

CIRCUITO DE GOLFE EMPRESAS / CGSS – DIÁRIO DE NOTÍCIAS

REGULAMENTO



Nos termos da Regra 33-1, o Clube de Golfe Santo da Serra, entidade organizadora do Circuito de Golfe Empresas Diário de Notícias, estabelece o seguinte REGULAMENTO

1. PARTICIPAÇÃO

Prova aberta a todas as empresas, organizações, associações ou organismos que exerçam a sua atividade na União Europeia.

2. INSCRIÇÕES

- Cada empresa ou organização participante pode inscrever uma ou mais equipas;
- Cada equipa é constituída por 4 (quatro) jogadores que completem 21 anos ou mais em 2018, com handicap válido reconhecido pela Federação Portuguesa de Golfe, ou pela Federação de Golfe do respetivo País.
- No caso da equipa não inscrever de início o número máximo de jogadores permitido, pode-o ir fazendo ao longo da prova até perfazer o total de 8 (oito);
- Um jogador que tenha jogado por uma determinada equipa, já não o poderá fazer por outra na mesma edição da prova.
- As inscrições terão um valor de 10€ por sócio nos três primeiros torneios.
- No último torneio as inscrições terão um custo de 15€ por sócio com almoço incluído e entrega de prémios.
- Para jogadores não sócios do CGSS, as inscrições terão um valor de 30€ nos três primeiros torneios e 35€ no último torneio com almoço incluído e entrega de prémios.

3. FORMATO

O Circuito será constituído por quatro torneios, contando apenas os três melhores resultados de cada equipa, para o ranking final. Em circunstâncias excecionais, antes do início das provas, a comissão técnica do circuito poderá alterar o número de buracos a disputar, ou, em qualquer altura, cancelar um dos torneios.

4. MODALIDADE

Stableford na seguinte variante de «Texas Scramble»:

- ❖ Os quatro membros da equipa são agrupados dois a dois, formando dois pares;
- ❖ Cada par joga duas bolas do ponto de partida (ordem de saída opcional entre os dois jogadores), optando pela melhor bola (no entendimento da equipa); É obrigatório o aproveitamento de um mínimo de oito saídas por jogador numa volta de 18 buracos; Depois de um dos parceiros esgotar as 10 saídas máximas que são permitidas, terá de ser escolhida a bola de saída do jogador que ainda não completou as oito. Na sua impossibilidade, o buraco é dado como furado.
- ❖ Escolhida a melhor bola, os dois jogadores voltam a jogar duas bolas desse local, sendo a 1ª jogada permitida melhorar a posição da bola de acordo com as regras de inverno (regras locais do CGSS), e a 2ª colocada à distância máxima de um cartão de resultados oficial da prova do local onde estava a 1ª, não mais perto do buraco; exceto se a 1ª bola jogada estiver no bunker, devendo nesse caso o local da 1ª bola ser reconstituído e a 2ª bola colocada nesse local.
- ❖ O mesmo procedimento será repetido até chegarem ao green;
- ❖ A partir do momento em que escolhem uma bola que esteja no green (e não no '*avant green*'), jogam essa bola alternadamente, até acabarem o buraco, jogando primeiro o jogador cuja bola não foi escolhida; a bola escolhida não pode ser trocada por outra, incluindo a bola levantada, exceto quando as Regras o permitem.
- ❖ Se a bola que foi jogada no green voltar a sair do mesmo, os jogadores terão de continuar a jogar alternadamente, não tendo direito a jogar os dois.
- ❖ A violação destas regras corresponde à desclassificação no buraco em que a violação ocorreu;
- ❖ A pontuação de cada par é a que corresponder à pontuação Stableford net calculados com $\frac{3}{4}$ do handicap de jogo, que é determinado aproveitando 60% do handicap de jogo mais baixo e 40% do handicap de jogo mais alto dos jogadores que constituem o par;
- ❖ O resultado da equipa é a soma dos resultados net dos dois pares.
- ❖ Durante a volta cada par dispõe de 1 (um) Joker, que é a possibilidade de repetir um determinado shot em qualquer altura do jogo, exceto no tee e no green. A primeira bola deverá ser deixada cair. Antes de acionar o Joker, o par tem que informar os seus marcadores de que o vai fazer. Se decidir utilizar o Joker, o par terá obrigatoriamente de aproveitar uma das duas bolas batidas com o Joker. O marcador deverá indicar o buraco em que ocorreu a utilização do Joker com um círculo à volta do resultado obtido no buraco. O Joker pode ser utilizado em todos os quatro torneios que constituem o circuito.

