

LIGA DE PAREJAS MATCH PLAY OPEN VAL DE ROIS 2024

La liga de PAREJAS match play Open Val de Rois 2024 se jugará por parejas y la competición tendrá una doble vertiente: la clasificación en una liguilla de cinco jornadas y el campeonato eliminatorio, también por parejas. La competición finalizará con un torneo de parejas en la modalidad Scramble entre todos los participantes, y el broche final será una comida- final de fiesta en el comedor del club, durante la cual se celebrará la entrega de trofeos y sorteos de toda la liga.

1.-PARTICIPACIÓN Y PRECIOS GREEN FEE:

Podrán jugar todos aquellos jugadores socios y no socios del club, en posesión de licencia federativa. El coste de la inscripción en la liga es de 25 euros por persona (50 € por pareja) para socios y de 45 €/jugador para no socios. En cada jornada de la fase de liguilla el importe del *green fee* será 12 euros por jugador para socios y de 20 euros para no socios. Existe la posibilidad de adquirir un bono anticipado de 55 euros para socios y de 90 para no socios, que cubrirá el green fee de las 5 pruebas y que deberá hacerse efectivo en la oficina del master caddie antes del desarrollo de la primera jornada. Para los socios menores de 14 años el *green fee* de cada torneo será de 8 euros. En la fase eliminatoria el importe del green fee será de 10€ para socios y 15€ para no socios.

Antes del torneo final, los jugadores se apuntarán para la comida en el mostrador del master caddie, abonándola junto con el green-fee del torneo. El importe de la comida será de 25€, tanto para jugadores como para acompañantes independientemente de su edad y su condición o no de socio. Si hubiera jugadores que estando interesados en jugar la liga, no hayan podido formar pareja, se habilitará una bolsa de jugadores para poder completarlas.

2.-FORMATO Y FASES DEL TORNEO:

El formato de juego será en PAREJAS. El funcionamiento será similar al de un mundial de fútbol, baloncesto o al antiguo RACC, constando de una fase inicial por grupos en formato liguilla, que dará lugar a una clasificación, y en función de ésta, se organizarán los emparejamientos de la segunda fase en formato de eliminatoria directa. La modalidad de juego en ambas fases la será match play.

3.-DESARROLLO DEL TORNEO

3.A.-FASE INICIAL- LIGUILLA: Cada grupo estará formado por 6 parejas y jugarán todos contra todos. En cada jornada se disputarán enfrentamientos de parejas, en diferentes modalidades, disputándose siempre 1 punto por jornada y pareja, excepto en la última jornada que los enfrentamientos serán individuales y se repartirán de 2 puntos.

Las modalidades de las 5 jornadas serán:

- 1ª jornada: FOURBALL.
- 2ª jornada: GREENSOME.
- 3ª jornada: FOURSOME.
- 4ª jornada: SCRAMBLE.
- 5ª jornada: INDIVIDUALES .

Se establecerá un período de 10 días cada jornada, con lo que, en este tiempo las parejas se pondrán de acuerdo para fijar una fecha. Para la última prueba se darán dos semanas.

FECHAS DE LAS PRUEBAS DE LA FASE LIGA:

- 1ª jornada- 9 y 10 marzo pudiendo los equipos acordar para jugar anticipadamente
- 2ª jornada- 16 y 17 de marzo. pudiendo los equipos acordar para jugar anticipadamente
- 3ª jornada- 23 y 24 de marzo pudiendo los equipos acordar para jugar anticipadamente
- 4ª jornada- 20 y 21 de abril, pudiendo los equipos acordar para jugar anticipadamente
- 5ª jornada.- 27 al 28 de abril pudiendo los equipos acordar para jugar anticipadamente

El Comité de Competición podrá prolongar estos períodos por razones meteorológicas o de otra índole. Para que se realice un enfrentamiento, por lo menos deberá presentarse un componente de cada equipo. En caso de no llegar a acuerdo entre dos parejas para realizar un partido, el comité de la prueba establecerá un horario el domingo que cierra el período de juego. La pareja que no presente al menos un jugador, perderá el enfrentamiento por "no presentada". También será posible que las parejas se pongan de acuerdo para adelantar los enfrentamientos a los tramos temporales previstos en esta normativa. No presentarse ninguno de los dos integrantes significa la pérdida de la jornada. No presentarse en dos jornadas de la liga, significa la descalificación de la pareja.

