

CIRCULAR 2/2020	10/02/2020
------------------------	-------------------

COPA "VILLAMARÍN"

CAMPEONATO GALLEGO MATCH PLAY POR EQUIPOS

29 MARZO 2020

1.- Participantes.-

Podrán participar **5 equipos** formados por **8 jugadores**. Los equipos serán los seis primeros clasificados 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.

Los equipos participantes, podrán completar su equipo con jugadores que no estén clasificados para la disputa de la competición.

2.- Campo y fecha.-

Se jugará en EL PILAR SARRIA, el 29 de marzo de 2020.

3.- Fórmula de juego.-

Se jugará bajo las normas FIPPA y modalidad Matchplay por equipos con 4 puntos en juego en cada enfrentamiento entre los cinco equipos.

- Pareja vencedora 1 punto
- Pareja perdedora 0 pts
- Empate: 0,5 puntos para cada pareja

Habrán dos rondas en la fase previa, en la que cada capitán decidirá que pareja de su equipo compite contra cada una de los 4 equipos rivales.

De cada equipo jugará una pareja contra cada uno de los cuatro equipos, en la primera ronda en fourball y en la segunda en Greensome Chapman.

Los dos equipos que consigan más puntos en las dos rondas previas se clasificarán para la final, que se disputará en las modalidades Foursome y Greensome, con 4 puntos en juego.

En caso de empates a puntos tras las dos rondas previas, se clasificará para la final el equipo mejor clasificado en el Campeonato de Equipos 19-20.

En caso de empate en la final, se resolverá mediante un play-off en la modalidad foursome entre las parejas que escoja cada capitán.

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

Habrán dos rondas en la primera fase, en la que cada capitán decidirá las parejas que compiten contra los 4 equipos rivales, cubriendo un cuadro así:

Equipo _____ Modalidad _____

Pareja que juega contra Equipo X	Pareja que juega contra Equipo Y	Pareja que juega contra Equipo Z	Pareja que juega contra Equipo W

Los enfrentamientos serán los siguientes:

	Hora	Enfrentamiento
1	10:30	1ª ronda match play FOURBALL
2	12:30	2ª ronda match play GREENSOME CHAPMAN
3	16:00	Final, 2 parejas FOURSOME y 2 parejas GREENSOME

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 160€ de inscripción de un equipo.

6.- Premios.-

Habrán trofeos para el equipo campeón y subcampeón. Para los integrantes del equipo vencedor, además habrá medallas conmemorativas.

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.-

<u>AÑO</u>	<u>CAMPEÓN</u>	<u>SUBCAMPEÓN</u>
2013	LA CANTINA	TRUCOS
2014	LAR BLANCO	BARALLETE
2015	LAR BLANCO	LA CANTINA-TRUCOS
2016	LA CANTINA-TRUCOS	BODEGON P&P
2017	TRUCOS	SARRIA
2018	PAZO DA TOUZA	BALI
2019	BALI	PAZO DA TOUZA