



Circular 01/18

4ª EDICIÓN LIGA DE EMPRESAS 2018

El día 12/01/2018 comenzará en el campo de Barbanza Golf, la 4ª Edición Liga Empresas 2018.

Equipos:

Para esta edición los equipos inscritos son 14.

Los equipos se compondrán de un mínimo de 4 y un máximo de 7 jugadores. Cada semana el capitán de cada equipo alineará una modalidad de parejas Fourball, otra en la modalidad correspondiente a cada semana y la otra será decisión del capitán elegir en cual de las dos participa.

Se podrán realizar fichajes y/o cambios en los equipos siempre y cuando el número de integrantes no superen 7 jugadores independientemente del hándicap de los jugadores.

Los jugadores profesionales no podrán participar en la liga.

El hándicap al que se refiere la circular es el local del club, no el federativo, independientemente del recorrido a jugar.

Se podrán usar 14 palos y Tee opcional.

El hándicap de cada jugador se actualizará cada semana si la modalidad lo permite.

Modalidades de juego:

Las modalidades de juego serán Fourball, Greensome Chapman, Greensome, Foursome, Copa Canadá y Scramble. Todas ellas Medalplay.

Para el cálculo de hándicap de la pareja, la fórmula será la siguiente independientemente del recorrido a jugar:



Circular 01/18

Fourball Medal Play Hándicap:

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. Ejemplo:

Pareja 1: A tiene hándicap de juego 9 y B tiene 15

El jugador A jugaría con $9 \times \frac{3}{4} = 6,75$. Redondeamos a 7.
El jugador B jugaría con $15 \times \frac{3}{4} = 11,25$. Redondeamos a 11.

Pareja 2: A tiene hándicap de juego -5 y B tiene 1.

El jugador A jugaría con $-5 \times \frac{3}{4} = -3,75$. Redondeamos a -4.
El jugador B jugaría con $1 \times \frac{3}{4} = 0,75$. Redondeamos a 1.

En cada tarjeta es obligatorio anotar el resultado que logró cada jugador para poder obtener su resultado Neto.

Greensome Chapman Medal Play Hándicap:

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. **Importante para los capitanes**, Si se alinean dos jugadores de hándicap inferior a 0, el hándicap de la pareja será directamente la suma de sus dos jugadores. Ejemplos:

Pareja 1: A tiene hándicap de juego 3 y B tiene 11:

Hándicap pareja 1: $(3 \times \frac{5}{12} + 11 \times \frac{3}{12}) = 4$.

Pareja 2: C tiene hándicap de juego -3 y D tiene -1:

Hándicap pareja 2 = suma de los Hándicap= $-3 + -1 = -4$.



Circular 01/18

Greensome Medal Play Hándicap:

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 5/10, más el Hándicap de Juego (HJ) mayor de la pareja multiplicado por el factor 3/10, y redondear posteriormente el resultado obtenido. **Importante para los capitanes**, Si se alinean dos jugadores de hándicap inferior a 0, el hándicap de la pareja será directamente la suma de sus dos jugadores. Ejemplos:

Pareja 1: A tiene hándicap de juego 3 y B tiene 11:

Hándicap pareja 1: $(3 \cdot 5/10 + 11 \cdot 3/10) = 4,8$ que se redondea a 5.

Pareja 2: C tiene hándicap de juego -3 y D tiene -1:

Hándicap pareja 2 = suma de los Hándicap= **-3 + -1= -4.**

Foursome Medal Play Hándicap:

En esta modalidad, el Hándicap de Juego Real de la pareja será el que resulta de sumar los Hándicap 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 inferior a 0. Ejemplos:

Pareja 1: A tiene hándicap de juego -1 y B tiene 7:

Hándicap pareja 1: $(-1+7/2) = 3.$

Pareja 2: C tiene hándicap de juego -5 y D tiene -1:

Hándicap pareja 2 = $(-5+-1/2) = -3.$

Copa Canadá Medal Play Hándicap:

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.



