



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

REGULAMENTO GERAL.....	3
CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO	6
REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO PERMANENTE.....	7
REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO TEMPORÁRIA	10



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

REGULAMENTO GERAL

1. COMPETIÇÕES

As competições do calendário oficial do Clube são:

- Campeonato do Clube* **
 - Campeonato do Clube de Pares
 - Taça Arq. António Lino*
 - Taça Arq. Leonardo Castro Freire**
 - Taça Conde de Barcelona
 - Taça da Família
 - Taça do Cinquentenário* **
 - Taça Dr. Ricardo Espírito Santo Silva
 - Taça Duque de Windsor
 - Taça Fausto Figueiredo* **
 - Taça José R. Espírito Santo Silva*
 - Taça José Ribeiro da Cunha
 - Taça Manuel Leão * **
 - Taça Nuno de Castro
 - Taça Nuno de Castro Pereira
 - Taça Rodrigo de Bívar* **
 - Taça Visconde Soveral
 - Torneio Pai Natal
-
- Ordem de Mérito BPI – que integra as competições assinaladas com *
 - Ordem de Mérito do Clube – que integra as competições assinaladas com**

2. PARTICIPAÇÃO

Abertas a todos os sócios jogadores com *hcp* EGA atribuído, com os limites fixados em cada competição.

Jogadores com *hcp* EGA superior aos limites fixados podem inscrever-se jogando com as pancadas de abono correspondentes ao limite estabelecido.

Jogadores com *hcp* EGA caducado por falta de entrega do número mínimo de resultados válidos nos últimos 12 meses podem participar nas competições válidas para *hcp* (singulares por pancadas) mas não se classificam.

Sempre que haja inscrições em número superior a 100 durante o período de horário de Inverno ou a 120 no período de horário de Verão será feito um *corte* por ordem de *hcp* EGA.

Os sócios de TAUC de **utilização dias úteis** poderão participar, mediante o pagamento do respetivo *green-fee* na recepção da Estoril Plage, em todas as competições do Clube, exceptuo quando expressamente indicado no Regulamento Específico da Competição.

3. INSCRIÇÕES

Até às 12h00 da 5ª.feira anterior a cada competição no painel ou no sítio do Clube (www.clubegolfestoril.com).

4. CUSTO DE INSCRIÇÃO

O custo de inscrição é de 5,00€ por competição. Quando se joga simultaneamente o apuramento para outra taça o custo de inscrição é de 6,00€. Os juniores pagam respectivamente 1,00€ e 2,00€.

5. MARCAS DE SAÍDA

Salvo diferente informação no Regulamento Específico da Competição, as marcas de saída utilizadas são as Brancas para Homens e as Azuis para Senhoras.

6. PANCADAS DE ABONO

6.1. Competições por pancadas

Singulares: *hcp* de jogo total

Four ball better ball: Cada jogador joga com 90% do *hcp* de jogo

Foursome: 50% da soma dos *hcps* de jogo

Greensome: Soma-se 60% do *hcp* de jogo mais baixo dos parceiros com 40% do *hcp* de jogo mais alto dos parceiros.

Texas Scramble: O *hcp* de jogo da equipa é 50% da média dos *hcps* de jogo dos jogadores

6.2. Competições por buracos

Singulares: Diferença total de *hcps* de jogo

Four ball better ball: O jogador de *hcp* de jogo mais baixo joga como *scratch* e dá aos outros 3 jogadores pancadas correspondentes a 90% da diferença dos *hcps* inteiros

Foursome: A equipa com a soma de *hcps* de jogo mais alta recebe 50% da diferença entre as somas de *hcp* de jogo de cada equipa

Greensome: Soma-se 60% do *hcp* de jogo mais baixo dos parceiros com 40% do *hcp* de jogo mais alto dos parceiros. A equipa com *hcp* de jogo mais alto recebe a totalidade da diferença de *hcps* entre as duas equipas.

7. PRÉMIOS

Os prémios são fixados no Regulamento Específico de cada competição. São atribuídos respeitando uma hierarquia que é a da ordem indicada, não são acumuláveis e obedecem às Regras do Estatuto Amador.

