

CIRCULAR 2/2020	20/06/2020
------------------------	-------------------

COPA "VILLAMARÍN"
CAMPEONATO GALLEGO MATCH PLAY POR EQUIPOS
28 JUNIO 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 28 de junio de 2020.

3.- Fórmula de juego.-

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

- Pareja vencedora 2,5 puntos
- Pareja perdedora 0 pts
- Empate: 1 punto 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 la modalidad Greensome.

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	9:30	1ª ronda match play FOURBALL
2	11:30	2ª ronda match play GREENSOME CHAPMAN
3	16:00	Final, GREENSOME

5.- Derechos de inscripción.-

El precio de inscripción por jugador será de **20** euros (menores de 18 años 10€).

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