

# CIRCUITO DE GOLFE EMPRESAS / CGSS – DIÁRIO DE NOTÍCIAS

## REGULAMENTO 2019



Nos termos da Regra 1.3, 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 1 (um) capitão (jogador ou não jogador) \* + 3 (três) ou 4 (quatro) jogadores que completem 21 anos ou mais em 2019, com *handicap* válido reconhecido pela Federação Portuguesa de Golfe, ou pela Federação de Golfe do respetivo País de origem;
- ❖ Um jogador que tenha jogado por uma determinada equipa, poderá jogar por outra equipa na mesma edição do circuito;
- ❖ Apenas o capitão da equipa jogador / representante da empresa não pode mudar de equipa;
- ❖ As inscrições terão um valor de 10€ por sócio CGSS nos 3 (três) primeiros torneios;
- ❖ No último torneio as inscrições terão um custo de 15€ por sócio CGSS 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.

\* o capitão da equipa pode ser jogador ou não jogador, como por exemplo o representante da empresa que não seja jogador de golfe.

### 3. DATAS E FORMATO

O Circuito será constituído por 4 (quatro) torneios, contando apenas os 3 (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.

- 1) **Four Ball Better Ball** – 11/05/2019
- 2) **Foursomes** – 25/05/2019
- 3) **Greensomes** – 06/07/2019
- 4) **Texas Scramble** – 13/07/2019

### 4. MODALIDADES

#### 1º TORNEIO

A modalidade de jogo do torneio é, "Stableford Net" "Four Ball Better Ball" ( $\frac{3}{4}$  handicap).

- ❖ Os quatro membros da equipa são agrupados dois a dois, formando dois pares;
- ❖ Cada jogador joga a sua bola individual, sendo considerado o melhor resultado *stableford net* do par que conta em cada buraco;
- ❖ O resultado da equipa é a soma dos resultados *stableford net* dos dois pares. Para o resultado ser considerado válido, terá de haver a presença dos marcadores durante e após o jogo;
- ❖ Os *handicaps* de cada jogador serão calculados com  $\frac{3}{4}$  do *handicap* de jogo.

#### 2º TORNEIO

Stableford na variante de Foursomes (Full handicap)

- ❖ Os quatro membros da equipa são agrupados dois a dois, formando dois pares;
- ❖ Cada par (2 jogadores) joga apenas uma bola. Um dos jogadores da equipa sai do ponto de partida do primeiro buraco e o outro membro da equipa joga a segunda pancada, prosseguido o jogo com pancadas alternadas até à conclusão do buraco;
- ❖ Deste modo um dos jogadores sai do ponto de partida dos buracos ímpares e o outro dos pontos de partida dos buracos pares;

- ❖ O resultado da equipa é a soma dos resultados *stableford net* dos dois pares. Para o resultado ser considerado válido, terá de haver a presença dos marcadores durante e após o jogo;
- ❖ Os *handicaps* de jogo cada par serão calculados com full handicap de jogo.

### **3º TORNEIO**

Stableford na variante de Greensomes (¾ handicap).

- ❖ Os quatro membros da equipa são agrupados dois a dois, formando dois pares;
- ❖ Cada jogador joga a sua bola dos tees de saída de cada buraco;
- ❖ Em seguida, é escolhida a melhor saída / bola dos 2 jogadores;
- ❖ Escolhida a melhor bola, joga a segunda pancada o jogador cuja bola inicial não tenha sido escolhida, é permitido melhorar a posição da bola de acordo com as regras de inverno (regras locais do CGSS);
- ❖ Depois alternam-se as pancadas entre os jogadores de cada equipa até à conclusão do buraco, jogando apenas a bola escolhida.
- ❖ O resultado da equipa é a soma dos resultados *stableford net* dos dois pares. Para o resultado ser considerado válido, terá de haver a presença dos marcadores durante e após o jogo;
- ❖ Os *handicaps* de cada par serão calculados com ¾ do *handicap* de jogo.

### **4º TORNEIO**

Stableford na seguinte variante de «Texas Scramble alternado»:

- ❖ 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 ¾ 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. Para o resultado ser considerado válido, terá de haver a presença dos marcadores durante e após o jogo.
- ❖ 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 só pode ser utilizado no 4º torneio do circuito, nesta modalidade de texas scramble.

### **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 Técnica se existir alguma diferença para o handicap existente no cartão.

A Comissão Técnica 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 os torneios 2, 3 e 4. 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

## 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 médio. Se ainda assim persistir o empate, o desempate será feito pelos melhores 9, 6, 3 e 1 últimos buracos do percurso (*stableford*), e, por último, por sorteio.

Quanto ao ranking. Se após a realização das provas do circuito se registar empate entre duas ou mais equipas, o desempate será feito a favor da melhor pontuação *stableford* obtida no último torneio realizado, se ainda assim houver empate, vence a equipa que some o menor handicap, no último torneio realizado.

Se o empate persistir é apurada a equipa com o melhor resultado de equipa realizado, durante a edição do circuito.

## 8. RANKING FINAL

A distribuição dos pontos será realizada de acordo com a classificação final obtida em cada prova,

**Distribuição de pontos nas competições: Betterball, Greensomes, Foursomes, Texas Scramble**

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º	17º	18º	19º	20º
100	96	93	91	89	87	85	83	81	79	77	75	73	71	69	67	65	63	61	59
21º	22º	23º	24º	25º	26º	27º	28º	29º	30º	31º	32º	33º	34º	35º	36º	37º	38º	39º	40º
57	55	53	51	49	47	45	43	41	39	37	35	33	31	29	27	25	23	21	19

## 9. PRÉMIOS

Grande prémio do ranking final – A equipa vencedora do circuito, para além do troféu, conquista o direito de participar na final do circuito masters Abreu e Solverde 2020 na Escócia\*.

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.

\* a confirmar.

## 10. CADÊNCIA DE JOGO

O dever de cada jogador ou grupo de jogadores, é de evitar o jogo lento e/ou atrasar o torneio ou uma volta convencional. Um grupo lento, mesmo que não tenha um buraco livre à sua frente, deve convidar o grupo de trás a passar, se for evidente de que este grupo está a jogar com uma cadência mais rápida. Todos os jogadores devem de jogar sem demoras injustificadas!

## 11. ALTERAÇÕES / COMISSÃO TÉCNICA

A Comissão Técnica 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. Outras questões não previstas neste Regulamento serão resolvidas pela Comissão Técnica, de acordo com a regra 20.3.