8. DESEMPATES

8.1. Competições por pancadas

Se outra forma não for contemplada no Regulamento Específico da Competição, o desempate será feito pelo melhor resultado obtido nos últimos 18, 9, 6, 3 e último buraco. Se persistir será decidido por sorteio.

Em torneios de shot-gun consideram-se os últimos 9 buracos os da ordem do campo.

8.2. Competições por buracos

Quando uma partida terminar empatada deve ser decidida num *play off* buraco a buraco até que um dos lados ganhe um buraco.

O *play off* deve começar no buraco em que começou a partida e as pancadas de abono são atribuídas como na volta inicial.

9. COMPETIÇÕES POR BURACOS (MATCH-PLAY)

9.1. Qualificação

Nas taças disputadas por buracos cuja qualificação seja feita com base na classificação de uma taça precedente, considera-se que os jogadores se inscrevem nas duas taças, salvo informação em contrário comunicado no acto do levantamento do cartão de jogo da primeira.

9.2. Fases

As datas previstas no calendário de competições para as diversas fases são as datas limite da realização dos jogos que poderão realizar-se previamente se houver acordo entre os lados.

Os jogadores não disponíveis para jogar na data limite são eliminados.

A taça não será entregue se a final não se realizar.

Nota:

“Algumas regras específicas, relativas ao jogo por pancadas, são tão substancialmente diferentes das que regem o jogo por buracos, que jogar as duas modalidades simultaneamente não é prático nem é permitido. Os resultados das partidas jogadas e os cartões entregues nestas circunstâncias não podem ser aceites”

Regra 33-1



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

CONDIÇÕES DE COMPETIÇÃO

As seguintes condições de competição aplicam-se, nos termos da Regra 33-1, a todas as competições do calendário oficial do Clube de Golf do Estoril e a elas se acrescentam as que vierem a ser estabelecidas nas Regras Locais de cada prova.

1. A BOLA [Regra 5-1 Nota]

A bola que o jogador usar deve fazer parte da lista de bolas de Golfe aprovadas em vigor, emitida pelo R&A Rules Limited (R&A).

Penalidade por infração desta condição: Desclassificação

2. CADÊNCIA DE JOGO, DEMORA INJUSTIFICADA [Regra 6-7]

O jogador deverá manter o contacto com o grupo da frente e evitar qualquer demora injustificada.

3. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO [Regra 6-8b Nota]

No caso de a competição ser suspensa devido à ocorrência de situações perigosas, o jogador deve interromper o seu jogo imediatamente.

Penalidade por infração desta condição: Desclassificação

Nota: A suspensão da competição será assinalada por um toque prolongado do *cláxon*.

4. BUGGIES

São permitidos com justificação médica e a jogadores com mais de 60 anos, desde que as condições do campo o permitam.

5. TELEMÓVEIS E OUTROS APARELHOS DE TELECOMUNICAÇÕES

Não deverão ser utilizados durante o decorrer do jogo, exceptuo em casos de força maior. Pede-se que esta condição seja observada com o maior rigor.

6. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO - COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que o resultado da competição foi oficialmente anunciado 30 minutos após a folha de resultados finais ter sido colocada no painel oficial do Clube.

7. ANULAÇÃO E ALTERAÇÕES DA COMPETIÇÃO

Em qualquer competição e em qualquer altura, a Comissão Técnica reserva-se o direito de anular a competição, de anular qualquer volta ou dia da competição, de a suspender, bem como de alterar o seu formato ou regulamento.

Qualquer dúvida será resolvida pela Comissão Técnica.



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO PERMANENTE

Todas as competições do calendário oficial do Clube de Golf do Estoril são jogadas segundo as regras de Golfe aprovadas pelo R & A Rules Ltd (R&A), as presentes regras locais e as que a Comissão Técnica eventualmente estabelecer para cada prova.

1. FORA DE LIMITES (Regra 27)

Para além de qualquer muro, vedação ou estacas brancas que definam os limites do campo.