3.B.--SEGUNDA FASE – ELIMINATORIA: El sistema de juego para la segunda fase será FOURBALL

Se clasificarán para jugar la segunda fase las dos primeras parejas de cada grupo.

4.- SUPLENTE

Solo se permitirá la utilización de suplentes por motivos de fuerza mayor y habrá que comunicarlo previamente al comité. En ningún caso el suplente puede formar parte de otra pareja inscrita. Los jugadores considerados como suplentes podrán serlo en la primera fase y en un máximo de dos enfrentamientos, en los que el suplente será el mismo. En la segunda fase no habrá suplentes.

5.- FORMATO DE JUEGO, PUNTUACIONES Y CLASIFICACIONES

5.1 FASE INICIAL LIGUILLA: En esta fase se formarán grupos donde las parejas se tendrán que enfrentar entre sí, utilizando diferentes modalidades de juego en cada jornada. Mediante un sorteo previo se establece el orden de los integrantes de cada grupo, y este orden determinará los enfrentamientos de toda la liguilla, según el cuadro que a modo de ejemplo se muestra un poco más adelante. En función del número de parejas inscritas, se podrán añadir premios especiales, conceder algún privilegio de cabeza de serie a alguna pareja para dimensionar el cuadro, determinar una repesca entre algunas parejas si fuera necesario, etc. Estos posibles añadidos a la normativa solo se harán si se requieren para encajar el cuadro de eliminatorias.

5.1.1 PUNTUACIONES – SISTEMA DE PUNTOS Y POSITIVOS: En la primera fase, los enfrentamientos serán realizados a un máximo de 18 hoyos, pudiendo establecerse un empate entre parejas. La victoria sumará 1 punto, el empate medio punto y la derrota 0 puntos. En cada enfrentamiento, con la finalidad de ir diferenciando las clasificaciones, se establece un adicional de puntos positivos y negativos, que reflejarán la diferencia de hoyos obtenida en el resultado final de las partidas.

En caso de que un equipo no se presente en alguna de las jornadas, cederá los puntos en juego en la jornada correspondiente (1 en las jornadas primera a cuarta y 2 puntos en la quinta jornada) y 3 positivos por enfrentamiento.

5.1.2 SISTEMA DE DISTRIBUCION DE LOS GRUPOS, Y SORTEO DEL ORDEN DE LOS ENFRENTAMIENTOS: Las parejas se organizarán en grupos, en principio de 6 parejas cada uno. Para formar los grupos, el comité irá distribuyendo las parejas ordenándolas por suma de hándicaps y sorteo adicional en caso de que la suma de los mismos sume la misma cifra.

EJEMPLO DE DISTRIBUCIÓN DE LOS GRUPOS PARA UNA INSCRIPCIÓN DE 30 PAREJAS:

ORDEN	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
1	PAREJA 1	PAREJA 2	PAREJA 3	PAREJA 4	PAREJA 5
2	PAREJA 6	PAREJA 7	PAREJA 8	PAREJA 9	PAREJA 10
3	PAREJA 11	PAREJA 12	PAREJA 13	PAREJA 14	PAREJA 15
4	PAREJA 16	PAREJA 17	PAREJA 18	PAREJA 19	PAREJA 20
5	PAREJA 21	PAREJA 22	PAREJA 23	PAREJA 24	PAREJA 25
6	PAREJA 26	PAREJA 27	PAREJA 28	PAREJA 29	PAREJA 30