5. HANDICAPS

O handicap máximo para Homens e Senhoras é de 28.0 EGA, sendo, no entanto, permitida a participação a jogadores com handicap válido superior. Os jogadores com handicaps de 28,1 EGA e superiores serão considerados como tendo 28,0 EGA.

Todos os jogadores inscritos devem conhecer o seu handicap EGA válido no dia de jogo e informar a Comissão de Campeonato se existir alguma diferença para o handicap existente no cartão.

A Comissão de Campeonato reserva-se o direito de alterar o handicap de jogo de qualquer jogador antes do início de cada competição. Os dois elementos de cada par terão de ser da mesma categoria de handicap ou de categorias de handicap contíguas. Para preencher este requisito, um jogador pode optar por jogar com um handicap de uma ou mais categorias abaixo da sua, jogando, no entanto, com o handicap máximo da categoria em que se quer encaixar:

1ª categoria - até 4,4 de handicap

2ª categoria – 4,5 a 11,4 de handicap

3ª categoria – 11,5 a 18,4 de handicap

4ª categoria – 18,5 a 26,4 de handicap

5ª categoria – 26,5 a 28,0 de handicap

* No caso de os jogadores terem uma evolução de handicap no período entre a realização da prova, e não sendo possível a constituição dos pares, entre todos os elementos inscritos na equipa, que cumpra a regra da mesma categoria ou categorias contíguas, a equipa terá de optar pela descida do handicap de um determinado jogador para uma categoria de handicap abaixo da sua, utilizando como handicap o máximo da nova categoria.

6. HORAS DE SAÍDA E GRUPOS

Se os jogadores de um par chegarem ao ponto de partida da competição, prontos para iniciar o seu jogo, dentro de 5 minutos depois da hora de saída, na ausência de razões que justifiquem abolir a penalidade de desclassificação, será o par penalizado com 2 pancadas no 1º buraco.

Hora de saída é a hora que constar no «draw» ou a hora que o «starter» chamar os jogadores se for mais tarde do que a constante no «draw».

7. DESEMPATES

Após a realização de cada torneio, caso se registre empate entre duas ou mais equipas, tem vantagem a equipa que some o menor handicap. Se ainda assim persistir o empate, o desempate será feito pelos melhores 9, 6, 3 e 1 últimos buracos do percurso, e, por último, por sorteio.

Se após a realização das quatro provas se registar empate entre duas ou mais equipas, vence a equipa que some o menor handicap.

Se o empate persistir é apurada a equipa com o melhor resultado de equipa.

8. PRÉMIOS

Grande prémio do ranking final – viagem para duas pessoas da equipa vencedora a St. Andrews – Escócia. A equipa vencedora do circuito, para além do troféu, conquista o direito de participar na final do circuito de golfe Abreu 2019.

Desafio *hole-in-one* - Durante os quatro torneios do circuito, haverá um prémio especial para quem concretizar um *hole in one* no buraco 4 vermelho, uma viagem a Escócia.

9. CONSELHO

Todos os jogadores da equipa em jogo podem dar conselho aos membros dessa equipa. Para além disso, nos termos da nota à Regra 8, cada equipa pode indicar uma pessoa que pode dar conselhos aos membros dessa equipa. Essa pessoa deve ser identificada perante a Comissão da Competição antes de exercer essa função.

10. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO

Na eventualidade de suspensão da competição por razões potencialmente perigosas o jogador tem que descontinuar imediatamente o seu jogo.

Nota: A suspensão da competição por razões potencialmente perigosas será assinalada por um toque prolongado de buzina. Quaisquer outras suspensões serão assinaladas por vários toques consecutivos e curtos de buzina.

11. ALTERAÇÕES

A Comissão de Campeonato reserva-se o direito de, em qualquer altura, completar ou modificar o presente Regulamento, cancelar qualquer volta, suspender a competição ou modificar a forma de jogo.