

PRIMERA LIGA DE EQUIPOS MATCH PLAY OPEN VAL DE ROIS

La liga de equipos match play Open Val de Rois 2020- 2021 se jugará por equipos de máximo cuatro integrantes y la competición tendrá una doble vertiente: la clasificación en una liga de tres jornadas y el campeonato eliminatorio, también por equipos.

La competición finalizará con un torneo, también de equipos en la modalidad Scramble, entre todos los participantes, y el broche final será una comida/cena- final de fiesta en el comedor del club, durante la cual se celebrará la entrega de trofeos y sorteos de toda la liga.

El coste de la inscripción, destinada íntegramente a organización y premios, será de 25 euros para socios y de 30 € para no socios. En cada jornada el importe del *green fee* será 15 euros por jugador para socios y de 20 euros para no socios; dos euros de cada *green fee* se destinarán al fondo de premios y tres euros los reservará el club y los aportará para descontar del importe la comida/cena de cada jugador asistente. El importe de la comida/cena será de 25€, a los que se le descontará la aportación del club por cada jugador.

Antes del torneo final, los jugadores reservarán la comida/cena al master caddie, aportando previamente la cantidad pendiente. Para los socios menores de 14 años la inscripción será de 15 euros y el *green fee* de cada torneo de 10 euros, teniendo que aportar el importe íntegro de la cena previamente a su celebración. Podrán jugar todos aquellos jugadores socios y no socios del Club, en posesión de Licencia Federativa.

ORGANIZACIÓN DEL TORNEO: Participarán equipos de 4 jugadores, en formato OPEN, pudiendo estar formados en su totalidad por socios de Val de Rois, o incluir jugadores no socios del club.

El funcionamiento es similar al de un mundial de fútbol, baloncesto o al antiguo RACC. Se desarrollará una fase inicial por grupos tipo liga con el fin de establecer una clasificación, y en función de ésta, se organizarán los emparejamientos de la fase eliminatoria.

Los equipos se organizarán en grupos, y el número de equipos por grupo dependerá del número de equipos inscritos. Si hubiese jugadores que estando interesados en jugar la liga, no han podido formar o completar el equipo, se habilitará una bolsa de jugadores para poder completarlos. Estos podrán ser elegidos por los capitanes de los equipos que tengan falta de jugadores o en caso contrario por sorteo realizado por el comité de competición.

La modalidad de juego en ambas fases la será match play, y en cada jornada se disputarán dos enfrentamientos individuales y uno de parejas, disputándose siempre 3 puntos por jornada y equipo. En el enfrentamiento de parejas se jugarán 4 bolas, salvo que en una pareja falte un jugador, caso en el que se jugarían 3 bolas.

FASE INICIAL- LIGUILLA: Cada grupo estará formado por 3 ó 4 equipos y jugarán todos contra todos en forma de miniliga. El mínimo de equipos para realizar la liga será de 9.

Cada equipo nombrará un capitán, que será el encargado de contactar con el capitán del equipo con el que tienen que enfrentarse para ponerse de acuerdo en los horarios de juego.

En esta primera fase, el capitán de cada equipo definirá el orden de sus jugadores, y el comité establecerá como serán los enfrentamientos.

Por ejemplo, en la jornada 1 los individuales podrían ser 1a-1b, 2a-2b y dobles 3/4a-3/4b. En la jornada 2 podrían cambiar a 2a-4b, 4a-3b y dobles 1/3a- 1/2b.

SEGUNDA FASE – ELIMINATORIA: Por cruces eliminatorios hasta llegar a una final. En esta segunda fase, el capitán podrá variar la posición de sus jugadores para cada enfrentamiento, comunicándoselo previamente al comité y pudiendo repetir individuales y parejas hasta el final de la fase eliminatoria. Durante toda la fase eliminatoria los enfrentamientos serán: 1a-1b, 2a-2b y dobles 3/4a-3/4b.

PUNTOS OTORGADOS

Victoria :1 Punto

Empate : 0,5 puntos

Derrota : 0 puntos

SUPLENTES: Los jugadores de cada equipo, se consideran también suplentes. Si por algún motivo algún jugador no puede presentarse en alguna de las jornadas, cualquiera de sus compañeros de equipo puede reemplazarlo.

Limitación: Un jugador en ningún caso podrá jugar en una jornada los dos enfrentamientos individuales, solo pudiendo sustituir al jugador en el partido de parejas. El capitán del equipo deberá comunicar los jugadores que realizarán los enfrentamientos individuales y el de parejas

Cada equipo deberá presentar mínimo 2 jugadores, que disputarán los dos individuales. Con respecto a la partida de parejas, podrán dar el punto por perdido o enfrentarse uno solo de los jugadores contra la pareja rival. En caso de que un equipo no se presente en alguna de las jornadas, cederá los tres puntos y 5 positivos por enfrentamiento, obteniendo el equipo ganador 3 puntos y 15 positivos.

