



II MATCH PLAY POR EQUIPOS MASCULINO 2025

AESGOLF Vs RFGM

Condiciones de la competición

Estas condiciones de competición regularán el funcionamiento del Enfrentamiento Match Play por equipos masculino de Madrid entre los equipos de AESGOLF y el Comité Amateur Masculino de Promoción de la RFGM, organizado por ambas entidades.

FECHA.

21 y 22 de Octubre de 2025.

LUGAR.

Club de Golf La Dehesa. Avenida Universidad, 10, 28691 Villanueva de la Cañada, Madrid.

EQUIPOS PARTICIPANTES.

Los participantes de este enfrentamiento serán AESGOLF y el Comité Amateur Masculino de Promoción de la RFGM.

Podrán formar parte de los equipos todos los jugadores que cumplan al menos 50 años en el año de celebración del enfrentamiento, que estén en posesión de la correspondiente licencia federativa en vigor por la RFEG, que posean hándicap inferior o igual a 20,4 y que estén federados por la Real Federación de Golf de Madrid.

JUGADORES PARTICIPANTES.

Podrán participar representando a los equipos aquellos jugadores que cumplan los siguientes requisitos:

- Haber disputado al menos alguna prueba valedera para los diferentes rankings de cada entidad.

Se admitirán sustituciones, por causas debidamente justificadas, hasta el momento de inicio de la competición y siempre que cumplan con los requisitos mencionados anteriormente.

REGLAS DE JUEGO.

El enfrentamiento se jugará de conformidad con las Reglas de juego aprobadas por la RFEG para Juego por Hoyos (Match Play), las Reglas Locales permanentes de la RFGM, y las Reglas Locales que dicte el Comité de la prueba.





FORMA DE JUEGO.

Se jugará en 2 jornadas consecutivas 18 hoyos cada día bajo la modalidad de Match Play.

La primera jornada se jugará en modalidad de Match Play por parejas Mejor Bola (Fourball).

La segunda jornada se jugará en modalidad de Match Play Individual.

El equipo ganador será el que más puntos sume entre las dos jornadas.

En caso de incomparecencia de un jugador el día del enfrentamiento podrá ser sustituido por el reserva de su categoría (senior o supersenior), si hubiera más bajas y no se pudieran sustituir, se dará por perdido el partido al equipo que no presente el jugador.

CATEGORÍAS.

Las categorías para este enfrentamiento serán las siguientes:

CATEGORÍAS	HÁNDICAP
Senior	Inferior o igual a 20,4
Supersenior	Inferior o igual a 20,4

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS.

El número de jugadores por equipo será el siguiente:

- 12 jugadores Seniors.
- 12 jugadores Superseniors.
- Ambos equipos podrán tener 2 jugadores reservas por categoría.

BARRAS DE SALIDA.

Las barras de salida serán amarillas para jugadores Seniors y rojas para jugadores Superseniors.

INSCRIPCIONES.

Los derechos de inscripción, que deberán abonarse en el Club de Golf La Dehesa antes de la competición, ascenderán a 40€ por día y jugador.

ORDEN Y HORARIO DE SALIDAS.

El Comité de la Prueba decidirá el orden de salida.

Las salidas serán progresivas desde el tee del 1 a partir de las 9:30.

HÁNDICAP.

Los jugadores participarán con el hándicap exacto que tengan asignado en la base de datos de la RFEG con la limitación de 20,4.





a) Para los partidos de la primera jornada, Match Play por parejas Mejor Bola (Fourball).

El jugador de hándicap de juego más bajo jugará scratch y el resto recibirá el 75% de la diferencia que tenga su hándicap de juego (Individual 100%), con un máximo de un punto por hoyo. Los puntos de ventaja se adjudican en los hoyos que le correspondan según el "Índice de Dificultad de hándicaps", es decir, que si un jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de hándicap 1.