Nota:

(a) Quando o fora de limites é definido por estacas brancas ou por uma cerca com postes (excluindo os esquadros de sustentação dessas estacas ou postes) a linha que define o limite do campo é a linha que, ao nível do chão, une os pontos mais avançados sobre o campo dessas estacas ou postes. Uma bola está fora de limites quando toda ela está para além dessa linha.

(b) Quando existir uma linha branca contínua ou contígua, essa linha define os limites. Uma bola está fora de limites quando toda ela está sobre ou para além dessa linha.

(c) Excetua-se esta regra no Buraco 1 – zona lado esquerdo do campo delimitada por estacas brancas. A zona campo é delimitada pelo muro/vedação existente.

2. OBSTÁCULOS DE ÁGUA (INCLUINDO OBSTÁCULOS DE ÁGUA LATERAL) (Regra 26)

(a) Obstáculos de água (Regra 26)

Todas as áreas definidas por marcas amarelas. Quando existirem linhas amarelas essas linhas definem a margem.

(b) Obstáculos de água lateral (Regra 26)

Todas as áreas definidas por marcas vermelhas. Quando existirem linhas vermelhas, essas linhas definem a margem.

Nota:

Zona onde deixar cair a bola (*dropping zone*) no buraco 1, 2, 13 e 17:

Quando a bola de um jogador se encontrar dentro do obstáculo de água, poderá jogar uma bola de acordo com a Regra 26, ou deixar cair uma bola com uma pancada de penalidade na zona marcada mais próxima do ponto em que a bola original cruzou a margem do obstáculo pela última vez. Numa zona de deixar cair a bola, uma bola deixada cair não deve voltar a ser deixada cair se ficar parada dentro da distância de 2 tacos do ponto em que a bola tocou o percurso pela primeira vez, mesmo que tenha rolado para fora dos limites da zona ou para mais perto do buraco.

3. TERRENO EM REPARAÇÃO (Regra 25)

São todas as áreas indicadas como “Terreno em Reparação” ou “GUR” e todas as áreas limitadas por estacas azuis ou linhas de tinta azul ou branca marcadas no chão.

Penalidade por infração a esta regra: Duas pancadas em jogo por pancadas
Perda de buraco em jogo por buracos

4. BOLA CRAVADA (Regra 25-2, Apêndice 1, Parte B-5)

No percurso, se uma bola ficar cravada no ponto do seu impacto no solo, em terreno que não seja de areia, pode ser levantada, limpa e deixada cair, sem penalidade, tão perto quanto possível do ponto onde se encontrava, mas não mais perto do buraco. A bola quando deixada cair, deve tocar primeiramente uma parte de campo, no percurso.

Exceção: Um jogador não pode cessar a interferência ao abrigo desta regra local, se for claramente irrazoável efetuar uma pancada devido à interferência por outra coisa que não a condição coberta por esta regra local.

Penalidade por infração a esta regra: Duas pancadas em jogo por pancadas
Perda de buraco em jogo por buracos

5. OBSTRUÇÕES MÓVEIS (Regra 24-1)

As pedras nos bunkers são obstruções móveis

7. OBSTRUÇÕES FIXAS (Regra 24-2)

(a) A área limitada por linhas de tinta branca adjacentes a qualquer área definida como obstrução fixa é considerada parte dessa obstrução e não terreno em reparação.

(b) Bocas de rega fixas

Todas as bocas de rega são obstruções fixas. A forma de evitar a sua interferência está descrita na Regra 24-2. Além disso, se uma tal obstrução está sobre ou à distância de dois tacos do *green* do buraco em jogo, na linha de jogo e entre a bola e o buraco, o jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

Se a bola está fora do *green*, mas não num obstáculo e está dentro da distância de dois tacos da obstrução interveniente, pode ser levantada, limpa e deixada cair no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava e que (i) não seja mais perto do buraco, (ii) evite a referida interferência e (iii) não seja num obstáculo nem sobre um *green*.

