



## **REGLAMENTO DE HÁNDICAP DE FOOTGOLF**

### **Asociación Gallega Footgolf**

#### **1.0 – NORMATIVA BASICA APLICABLE**

En pruebas válidas para modificación de hándicap, se aplicarán siempre y en su totalidad las Reglas del Footgolf .

#### **2.0 – HÁNDICAP**

##### **2.1 – HÁNDICAP EXACTO (HE)**

Es el hándicap que resulta de aplicar el procedimiento descrito en este Reglamento y se expresa mediante un número entero, sin signo, seguido de una cifra decimal. No obstante, cuando se trate de jugadores que, por su nivel de juego, tengan de ceder golpes al campo, su hándicap se representará siempre anteponiendo el signo (-).

##### **2.2 – HÁNDICAP DE JUEGO (HJ)**

Es el Hándicap Exacto (HE) redondeado por exceso o por defecto al número entero más próximo (0,5 o más, equivale al entero superior; 0,4 o menos equivale al entero inferior). Cuando se trate de un jugador con hándicap (-), se redondeará de la siguiente manera:

de (-)0,1 a (-)0,5 = 0
de (-)0,6 a (-)1,5 = (-)1
de (-)1,6 a (-)2,5 = (-)2

##### **2.3 – HÁNDICAP DE JUEGO REAL (HJR)**

Es el hándicap con el que participa cada jugador o equipo en una competición y corresponde al que resulta de aplicar al Hándicap de Juego (HJ) de cada jugador las fórmulas y factores establecidos por la AGFG para cada modalidad de juego.

- i. HJR en pruebas individuales:**  
Será siempre igual al Hándicap de Juego (HJ) del jugador.
- ii. HJR en pruebas por parejas modalidad Cuatro Bolas – Mejor Bola:**  
En esta modalidad, cada jugador jugará con el Hándicap de Juego Real que resulta de aplicar el factor  $\frac{3}{4}$  a su Hándicap de Juego (HJ) y redondear posteriormente el resultado obtenido, adjudicando los puntos en cada hoyo según el “Baremo Local de Hándicaps” de los hoyos del recorrido.



- iii. **HJR en pruebas por parejas modalidad Foursome:**  
En esta modalidad, el Hándicap de Juego Real de la pareja será el que resulta de sumar los Hándicaps de Juego (HJ) de cada jugador y aplicarles después el factor  $\frac{1}{2}$ , redondeando posteriormente el resultado obtenido. El factor  $\frac{1}{2}$  se aplicará también a los jugadores con Hándicap de Juego (HJ) (+).
- iv. **HJR en pruebas por parejas modalidad Greensome:**  
En esta modalidad, el Hándicap de Juego Real de la pareja será el que resulta de sumar, el Hándicap de Juego (HJ) menor de la pareja multiplicado por el factor  $\frac{5}{10}$ , más el Hándicap de Juego (HJ) mayor de la pareja multiplicado por el factor  $\frac{3}{10}$ , y redondear posteriormente el resultado obtenido. A los jugadores con hándicap (-), se les aplicará siempre el factor  $\frac{5}{10}$ , de forma que, si una pareja está formada por dos jugadores con hándicap (-), se les aplicará el factor  $\frac{5}{10}$  a ambos.
- v. **HJR en pruebas por parejas modalidad Greensome-Chapman:**  
En esta modalidad, el Hándicap de Juego Real de la pareja será el que resulta de sumar, el Hándicap de Juego (HJ) menor de la pareja multiplicado por el factor  $\frac{5}{12}$ , más el Hándicap de Juego (HJ) mayor de la pareja multiplicado por el factor  $\frac{3}{12}$ , y redondear posteriormente el resultado obtenido. A los jugadores con hándicap (-), se les aplicará el factor  $\frac{6}{12}$  a ambos.
- vi. **HJR en pruebas por parejas modalidad Copa Canadá:**  
En esta modalidad, cada uno de los jugadores que forman la pareja jugará con la totalidad de su Hándicap de Juego (HJ), como si se tratase de una competición individual.

### 3.0 – CATEGORIAS DE HÁNDICAPS

Todos los jugadores se encuadran en cuatro categorías:

<u>Categoría</u>	<u>Hándicaps de Juego</u>
Absoluta	Hasta HCJ 0
1ª	1 a 5 inclusive
2ª	6 a 13 inclusive
3ª	14 a 21 inclusive



## 4.0 – ADJUDICACION DE HÁNDICAP

### 4.1 – HÁNDICAP MAXIMO

El hándicap máximo que se podrá otorgar será **21,0** para todos los jugadores y jugadoras. Siempre se otorgará el hándicap mínimo resultante cuando confluyan dos o más de las opciones de obtención del primer hándicap.

### 4.2 – NUEVOS JUGADORES

Se asignará el hándicap a los nuevos jugadores según la siguiente tabla:

	Hándicap inicial
Jugadores sin experiencia de fútbol	21
Jugadores con nivel bajo de fútbol	18
Jugadores con nivel medio de fútbol	15
Jugadores con buen nivel de fútbol	10
Jugadores con muy buen nivel de futbol y que practicara golf	5

En todo caso los directores de cada torneo podrán asignar hándicap a los jugadores “por apreciación”.

## 5.0 – MODIFICACION DE HÁNDICAP

El **Hándicap Exacto (HE)** de un jugador se modificará en función de los resultados válidos obtenidos en todas las competencias en las que participe, según el siguiente procedimiento y en función del tipo de recorrido.

- i. **Zona neutra:** si un jugador obtiene un diferencial neto igual a **0, + 1, + 2, + 3, + 4 ó + 5**, su Hándicap Exacto (HE) no se modificará.
- ii. **Subidas:** cuando un jugador obtenga en una vuelta válida de 18 hoyos en competición un diferencial neto **superior a + 5**, su Hándicap Exacto (HE) se incrementará en **0,4 puntos**, indistintamente de su categoría de juego.
- iii. **Bajadas:** cuando un jugador consiga en una vuelta válida de 18 hoyos en competición, un resultado más bajo que el que le correspondería por su Hándicap de Juego (HJ) y por consiguiente un diferencial negativo, su hándicap se reducirá en una cantidad diferente para cada una de las categorías y modalidades de juego de la siguiente forma:
  - a) **Competiciones individuales:** la bajada del Hándicap Exacto (HE) será la que resulte de multiplicar su diferencial neto por **0,4** por golpe



- b) Competiciones por parejas:** en las competiciones de modalidades de parejas no se modificará el hándicap.

#### **6.0 – RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR**

Cada jugador deberá asumir la responsabilidad de conocer e informar sobre su Hándicap Exacto (HE) y las variaciones que haya podido tener entre uno y otro torneo. En este caso, el jugador lo deberá informar al campo donde se celebre el torneo y lo jugará con su nuevo Hándicap Exacto (HE).

#### **7.0 – POSESION DE HÁNDICAP**

En torneos de la AGFG, únicamente tiene opción a premio los jugadores que tienen la cuota de la AGFG al corriente de pago.