Una vez establecidos los grupos, se sortearan el orden de los mismos para la distribución del orden de juego en las diferentes jornadas. Un ejemplo de SORTEO de orden del grupo 1 sería: 1-3-6-4-2-5. En base a este resultado la distribución de los partidos sería la siguiente:

JORNADA 1	JORNADA 2	JORNADA 3	JORNADA 4	JORNADA 5
FOURBALL	GREENSOME	FOURSOME	SCRAMBLE	INDIVIDURAL
PAREJA 1 VS PAREJA 11	PAREJA 1 VS PAREJA 26	PAREJA 1 VS PAREJA 16	PAREJA 1 VS PAREJA 6	PAREJA 1 VS PAREJA 21
PAREJA 26 VS PAREJA 16	PAREJA 11 VS PAREJA 6	PAREJA 11 VS PAREJA 21	PAREJA 11 VS PAREJA 16	PAREJA 11 VS PAREJA 26
PAREJA 6 VS PAREJA 21	PAREJA 16 VS PAREJA 21	PAREJA 26 VS PAREJA 6	PAREJA 26 VS PAREJA 21	PAREJA 16 VS PAREJA 6

Una vez realizadas las jornadas se podrán establecer las clasificaciones de cada grupo en función de los resultados de cada jornada, mediante la suma de puntos y positivos, de esta forma pongamos un ejemplo de sistemática utilizada para el establecimiento de la clasificación:

Ejemplo clasificación según los resultados obtenidos en una jornada:

Jornada 1 - Grupo 1

ENFRENTAMIENTO			RESULTADO	PAREJAs A		PAREJAs B	
PAREJA A	vs	PAREJA B		Puntos	Positivos	Puntos	Positivos
PAREJA 1	VS	PAREJA 6	Pareja 1 gana 2/1	1	+2	0	-2
PAREJA 11	VS	PAREJA 16	empate	0.5	0	0.5	0
PAREJA 21	VS	PAREJA 26	Pareja 26 gana 4/3	0	-4	1	+4

De esta forma se establece la siguiente clasificación

clasificación jornada 1	
PAREJA 26	1 punto + 4 positivos
PAREJA 1	1 punto + 2 positivos
PAREJA 11	0.5 puntos + 0 positivos
PAREJA 16	0.5 puntos + 0 positivos
PAREJA 6	0.0 puntos -2negativos
PAREJA 21	0.0 puntos -4negativos

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

1-Prevalecerá la pareja con mayor puntuación obtenida sumando la totalidad de las cinco 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) 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.

3- Si, después de aplicar los criterios anteriores, prosiguiese el empate, este será resuelto por sorteo realizado por el comité de la prueba. En función de la clasificación de la fase previa, realizaremos el cuadro con las eliminatorias y los enfrentamientos, que se publicará al final de la fase de liguilla.

5.2 FASE FINAL – ELIMINATORIA DIRECTA: Finalizada la primera fase, y en función de las clasificaciones de cada grupo, se procederá a desarrollar el cuadro de cruces de la fase eliminatoria

Para esta fase entraran a jugar la eliminatoria LAS DOS PRIMERAS PAREJAS CLASIFICADAS DE CADA GRUPO EN LA FASE PREVIA

Así mismo y condicionado también por el número de parejas inscritas puede ser que los cuadros típicos tengan que ampliarse o bonificar a las parejas que en función de los puntos y positivos conseguidos puedan avanzar directamente a la siguiente ronda clasificatoria (ver ejemplo (*) de cuadro inferior donde los dos equipos con mayor puntuación avanzan fase directamente, condicionando esta situación el orden de posicionamientos del resto de equipos en el cuadro). A su vez, si es necesario, también se pueden establecer fases de repesca

En función del número total de parejas apuntadas, se establecerán las necesidades de cruces de la fase eliminatoria, la cual será comunicada a todos los capitanes de las parejas integrantes de la liga. Al igual que en la primera fase, las parejas en la fase eliminatoria se pondrán de acuerdo para el enfrentamiento. En caso de no haber acuerdo, será el comité de la prueba el que organice y distribuya los enfrentamientos en el último día hábil (domingo) y deberán estar presentes los dos integrantes de la pareja .

