

1. Consideraciones generales

- Se jugará un round-robin completo, en caso de ser posible. En el caso que haya inscrito un número impar de equipos, se creará un equipo “Bye” que ocupará la última posición y en cada enfrentamiento perderá por 0 – 12 VP contra el equipo al que se enfrente.
- Se jugará el sábado y el domingo, siempre por la tarde, e intentando que el horario coincida con la Categoría Open.
- En todos los partidos del Campeonato, el capitán entregará al árbitro las alineaciones de su equipo por escrito, sin conocer la alineación del equipo rival.

2. Cuadro de enfrentamientos

Al acabar el período de inscripción hay un total de 7 equipos que disputarán la prueba.

En atención a un equipo con jugadores de fuera de Madrid, el “Bye” de la última ronda se ha concedido a este equipo. El resto se ha hecho por sorteo puro, resultando los equipos:

Equipo 1 – Amigos de Marry Equipo 2 – Gladiadores
Equipo 3 – Sansemadrid Equipo 4 – Stayman
Equipo 5 – Domingueros Equipo 6 – Palacará
Equipo 7 – Valero

La tabla donde se recogen los enfrentamientos es la siguiente:

Mesa 1	Mesa 2	Mesa 3	Bye
1 (Amig) – 3 (Sanse)	2 (Glad) – 7 (Vale)	4 (Stay) – 6 (Pala)	5 (Dom)
4 (Stay) – 7 (Vale)	6 (Pala) – 3 (Sanse)	2 (Glad) – 5 (Dom)	1 (Amig)
6 (Pala) – 1 (Amig)	5 (Dom) – 4 (Stay)	7 (Vale) – 3 (Sanse)	2 (Glad)
3 (Sanse) – 2 (Glad)	7 (Vale) – 6 (Pala)	5 (Dom) – 1 (Amig)	4 (Stay)
7 (Vale) – 5 (Dom)	4 (Stay) – 1 (Amig)	6 (Pala) – 2 (Glad.)	3 (Sanse)
2 (Glad) – 4 (Stay)	3 (Sanse) – 5 (Dom)	1 (Amig) – 7 (Vale)	6 (Pala)
5 (Dom) – 6 (Pala)	1 (Amig) – 2 (Glad)	3 (Sanse) – 4 (Stay)	7 (Vale)

3. Horarios de los partidos

	Horario
Ronda 1 (10)	S, 16:00 – 17:25
Ronda 2 (10)	S, 17:35 – 19:00
Ronda 3 (10)	S, 19:10 – 20:35
Ronda 4 (10)	S, 20:45 – 22:10
Ronda 5 (10)	D, 15:00 – 16:25
Ronda 6 (10)	D, 16:35 – 18:00
Ronda 7 (10)	D, 18:10 – 19:35