FECHAS DE LAS PRUEBAS DE LA FASE LIGA:

1ª jornada- 13, 14 y 15 de noviembre.

2ª jornada- 27, 28 y 29 de noviembre.

3ª jornada- 11, 12 y 13 de diciembre.

FECHA LIMITE PARA LOS ENFRENTAMIENTOS: Domingo de cada jornada a las 12 am, excepto acuerdo entre ambos equipos hasta máximo el día anterior del inicio de la siguiente jornada, debiendo comunicarlo al club.

CLASIFICACIONES PRIMERA FASE:

- 1- Puntos obtenidos en la jornada
- 2- Computo de puntos.

EJEMPLO DE DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS PARA UNA INSCRIPCIÓN DE 16 EQUIPOS:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	Fechas
EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4	
EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	
EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	
EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	

EJEMPLO DISTRIBUCIÓN JORNADAS:

JORNADA 1 (13, 14 y 15 de noviembre)			
GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Equipo 1 vs Equipo 5	Equipo 2 vs Equipo 6	Equipo 3 vs Equipo 7	Equipo 4 vs Equipo 8
Equipo 9 vs Equipo 13	Equipo 10 vs Equipo 14	Equipo 11 vs Equipo 15	Equipo 12 vs Equipo 16

JORNADA (27, 28 y 29 de noviembre)			
GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Equipo 1 vs Equipo 9	Equipo 2 vs Equipo 10	Equipo 3 vs Equipo 11	Equipo 4 vs Equipo 12
Equipo 5 vs Equipo 13	Equipo 6 vs Equipo 14	Equipo 7 vs Equipo 15	Equipo 8 vs Equipo 16

JORNADA 3 (11, 12 y 13 de diciembre)			
GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
Equipo 1 vs Equipo 13	Equipo 2 vs Equipo 14	Equipo 3 vs Equipo 15	Equipo 4 vs Equipo 16
Equipo 5 vs Equipo 9	Equipo 6 vs Equipo 10	Equipo 7 vs Equipo 11	Equipo 8 vs Equipo 12

Al ser tres jornadas, cada equipo debe rotar el equipo de parejas, excepto en el caso de que alguno de los integrantes no pueda jugar la jornada y tenga que ser sustituido por uno de sus compañeros

Ejemplo- JORNADA 1

EQUIPO 1 VS EQUIPO 5

Cada equipo nombra un capitán, que decidirá el orden de jugadores, del 1 al 4, siendo este orden el que se mantendrá a lo largo de toda la competición, debiendo jugar todos al menos una vez en el equipo de parejas

JUGADOR 1 (EQ1) VS JUGADOR 1 (EQ5)

JUGADOR 2 (EQ1) VS JUGADOR 2 (EQ5)

PAREJA 1 (JUGADOR 3 Y 4 -EQ1) VS PAREJA 1 (JUGADOR 3 Y 4 -EQ5)

SISTEMA DE PUNTUACIÓN PARA LA CLASIFICACIÓN:

1. Puntos obtenidos en la jornada:

ejemplo clasificaciones jornada Grupo 1

Equipo 1 vs Equipo 5	Equipo 1	Equipo 5
Jugador 1 equipo 1 vence a jugador 1 equipo 5 por 2/1 :	1 punto + 2 positivos	0.0 puntos + 0 positivos
Jugador 2 equipo 1 empata con jugador 2 equipo 5	0.5 puntos + 0 positivos	0.5 puntos + 0 positivos
pareja equipo 1 pierde con pareja equipo 5 por 4y3	0.0 puntos + 0 positivos	1 punto + 4 positivos
total	1.5 puntos + 2 positivos	1.5 puntos + 4 positivos

Equipo 9 vs Equipo 13	Equipo 9	Equipo 13
Jugador 1 equipo 9 vence a jugador 1 equipo 13 por 3/1 :	1 punto + 3 positivos	0.0 puntos + 0 positivos
Jugador 2 equipo 9 vence a jugador 2 equipo 13 por 4/3	1 punto + 4 positivos	0.0 puntos + 0 positivos
pareja equipo 9 empata con pareja equipo 13	0.5 puntos + 0 positivos	0.5 puntos + 0 positivos
total	2.5 puntos + 7 positivos	0.5 puntos + 0 positivos

clasificacion jornada 1	
Equipo 9	2.5 puntos + 7 positivos
Equipo 5	1.5 puntos + 4 positivos
Equipo 1	1.5 puntos + 2 positivos
Equipo 13	0.5 puntos + 0 positivos

2- Puntos positivos : Diferencias obtenidas en las partidas (por ejemplo una victoria 3y2, suma 3 positivos).

