los mismos jugadores que disputaron la etapa por golpes.

Jugador Ausente en Match Play: Ese match individual se registrará ganado o perdido por 10/8, según corresponda.

Si un Club no presentara alguno de los cuatro jugadores en caballeros / tres jugadoras en Damas, los presentes serán ordenados de tal manera, que el jugador ausente será considerado como el de más alto hándicap.

Match Definido: Los jugadores que hubieran ganado o perdido sus dos matches, deberán dejar de jugar inmediatamente, quedando PROHIBIDO seguir realizando el juego.

ASCENSOS Y DESCENSOS

El Club ganador y el que resulte en el segundo puesto de la División Segunda, Tercera, Cuarta y Quinta, ascenderán a la División inmediata superior.

Descenderán a la División inmediata inferior, los equipos ubicados en la 5° y 6° posición en cada División.

HORARIO DE SALIDA

Serán informados oportunamente por el staff de Campeonatos, a los capitanes de los equipos.

CONDICIONES ACERCA DEL CONSEJO – ROL DEL CAPITÁN.

Al Capitán de cada equipo (o a su representante) le estará permitido dar “consejo” a los integrantes de su equipo, excepto en la línea del putt.

El Capitán (o su representante) no podrá actuar como caddie de los jugadores de su equipo y a los efectos de la aplicación de las Reglas de Golf, se lo considerará “causa ajena”.

En caso de que el Capitán compitiera simultáneamente como jugador, no podrá dar “consejo” mientras se encuentre jugando la vuelta estipulada.

No está permitido el “consejo” entre los jugadores de un mismo equipo.

Los allegados a los jugadores y equipos, deberán abstenerse de dar consejo, pues el Comité podrá penalizar al jugador o equipo.

PENALIDAD POR QUEBRANTAR CONDICIONES SOBRE CONSEJO:

- Juego por Golpes: 2(dos) golpes en cada hoyo donde hubiera ocurrido la infracción.*
- Match Play: Pérdida del hoyo donde hubiera ocurrido la infracción. -*

DE LA PUNTUACIÓN EN MATCH PLAY

Puntos Grandes: Surgen de los resultados de los matches entre Clubes y se vuelcan en la Tabla de Posiciones.

Puntos Chicos: Surgen de los resultados de los matches individuales para definir un Match entre Clubes.

Un partido entre Clubes está conformado por 5 (cinco) matches / 4 (cuatro) matches individuales con 10 (diez) puntos / 8 (ocho) chicos en juego.

Tanto para los Puntos Grandes como para los Puntos Chicos corresponden 2 (dos) puntos para el ganador, 1 (un) punto para ambos en caso de empate y 0 (cero) puntos para el perdedor.

DESEMPATES EN CABALLEROS Y DAMAS

Etapas Juego por Golpes: Según el siguiente orden de prioridades:

1º) Mejor Tarjeta Descartada; 2º) Mejor Score Registrado; 3º) Suma de los hoyos 10 a 18 del mejor score registrado y 4º) Sorteo.

Etapas Match Play: Las posiciones se ordenarán por los Puntos Grandes. En caso de igualdad, se determinarán de la siguiente manera:

Puntos Grandes: Dos puntos cuando un equipo supera a otro en el total de partidos.

Puntos Chicos: Se considera puntos de partidos. Cada partido vale dos puntos, empate uno, pérdida cero.

Empate entre 2 equipos: 1º) Mayor cantidad total de Puntos Chicos; 2º) Mayor cantidad de Hoyos Ganados en el match entre ellos; 3º) Según la ubicación en la Etapa Juego por Golpes.

Empate entre 3 equipos: 1º) Mayor cantidad total de Puntos Chicos; 2º) Mayor cantidad total de Hoyos Ganados y 3º) Según la ubicación en la Etapa Juego por Golpes.

Etapas Clasificatoria: Si una vez finalizada la Clasificación dos o más Clubes empataran, para dirimir el empate se procederá así: se eliminará en primer lugar, el peor score individual de cada equipo empatado; de subsistir el empate, se eliminará el segundo peor score individual. En todos estos casos, resultará ganador el equipo que obtenga el mejor score después de efectuadas las eliminaciones de tales scores individuales.

NOTAS IMPORTANTES

CUANDO UN EQUIPO NO SE PRESENTA: El equipo que no se presentase a jugar en su respectiva categoría, automáticamente descenderá de categoría. En el caso de que por segunda vez no se presente, perderá su estatus y deberá comenzar desde la última categoría en Caballeros y segunda en Damas.

JUEGO REDUCIDO O CANCELADO: El Comité del Torneo se reserva el derecho de modificar las presentes Condiciones de la Competencia ante diversas eventualidades.

RITMO DE JUEGO: Es obligatorio conocer el ritmo de juego dispuesto para cada campo de competencia. La misma estará presentada en la cartelera de cada club. Primera advertencia, llamada de atención del árbitro o miembro del Comité; Segunda advertencia,



FGPC

dos golpes de penalización. Dos tiempos excedidos: dos golpes de penalización adicionales; Tres tiempos excedidos: descalificación.

FORMATO DE EMERGENCIA: Si fuera necesario, el Comité estará facultado para:

Reducir la vuelta estipulada o considerar los parciales de 9 hoyos al momento de la suspensión, tanto para la Etapa por Golpes, como para la Etapa Match Play;

Reducir la cantidad de jugadores participantes por equipo o establecer la modalidad foursome (un bando por Club); Determinar los ascensos y descensos según la Etapa por Golpes, siempre y cuando se hubieran podido llegar a computar, como mínimo, las vueltas de 18 hoyos; Adoptar otras determinaciones con criterios equitativos.

PREMIOS: Trofeos a los jugadores que realmente hubieran participado en el equipo ganador de cada División. También se entregará una plaqueta de reconocimiento a los Clubes ganadores. Además, se premiarán a los mejores scores gross de Damas y Caballeros (en aficionados el mejor score en cada uno de los campos jugados)

ANEXOS A ESTAS CONDICIONES: Serán oportunamente notificados a los Capitanes y publicados en la cartelera del Torneo.

CONDICIONES DE LA COMPETENCIA: La Entidad que se inscriba, declara conocer y aceptar las Condiciones del presente Torneo.

Las presentes condiciones reemplazan en su totalidad el Reglamento y Condiciones de los Torneos anteriores.

REGLAS LOCALES: Las que oportunamente distribuirá el Comité del Torneo entre los jugadores y Capitanes, y anulas las publicadas en las de tarjeta de score.

COMITÉ DEL TORNEO: Su nómina de integrantes se publicará oportunamente en la cartelera oficial.

Los gastos de inscripción, traslado, alojamiento, alimentación y juego de los jugadores podrán ser solventados por la Entidad Afiliada que los representa, de conformidad con lo establecido en la Excepción 3 del Artículo 8.1 del Estatuto del Jugador Aficionado.