



Regulamento TGC-2017

Regulamento de aplicação geral às Provas do Tejo Golfe Clubes

REGULAMENTO TGC-2017

Nos termos da Regra 33-1, e sem prejuízo das Condições de Competição de Aplicação Permanente e Regras Locais, aprovadas pela Comissão de Campeonatos da FPG, é estabelecido o seguinte Regulamento:

1. DEFINIÇÃO: O TGC – Tejo Golf Clubes, Campeonato de Clubes do Tejo é uma Competição disputada por Equipas de Clubes de Golfe inscritos na FPG, para apurar o Campeão de Clubes do Tejo.

2. FORMATO: O TGC-2017 será disputado ao longo de 5 Jornadas. Os Clubes inscritos serão empareirados em cada jornada de acordo com o “Sistema Suíço de Emparceiramento” (1).

- De acordo com este sistema, em cada Jornada são empareirados os Clubes que tenham a mesma classificação após a jornada anterior.

- Dois Clubes nunca se defrontam mais de uma vez.

- Sendo ímpar o número de clubes, folga sempre o Clube que estiver em último lugar, desde que nunca antes tenha folgado. A esse Clube são atribuídos metade dos pontos correspondentes ao de uma vitória em todos os matches.

- Para a Jornada inicial, a lista dos Clubes é ordenada pela Classificação do ano anterior, seguindo-se os novos Clubes pela ordem da sua inscrição.

3. EQUIPAS: Em cada prova as Equipas são constituídas por 8

jogadores indicados e ordenados pelo Capitão de cada equipa.

4. PARTICIPAÇÃO: Poderão participar nas provas do TGC, todos os jogadores indicados pelos Clubes, escolhidos de entre os seus sócios e desde que possuam handicap válido homologado pela FPG. O handicap máximo considerado para efeitos de jogo será, em todas as provas de 36, para homens e senhoras.

5. CALENDÁRIO: As 5 Jornadas do TGC-2017 serão disputadas nas seguintes datas e locais, podendo os campos vir a ser alterados:

- 1ª Jornada a 25 de Fevereiro, no Campo da Qt. da Beloura;

- 2ª Jornada a 25 de Março, no Campo de Ribagolfe I;

- 3ª Jornada a 29 de Abril, no Campo de St. Estêvão;

- 4ª Jornada a 20 de Maio, no Campo do Bom-Sucesso;

- 5ª Jornada (e Final) a 8 de Julho, no Campo do Montado.

6. MODALIDADE: Cada uma das 5 Jornadas é disputada no mesmo Campo, ao longo de 18 buracos. Em cada Jornada, cada Clube disputa um ENCONTRO com outro Clube.

7. ENCONTRO: Cada ENCONTRO é disputado entre as equipas de 2 Clubes da seguinte forma:

- Os 8 jogadores da Equipa de cada Clube jogam 7 Matches, sendo 3 disputados em formato “Match Play” e 4 em formato “Stroke Play”:

Match Play	2 Match Play individuais	Gross
	1 Match em Four Balls, Better Ball (pares)	Stableford Net (3/4 Hcp)
Stroke Play	2 Matches individuais	Medal Net (Full Handicap)
	2 Matches individuais	Stableford Net (Full Handicap)

- O resultado de cada match é de 1 ponto por vitória, empate ½ ponto e derrota 0 pontos.

- Os resultados possíveis de cada ENCONTRO são assim: Vitória do Clube por 7 a 0 até 4 a 3; Empate por 3,5 a 3,5; Derrota por 3 a 4 até 0 a 7.

- Os 4 matches disputados em Stroke Play são voltas Válidas para Handicap.

8. PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO TGC: De acordo com o resultado de cada Encontro são atribuídos a cada Clube os seguintes pontos para a Classificação do TGC na fase de Jornadas:

- 4 Pontos por Vitória do Clube com 7 a 5,5 pts;

- 3 Pontos por Vitória do Clube com 5 a 4 pts;

- 2 Pontos por Empate com 3,5 pts;

- 1 Ponto por Derrota com 3 a 2 pts;

- 0 Pontos por Derrota com 1,5 a 0 pts.

