

I Interclubs LUSO-GALAICO 2011

Reglamento de la competición

Fechas y Sede de la competición:

Se jugará el día 10 de julio en el campo *Tambre Pitch&Putt* (Sigüeiro-Santiago de Compostela-Galicia).

Participantes:

Podrán participar un máximo de 18 equipos formados por 4 jugadores. Los equipos participantes serán equipos procedentes de los clubes/campos de Galicia o Portugal, habrá un mínimo de 1 equipo por club/campo pudiendo ampliarse la participación a más equipos si quedaran plazas libres. Para estas plazas tendrán prioridad los equipos de los campos/clubes más lejanos al campo.

Comité de organización y de competición:

El Comité de Organización y de Competición estará formado por un miembro de AGNP, otro de la ASGAPP y un responsable del campo donde se juega la competición.

Equipos:

Estarán formados por 4 jugadores/as, jugando en cada una de las vueltas de la competición dos de ellos individualmente bajo la modalidad Individual Medalplay Scratch, y los otros dos participantes jugando bajo la modalidad Fourball Medalplay Scratch. Se permiten cambios de jugadores durante la competición no siendo necesario que cada uno de los jugadores juegue todas las vueltas de la competición bajo la misma modalidad de juego.

Modalidad de juego:

Se jugarán dos modalidades. En cada una de las vueltas dos integrantes de cada equipo jugarán Medal Play Scratch puntuando únicamente la mejor tarjeta. Los otros dos integrantes del equipo jugarán Fourball Medal Play Scratch. La puntuación de cada vuelta se hará a partir de la suma de los golpes totales del participante individual que haya hecho mejor resultado y el resultado de la pareja, obteniendo el orden de clasificación final por equipos la suma de los resultados de las dos vueltas.



Reglas y Recorrido:

Se jugará con medidas y Reglas EPPA (Internacionales), con un recorrido de un máximo de 1200 metros configurado con hoyos entre 40 y 90 metros. El número máximo de palos será de 3 incluido el putter y obligatoriamente se utilizará para realizar el golpe de salida en cada hoyo un soporte artificial de 5 milímetros como mínimo para levantar la bola respecto a la alfombra de salida.

Cierre de inscripciones:

Se presentará la inscripción de cada equipo participante vía fax o e-mail a la ASGAPP (email: competición@pitchandputtg Galicia.com , fax: 988 54 09 21). El Comité de Organización se reserva el derecho a admitir los equipos según el orden de inscripción. Los equipos deberán confirmar su participación hasta el jueves 7 de julio de 2011.

Precio de la inscripción:

La inscripción de los equipos participantes será de **80 euros por equipo**.

Notificación de los equipos:

Los diferentes equipos tendrán que notificar al Comité Organizador la composición de su equipo antes de cada vuelta.

Entrenamientos previos:

Durante la semana anterior, comprendida de sábado a viernes, el campo establecerá un precio especial de entreno para los jugadores miembros de los equipos que hayan confirmado su inscripción. El precio queda fijado en 5 euros.



Horarios de salida:

El viernes 8 de julio se efectuará el sorteo del orden de salida de los equipos a las 20 horas. Se forzará la coincidencia en las salidas de equipos provenientes de diferentes zonas geográficas.

Se efectuarán 2 salidas simultáneas el sábado, jugando 18 equipos a las 11:00 y a las 16:30. Los emparejamientos de los equipos en la primera salida simultánea se obtendrán por sorteo y los emparejamientos de la segunda salida simultánea se obtendrán según la clasificación parcial obtenida de la primera vuelta.

Premios:

Trofeo perpetuo de vencedor del CAMPEONATO INTERCLUBES LUSO-GALAICO para el Equipo Campeón del Interclubs 2011, así como una réplica de menor tamaño para cada uno de los integrantes del equipo. Trofeo para el 2º y 3er equipos clasificados.

Desempate:

En caso de empatar 2 o más equipos en primera posición al finalizar las tres vueltas de que consta la competición, cada equipo escogerá un jugador para jugar un play-off de desempate bajo la modalidad Individual Match Play empezando por el primer hoyo del recorrido y sucesivos hasta que se deshaga el empate.

En caso de empate para el 2º y 3er puesto, se resolverá el empate a favor del equipo con mejor resultado en la tarjeta descartada en la 2ª vuelta, después la tarjeta descartada en la 1ª vuelta, y por último mejor tarjeta fourball en la última vuelta.

