

SEGUNDA LIGA DE EQUIPOS OPEN VAL DE ROIS – 2 CATEGORIAS

La liga de equipos Open Val de *Rois* 2023 se jugará por equipos de máximo cuatro integrantes y la competición tendrá una doble vertiente: la clasificación en una ligilla de tres jornadas y el campeonato eliminatorio *match play* 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 cena- final de fiesta en el comedor del club, durante la cual se celebrará la entrega de trofeos y sorteos de toda la liga.

La cena del torneo final, se celebrará el domingo 30 de Abril (el lunes siguiente es festivo) tendrá un motivo AÑOS 80 – FESTA RACHADA, incluyendo premios y eventos especiales

Las pruebas de este torneo no serán válidas para actualización de hándicap. La primera fase tendrá lugar con fechas fijas en domingo por la mañana y se desarrollara a 9 hoyos, probablemente con dos opciones de salida.

Para la fase eliminatoria se definirá también un calendario con fechas fijas y se desarrollara a 18 hoyos. Se establecerán dos categorías de juego, siendo la fórmula para ubicar a cada equipo en la categoría correspondiente, la suma de hándicap sobre el total de miembros. Una vez realizado este cálculo para todos los equipos inscritos, la mitad de los equipos con la suma más baja formarán la primera categoría y el resto la segunda.

El coste de la inscripción, destinada a organización y premios, es de 50 euros por equipo. En cada jornada el coste del *green fee* será 7 euros por jugador para socios en la fase de liguilla y 12 en la eliminatoria. Para no socios será de 12 en la liguilla y 20 euros en la eliminatoria. El importe de la comida/cena del torneo final será de 25€, incluyendo eventos sorpresa.

Antes del torneo final, los jugadores reservarán la cena al master caddie, aportando previamente la cantidad correspondiente.

Podrán jugar todos aquellos jugadores socios y no socios del Club, en posesión de Licencia Federativa.

Participarán equipos de máximo 4 jugadores, pudiendo estar formados en su totalidad o parcialmente por socios o no socios de Val de Rois.

El torneo se desarrollará con dos categorías, jugando torneos paralelos los equipos integrantes de la primera y segunda categorías.

Se disputará una fase inicial por grupos con el fin de establecer una clasificación de cada categoría, y en función de esta se jugará la fase eliminatoria. El número total de equipos inscritos determinará si los grupos serán de 3 o 4 equipos.

Si hubiese equipos incompletos, se habilitará una bolsa de jugadores interesados para poder completarlos. Éstos jugadores podrán ser elegidos por los capitanes de los equipos incompletos o por sorteo realizado por el Comité de Competición

FASE INICIAL- LIGUILLA:

Los equipos de cada grupo jugarán todos contra todos en formato. Como decíamos, el número de equipos por liga irá en función del número de equipos inscritos. De todas maneras, el número mínimo de equipos para realizar la liga será de 6 por categoría, y se desarrollará a 9 hoyos.

Cada equipo nombrará un capitán que será el interlocutor con la organización y los demás capitanes.

Fechas:

1 jornada fase inicial : 29 de Enero

2 jornada fase inicial : 12 febrero

3 jornada fase inicial : 26 de febrero

En caso de suspensión de una prueba por condiciones meteorológicas adversas, se jugará la semana siguiente hábil.

SEGUNDA FASE – FASE ELIMINATORIA

Se desarrollará en los meses de marzo y abril, con fechas definidas previamente por el Comité de Competición una vez finalizada la fase de liguilla. Se establecerán cruces entre los diferentes equipos, que se disputarán bajo la modalidad match play, avanzando en el cuadro los equipos ganadores hasta definir el equipo campeón. De todas maneras, los equipos seguirán jugando entre si para definir una clasificación final.

TORNEO FINAL

Se enfrentarán entre categorías los equipos bajo modalidad match play, jugando los primeros de cada categoría entre ellos, los segundos entre ellos y así sucesivamente, en el mismo formato que la fase inicial.

MODALIDAD DE JUEGO Y PUNTUACIÓN:

La modalidad de juego será match play, tanto en las jornadas de la fase inicial como en la fase eliminatoria, disputándose siempre 3 puntos por jornada y equipo.