9. CRITÉRIOS DE DESEMPATE: Nas 4 primeiras Jornadas o critério de desempate é o nº de ordenação inicial. Para a classificação Final do TGC (após a 5ª Jornada) e atribuição dos Prémios são usados sucessivamente os seguintes critérios:

- Soma dos pontos obtidos pelos Clubes que defrontou, retirando o melhor e o pior;
- Soma dos pontos obtidos por todos os Clubes que defrontou;
- Soma dos pontos de match que o Clube obteve nos matches dos vários Encontros;
- Nota: consideram-se metade dos pontos possíveis de alcançar, como os do “adversário” de um Clube que folgou;
- Resultados dos Encontros entre os Clubes empatados;
- Menor média dos handicaps de todos os jogadores que participaram pelo Clube e finalmente Sorteio.

10. INSCRIÇÃO DO CLUBE: A inscrição de cada Clube tem de ser efetuada até pelo menos 8 dias antes da data da 1ª jornada e implica a nomeação do Capitão da Equipa e o pagamento de 150€, ou a disponibilização de green fees num dos campos, em valor equivalente. A inscrição do Clube é efetuada junto de um dos Clubes do “Tejo Golfe”.

11. CAPITÃO DE EQUIPA: Compete ao Capitão de Equipa:

- Ser em cada Jornada o representante da Equipa junto da organização;
- Indicar em cada Jornada a relação dos jogadores participantes pela sua Equipa e definir que matches são disputados por cada um (2).
- Angariar os jogadores para a sua Equipa, incentivá-los a participar e ordená-los da forma mais adequada à vitória.

- Fazer cumprir os critérios para a seleção da sua Equipa que o seu Clube tenha eventualmente definido.

- Designar um substituto para atuar como Capitão numa determinada Jornada.

12. INSCRIÇÕES EM CADA PROVA: O Clube organizador de cada Prova estabelecerá o valor de Green Fee a pagar por cada jogador participante. O objetivo é esse valor ser no máximo de 35€ e o almoço a 15€.

As receitas de todas as inscrições serão utilizadas para suportar o almoço da última jornada no qual podem participar também até 10 elementos da equipa que eventualmente tenha folga nessa jornada e até 5 pessoas indicadas pelo patrocinador.

13. REGRAS: Em cada Torneio aplicam-se as Regras aprovadas pelo R&A Rules Limited e as regras Locais estabelecidas pela Comissão Técnica as quais serão divulgadas no dia do Torneio.

14. BUGGIES: Podem ser utilizados Buggies por todos os jogadores participantes, de acordo com a disponibilidade do campo.

15. ALMOÇO: O almoço de distribuição de prémios terá lugar imediatamente após a prova e será sempre de participação facultativa para cada jogador, com a eventual exceção da última Jornada (Final).

16. PRÉMIOS DO TGC: Serão atribuídas 3 Taças a cada um dos Clubes classificados nos 3 primeiros lugares e uma miniatura a cada Clube vencedor de um Encontro.

Em caso de Empate num Encontro, a miniatura será entregue ao Clube que vencer o match de índice mais baixo.

17. TEES DE SAÍDA: Os pontos de partida serão os seguintes:

- Homens (maiores de 10 anos) - Marcas Amarelas;
- Juniores com idade igual ou inferior a 10 anos - Marcas Vermelhas;
- Senhoras - Marcas Vermelhas

18. DRAW E HORAS DE SAÍDA: O DRAW exato só será conhecido 30 minutos antes da hora da primeira saída de cada ENCONTRO (ou 60 minutos antes se a saída for em Shot Gun) e após ambos os Capitães procederem à entrega da sua lista ordenada dos seus jogadores. As horas das saídas disponíveis para cada ENCONTRO serão divulgadas nos sítios da Internet dos Clubes (ou pela forma habitual do Clube) até às 13:00 da Quinta-Feira anterior à competição. As saídas podem ter de ser todas a 4 jogadores, pelo que nesse caso haverá dois matches disputados na mesma saída.