Cálculo de Puntos: En el cálculo de puntos se redondean los hándicaps de juego (0,1 a 0,4 hacia abajo y 0,5 a 0,9 hacia arriba).

$$\text{Puntos} = (\text{Hju Jugador} - \text{Hju Jugador hcp más bajo}) * 0,75$$

b) Para los partidos de la segunda jornada, Match Play Individual.

El jugador de hándicap de juego más bajo jugará scratch y el contrario recibirá el 75% de la diferencia que tenga su hándicap de juego (individual 100%), con un máximo de un punto por hoyo. Los puntos de ventaja se adjudican en los hoyos que le correspondan según el "Índice de Dificultad de hándicaps", es decir, que si un jugador recibe un punto se le dará en el hoyo de hándicap 1.

Cálculo de Puntos: En el cálculo de puntos se redondean los hándicaps de juego (0,1 a 0,4 hacia abajo y 0,5 a 0,9 hacia arriba).

$$\text{Puntos} = (\text{Hju Jugador} - \text{Hju Jugador hcp más bajo}) * 0,75$$

PREMIOS.

AESGOLF donará el trofeo para el equipo campeón.

La entrega del trofeo se producirá en la segunda jornada al finalizar los enfrentamientos. Es obligación del equipo ganador conservar el trofeo hasta la siguiente edición.

PUNTUACIÓN Y DESEMPATES.

Cada partido tendrá un punto en disputa:

- Victoria, se sumará un punto para el equipo.
- Empate, se sumará medio punto para cada equipo.
- Derrota, no se sumará ningún punto para el equipo.

Los 36 puntos en juego en la competición se repartirán de la siguiente manera:

- 12 puntos en disputa de modalidad Match Play por parejas Mejor Bola (Fourball) (6 Seniors y 6 Superseniors)
- 24 puntos en disputa de modalidad Match Play Individual (12 Seniors y 12 Superseniors).

En caso de empate final entre los dos equipos retendrá la copa el equipo ganador de la edición anterior.





CAPITANES

Cada uno de los equipos deberá designar un capitán y un vicecapitán que serán los responsables del equipo.

Para la primera jornada los capitanes formarán las parejas que consideren y se ordenarán por la suma de hándicaps de ambos jugadores considerando la distinción entre categorías. Se enfrentará la primera pareja de cada equipo y así sucesivamente hasta la última.

Los capitanes deberán intercambiar sus equipos 48h antes del comienzo de la prueba para que dé tiempo a confeccionar las salidas y publicarlas.

De cara a la segunda jornada, los equipos se ordenarán por estricto orden de hándicap, enfrentándose el primero Vs primero y así sucesivamente. La lista del equipo se deberá facilitar al terminar los enfrentamientos de la primera jornada.

Solamente el capitán y vicecapitanes podrán dar consejo en persona no pudiendo usar medios de difusión electrónicos.

El capitán y vicecapitanes no podrán acceder al green.

El capitán y vicecapitanes designados deberán serlo durante toda la jornada. No se pueden hacer cambios durante la jornada sin causa justificada y siempre poniéndolo en conocimiento del comité de la prueba.

CADDIES.

ESTÁ PROHIBIDO EL USO DE CADDIES.

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

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.

TRANSPORTE

Los jugadores están autorizados a utilizar medios de transporte motorizados.

COMITÉ DE LA PRUEBA.

El Comité de esta competición está formado por los capitanes de ambos equipos y un representante del Club anfitrión quienes resolverán las cuestiones que puedan producirse.

En Madrid, a 10 de octubre de 2025





ANEXO

Para Match Play se recomienda leer:

[“El Libro para saber las Reglas de Golf en Match Play”](#)

[“Sistema Mundial de Hándicap \(SMH\) Artículo Técnico 7. Mejor Bola 2024”](#)

Para los partidos individuales de la segunda jornada se recuerda que los jugadores de un mismo equipo no son bando durante el partido y por lo tanto no se pueden dar consejo.

