



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 *cut* 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, excepto 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, 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 Limited, as presentes regras locais e as que a Comissão Técnica eventualmente estabelecer para cada prova.

1. Fora de Limites e Limites do Percurso (Regra 18.2)

O fora de limites é definido para além de qualquer muro, vedação ou estacas brancas que definam os limites do campo.

Notas:

(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. Áreas de Penalidade (Regra 17)

Áreas de Penalidade: Todas as áreas marcadas com estacas amarelas. Quando definidas por linhas amarelas, essas linhas indicam o limite da área de penalidade.

Áreas de Penalidade Vermelhas: Todas as áreas marcadas com estacas vermelhas. Quando definidas por linhas vermelhas, essas linhas indicam o limite da área de penalidade.

Alívio na Margem Oposta de Área de Penalidade Vermelha

Quando a bola de um jogador está numa área de penalidade, incluindo quando é conhecido ou praticamente certo estar numa área de penalidade mesmo não encontrada, o jogador pode obter alívio usando uma das opções de acordo com a Regra 17.1d.

Ou, quando a bola cruzou o limite da área de penalidade vermelha da última vez, **apenas nos Buracos 14 e 15** (toda a regueira no lado direito do fairway), como uma opção de alívio extra adicionar uma pancada de penalidade, o jogador pode deixar cair (drop) a bola original ou outra bola na margem oposta da área de penalidade:

3. Zonas de Drop

Zonas de Drop para Áreas de Penalidade

Se uma bola está na área de penalidade nos **Buracos 1, 2, 13 e 17**, incluindo quando é conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada ficou em repouso na área de penalidade, o jogador tem as seguintes opções de alívio, cada uma com uma pancada de penalidade:

- Obter alívio de acordo com a Regra 17.1, ou
- Como uma opção extra, deixar cair (drop) a bola original ou outra bola na zona de drop marcada com linha branca e estaca, localizada perto da área de penalidade. A zona de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.

Zona de Drop para Bola Injogável

Se uma bola está injogável devido à interferência da vedação que limita o percurso no lado esquerdo do **Buraco 2**, o jogador tem as seguintes opções de alívio, cada uma com uma pancada de penalidade:

- Obter alívio de acordo com a Regra 19.2, ou
- Como uma opção extra, deixar cair (drop) a bola original ou outra bola na zona de drop marcada com linha branca e estaca, localizada entre a vedação e o green. A zona de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.

4. Condições Anormais do Percurso e Objetos Integrantes (Regra 16)

Terreno em Reparação (GUR)

- Todas as áreas marcadas como Terreno em Reparação ou GUR
- Todas as áreas marcadas com estacas azuis ou linhas azuis ou brancas

Obstruções Fixas Perto de Greens

Pode ser obtido alívio de interferência por uma obstrução fixa de acordo com a Regra 16.1.

O jogador também tem esta opção extra para obter alívio quando tal obstrução fixa está próximo do green e na linha de jogo:

Bola na Área Geral. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, se uma obstrução fixa está na linha de jogo, e está: Até dois tacos de comprimento do green e Até dois tacos de comprimento da bola.

Exceção – Não há alívio de acordo com esta Regra Local se o jogador escolhe uma linha de jogo que é claramente injustificável.

Objetos Integrantes

Os objetos integrantes para os quais o alívio sem penalidade não é permitido, são os seguintes:

- Todos as estradas e caminhos. A bola deve ser jogada tal como está ou declarada injogável (Regra 19)
Exceção - A estrada alcatroada que divide os **Buracos 1 e 7**
- Todas as árvores estacadas e as respetivas estacas. A bola deve ser jogada tal como está ou declarada injogável (Regra 19)

Para o texto integral das Regras Locais referenciadas, por favor consulte os Procedimentos da Comissão Técnica no Guia Oficial das Regras de Golfe.

Se nada for declarado em contrário, a penalidade por infração a uma Regra Local é a Penalidade Geral:

Match Play – Perda de Buraco | Stroke Play – Duas Pancadas



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