

CIRCULAR 2/2018

22/01/2018

COPA "VILLAMARÍN"

CAMPEONATO GALLEGO MATCH PLAY POR EQUIPOS

4 FEBRERO 2018

1.- Participantes.-

Podrán participar **8 equipos** formados por un mínimo de **6 jugadores**. Los equipos serán los cinco equipos de la 1ª división y los tres primeros clasificados de la 2ª división del Campeonato de Galicia por Equipos una vez realizada la clasificación final resultante.

Todos los equipos habrán de tener un Capitán jugador o no jugador que hará de enlace con la organización y será el encargado de establecer las correspondientes alineaciones.

2.- Campo y fecha.-

Se jugará en TAMBRE P&P, el 4 de febrero de 2018.

3.- Fórmula de juego.-

Se jugará bajo las normas EPPA y modalidad Matchplay por equipos con 3 puntos en juego en cada enfrentamiento entre dos equipos repartidos de la siguiente manera:

- 2 enfrentamientos Fourball Matchplay Scratch = 2 puntos.
- 1 enfrentamiento Greensome Chapman Matchplay Scratch = 1 puntos.

En caso de empate en un partido cada equipo conseguirá 0,5 puntos.

En caso de empate en el global del enfrentamiento entre dos equipos, se decidirá mediante play-off con un partido FOURSOME matchplay en los hoyos que el comité de la prueba decida.

4.- Horarios de salida y cuadro de competición.-

El horario previsto será el siguiente:

10:50	Sorteo de eliminatoria de los cuartos de final
11:00	Salida a Tiro primera eliminatoria
13:50	Sorteo eliminatorias semifinales y semifinales consolación

14:00	Salida a Tiro semifinales
15:50	Entrega de listado emparejamientos finales
16:00	Salida a Tiro finales
17:30	Finalización de finales y entrega de trofeos

El cuadro general del Matchplay por equipos se realizará según sorteos antes de los cuartos de final y antes de las semifinales.

Para el sorteo de cuartos de final, habrá dos bombos, en uno estarán los cuatro cabezas de serie, que serán los cuatro primeros clasificados de primera categoría, y en el otro los otros cuatro equipos.

Para el sorteo de semifinales ya no habrá cabezas de serie, haciéndose un sorteo puro.

Una vez decidido el emparejamiento por equipos, los capitanes de cada uno habrán de hacer llegar a la organización la composición de sus parejas de jugadores, como mínimo diez minutos antes del inicio de los partidos. La organización, una vez recibidas las alineaciones, publicará los emparejamientos resultantes.

Las salidas se realizarán simultáneamente según el cuadro elaborado por la organización.

Los equipos perdedores de los cuartos de final jugarán una semifinal entre los cuatro (emparejamientos a sorteo), y los dos equipos vencedores jugarán una final "B" para definir el vencedor de consolación.

5.- Derechos de inscripción.-

El precio de inscripción por jugador será de **20** euros.

En caso de que algún equipo juegue con más jugadores introduciendo cambios en las distintas rondas, deberá organizar el reparto entre sus jugadores de los 120€ de inscripción de un equipo.

6.- Premios.-

Trofeo "Villamarín" perpetuo que no quedará en propiedad de cada club. Se inscribirá cada año el nombre del equipo ganador.

Habrán trofeos para el campeón, subcampeón y tercer equipo, así como para el vencedor de la Final "B" de consolación.

7.- Disciplina.-

Los equipos que confirmen su asistencia y no presenten un mínimo de jugadores para jugar cualquiera de las diferentes rondas, no podrá participar en las dos siguientes ediciones de la Copa Villamarín.

8.- Comité de Competición.-

Estará formado por dos miembros de la ASGAPP, uno de los cuales lo presidirá, y por un miembro del comité del propio campo. La suspensión de la prueba durante su celebración será responsabilidad de este comité.

9.- Cuadro de Honor.-

AÑO	CAMPEÓN	SUBCAMPEÓN
2013	LA CANTINA	TRUCOS
2014	LAR BLANCO	BARALLETE
2015	LAR BLANCO	LA CANTINA-TRUCOS
2016	LA CANTINA-TRUCOS	BODEGON P&P
2017	TRUCOS	EQUIPO KA