



Circular 03/16

2ª EDICIÓN RACE TO BARBANZA INDIVIDUAL 2016

Tras el éxito de la primera edición, con una final inolvidable, llega la segunda edición de la Race To Barbanza Individual. La novedad más importante de esta edición es que se jugará los Viernes.

Calendario:

El torneo comenzará el Viernes 8 de Julio y tendrá lugar todos los viernes de cada mes.

La competición se disputará entre los meses de Julio y Diciembre (ambos incluidos).

Cada mes se pondrá un hoyo para el mejor APPROACH.

Cada mes se alternará el recorrido, y los dos últimos meses con menos horas de luz, se jugará Stableford quedando como sigue:

MES	RECORRIDO	MODALIDAD	APPROACH
Julio	Corto	Individual Medalplay	Hoyo 9
Agosto	Largo	Individual Medalplay	Hoyo 8
Septiembre	Corto	Individual Medalplay	Hoyo 10
Octubre	Largo	Individual Medalplay	Hoyo 4
Noviembre	Corto	Individual Stableford	Hoyo 3
Diciembre	Largo	Individual Stableford	Hoyo 18

Horarios de Juego:

Se habilitarán las máximas salidas posibles en función de las horas de luz.

Se comienza con salidas a las 1030, 1230, 1430, 1630 y 1900. Las salidas serán válidas siempre que se acompañe de un marcador.

Se podrá jugar tantas veces como se quiera, abonando sólo dos euros a mayores que serán destinados a los premios.



Circular 03/16

Inscripción:

Antes del inicio de cada prueba, ya sea en el grupo de WhatsApp o en el propio campo.

Hándicap:

Se jugará con el Hándicap local de cada jugador, no afectando al hándicap federativo. Se actualizará a la finalización de cada prueba.

Clasificación y Puntuación:

Se establecen dos clasificaciones, scratch y hándicap.

Cada mes se sumarán las dos mejores tarjetas de cada jugador y se clasificarán los dos primeros jugadores que obtengan la mayor puntuación. Los primeros clasificados en ambas categorías recibirán dos puntos y los segundos clasificados recibirán 1 punto. Estos puntos serán la ventaja en forma de golpes que llegaran a la final siendo acumulables y dando mayor ventaja al jugador que quede primero o segundo en varios meses.

Si un jugador ya clasificado queda nuevamente entre los dos primeros, ese jugador recibirá la bonificación de dos o un punto para la final dependiendo del puesto, y dejara la plaza al siguiente jugador para la final, clasificándose este tercero sin bonificación.

Si un jugador se clasifica para la final scratch y hándicap, este jugará la final scratch, corriendo un puesto el mes que se clasificó hándicap dándole al jugador que quedó tercero ese mes, una plaza en la final con su punto correspondiente. Como recompensa, por haberse clasificado en las dos categorías, llevará 2 puntos extra.

EL mejor APPROACH de cada mes, recibirá un premio en la final.

Empates:

En caso de empate en la clasificación de un mes, se tendrá en cuenta la mejor tarjeta descartada hasta que haya desempate. Si aún así persiste el empate, se contará el número de berdies de la mejor tarjeta, si continúa, el de la 2ª mejor tarjeta, así hasta que se deshaga el empate.



Circular 03/16

Precio del Torneo:

Greenfee diario mas 2€ por el torneo, los cuales irán íntegramente destinados a los premios de la final.

Forma de Pago:

Al inicio de cada prueba.

Final:

Se disputará a un torneo a doble vuelta.

La 1ª vuelta será recorrido largo individual Medalplay y la 2ª recorrido corto individual Medalplay. Los puntos (golpes) extras obtenidos en las clasificaciones mensuales, se dividirán entre los dos recorridos. En caso de puntos impares, se asigna un punto (golpe) al recorrido largo.

La disputarán los doce clasificados de cada categoría. Se disputará Scratch para ambas categorías.

Los finalistas en la clasificación Scratch saldrán todos por el hoyo 1 y los de la clasificación hándicap saldrán por el hoyo 14. Saldrán primero los que menos puntos obtuvieran repartidos en grupos de 4. Para la segunda vuelta saldrán según resultado primera vuelta.

Ejemplo jugador con 7 puntos (golpes) clasificado en Scratch:

Este jugador, saldrá del hoyo 1 y dispone de 54+4 golpes para realizar el recorrido largo y 54+3 para el recorrido corto. Al finalizar el golpe 58 del recorrido largo, marcará el sitio donde repose la bola y desde esa marca, empezará los golpes del recorrido corto, al finalizar de nuevo los 57 golpes se marca de nuevo la bola y ese es su resultado. El jugador que más lejos llegue GANA.

Llevarán premios los dos primeros clasificados de cada categoría.

En caso de empate en posición que conlleve premio, desempatarán jugando el hoyo 9 y el 18, ganado el jugador que acabe los dos hoyos en menos golpes. Esto se repetirá las veces que sea necesario hasta que se deshaga el empate.