Circular 01/18

Scramble Medal Play Hándicap:

En esta modalidad, el Hándicap de Juego Real de la pareja será el que resulta de sumar el 30% de los Hándicap de Juego (HJ) de cada jugador, y redondear posteriormente el resultado obtenido. Ejemplos:

Pareja 1: A tiene hándicap de juego 4 y B tiene 10:

Hándicap pareja 1: $(4*3/10+10*3/10) = 4.2$ que se redondea a 4.

Pareja 2: C tiene hándicap de juego -5 y D tiene -1:

Hándicap pareja 2 = $(-5*3/10+-1*3/10) = -1,8$ que se redondea a -2.

Pruebas y categorías:

La liga se compondrá de un total de 8 pruebas en las que no habrá descartes, que se distribuirán de la siguiente manera:

En las 3 primeras jornadas habrá una clasificación de todos los equipos Scratch y otra clasificación hándicap. Para realizar la clasificación, se sumará el mejor resultado conseguido en cada modalidad, usando los golpes brutos para la clasificación Scratch y los netos para la clasificación hándicap. En caso de empate, los golpes conseguidos por la pareja descartada independientemente de la modalidad de esta, será el que deshaga el empate. Si esta también se empata, ambos equipos conseguirán los mismos puntos siendo estos los más altos a los que opten.

Al finalizar la tercera jornada, los equipos se dividirán según su puesto en las siguientes categorías:

- 7 equipos clasificados a Primera Categoría Absoluta
- 7 equipos clasificados a Segunda Categoría Absoluta
- 7 equipos clasificados a Primera Categoría Hándicap
- 7 equipos clasificados a Segunda Categoría Hándicap

Las categorías se comenzarán con 0 puntos no siendo acumulables los puntos de la clasificatoria.

Cada equipo competirá en dos categorías, una hándicap y otra Scratch.

En caso de empate en un puesto que decida a que categoría debe ir un equipo, quedará primero el equipo que quedara por delante en la clasificación de la 3ª jornada (si es en Scratch el bruto y en hándicap el neto), si continua el empate se miraría la segunda y así hasta deshacer el empate.



Circular 01/18

Puntuación:

En cada jornada habrá una clasificación que saldrá de la suma de los resultados puntuables, 1 fourball + 1 prueba específica, tras la que, para la clasificación general, se asignarán puntos por clasificación en cada categoría según la siguiente tabla:

Previa clasificatoria:

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Puntos	100	90	80	70	60	50	45
Puesto	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º
Puntos	40	35	30	25	20	15	10

Puntuable liga:

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º
Puntos	100	90	80	70	60	55	50

Calendario:

Jornada	Fecha	Recorrido	Modalidad
1ª Clasificatoria	12-14/01/2018	Largo	Fourball+ Gr. Chapman
2ª Clasificatoria	19-21/01/2018	Corto	Fourball+ Foursome
3ª Clasificatoria	02-04/02/2018	Largo	Fourball+ Greensome
1ª Puntuable	16-18/02/2018	Largo	Fourball+ Gr. Chapman
2ª Puntuable	02-04/03/2018	Corto	Fourball+ Greensome
3ª Puntuable	04-06/05/2018	Largo	Fourball+ Scramble
4ª Puntuable	18-20/05/2018	Corto	Fourball+ C. Canadá
5ª Puntuable - Final	Sábado 26/05/2018	Largo	Fourball+ Foursome



Circular 01/18

Este calendario esta sujeto a modificaciones que serán avisadas con suficiente antelación.

Si durante el transcurso de una jornada, uno de los días de juego es suspendido por la organización por causas como por ejemplo la meteorológica, se habilitará un día para que los equipos la recuperen.

Empates:

Prueba:

En caso de empate en la clasificación de una prueba, se tendrá en cuenta la tarjeta descartada en dicha prueba, independientemente de la modalidad de esta, será el que deshaga el empate. Si esta también se empata, ambos equipos conseguirán los mismos puntos siendo estos los más altos a los que opten.

Previa, clasificatorio:

En caso de empate en un puesto que decida a que categoría debe ir un equipo, quedará primero el equipo que quedara por delante en la clasificación de la 3ª jornada (si es en Scratch el bruto y en hándicap el neto), si continua el empate se miraría la segunda y así hasta deshacer el empate.