FECHAS DE LAS ELIMINATORIAS:

Cuartos : semana del 5 al 12 de mayo

Semifinal y final (tercer y cuarto puesto) : del 13 al 19 de mayo.

En los enfrentamientos de semifinal y final se jugaran el mismo día en jornada doble de mañana y tarde, estando los equipos clasificados para la semifinal invitados a comer en el restaurante del Club

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.”*

6.- TORNEO FINAL:

Se celebrará el sábado 1 de junio bajo la modalidad Scramble y a continuación tendrá lugar una comida en la que podrán participar todos los jugadores. Al finalizar esta comida, se entregarán todos los premios de la liga y se realizará un sorteo de todos los premios aportados por los patrocinadores. Este sorteo será presencial.

7.-PREMIOS: Pareja campeona de la liga: **TROFEO Y cheque para la tienda de 100€ para cada jugador)**

Pareja subcampeona de la liga: **TROFEO Y cheque para la tienda de 75€ para cada jugador)**

Tercera pareja clasificada: **TROFEO Y cheque para la tienda de 50€ para cada jugador)**

Cuarta pareja clasificada : **TROFEO Y cheque para la tienda de 25€ para cada jugador)**

Pareja que obtenga más puntos/positivos en la liga: **cheque para la tienda de 25€ para cada jugador)**

Pareja ganadora del torneo final: **cheque para la tienda de 25€ para cada jugador)**

8.-ENTREGA DE PREMIOS y SORTEOS:

Se desarrollará durante la comida a celebrar el día 1 de junio, 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 y será presencial.

9.-COMITÉ DE LA PRUEBA

El comité directivo del torneo LIGA PAREJAS MATCH PLAY VAL DE ROIS 2024, 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.

10.- CONDICIONES ADICIONALES AL DESARROLLO DE LA COMPETICION

10.1.-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. 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

10.2.- FORMATO DE LA COMPETICION - 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.

10.3.-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.

10.4.- APLICACIÓN DEL HANDICAP

10.4.1.-PARA ENFRENTAMIENTOS **FOURBALL**: 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.

PARA EL RESTO DE MODALIDADES, LA APLICACION DE HANDICAP SERA DE ACUERDO A LOS FORMATOS ESTABLECIDOS POR LA R.F.E.GOLF.

10.4.2.-PARA ENFRENTAMIENTOS **GREENSOME**

EJEMPLO HANDICAPS DE JUEGO en GREENSOME MATCH-PLAY:

- A (hándicap juego 7) juega de compañero con B (hándicap 14), contra
- C (hándicap juego 9) juega de compañero con D (hándicap 16),

Los hándicaps de juego de cada jugador serían:

- Hándicap juego pareja A-B= $(6*7 + 4*14)/10=9,8$
- Hándicap juego pareja C-D= $(6*9 + 4*16)/10=11,8$
- la pareja A-B da 2 golpes a la pareja C-D

10.4.3.-PARA ENFRENTAMIENTOS **FOURSOME**

Se sumarán los hándicaps de juego de ambos jugadores y se dividirá posteriormente por dos el resultado de dicha suma. Ejemplo: el hándicap acumulado de dos jugadores con hándicap de juego 5 y 6 cuando forman pareja en una prueba foursome, será el siguiente: en 18 hoyos $(5+6)/2=5,5$ hándicap de juego 6

10.4.4.-PARA ENFRENTAMIENTOS **SCRAMBLE**

Para Equipos de 2 jugadores el 30%

No obstante lo anterior, el equipo no podrá jugar con un hándicap de juego superior al hándicap de juego más bajo de alguno de los jugadores que forman el equipo.

10.4.5.-PARA ENFRENTAMIENTOS **INDIVIDUAL**

Serán de aplicación las mismas que la modalidad Fourball (ver punto 9.4.1. para cada uno de los jugadores).