



CLUB DE GOLF AMIGOS DEL HOYO19

REGLAMENTO MATCH PLAY 2017

INDICE

1. PARTICIPANTES
2. CALENDARIO
3. FORMULA DE JUEGO
4. INSCRIPCIONES
5. RESULTADOS Y CLASIFICACIONES
6. PREMIOS
7. OTRAS DISPOSICIONES

1. PARTICIPANTES

Podrán participar en la competición las personas que reúnan la condición de socio en el club "Amigos del Hoyo19" y estén al corriente de pago en su cuota anual de 2017.

Todo jugador debe estar federado y poseer hándicap oficial (al ser requisito indispensable que piden los campos donde se celebrarán las pruebas del circuito). El único hándicap válido para participar en los torneos, será el que tenga el jugador reflejado por la Real Federación Española de Golf al comienzo de cada prueba.

La competición se disputará bajo la modalidad de **MATCH-PLAY** por **PAREJAS SCRAMBLE**, teniendo como requisito que haya al menos 16 parejas.

El cuadro de enfrentamientos se hará de acuerdo con la suma exacta de los hándicaps de la pareja el día del cierre de la inscripción.

Una vez cerrada la preinscripción y atendiendo al número de parejas inscritas se confeccionará el cuadro definitivo. Si el número de parejas inscritas esta entre 17 y 31 o más de 32. Si el número total de parejas inscritas son impares, la pareja con mejor hándicap pasara a la siguiente ronda, el resto de parejas hasta completar las 16 o 32, saldrán de los enfrentamientos por parejas que se realizará en primera ronda, teniendo en cuenta para establecer el orden de clasificación en primer lugar si la pareja ha ganado o no, en segundo lugar los ups por los que haya ganado o perdido el enfrentamiento, y por ultimo si hay empate por el menor hándicap de la pareja.

2. CALENDARIO

La competición se jugará atendiendo al siguiente calendario:

ELIMINATORIA	FECHAS	CAMPOS
PRIMERA RONDA	26 MARZO 2017	La Almarza WeGolf (Ávila)
SEGUNDA RONDA	27 MAYO 2017	Pablo Hernández (Toledo)
TERCERA RONDA	HASTA EL 27 DE AGOSTO	A determinar por los jugadores
SEMIFINALES	HASTA EL 17 DE SEPTIEMBRE	A determinar por los jugadores
FINAL	HASTA EL 8 DE OCTUBRE	A determinar por los jugadores

Las **dos primeras rondas** se tienen que jugar **obligatoriamente** en el lugar y fecha establecidos.

Para el resto de rondas se han establecido fechas de inicio y final de la ronda. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo en la fecha y campo de juego, y uno de los dos jugadores deberá enviar un e-mail al Comité de Competición informando de este acuerdo. El campo de juego en caso de discrepancia lo elegirá la pareja con la mejor clasificación en la OM indistinta (menor valor de la suma de posiciones de los jugadores integrantes de cada pareja) anterior a la fecha inicial de la eliminatoria. **No se atenderán peticiones de ampliación de los límites de fechas marcados bajo ninguna circunstancia.**

Si no se pusieran de acuerdo, estos enfrentamientos se deberán jugar en el campo elegido por el Comité el último día del plazo para cada ronda, y los jugadores deberán aceptar obligatoriamente esta decisión. Si un jugador no pudiera jugar en esa fecha determinada por el Comité quedaría descalificado. Si ninguno de los jugadores pudiera jugar en esa fecha, ambos jugadores quedarían descalificados.

3. FÓRMULA DE JUEGO

La fórmula de juego para todo el torneo será **Match Play PAREJAS SCRAMBLE** hándicap con las siguientes consideraciones:

El hándicap exacto (para el cálculo del hdc de juego), como en el resto de competiciones del club, se limita a 26,4 para caballeros y a 36 para damas.

Los jugadores jugarán con hándicap exacto aplicando la valoración (slope y valor de campo) del campo.

Es responsabilidad de los jugadores comprobar el hándicap exacto y de juego en el propio campo antes de comenzar el enfrentamiento.

El hándicap de juego de la pareja será del 30% de la suma de los hándicaps de juego de la pareja redondeado a entero hacia arriba o hacia abajo teniendo como límite el hándicap de juego del jugador con el hándicap más bajo.

Ejemplo Hándicap de juego:

PAREJA **A** Jugador A hándicap 10 y jugador B hándicap 21 = $31 \times 30\% = 9,3$ -> HCP= **9**

PAREJA **B** Jugador A hándicap 8 y jugador B hándicap 36 = $44 \times 30\% = 13,2$ -> HCP= **8**

En este último caso se aplicaría la limitación al hándicap más bajo dando como resultado 8.

La pareja A jugaría con 9 y la pareja B con 8, la diferencia sería 1 punto entre los dos hándicaps; en este caso la pareja B le da a la pareja A 1 punto de ventaja.

Los puntos se otorgan en los hoyos con hándicap ascendente desde el hándicap 1 hasta el hoyo con el hándicap que coincida con la diferencia de hándicap neta entre las parejas, es decir, en el caso del ejemplo, la pareja A tendría punto en el hoyo con hándicap 1.

