



Introducción

Se trata de una competición abierta bajo la modalidad más genuina que es el MATCH PLAY, enfrentando de forma individual a jugadores en cuadros por eliminatoria.

Match Play Individual (Juego por hoyos)

Un jugador se enfrenta a otro en una vuelta estipulada de 18 hoyos, venciendo aquel que gane más hoyos de los que quedan por jugar. En caso de empate se continuará jugando por el hoyo 1 y vencerá aquel que primero gane un hoyo.

Participantes

No hay limitación de edad, sexo o hándicap.

En las categorías Hándicap se aplicara el tres cuarto de la diferencia del hándicap de juego, estableciendo como límite una ventaja máxima de un golpe por hoyo.

Ejemplo: Jugador A, hcp. 18 contra Jugador B, hcp. 33

Cálculo $33-18=15 \times \frac{3}{4} = 11,25$ redondeo hcp. 11

El Jugador A, le concede 11 golpes de ventaja al jugador B. Por tanto el jugador B tiene un golpe más en los hoyos designados con hándicap 11 o inferior.

Hándicap del campo

Para esta competición se aplicara un nuevo y revisado orden hándicap

Hándicap del Campo Revisado. Competición Match Play																		
Hoyo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	5	4	4	4	3	4	3	5	3	5	3	5	4	4	3	4	4	4
Hcp	1	11	13	7	9	3	17	5	15	8	18	10	4	6	12	2	16	14

Dinámica del Torneo

Finalizado el plazo de inscripción se procederá a confeccionar los diferentes cuadros.

Habrà una categoría Femenina y otra Masculina.

En cada una de estas habrá a su vez, un cuadro Scratch y otro Hándicap. El jugador elegirá en que cuadro quiere participar.

Cada cuadro principal le complementa un cuadro de consolación, que jugarán los eliminados en primera ronda.

Se establecen unos cuadros máximos de 128 y mínimos dependiendo de la categoría

FEMENINO SCRATCH * 16 Jugadoras

FEMENINO HANDICAP * 32 Jugadoras

MASCULINO SCRATCH * 32 jugadores

MASCULINO HÁNDICAP * 64 Jugadores

*se establecen un máximo de 2 posiciones BYE para cuadros de 16, 4 BYE para cuadros de 32 y 8 BYE para cuadros de 64 jugadores. Para el cuadro de 128 jugadores el comité valorará si procede aplicar más de 16 puestos BYE.

Formación de los cuadros y partidos.

Si el número de jugadores inscritos supera las plazas de un cuadro el criterio de selección será el siguiente:

Cuadros Scratch.- En primer lugar tendrán preferencia los Socios del Club Hato Verde, en segundo lugar entraran los hándicap más bajos y el último criterio será el orden de inscripción.

Con los jugadores así seleccionados, se elaborará un listado por orden de hándicap exacto. Este orden será el que se utilice en la confección del cuadro según el cuadro 01 anexo.

Cuadros Hándicap.- En primer lugar tendrán preferencia los Socios del Club Hato Verde y el último criterio será el orden de inscripción.

Déficit de inscritos.- En caso de no alcanzar los mínimos exigidos para formar un cuadro, este cuadro se eliminará de la edición. Los inscritos tendrán derecho a cambiar de cuadro (hándicap o scratch) considerándolos con los mismos privilegios y consideraciones. Se tomara como fecha de inscripción la fijada en la lista de inscripción inicial.

Con los jugadores así seleccionados, se elaborará un listado por orden de hándicap exacto. Este orden será el que se utilice para designar los cabezas de series y los puestos de sorteo.

Jugadores	Cabezas de series	Por sorteo
16	Hasta el 4º puesto	Del puesto 5º en adelante
32	Hasta el 8º puesto	Del puesto 9º en adelante
64	Hasta el 16º puesto	Del puesto 17º en adelante
128	Hasta el 32º puesto	Del puesto 33º en adelante

Plazos y Resolución de Partidos

Una vez publicados los cuadros principales, los jugadores tendrán un plazo máximo de una semana para resolver su partido. De modo que cada semana se resuelve una fase del cuadro.

Cada participante recibirá una lista con los nombres y teléfonos de los jugadores de su cuadro. Será responsabilidad de los jugadores acordar en el periodo de una semana, el día y hora del partido. En caso de NO acuerdo, se establece las 15:00 horas del Domingo de la semana correspondiente, como fecha y hora oficial del partido. El jugador que se presente en el club en ese momento, se proclamará vencedor y pasará a la siguiente ronda. En el caso que ninguno se presente, los dos serán eliminados del cuadro.

La ronda semifinal y final de los diferentes cuadros se disputarán, el sábado y domingo correspondiente a la última semana del cuadro mayor. Será el comité de la Prueba el que marque las horas y orden de salida.

De esta manera se concentraran en la misma jornada la final femenina y masculina en los cuadros principales Scratch y hándicap y la final de consolación.