19. PENALIDADE POR ATRASO NA SAÍDA: Na ausência de razões que justifiquem abolir a penalidade de desclassificação prevista na Regra 33-7, se um jogador chegar ao seu ponto de partida, pronto para jogar, dentro de cinco minutos depois da sua hora de saída, ser-lhe-á aplicada a penalidade de duas pancadas no primeiro buraco. A penalidade para um atraso superior a cinco minutos é a desclassificação. (Regra 6-3a).

20. JOGO LENTO: Para cada Torneio, a Comissão Técnica poderá fazer aplicar as seguintes regras de Ritmo de Jogo:

- a. Todos os grupos devem sempre manter-se em contacto com o grupo que segue à sua frente.
- b. No caso de um grupo perder o contacto com o grupo que segue à sua frente, poderá ser

alvo de aviso para recuperar essa distância.

c. Após o segundo aviso ao grupo, todo o jogador que demore mais de 50 segundos na preparação para bater a sua bola, poderá ser penalizado com duas pancadas nesse buraco.

d. Sempre que um grupo tenha de procurar uma bola e tenha perdido o contacto com o grupo da sua frente, deve dar a passagem ao grupo seguinte.

21. RESULTADOS DO ENCONTRO: Considera-se que o resultado do Encontro foi oficialmente estabelecido após a entrega dos resultados de todos os matches.

22. RECLAMAÇÕES DE RESULTADOS: Os capitães poderão reclamar os seus resultados junto da Comissão Técnica nas seguintes condições:

a. Até 15 minutos após a entrega dos resultados, para efeitos da atribuição de prémios;

b. Até dois dias após a afixação dos resultados no site do TGC, para efeitos da classificação do Campeonato.

23. PENALIDADES: Exceto quando o Regulamento estabeleça penalidade diferente, a violação de qualquer condição

estabelecida implica a desclassificação do jogador.

24. APARELHOS ELECTRÓNICOS E OUTROS: Os aparelhos suscetíveis de provocar ruído inesperado, como telefones móveis, ou outros aparelhos de telecomunicações deverão ser desligados. O seu uso poderá ser considerado pela Comissão Técnica uma infração à Parte de Etiqueta das Regras de Golfe e, conseqüentemente, penalizado ao abrigo da Regra 33-7.

25. MEDIDORES DE DISTÂNCIA ELECTRÓNICOS: São autorizados desde que não incluam conselho de taco a usar. Recomenda-se diligência na utilização para evitar perdas de tempo desnecessárias, ao mesmo tempo que se encoraja a partilha de informação com quem não disponha dos mesmos dispositivos.

26. ANULAÇÃO E ALTERAÇÃO A ESTE REGULAMENTO: A Direcção do TGC poderá, em qualquer altura, completar ou alterar este regulamento, suspender, cancelar ou alterar o número de buracos de uma Jornada, anular ou cancelar os seus efeitos para a Classificação do TGC.

27. CASOS OMISSOS: Os casos omissos neste

Regulamento serão decididos de forma definitiva pela Direcção do TGC.

28. DIRECÇÃO DO TGC: A Direcção do TGC é assegurada pelos seguintes representantes dos seguintes Clubes:

- Armando Nunes - Clube Juvegolfe, Associação de Golfe Pais & Filhos

- Fernando Carvalho - Xira Golfe, Clube de Golfe de Vila Franca de Xira

- João Sá - Clube Golfe do GD do Banco de Portugal

- Bráulio Silva - Clube Golfe StdTotta

29. COMISSÃO TÉCNICA: A Comissão Técnica de cada Jornada é constituída pelo Clube Organizador de cada Jornada e deverá integrar um elemento da Direcção do TGC.

(1) Para saber mais sugere-se http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_su%C3%AD%C3%A7o

A ORGANIZAÇÃO