En cada enfrentamiento, se disputarán dos partidos individuales y uno de parejas, pero en el caso de que ambos equipos presenten 3 jugadores por no tener suplentes o cualquier otro motivo, los tres enfrentamientos serán individuales. En cada partido habrá 1 punto en juego, valiendo 1 punto la victoria, 0,5 el empate y 0 la derrota.

SUPLENTES

Los jugadores de cada equipo, se consideran también suplentes. Si por algún motivo un jugador no puede presentarse en alguna de las jornadas, cualquiera de los otros miembros de equipo puede reemplazarlo.

De todas maneras, en ningún caso un mismo jugador podrá jugar en una jornada dos enfrentamientos individuales, pudiendo solo sustituir a otro compañero en el enfrentamiento de parejas. El capitán deberá comunicar los jugadores que realizarán los enfrentamientos individuales y los de parejas

Cada equipo deberá presentar un mínimo de 2 jugadores por jornada, que disputarán los dos individuales. El partido de dobles lo podrán dar por perdido o decidir que uno de los dos jugadores se enfrente solo contra la pareja del equipo rival. Cuando en equipo da por perdido un partido por no presentación de jugadores, el contrario conseguirá 1 punto y 5 positivos.

FECHA LIMITE PARA LOS ENFRENTAMIENTOS:

En función de los equipos inscritos y que integran cada categoría, los enfrentamientos se desarrollarán los domingos, estableciéndose el calendario en función de los equipos inscritos.

CLASIFICACIONES PRIMERA FASE

1. Puntos obtenidos en la jornada

2- Resultado de las partidas (una victoria 3y2, son 3 positivos al vencedor y 2 negativos al perdedor)

Ejemplo con 16 equipos (64 jugadores)

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	Fechas
EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4	J1 - X-XX-23
EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	J2 - X-XX-23
EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	J3 - X-XX-23
EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	

EJEMPLO DISTRIBUCION JORNADAS

JORNADA 1				
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 Equip 14	Equipo 11 vs Equip 15	Equipo12 vs Equipo 16	

JORNADA 2				
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				
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 los componentes de la pareja, 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 de la jornada 1: EQUIPO 1 VS EQUIPO 5

Cada equipo nombra un capitán que decidirá el orden de jugadores, 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 para establecer las clasificaciones:

1. Puntos obtenidos en la jornada

2- Puntos positivos : Diferencias obtenidas en las partidas (por ejemplo una victoria 3y2, suma 3 positivos a un equipo y 2 negativos al otro.

ejemplo clasificaciones jornada Grupo 1

Equipo 1 vs Equipo 5

Jugador 1 equipo 1 vence a jugador 1 equipo 5 por 2/1 :
 Jugador 2 equipo 1 empata con jugador 2 equipo 5
 pareja equipo 1 pierde con pareja equipo 5 por 4y3

total

Equipo 1

1 punto + 2 positivos
 0.5 puntos + 0 positivos
 0.0 puntos + 0 positivos

1.5 puntos + 2 positivos

Equipo 5

0.0 puntos + 0 positivos
 0.5 puntos + 0 positivos
 1 punto + 4 positivos

1.5 puntos + 4 positivos

Equipo 9 vs Equipo 13

Jugador 1 equipo 9 vence a jugador 1 equipo 13 por 3/1 :
 Jugador 2 equipo 9 vence a jugador 2 equipo 13 por 4/3
 pareja equipo 9 empata con pareja equipo 13

