



Circular 04/24

RACE TO BARBANZA INDIVIDUAL 2024/25

Calendario:

La Race comenzará el **Jueves 3 de Octubre de 2024**, y se habilitarán dos horarios por jornada en función, del clima, resto de competiciones del club, etc.

Cada jornada se avisará con la mayor antelación posible de los días habilitados para el juego, **intentando mantener los jueves como el día propio de esta competición**, si la previsión climatológica de un jueves es mala, esa semana se podrá cambiar para el miércoles o viernes, dependiendo del resto de competiciones, y de las previsiones climáticas para esos días.

Cada semana se añadirá un día extra de juego que dependerá del resto de competiciones del club. Si el fin de semana hay torneo social, se habilitará jornada de Race el domingo a la tarde. Si no hay evento local u otro evento que entendamos que repercuta en el club, se jugará el sábado a la tarde.

El hándicap a usar será el nacional, aplicando el 100% del slope del campo dependiendo del recorrido a jugar. Las pruebas no se procesarán, por lo que esta liga, no modificará el hándicap del jugador.

La competición será de 16 jornadas, más 4 Match Play individual.

Cada 4 jornadas se jugará una de Match Play, enfrentándose los participantes por orden de clasificación Scratch en ese momento. Ejemplo:

Para la salida del jueves se inscriben el primer clasificado, el cuarto, el quinto, el octavo, etc.

Los enfrentamientos serían:

- El primero contra el cuarto
- El quinto contra el octavo
- Así sucesivamente.

Si el domingo se inscribe un jugador que ya jugara el jueves llevaría los puntos que obtuviese en el mejor de los dos días.



Circular 04/24

Los enfrentamientos se disputarán en la modalidad de 9+9+Total, otorgando 2 puntos en los nueve primeros hoyos que jueguen, 2 a los segundos y 2 al total. En caso de empate en cualquiera de los 3 casos, serán 1 punto a cada participante.

Los puntos conseguidos en el Match Play, restarán directamente a los golpes realizados en la mejor tarjeta de la clasificación mensual de cada jugador. Si no tiene tarjeta mensual, no puntuará. Por ejemplo:

El jugador A, ganó 6 puntos de match play, y en la clasificación su mejor tarjeta mensual fue +2 del campo en scratch, y +1 en hándicap. Los 6 puntos del match play, se le restarían de esta tarjeta, pasando a tener esa semana -4 scratch y -5 en hándicap. Esta nueva puntuación le valdrá tanto para la clasificación mensual, como para la acumulada de la general.

Al término de cada Match Play se cambiará el recorrido, quedando como sigue:

La competición será de 16 jornadas, más 4 Match Play:

JORNADA	RECORRIDO	MODALIDAD
1ª a 4ª	Largo	Individual Medal Max. 7 Golpes
1er	Largo	Individual Match Play
5ª a 8ª	Corto	Individual Medal Max. 7 Golpes
2nd	Corto	Individual Match Play
9ª a 12ª	Largo	Individual Medal Max. 7 Golpes
3er	Largo	Individual Match Play
13ª a 16ª	Corto	Individual Medal Max. 7 Golpes
4to	Corto	Individual Match Play

Inscripción:

Antes del inicio de cada prueba, ya sea en el grupo de WhatsApp específico, en el enlace de golf directo, o en el propio campo.



Circular 04/24

Clasificación, Puntuación y descartes:

Se realizará **UNA** clasificación por jornada, una clasificación mensual y otra clasificación acumulada.

Jornadas:

Todas las semanas se sacarán las clasificaciones scratch y hándicap.

La jornada finaliza el domingo (si las condiciones lo permiten), enviando los lunes las clasificaciones de la semana.

Si se juega más de una tarjeta dentro de la misma semana, se sumarán el mayor número de puntos en cada clasificación, Scratch y Hándicap.

Mensual

Tendremos 4 clasificaciones mensuales, una cada 4 jornadas más el match play, en esta clasificación se sumarán los puntos brutos de cada jornada en la clasificación scratch y los netos en la clasificación hándicap. Contarán las 3 mejores jornadas de cada clasificación y los vencedores mensuales, tanto hándicap como scratch tendrán premio, que le será entregado en la final de la liga. Estos premios son acumulables.

En caso de empate contará la tarjeta descartada, si continúa el empate quedará por delante, la mayor puntuación en la última jornada, penúltima y así sucesivamente hasta deshacer el empate. Si continúa se resolverá por las reglas generales.

Acumulada

Realizaremos dos clasificaciones acumuladas, una en scratch y otra en hándicap.

Se descartarán el 50% de los resultados según la siguiente tabla:

Pruebas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntuán	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5

Pruebas	11	12	13	14	15	16
Puntuán	6	6	7	7	8	8



Circular 04/24

En caso de empate al final de la Liga, se irán comparando los mejores resultados descartados hasta que salga un vencedor, si aún así persiste el empate, quedará por delante, la mayor puntuación en la última prueba, penúltima y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

Precio del Torneo:

Greenfee diario más 3€ por el torneo, los cuales **irán íntegramente destinados a la final.**

Forma de Pago:

Al inicio de cada prueba.

Final:

Será sin coste para todos los participantes.

Se clasificarán los 16 primeros scratch y los 16 primeros hándicap, si un jugador está clasificado en las dos categorías contará en la que esté mejor clasificado, corriendo el puesto en la otra categoría. En caso de que algún jugador no pueda asistir, correrá la lista de la categoría por la que se clasificó, hasta completar los 32 finalistas, una vez confirmados, al ordenarse posteriormente por hándicap nacional, si hay una baja no se repondrá.

Los 32 clasificados se ordenarán por hándicap actualizado en el momento de confirmar su asistencia a la final, creándose **4 grupos de 8 jugadores por grupo.**

Una vez creados los grupos, el mejor clasificado de su grupo en la clasificación acumulada scratch y hándicap, partirá con una ventaja de 1 golpe en cada uno de los dos recorridos de la final. Los golpes no son acumulables por lo que si un mismo jugador quedó primero en scratch y en hándicap, el que quedara segundo hándicap partirá con los golpes de ventaja antes mencionados.

La final será individual y se jugará en un solo día a doble vuelta, jugando primero el recorrido corto, cada jugador dispondrá de 54 golpes (más plus si lo hubiese), al finalizar sus golpes marcarán el sitio donde repose la bola y empezarán desde allí el recorrido largo, jugando los otros 54 golpes (más plus si lo hubiese). **El jugador que más lejos llegue en cada categoría será el campeón.** En caso de empate en un puesto que de opción a premio, desempatarán jugando el hoyo 18, si persiste el empate el hoyo 9, y así sucesivamente hasta que salga un vencedor.



Circular 04/24

Las salidas serán como sigue, saliendo primero por los tees, los clasificados del quinto al octavo de cada grupo en la primera vuelta, y por orden de resultado en la segunda vuelta:

- 1ª categoría: Tee del 1
- 2ª categoría: Tee del 7
- 3ª categoría: Tee del 12
- 4ª categoría: Tee del 17

Habrá premio para los campeones de cada categoría, y de menor valor, para los subcampeones. Los premios serán económicos y dependerán de la participación obtenida en la liga.

Firmado por el Comité de Competición Octubre 2024

Esta circular podrá ser modificada, en el transcurso de la liga, por el comité de competición, avisando de los cambios a los participantes.