EMPATES EN LA FASE LIGUILLA: Los empates en la clasificación final se resolverán siguiendo, por este orden, las siguientes reglas:

1-Prevalecerá el equipo con mayor puntuación obtenida sumando la totalidad de la tres jornadas.

2- Si prosiguiese el empate, se contarán los puntos positivos (que se corresponde con la diferencia de hoyos en las diferentes victorias (por ejemplo: una victoria por 4y3 supone 4 puntos positivos)

3- Si prosigue el empate, prevalecerá el equipo con menor hándicap de juego (suma de hándicaps) y si hubiera empate, la de menor hándicap exacto. A efectos del desempate, los hándicaps a contabilizar serán los que tengan los jugadores en el momento de finalizar el torneo.

4- Si, después de aplicar los criterios anteriores, prosiguiese el empate, este será resuelto por sorteo realizado por el comité de la prueba.

FECHAS DE LAS ELIMINATORIAS:

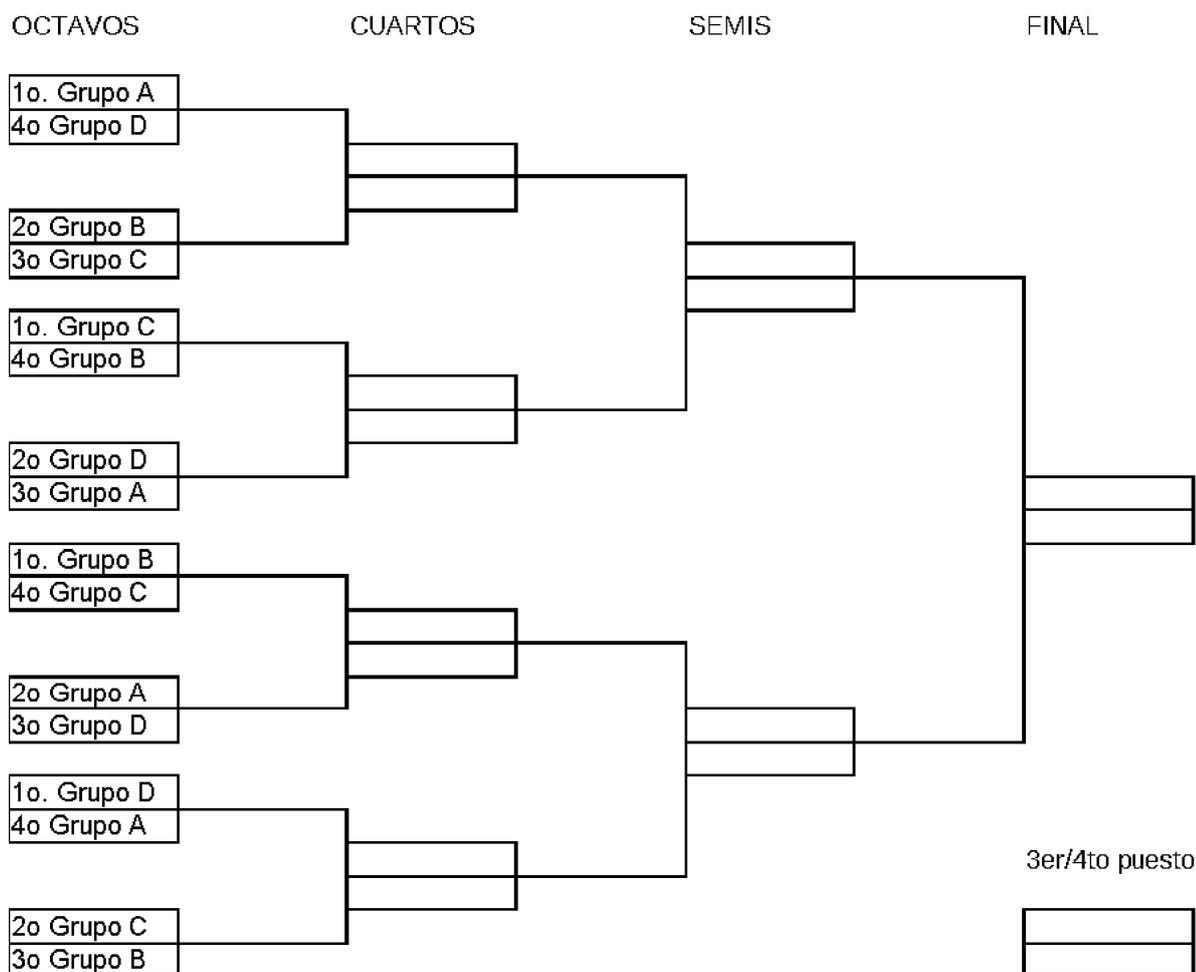
Octavos: 8, 9 y 10 de enero del 2021.