total

Equipo 9

1 punto + 3 positivos
 1 punto + 4 positivos
 0.5 puntos + 0 positivos

2.5 puntos + 7 positivos

Equipo 13

0.0 puntos + 0 positivos
 0.0 puntos + 0 positivos
 0.5 puntos + 0 positivos

0.5 puntos + 0 positivos

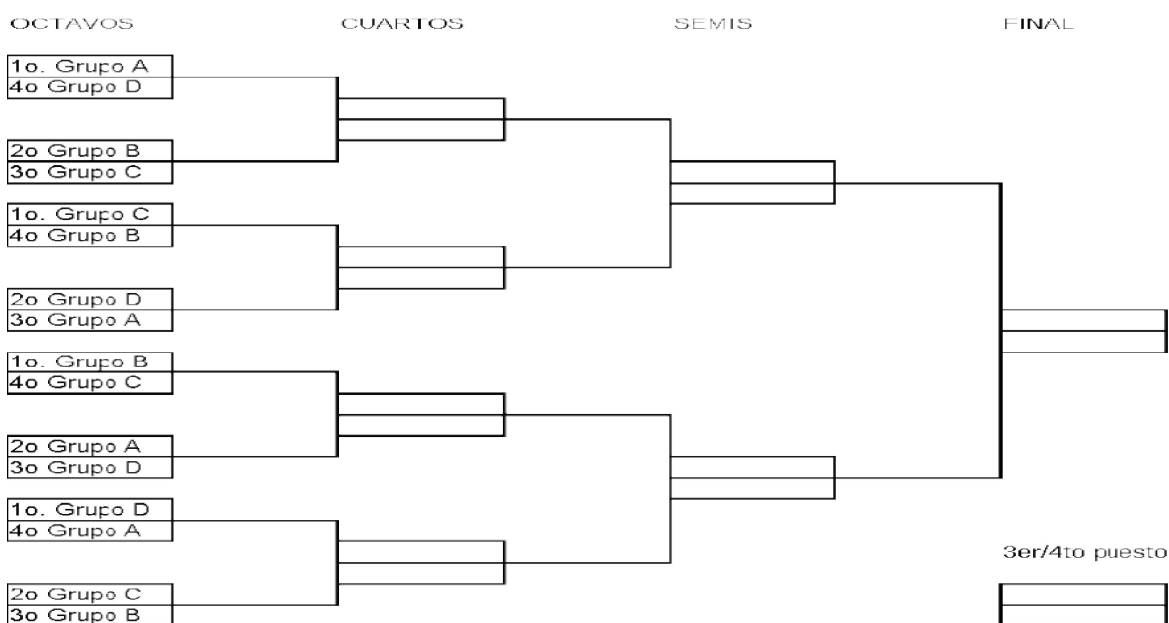
clasificacion jornada 1	
Equipo 9	2.5 puntos + 7 positivos
Equipo 5	1.5 puntos + 4 positivos
Equipo 1	1.5 puntos + 2 positivos
Equipo 13	0.5 puntos + 0 positivos

RESOLUCIÓN DE EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN FINAL DE LA PRIMERA FASE:

Los empates en la clasificación 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 se mantiene el empate, ganará 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.

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



RESOLUCIÓN DE EMPATES EN LA FASE ELIMINATORIA

En la fase eliminatoria no habrá empates, debiendo resolverse cada enfrentamiento con una victoria

Se seguirán 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.

PREMIOS:

Equipo campeón por cada categoría de la liga de Equipos: **TROFEO Y BONO DE 75 Euros por jugador en la tienda del club.**

Equipo subcampeón por cada categoría de la liga de Equipos: **BONO DE 40 Euros por jugador en la tienda del club.**

Todos los jugadores que hayan jugado la fase inicial completa y el cruce de octavos recibirán en este torneo un obsequio de salida.

Premios del torneo final: Premios sorpresa en la Cena ANOS 80 – FESTA RACHADA.

ENTREGA DE PREMIOS y SORTEOS

Se desarrollará durante la cena a celebrar en la fecha del último torneo, 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, teniendo en cuenta que la forma de sorteo será de la siguiente manera:

Se expondrán los premios, que serán elegidos 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 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. Éste comité atenderá las posibles reclamaciones que surjan en el desarrollo de la liga y resolverá sobre ellas ajustándose a la letra y espíritu de estas normas.

SUSPENSIÓN DE JORNADAS POR CAUSAS METEREOLÓGICAS:

El comité o un representante del mismo será el responsable de resolver la suspensión temporal o total de una prueba y su decisión es inapelable. En caso de suspensión total de una prueba por mal tiempo, el comité fijará una fecha alternativa lo más próxima posible a la original y será publicda 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 afectadas por la suspensión.

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 (hdc 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 CAPITAN Y ESTE ESTABLECERA EL NUMERO DE CADA JUGADOR, COMO EL CALENDARIO YA VENDRA PRE-ESTABLECIDO, SERA FACIL DE IDENTIFICAR LOS CRUCES DE CADA JORNADA, PARA EVITAR CUALQUIER TIPO DE DUDA

TEMA DE LOS POSITIVOS