(c) Todos os caminhos são **parte integrante do campo**, exceptuando-se a estrada alcatroada que divide o buraco 1 e 7.

(d) Todas as árvores estacadas e as respetivas estacas **são parte integrante do campo**. Por interferência de qualquer uma destas condições, o jogador deverá jogar a bola tal como está ou declará-la injogável e proceder de acordo com o prescrito na Regra 28 – 'Bola injogável'.

8. BOLA INJOGÁVEL NO BURACO 2 (Regra 28)

Uma bola que se encontre injogável por interferência da cerca existente no lado esquerdo e atrás do *green* do buraco 2, poderá, em alternativa ao prescrito na Regra 28, ser deixada cair com a penalidade de uma pancada, na zona de deixar cair a bola (*dropping zone*) existente nesse mesmo lado. Uma bola deixada cair não deve voltar a ser deixada cair se ficar parada dentro da distância de 2 tacos do ponto em que a bola tocou o percurso pela primeira vez, mesmo que tenha rolado para fora dos limites da zona ou para mais perto do buraco.

9. APARELHOS DE MEDIÇÃO DE DISTÂNCIAS

Para todas as competições jogadas neste campo, um jogador pode obter distâncias utilizando um aparelho que faça apenas a medição de distâncias. Se durante uma volta convencional, um jogador que use um aparelho de medição de distâncias que possa também medir ou aferir qualquer outra condição que possa afectar a sua forma de jogar (i.e. declives, velocidade do vento, temperatura, sugestão de taco a ser usado etc.), incorre na penalidade prevista na **Regra 13-4, desclassificação**, independente de qualquer outra função ter sido usada ou não.

10. BOLA MOVIDA ACIDENTALMENTE NO PUTTING GREEN

As Regras 18-2, 18-3 e 20-1 são modificadas como se segue:

Quando a bola do jogador está no putting green, se a bola ou o marcador de bola forem acidentalmente deslocados pelo jogador, pelo seu parceiro, pelo seu oponente ou por qualquer dos seus caddies ou equipamento, não há penalidade.

A bola ou marcador de bola deslocados têm de ser recolocados de acordo com o previsto nas Regras 18-2, 18-3 e 20-1. Esta Regra Local aplica-se unicamente quando a bola ou o marcador de bola se encontram no putting green e o seu deslocamento foi acidental.

Nota: Se for determinado que a deslocação da bola no putting green ocorreu como resultado do vento, água ou alguma outra causa natural tais como os efeitos da gravidade, a bola tem de ser jogada tal como se encontra na sua nova posição. Um marcador de bola deslocado nestas circunstâncias é recolocado.



CLUBE DE GOLF DO ESTORIL

REGRA LOCAL DE APLICAÇÃO TEMPORÁRIA

AVISO

QUANDO FOR EXPRESSAMENTE ANUNCIADO APLICA-SE A SEGUINTE

Regra de Inverno

Uma bola que se encontre numa zona de relva cortada rente no percurso, pode ser levantada e limpa. Antes de levantar a bola, o jogador tem de marcar a posição da bola. Tendo levantado a bola, terá de colocá-la num ponto a não mais de 15 cm de distância e não mais próximo do buraco donde originalmente se encontrava e que não seja num obstáculo nem num *green*.

O jogador só pode colocá-la uma vez, ficando em jogo assim que for colocada (Regra 20-4). Se a bola não ficar em descanso onde foi colocada, aplica-se a regra 20-3d. Se uma bola quando colocada fica em descanso, movendo-se subsequentemente, não há lugar a penalidade e terá de ser jogada como está, salvo se outra regra se aplicar.

Se o jogador não marcar a sua bola antes de a levantar ou antes de a mover por qualquer outro meio, como seja rolá-la com um taco, incorre na penalidade de 1 pancada.

Penalidade por infração à regra:

Match-play - perda de buraco

Stroke play – 2 pancadas

Se um jogador incorrer na penalidade geral por infração a esta regra, não será aplicada nenhuma penalidade adicional ao abrigo desta mesma regra.

A Comissão Técnica