

**CIRCULAR 15/2017**

**16/10/2017**

## **CAMPEONATO GALLEGO POR EQUIPOS ASGAPP 2017 - 2018**

### **REGLAMENTO**

#### **1.- Participantes.-**

Podrán participar todos los equipos con jugadores, **con licencia en vigor** y al corriente de pago.

#### **2.- Comité de organización y de competición de la prueba.-**

El Comité de Organización estará formado por miembros de la asociación.

El Comité de Competición de la prueba estará formado por dos miembros de la asociación y un responsable del campo donde se juegue la competición. Presidirá este comité un miembro de la asociación.

La suspensión de la prueba previamente a su celebración es responsabilidad del Comité de Organización; y la suspensión de la prueba durante su celebración es responsabilidad del Comité de Competición de la prueba.

#### **3.- Fechas y sedes de las pruebas.-**

<b>1ª Jornada.-</b> 2-6 noviembre	MONTEALEGRE
<b>2ª Jornada.-</b> 16-20 noviembre	SARRIA
<b>3ª Jornada.-</b> 30 Nov y 1-4 diciembre	PAZO DA TOUZA
<b>4ª Jornada.-</b> 14-18 diciembre	TAMBRE P&P
<b>5ª Jornada.-</b> 11-15 enero	POZO DO LAGO
<b>6ª Jornada.-</b> 25-29 enero	VERIN P&P

#### **4.- Competición 2017-18.-**

La competición englobará a los equipos en UNA categoría las tres primeras jornadas de competición, a partir de la jornada 3 se dividirá la clasificación en DOS categorías de igual número de equipos (en caso se número impar de equipos, habrá un equipo más en la segunda categoría).

### 5.- Modalidades de juego.-

Se jugarán dos modalidades: **FOURBALL STABLEFORD SCRATCH** y **GREENSOME CHAPMAN STABLEFORD SCRATCH**.

### 6.- Puntuaciones, clasificaciones y desempates.-

En cada prueba correspondiente a cada jornada de juego, la clasificación por equipos se realizará según el resultado de puntos obtenidos por la suma del mejor resultado en la tarjeta FOURBALL STABLEFORD SCRATCH y el mejor resultado en la tarjeta GREENSOME CHAPMAN STABLEFORD SCRATCH.

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

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
100	90	80	70	65	60	55	50

9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º
45	40	35	30	25	20	15	10

En caso de empate en la clasificación de cada jornada los equipos con los mismos resultado tendrán la misma puntuación, que será la más alta de la que optan.

Esta temporada se establecerá un sistema de **BONUS**, que se sumarán a la puntuación final en cada una de las jornadas:

#### **BONUS TERCERA TARJETA DE JUEGO**

Consistirá en unos puntos extra para los equipos con las mejores terceras tarjetas de cada jornada en cualquiera de las dos modalidades de juego, que se sumará a la puntuación final. En caso de empate se usará el criterio de hándicap más alto.

1º	2º	3º	4º	5º
9	7	5	3	1

**Ejemplo:**

**Un equipo de primera categoría, que termine la jornada en 3ª posición y que tenga la mejor 3ª tarjeta de la jornada, llevaría la siguiente puntuación:**

$$80 \text{ (posición jornada)} + 9 \text{ (Bonus 3ª tarjeta)} = 89 \text{ pts}$$

Tras la jornada 3 se dividirán los equipos en dos categorías, los dos nuevos grupos arrastrarán las puntuaciones acumuladas en las jornadas disputadas.

### **7.- Equipos.-**

Los equipos estarán formados por un mínimo de seis jugadores , habiendo de presentar la lista de jugadores integrantes de cada equipo.

En esta lista habrá de constar obligatoriamente el nombre de los jugadores y el número de licencia de todos los jugadores inscritos. También habrá de especificar el nombre del jugador que asuma las funciones de capitán de equipo y un número de teléfono de contacto. Es imprescindible que el capitán del equipo tenga acceso a internet para poder realizar las alineaciones de cada jornada de juego. El capitán será la única persona de contacto con la organización de la prueba antes de su celebración.

El capitán será el responsable de la notificación de los equipos en cada jornada de juego a la organización, así como de los cambios en las alineaciones.

En cada jornada podrán participar un máximo de 6 parejas (12 jugadores)

Si un equipo quiere inscribir nuevos jugadores lo podrá hacer durante el transcurso de la competición.

Los jugadores que se inscriban como nuevos no pueden haber participado en la competición con otro equipo ese año, así como los jugadores que se den de baja de un equipo no podrán participar en otro durante ese año.

La forma de incorporar, o dar de baja, a un jugador en un equipo es mediante mail a la Asociación (competicion@pitchandputtg Galicia.com).

### **8.- Notificación de los equipos y pago de la inscripción.-**

Los diferentes equipos participantes habrán de comunicar a la organización, a través de los formularios en la web de la Asociación Gallega de Pitch&Putt ([www.pitchandputtgalicia.com](http://www.pitchandputtgalicia.com)) o vía mail ([competición@pitchandputtgalicia.com](mailto:competición@pitchandputtgalicia.com)), el nombre de los jugadores, como muy tarde, el miércoles de la misma semana que se ha de disputar la prueba, para que la asociación pueda proceder a la confección de los horarios de salida y tarjetas de juego. Una vez publicadas los horarios de salida, las modificaciones de horarios, modalidades, altas o bajas se harán directamente a través del campo.

### **9.- Horarios de salida.-**

Para dar la máxima flexibilidad a los equipos e intentar la máxima participación de jugadores en cada prueba, se habilitarán salidas simultáneas el jueves tarde, viernes tarde, sábado mañana y tarde, domingo mañana y tarde y lunes tarde.

### **10.- Premios.-**

Habrán trofeos para el primer clasificado de cada categoría al término de la competición.

El equipo vencedor en cada Categoría, además de un TROFEO conmemorativo para el equipo, será obsequiado con:

- Una **prenda de invierno personalizada** con el nombre del equipo para cada integrante del equipo
- Importe de la **Inscripción** en el OPEN IBERICO DE EQUIPOS, que en 2018 se disputará en Andorra.

### **11.- Reclamaciones.-**

Las reclamaciones se efectuarán al comité de competición de la prueba durante la celebración de la misma. Si la reclamación es posterior se hará al comité organizador de la asociación.

### **12.- Cuadro de Honor**

TEMPORADA	EQUIPO VENCEDOR	CAMPO
<b>2010-2011</b>	<b>RIO CABE 2</b>	RIO CABE
<b>2011-2012</b>	<b>EUROPA TEAM</b>	GOLPE P&P
<b>2012-2013</b>	<b>LA CANTINA</b>	TAMBRE P&P
<b>2013-2014</b>	<b>LA CANTINA-TRUCOS</b>	TAMBRE P&P
<b>2014-2015</b>	<b>PAZO DA TOUZA</b>	PAZO DA TOUZA
<b>2015-2016</b>	<b>PAZO DA TOUZA</b>	PAZO DA TOUZA
<b>2016-2017</b>	<b>PAZO DA TOUZA</b>	PAZO DA TOUZA