



**Circular 04/22**

## **LIGA MATCH PLAY PAREJAS 2022**

### **Calendario:**

La Liga comenzará el Jueves 7 de Julio y tendrá lugar todos los jueves y todos los domingos por la tarde de cada mes, pudiendo el club habilitar/ modificar alguna otra salida en función del clima, resto de competiciones del club, etc.

Si el Comité de competición decide suspender una jornada, esta jornada se recuperará avisando con antelación.

El hándicap a usar será el nacional, aplicando el slope del campo dependiendo del recorrido y la modalidad a jugar. Las pruebas no se procesarán, por lo que esta liga, no modificará el hándicap del jugador.

La competición será de 16 jornadas más 4 de Match Play individual.

Cada 4 jornadas se jugará una de Match Play Individual, enfrentándose los participantes por orden de clasificación en ese momento.

Al término de cada Match Play se cambiará el recorrido y la modalidad, quedando como sigue:

<b>JORNADA</b>	<b>RECORRIDO</b>	<b>MODALIDAD</b>
1ª a 4ª	Corto	Greensome Chapman Medal play
Match Play	Corto	Individual 9+9+Total
5ª a 8ª	Largo	Fourball Medal play
Match Play	Largo	Individual 9+9+Total
9ª a 12ª	Corto	Copa Canadá Stableford
Match Play	Corto	Individual 9+9+Total
13ª a 16ª	Largo	Scramble Medal play
Match Play	Largo	Individual 9+9+Total



## Circular 04/22

### Inscripción:

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

### Clasificación, Puntuación y descartes:

Se realizará **UNA** clasificación por semana.

#### Jornadas:

Todas las semanas se sacarán las clasificaciones hándicap y scratch y se asignarán puntos, a cada miembro de la pareja, dependiendo de su puesto en las dos clasificaciones. Cada clasificación otorgará los puntos según la siguiente tabla:

POSICIÓN	PUNTOS
1	70
2	65
3	60
4	55
5	50
6	48
7	46
8	44
9	42
10	40

POSICIÓN	PUNTOS
11	38
12	36
13	34
14	32
15	30
16	28
17	26
18	24
19	22
Del 20 al último	20

La jornada finaliza el domingo, sacándose ese día las clasificaciones de la semana

Si se juega más de una tarjeta dentro de la misma semana, se sumarán el mayor número de puntos en cada clasificación (Scratch y hándicap) independientemente de la pareja con la que fuesen conseguidos.

Se descartarán el 50% de los resultados según la siguiente tabla:

<b>Pruebas</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Puntuán</b>	1	1	2	2	3	3	4	4

<b>Pruebas</b>	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>Puntuán</b>	5	5	6	6	7	7	8	8



## Circular 04/22

### Match Play:

Se enfrentarán en la modalidad Match Play Scratch los jugadores inscritos para cada prueba por orden de clasificación, ejemplo:

Para la salida del jueves se inscriben el primer clasificado, el cuarto, el quinto, el octavo, etc.

Los enfrentamientos serían:

- El primero contra el cuarto
- El quinto contra el octavo
- Así sucesivamente.

Si el domingo se inscribe un jugador que ya jugara el jueves llevaría los puntos que obtuviese en el mejor de los dos días.

Los enfrentamientos se disputarán en la modalidad de 9+9+Total otorgando 20 puntos en los nueve primeros hoyos que jueguen, 20 a los segundos y 20 al total. En caso de empate en cualquiera de los 3 casos, se puntuará 10 puntos a cada participante.

Los puntos conseguidos en el Match Play sumarán a los totales de la clasificación sin descartes.

### **Empate:**

En caso de empate al final de la Liga, se irán comparando los mejores resultados descartados hasta que salga un vencedor, si aún así persiste el empate, quedará por delante, la mayor puntuación en la última prueba (sin contar pruebas match play), penúltima y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

### **Precio del Torneo:**

Greenfee diario más 2,5€ por el torneo, los cuales irán íntegramente destinados a la final.

