

# VII CIRCUITO DE GOLFE EMPRESAS / CGSS – DIÁRIO DE NOTÍCIAS

## TERMOS DA COMPETIÇÃO 2021



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. ELIGIBILIDADE

Podem participar golfistas com estatuto amador, filiados na FPG e com handicap activo e/ou reconhecido pela Federação de Golfe do respetivo País.

### 2. INSCRIÇÕES

- Cada empresa ou organização participante pode inscrever uma ou mais equipas;
- Cada equipa é constituída por 4 (quatro) jogadores que completem 18 anos na data da realização do torneio.
- Cada equipa deverá nomear 1 (um) capitão. (jogador ou não jogador);
- Um jogador que tenha jogado por uma determinada equipa no 1º dia de prova, não pode jogar por outra equipa no 2º dia de prova;
- A constituição dos pares de uma determinada equipa pode alterar do 1º para o 2º dia;
- As inscrições terão um valor de: 20,00€ por jogador, inclui almoço de domingo dia 6 de junho.

### 3. LIMITE DE INSCRIÇÕES

Limitado a 80 jogadores ou 20 equipas, aceites por ordem da inscrição.

### 4. DATAS E FORMATO

O Circuito será constituído por 2 (dois) dias de competição no CGSS:

- **1ºDia**– sábado - 05/06/2021– saídas em tees alternados às 09:00, Percurso Serras - Machico;
- **2ºDia** – domingo - 06/06/2021 – shotgun às 09:00, Percurso Serras - Machico;
- A classificação do circuito será ordenada em *stableford* com a soma dos resultados das equipas em ambos os dias. A equipa vencedora do circuito, será a que somar o melhor resultado *stableford* dos 2 dias de competição;
- Não há cut para o 2º dia de prova, participam todas as equipas inscritas no 1º e 2º dia. O resultado é acumulativo do 1º para o 2º dia.
- No 1º dia de prova não há almoço ou distribuição de prémios. O almoço e a entrega dos

prémios classificativos e sorteio da tómbola será realizado no domingo dia 6 de junho após o jogo.

- Em circunstâncias excepcionais, 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 dias de competição, estabelecendo-se o mínimo de 18 buracos disputados para uma equipa sagrar-se campeã.

### 5. MODALIDADES

#### 1º DIA – BETTERBALL

A modalidade de jogo do 1ºDIA é, "Stableford Net" "Better Ball" (85% 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* WHS de cada jogador serão calculados com 85%.
- Nesta modalidade não há joker!

#### 2º DIA – TEXAS SCRAMBLE

Stableford na 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 **NOVE** saídas por jogador numa volta de 18 buracos; Depois de um dos parceiros esgotar as 9 saídas máximas que são permitidas, terá de ser escolhida a bola de saída do jogador que ainda não completou as NOVE. Na sua impossibilidade, o buraco é dado como furado.
- Escolhida a melhor bola, os dois jogadores voltam a jogar duas bolas desse local, (é permitido melhorar a posição da bola de acordo com as regras locais – fairways tees & avant-

*greens*) - 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 neste caso o local da 1ª bola ser reconstituído e a 2ª bola colocada nesse local.

- A 1ª jogada é realizada pelo jogador que a jogou e a 2ª pelo parceiro
- 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, (alternado)**.
- 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;
- Durante a volta cada par dispõe de 1 (um) **Joker**, que é a possibilidade de repetir um determinado shot em qualquer altura do jogo, EXCEPTO NO GREEN. A primeira bola deverá ser deixada cair, exceto se o Joker for acionado no tee. Se o Joker for acionado no último shot do tee, em que só um dos jogadores da dupla vai bater o shot, apenas esse jogador pode bater o shot do Joker. 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 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;
- A pontuação de cada par é a que corresponder à pontuação *stableford* calculados com 75% 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;

## 6. HANDICAPS

O handicap máximo para Homens e Senhoras é de 28.0 WHS, sendo, no entanto, permitida a participação a jogadores com handicap válido superior. Os jogadores com handicaps de 28,1

WHS e superiores serão considerados como tendo 28,0 WHS.

Todos os jogadores inscritos devem conhecer o seu handicap WHS 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 resultados não são válidos para handicap.

## 7. DESEMPATES

### Por dia de prova:

Após a realização de cada dia de jogo, 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 últimos 9, buracos do percurso Serras (*stableford*).

### No Ranking:

Em caso de empate na classificação final (soma dos 2 dias), serão considerados sucessivamente os seguintes critérios de desempate:

- **1º critério** – a equipa que some o menor handicap médio.
- **2º critério** – melhor classificação da equipa obtida no 2º dia;
- **3º critério** – sorteio;

## 8. PRÉMIOS

Haverá prémios classificativos para os 3 primeiros classificados do circuito.

Sorteio de prémios na tómbola.

## 9. CADÊNCIA DE JOGO

O dever de cada jogador ou grupo de jogadores, é de evitar o jogo lento e/ou atrasar o torneio. Todos os jogadores devem de jogar sem demoras injustificadas, obedecendo à cadência de jogo. Caso haja um buraco completamente livre á frente, e/ou se estiverem a atrasar a formação de trás cerca de 2 buracos de jogo, deverão facilitar a sua passagem.

## 10. 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.