En caso de empate al final de los 18 hoyos, ganará la eliminatoria la pareja con hándicap de juego más bajo, en caso de empatar en hándicap de juego, se clasificará la pareja con el hándicap exacto más bajo. En caso de contar con mismo hándicap exacto, se clasificará la pareja mejor clasificada en el Orden de Mérito Indistinta de ese año en el momento del enfrentamiento, sumando las posiciones de los jugadores y la que dé el resultado más bajo será la clasificada, si persistiera el empate pasaría a la siguiente ronda la pareja con el jugador mejor clasificado en dicha Orden de Mérito.

4. INSCRIPCIONES

Previamente se hará una preinscripción hasta el **10 de Marzo de 2017**, una vez resuelto el cuadro de enfrentamientos se harán las inscripciones que se anunciarán oportunamente en la web.

El plazo de inscripción para las dos primeras rondas comenzará a las 14:00 horas del segundo sábado anterior y finalizará el viernes de la semana anterior a las 14:00 horas (seis días).

En relación al pago del green-fee, serán de aplicación las mismas condiciones expuestas en el reglamento de la Orden de Mérito 2017 (apartado INSCRIPCIÓN Y PAGO DE TORNEOS).

5. RESULTADOS Y CLASIFICACIONES

A partir de la 3ª ronda, los resultados de las eliminatorias tienen que ser comunicados por los jugadores ganadores de los diferentes enfrentamientos, por correo electrónico, a la dirección competicion@amigoshoyo19.org, antes de la fecha límite establecida para cada ronda. De no ser así, el Comité de Competición entenderá que el partido no se ha jugado y, por lo tanto, ambos competidores quedarán descalificados.

A partir de dicha ronda, los propios jugadores serán los responsables de recoger una tarjeta del club dónde se juegue la eliminatoria, anotar sus hándicaps exactos y de juego (en base a la tabla de conversión publicada en cada club) y los correspondientes resultados de cada hoyo. La tarjeta de juego deberán guardarla durante, al menos, 1 semana por si existiera alguna reclamación sobre la misma.

Tendrán todo el apoyo del Comité de Competición en lo que puedan necesitar.

6. PREMIOS

La pareja ganadora estará invitada a la Gran Final de la Orden de Mérito siempre y cuando cumpla las bases y requisitos especificados en el punto 6.1.2 del Reglamento de la Orden de Mérito 2017 relativo.

La pareja ganador del Match Play obtendrá un trofeo y además tendrá derecho a jugar el Masters a partir de ese mismo año.

7. OTRAS DISPOSICIONES

El uso de buggie está permitido siempre que no se ponga impedimento alguno por la pareja que no lo vaya a utilizar.

Un jugador podrá contar con caddie siempre y cuando éste no haya jugado previamente en el campo ese día, ni haya hecho de caddie de otro jugador.

Si una pareja no pudiera jugar cualquier eliminatoria deberá dar el partido a su contrario, la pareja puede contar con un solo jugador.

ANEXO LIBRO VERDE

7.2 Modalidad Scramble.

Es una prueba por Equipos de 2, 3 o 4 jugadores.

Todos los Jugadores salen en cada hoyo con su propia bola. Para el siguiente golpe se elige la bola más conveniente de las que se hayan jugado. Desde ese punto, vuelven a jugar todos los Jugadores y así sucesivamente hasta acabar el hoyo. El número de golpes, para cada hoyo, será el de la primera bola que entre en el agujero. Si la bola escogida está en la calle, todos los Jugadores jugarán el siguiente golpe colocando la bola, no más lejos de una tarjeta, sin acercarse al hoyo, de lugar donde reposaba la bola escogida.

Si la bola escogida está en un *obstáculo de agua*, a elección de los jugadores, se procederá bajo la Regla 26 o se jugará la bola desde el obstáculo. Si se juega la bola desde el obstáculo, el resto de jugadores droparán las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Si la bola escogida está en un *bunker*, está se jugará como quede, colocando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, rehaciendo el lugar de reposo de la bola recién jugada por el compañero desde la misma posición.

Si la bola escogida está en el *rough*, está se jugará como quede, dropando las restantes bolas en el punto más próximo de donde reposaba aquella, sin perjudicarse por la huella de golpe recién jugado por el compañero desde la misma posición, en cuyo caso deberá volver a dropar.

Cuando la bola escogida está en el *green*, las restantes se colocarán en el lugar más próximo posible a donde estaba la original.

Jugar antes o después la bola escogida es opción libre del equipo, pero cuando esta esté en el rough o en un obstáculo, no podrá ser movida.

Es obligatorio que cada jugador juegue su bola.

El jugador que figure en primer lugar en la hoja de inscripción actuará como Capitán del equipo y prevalecerá su opinión sobre la bola que se tiene que jugar, el orden de juego y cualquier otra cuestión semejante.

a) hándicap.

- para Equipos de 4 jugadores el 10 por ciento de la suma de los hándicaps de juego.
- para Equipos de 3 jugadores el 15 por ciento.
- **para Equipos 2 jugadores el 30 por ciento.**

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** a no ser que el reglamento de la prueba especifique otra cosa.