### **Forma de Pago:**

Al inicio de cada prueba.



## Circular 04/22

### **Final:**

Será sin coste para todos los participantes.

Los 3 primeros clasificados de la liga regular llevarán un premio de 100€, 75€ y 50€.

Se clasificarán los 36 primeros clasificados, en caso de que algún jugador no pueda asistir, correrá la lista hasta completar los 36 finalistas.

La final será por equipos de 4 jugadores, los 9 primeros clasificados serán los capitanes de los equipos. Los capitanes, irán eligiendo por orden, los jugadores que formarán parte de su equipo, empezando a elegir el primer clasificado a 1 jugador, así hasta el 9 clasificado, el primer clasificado elegirá al segundo jugador de su equipo, manteniendo esto hasta completar 9 equipos de 4 jugadores cada uno.

Los capitanes, dos días antes de la final, deberán comunicar a la organización la composición de sus parejas para cada ronda.

La final será de 4 rondas, todas ellas en parejas, cambiando la modalidad y el recorrido en cada ronda. Se jugarán todas las rondas Match Play Scratch, llevándose 2 puntos cada pareja del equipo que gane, y repartiéndose 1 punto cada pareja, en caso de empate.

**Como novedad**, la final se jugará a **dos días**, informando de las fechas a medida que avance la competición, ya que depende de posibles aplazamientos de jornadas, se informará lo antes posible.

En caso de empate en la clasificación final, por un puesto que de opción a premio, los capitanes de los equipos afectados, elegirán a dos jugadores para desempatar en el hoyo 18, modalidad Greensome, si persiste el empate, jugarán el hoyo 9, repitiendo el ciclo hasta que salga un vencedor. En caso de que sean más equipos los empatados, saldrá una pareja de cada equipo a la vez, e irán quedando eliminadas las parejas que no consigan el mejor resultado en el hoyo que se esté jugando, así hasta que quede la campeona, subcampeona, etc....



## Circular 04/22

Las modalidades, recorridos a jugar y enfrentamientos, se especifican en el siguiente cuadro:

### RONDA 1 - GREENSOMES CHAPMAN RECORRIDO CORTO

EQUIPO	PAREJA	Vs	EQUIPO	PAREJA
1	1	Vs	2	2
2	1	Vs	3	2
3	1	Vs	4	2
4	1	Vs	5	2
5	1	Vs	6	2
6	1	Vs	7	2
7	1	Vs	8	2
8	1	Vs	9	2
9	1	Vs	1	2

### RONDA 3 - FOURSOMES RECORRIDO CORTO

EQUIPO	PAREJA	Vs	EQUIPO	PAREJA
1	1	Vs	4	2
2	1	Vs	5	2
3	1	Vs	6	2
4	1	Vs	7	2
5	1	Vs	8	2
6	1	Vs	9	2
7	1	Vs	1	2
8	1	Vs	2	2
9	1	Vs	3	2

### RONDA 2 - GREENSOMES RECORRIDO LARGO

EQUIPO	PAREJA	Vs	EQUIPO	PAREJA
1	1	Vs	3	2
2	1	Vs	4	2
3	1	Vs	5	2
4	1	Vs	6	2
5	1	Vs	7	2
6	1	Vs	8	2
7	1	Vs	9	2
8	1	Vs	1	2
9	1	Vs	2	2

### RONDA 4 - FOURBALLS RECORRIDO LARGO

EQUIPO	PAREJA	Vs	EQUIPO	PAREJA
1	1	Vs	5	2
2	1	Vs	6	2
3	1	Vs	7	2
4	1	Vs	8	2
5	1	Vs	9	2
6	1	Vs	1	2
7	1	Vs	2	2
8	1	Vs	3	2
9	1	Vs	4	2

Habr premio para los tres primeros equipos clasificados.

Firmado por el Comit de Competici Julio 2022

Esta circular podr ser modificada, en el transcurso de la liga, por el comit de competici, avisando de los cambios a los participantes.