Cuartos: 22, 23 y 24 de enero del 2021

Semifinales: 29, 30 y 31 de enero del 2021.

Final/ 3º y 4º puesto: 5, 6 ó 7 de febrero del 2021.

Según la clasificación de cada grupo, se establecen los cruces, de la siguiente manera (ejemplo):



EMPATES EN LA FASE ELIMINATORIA: no habrá empates, debiendo resolverse cada enfrentamiento con una victoria

Siguiendo las reglas de desempate para competiciones match-play hándicap del Libro Verde de la RFEG (Cap II, Apdo. 6.9):

“En caso de que el partido esté empatado después de 18 hoyos, se jugarán tandas de desempate de tres en tres hoyos comenzando por el 1, 2 y 3, siguiendo, si prosigue el empate, por el 4-5-6, y así sucesivamente hasta que haya un ganador. Los golpes de cada jugador en los hoyos de desempate serán los mismos que en la vuelta estipulada.”

TORNEO FINAL: Se disputará el 20 de febrero. La modalidad será scramble

PREMIOS:

Equipo Campeón de la liga de Equipos: **TROFEO Y BONO DE 100 Euros por jugador en la tienda del club.**

Equipo Subcampeón de la liga de Equipos: **BONO DE 75 Euros por jugador en la tienda del club.**

Equipo Tercer Clasificado de la liga de Equipos : **BONO DE 25 € por jugador en la tienda del club.**

Equipo que obtenga más puntos/positivos en la liga regular. **BONO DE 25 Euros por jugador en la tienda del club.**

Premios del torneo final: Vale de 50 € en la tienda para los componentes del primer equipo. Premios especiales y sorteo de regalos.

ENTREGA DE PREMIOS y SORTEOS: Se desarrollará durante la comida/cena a celebrar el 20 de febrero, a la que podrán acudir acompañantes de los jugadores. Si hubiera problemas de capacidad del comedor, los jugadores tendrán preferencia sobre los acompañantes.

En el sorteo, que también se hará a continuación de la comida/cena, entrarán todos aquellos jugadores que hayan abonado la inscripción en la liga. Se realizará de la siguiente manera:

Se expondrán regalos a sortear, que serán elegidos por cada jugador en función del orden de sorteo, de forma que el primer nombre que salga escogido, será el primero en elegir premio y así consecutivamente.

Los ausentes en el sorteo y que sean beneficiarios, elegirán sobre los premios restantes según los vayan reclamando personalmente en el club.

Se hará pública la lista de premios y premiados.

COMITÉ DE LA PRUEBA: El comité directivo del torneo LIGA EQUIPOS MATCH PLAY VAL DE ROIS 2020, será designado por el comité de competición y se encargará, de elaborar calendarios, y modificarlos si fuese necesario, y, en general, organizar la adecuada ejecución de la Liga. El comité atenderá las posibles reclamaciones que surjan en el desarrollo del torneo y resolverá sobre ellas ajustándose a la letra y espíritu de estas normas. Una vez publicada la resolución sobre cualquier conflicto surgido, la decisión será inapelable.

SUSPENSIÓN DE JORNADAS POR CAUSAS METEREOLÓGICAS: El comité o un representante del mismo son los responsables de resolver la suspensión temporal o total de una prueba y su decisión.

En caso de suspensión total de una prueba por mal tiempo, el comité fijará una fecha alternativa lo más próxima posible a la original, que se publicará en la página web del club y en el tablón de anuncios.

Si se diera el caso de que, después de que algunos jugadores ya hubiesen disputado una eliminatoria dentro de la jornada en disputa y entregado su tarjeta y por mal tiempo hubiera que suspender esa jornada y/o las jornadas siguientes, **los resultados que hubieran jugado se mantendrían** y se habilitaría una nueva jornada posterior para los partidos afectados por la suspensión. En la nueva jornada se intentarán conservar las salidas y posiciones de bandera y los resultados se unirán a los anteriores para completar la clasificación.

