



LIGA DE EMPRESAS 2020. 6ª EDICIÓN

El día 31/01/2020 comenzará en el campo de Barbanza Golf, la Liga Empresas 2020.

Equipos:

Para esta edición los equipos inscritos son 15.

Los equipos se compondrán de un mínimo de 5 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.

Cálculo del hándicap de juego de cada jugador, se mantendrá durante toda la liga el calculado para su inicio:

Recorrido corto:

- El hándicap de juego de cada jugador será en que figure en la base de datos de la ASGAPP. Para aquellos jugadores que su hándicap de juego sea menor en la base de datos de la Real Federación Española de Golf tras aplicarle el Slope del campo que en la ASGAPP, o que no tengan hándicap en la ASGAPP, se tendrá en cuenta su hándicap de la base de datos de la española, aplicándole el Slope del campo y restándole los 3 golpes que, según las estadísticas, hay de diferencia en cada recorrido.
- En ningún caso el hándicap de juego será superior a 21, que equivale al mayor con el que se puede jugar en la ASGAPP.

Recorrido largo:

- El hándicap de juego de cada jugador será en que figure en la base de datos de la Federación Española de Golf aplicándole el SLOPE del campo.

En ambos recorridos, se jugará con las normas de la Real Federación Española de Golf.

Las pruebas no serán procesadas, por lo que no afectará al hándicap de los jugadores.



Circular 01/20

Modalidades de juego:

Las modalidades de juego serán Fourball, Individual, Greensome Chapman, Greensome, 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:

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, si en una tarjeta Fourball sólo aparece 1 resultado, este le será aplicado al jugador de la pareja con menor hándicap.

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 01/20

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.**

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.

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: $(4 \cdot 3/10 + 10 \cdot 3/10) = 4.2$ que se redondea a 4.

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

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



Circular 01/20

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. **En las jornadas que se jueguen Fourball + 2 individuales**, los capitanes podrán alinear sus jugadores como deseen, teniendo en cuenta que para la clasificación de esa semana, contarán los puntos de Fourball más los puntos de los 2 mejores individuales, y el descarte será del tercer mejor individual, en caso de que el descarte sea de una pareja Fourball, este contará como 0 puntos.

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

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

Las categorías se comenzarán con la suma de los puntos de las dos mejores jornadas de las 3 disputadas en las previas. Ej. El equipo A, en absoluta, queda 4º, 7º y 1º. Le corresponden 80+65+100. Empezaría la primera jornada puntuable con 180 puntos.

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 continua el empate se miraría la segunda y así hasta deshacer el empate.

Puntuación:

En cada jornada habrá una clasificación que saldrá de la suma de los resultados puntuables, 1 fourball + 1 prueba específica (o 2 individuales en las jornadas que le corresponda), tras la que, para la clasificación general, se asignarán puntos por clasificación en cada categoría según la siguiente tabla:



Circular 01/20

Previa clasificatoria:

Puesto	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Puntos	100	90	85	80	75	70	65	60
Puesto	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	
Puntos	50	45	40	35	30	25	20	

Puntuable liga:

Puesto	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Puntos	100	90	85	80	75	70	65	60

Calendario:

Jornada	Fecha	Recorrido	Modalidad
1ª Clasificatoria	31/01-02/02/2020	Corto	Fourball+ Gr. Chapman
2ª Clasificatoria	14-16/02/2020	Largo	Fourball+ Greensome
3ª Clasificatoria	21-23/02/2020	Corto	Fourball+ 2 Individuales
1ª Puntuable	06-08/03/2020	Largo	Fourball+ Scramble
2ª Puntuable	13-15/03/2020	Corto	Fourball+ Greensome
3ª Puntuable	27-29/03/2020	Largo	Fourball+ 2 Individuales
4ª Puntuable	03-05/04/2020	Corto	Fourball+ C. Canadá
5ª Puntuable - Final	Sábado 18/04/2020	Largo	Fourball+ Gr. Chapman

Este calendario está 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 una franja horaria para que los equipos la recuperen.



Circular 01/20

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, a excepción de la jornada que se juegue Fourball+ 2 individuales en la que el descarte será la tercera mejor tarjeta individual. 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 continúa 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 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.

La última jornada que al coincidir con la ceremonia final, se celebrará únicamente a un día, habilitando una salida a las 11h y otra a las 17h.

En todas las jornadas se puede entrenar con las banderas cambiadas.



Circular 01/20

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 independientemente de los motivos de estas, ej. Estrategia de equipo.

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 **capitanes** de los equipos deberán depositar una fianza de **60 Euros** que le serán devueltos en la última jornada de liga siempre y cuando jueguen las 8 jornadas.

Si un equipo no se presenta a dos jornadas quedará descalificado. Si esto sucede durante la previa, las categorías se reorganizarán en 7 equipos por categoría.



Circular 01/20

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 las 8 pruebas.

La cena de fin de liga será sin coste para todos los participantes de la liga.

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, corriendo la lista de equipos en la categoría de premio menor.

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