Fechas estimadas para la edición de 2015

Cuadro máximo de 128 jugadores

	Junio					Julio
semana	1	2	3	4	5	6
	del 1 al 7	del 8 al 14	del 15 al 21	del 22 al 28	del 29 al 5	Dia 11 y 12
jugadores	128	64	32	16	8	4 y 2

Cuadro de 64 jugadores

	Junio				Julio
semana	1	2	3	4	5
	del 1 al 7	del 8 al 14	del 15 al 21	del 22 al 28	Dia 4 y 5
jugadores	64	32	16	8	4 y 2

Inscripción

Las inscripciones se harán en el Club Hato Verde, aportando los datos pertinentes según la normativa de inscripciones. El inscrito deberá declarar su intención de participar en el cuadro Scratch o hándicap o en los dos si se diera el caso. El clasificado que quiera participar en los cuadros Scratch y hándicap tendrán que pagar un suplemento.

Precios INSCRIPCIÓN y 1ª RONDA

Socios PREMIUM	Socios CLASSIC PLUS	Socios CLASSIC	EXTERNOS
20 €	20 €	25 €	30 €

Green fee de Partidos

Socios PREMIUM	Socios CLASSIC PLUS	Socios CLASSIC	EXTERNOS
0 €	7 €	12 €	15 €

Green fee de vueltas de entrenamientos

Socios PREMIUM	Socios CLASSIC PLUS	Socios CLASSIC	EXTERNOS
0 €	10 €	15 €	20 €

Los jugadores que no estén eliminados de la competición, podrán disfrutar de estos precios reducidos para sus vueltas de entrenamiento, en cualquier día de la semana. Precios para un máximo de dos vueltas por semana.

Jugar en el cuadro hándicap y Scratch

En el caso de querer participar en el cuadro Scratch y hándicap se pagará un suplemento de:

Socios PREMIUM	Socios CLASSIC PLUS	Socios CLASSIC	EXTERNOS
10 €	10 €	15 €	20 €

Premios

Al margen de la adhesión de sponsors y colaboradores en el transcurso de la competición, se establecen de forma inicial, los siguientes premios.

Premios para los cuadros Masculinos y Femeninos, Scratch y hándicap, respectivamente					
Campeón	Réplica de la Copa Emblema	Polo personalizado conmemorativo edición 2015	Comida de Gala	Inscripción de su nombre en la Copa Emblema	Green Fee para jugar en Valderrama*
Subcampeón	Placa conmemorativa	Polo personalizado conmemorativo edición 2015	Comida de Gala	Obsequio	
3º Puesto	Placa conmemorativa	Polo conmemorativo edición 2015	Comida de Gala	Obsequio	
Campeón de consolación	Placa conmemorativa				

*Los Green Fee para jugar en Valderrama, están limitados a los cuadros hándicap de 64 o más jugadores y en el caso de los Scratch a cuadros igual o superiores a 32. En caso de no llegar a estos límites, los Green fee serán sustituidos por destinos como Costa Ballena, Montecastillo o El Rompido.

Comité de la Prueba

El comité se reserva el derecho de interpretación, pudiendo cambiar aquellos elementos y apartados que considere, con el fin de resolver cuestiones no recogidas en el presente reglamento.

El Presidente puede revocar en cualquier momento y a criterio propio, la configuración del Comité.

Será labor del Director Técnico y del Subdirector, resolver cuestiones de procedimiento y arbitraje, que se puedan producir en el transcurso de la competición. Elevando al Comité aquellas cuestiones que por su calado o gravedad, deban ser revisadas por el Comité en pleno.

El comité estará formado por

Presidente	D. Pedro Salvador Albiñana
Director Técnico	D Jose Manuel Luca de Tena Córdoba
Subdirector	D. Antonio Espinosa Fuentes
Comunicación	Dña. Mariela Martínez Martin
	Dña. Rocío Delgado García
Vocales	D. Rafael Rivas Serrano
	Dña. Isabel Arjona Hernando
	D. Francisco Cardenas Martín
	D. José Luis Jimenez Aisa

Cuadro 01

Num. del Partido	CUADRO EM PAREJAMIENTOS 1ª RONDA MATCH-PLAY					Num. del Partido
	64 JUGADORES	32 JUGADORES	16 JUGADORES	8 JUGADORES	4 JUGADORES	
1	1>64	1>32	1>16	1>8	1>4	1
2	32>33	16>17	8>9	4>5	2>3	2
3	17>48	9>24	5>12	3>6		3
4	16>49	8>25	4>13	2>7		4
5	24>21	5>28	3>14			5
6	9>56	12>21	6>11			6
7	25>40	13>20	7>10			7
8	8>57	4>29	2>15			8
9	28>37	3>30				9
10	5>60	14>19				10
11	21>44	11>22				11
12	12>53	6>27				12
13	20>45	7>26				13
14	13>52	10>23				14
15	29>36	15>18				15
16	4>61	2>31				16
17	3>62					17
18	30>35					18
19	19>46					19
20	14>51					20
21	22>43					21
22	11>54					22
23	27>38					23
24	6>59					24
25	26>39					25
26	7>58					26
27	23>42					27
28	10>55					28
29	18>47					29
30	15>50					30
31	31>34					31
32	2>63					32

Nota: Para cuadros de 128 jugadores, se tomara este como modelo. Extrapolando el criterio para completar los 128 puestos.