Una prueba ya comenzada, interrumpida por circunstancias meteorológicas sobrevenidas y que no se pueda reanudar en un tiempo prudencial, se considerará jornada suspendida. Todos aquellos jugadores que no hubieran entregado la tarjeta antes de la paralización del juego, deberán volver a jugar la jornada en su totalidad en las fechas que se fijen (sin abono de green fee), en caso de haberse disputado más de 9 hoyos, se reanudará a partir del último hoyo jugado completamente y manteniendo el resultado hasta el momento conseguido.

MATCH PLAY: Las reglas de juego son las establecidas por la Real Federación Española de Golf y que rigen el juego por hoyos o *Match-play*. Las parejas deberán resolver cualquier duda en el mismo campo. Por ejemplo, si una bola está dentro o fuera de los límites, debe decidirse en ese momento y no es motivo de reclamación.

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS: Un partido ha terminado cuando se completan los 18 hoyos de la vuelta estipulada o cuando un jugador o una pareja supera a su rival con un número de hoyos ganado mayor que el número de hoyos que quedan por jugar. En la tarjeta se anotará la diferencia de hoyos a favor del ganador y el número de hoyos que quedan por jugar. (Tantos hoyos ganados/tantos hoyos por jugar.) En cada partido de las eliminatorias es necesario que haya un ganador y, en caso de que el partido esté empatado después de 18 hoyos, se aplicará la norma que expone a continuación.

APLICACIÓN DEL HANDICAP: Cada jugador debe aplicar su hándicap vigente en el momento del partido. El jugador con el hándicap más bajo jugará como scratch (hándicap cero), y los otros tres jugadores recibirán el 75% de la diferencia entre sus hándicaps de juego y el del jugador scratch.

El hándicap de cada participante se calculará redondeando al número entero más próximo. Así, por ejemplo, si el 75% del hándicap neto de un jugador es de 8,75, jugará con 9 golpes netos; si fuese 8,25, jugará con 8 golpes. Cuando el decimal sea 0,5, se redondeará al entero superior; es decir un hándicap 8,5, jugará con 9 golpes.

Ejemplo: Juegan el *match play* la pareja Luis (hcp de juego 10) y Ana (hcp15) contra Armando (hcp 20) y Fulgencio (hcp 25). Luis es el jugador scratch porque tiene el menor hcp de los cuatro; los hcp netos son: Luis 0, Ana 5, Armando 10 y Fulgencio 15. Calculando el 75% de los hcp netos queda: Luis 0, Ana 4 ($5 \times 0,75 = 3,75$), Armando 8 ($10 \times 0,75 = 7,5$) y Fulgencio 11 ($15 \times 0,75 = 11,25$). Estos golpes se aplicarán a los hoyos del recorrido siguiendo la siguiente regla:

Si un jugador tiene N golpes se los aplicará en los N hoyos de mayor dificultad, es decir, en los N hoyos de menor hándicap. Así, por ejemplo, si un jugador tiene 3 golpes se los aplicará en el hoyo 4 (hcp 1), en el 13 (hcp 2) y en el 8 (hcp 3). En cada hoyo ganará el jugador o jugadora que emboque la bola en el menor número de golpes netos. (Hay que tener en cuenta que en el campo de Val de Rois los hcp de los hoyos son diferentes para caballeros y para damas.

PREGUNTAS FRECUENTES:

Pregunta 1 :LA PAREJA NO PUEDE SER LA MISMA EN CADA UNO DE LOS TRES ENFRENTAMIENTOS?

Respuesta: SI, EXCEPTO EN EL CASO DE QUE UNO DE LOS JUGADORES NO PUEDA JUGAR Y TENGA QUE SER SUSTITUIDO POR UN COMPAÑERO, SE TRATA DE SOCIALIZAR Y HACER QUE LA GENTE JUEGUE NO SIEMPRE CON LOS MISMOS

Pregunta 2: LA NUMERACIÓN DE CADA JUGADOR EN CADA EQUIPO ES LA MISMA DURANTE TODA LA LIGA Y ADEMÁS SE PUBLICARÁ AL INICIO. ES DECIR, EL JUGADOR 1 DE EQUIPO 3 SERÁ DURANTE TODA LA LIGA EL JUGADOR 1. ES ASÍ?

Respuesta .SI, CADA EQUIPO NOMBRARA UN CAPITÁN Y ESTE ESTABLECERÁ EL NUMERO DE CADA JUGADOR, COMO EL CALENDARIO YA VENDRÁ PRE-ESTABLECIDO, SERA FÁCIL DE IDENTIFICAR LOS CRUCES DE CADA JORNADA, PARA EVITAR CUALQUIER TIPO DE DUDA