Posición final:

En caso de empate en una posición de la clasificación final de la Liga se tendrá en cuenta los puntos obtenidos la última jornada (si es en Scratch el bruto y en hándicap el neto), si continúa el empate en la penúltima, y así hasta deshacer el empate.

Horarios de Juego:

Las pruebas dispondrán de varios horarios a elegir:
Antes del cambio de hora:

- Viernes a las 16h.
- Sábados a las 16h.
- Domingos a las 11h.

Después del cambio de hora:

- Viernes a las 17h.
- Sábados a las 17h.
- Domingos a las 11h.



Circular 01/18

La última jornada que al coincidir con la ceremonia final, se celebrará únicamente en sábado, habilitando una salida a las 11h y otra a las 17h. Se puede entrenar con las banderas cambiadas.

Comité de Competición:

Será el comité de competición del club pudiendo solicitar ayuda a los capitanes de los equipos cuando lo estime oportuno.

Los aplazamientos de jornadas o ampliación excepcional de días de juego por causas no controlables como el tiempo, serán decisión del campo y serán avisados con el mayor tiempo de antelación posible.

Si se produce una denuncia de una mala práctica deportiva, se reunirá a los capitanes no afectados que por mayoría simple resolverán la incidencia.

Inscripciones:

Las inscripciones se harán en el Grupo de Wassap confeccionado por los capitanes de los equipos y gerente del campo.

La inscripción en cada prueba ha de realizarse con fecha límite el jueves anterior a la celebración de la misma a fin de que el campo pueda organizar las salidas debidamente. No obstante, una vez realizadas las inscripciones previas, podrán realizarse las modificaciones que sean necesarias.

Precio del Torneo y forma de pago:

Socios Barbanza Golf	10 Euros por jugador cada prueba
No socios	15 Euros por jugador cada prueba

El importe de la inscripción se abonará antes del inicio de cada prueba, a excepción de la 1ª jornada, donde los equipos deberán depositar una fianza de **60 Euros** que le serán devueltos en la última jornada de liga siempre y cuando jueguen como mínimo 7 jornadas.

Si un equipo no se presenta a dos jornadas quedará descalificado. Si esto sucede durante la previa, la categoría con mayor número de equipos será la primera absoluta y la primera hándicap.



Circular 01/18

Premios:

Optarán al premio, sorteo y a la cena de fin de liga todos aquellos equipos que estén al corriente de pago y participen en un mínimo de 7 pruebas.

La entrega de premios junto con la cena y el sorteo, tendrá lugar en las instalaciones del campo y coincidirá con la última jornada de la liga.

De la recaudación de las inscripciones de la liga, se destinarán 4 euros a los premios por jugador y prueba.

Llevarán premio los dos primeros clasificados de cada Categoría, repartidos como sigue:

- Campeón primera categoría absoluta: 16%
- Campeón primera categoría hándicap: 16%
- Campeón segunda categoría absoluta: 14%
- Campeón segunda categoría hándicap: 14%
- Subcampeón primera categoría absoluta: 11%
- Subcampeón primera categoría hándicap: 11%
- Subcampeón segunda categoría absoluta: 9%
- Subcampeón segunda categoría hándicap: 9%

Los premios no son acumulables. Si un equipo consigue premio en dos categorías, este llevará el de mayor valor sumado a un bonus **de 50€uros**.

Ejemplo Práctico para premios. 80 jugadores:

Recaudado: 80 jugadores * 8 pruebas * 4 euros= 2560€uros

- Campeón primera categoría absoluta: 410€
- Campeón primera categoría hándicap: 410€
- Campeón segunda categoría absoluta: 358€
- Campeón segunda categoría hándicap: 358€
- Subcampeón primera categoría absoluta: 282€
- Subcampeón primera categoría hándicap: 282€
- Subcampeón segunda categoría absoluta: 230€
- Subcampeón segunda categoría hándicap: 230€

Asimismo, se buscará un patrocinio a fin de poder obtener más sorpresas en la ceremonia final.