



“TERRA E MAR”

REGULAMENTO

A Comissão Técnica do Club de Golf de Miramar, entidade organizadora da prova, estabelece os seguintes termos de competição:

1. PARTICIPAÇÃO

- a) Competição aberta a todos os sócios do Club de Golf de Miramar, filiados na Federação Portuguesa de Golfe, e com Handicap EGA válido.
- b) LIMITES DE HANDICAP: “Handicap” EGA igual ou inferior a 24.

2. REQUISITOS DE INSCRIÇÃO E DATAS

a) MÉTODO DE INSCRIÇÃO: pode ser efetuada diretamente nas instalações do Clube ou via formulário on-line (disponível em página dedicada em www.cgm.pt)

Os participantes inscrever-se-ão na equipa da TERRA ou do MAR respeitando os seguintes critérios se tiverem idade superior a 18 anos:

TERRA se residentes atualmente a norte do rio Douro ou MAR se residentes atualmente a sul do rio Douro;

Poderá ainda optar por uma equipa diferente do cumprimento do requisito anterior, desde que tenha registado nessa equipa pelo menos duas presenças consecutivas nos 3 últimos anos;

Com idade =< 18 anos, serão selecionados por sorteio para jogar na Terra e ou no Mar elaborado pelos capitães;

- b) DATA LIMITE: até às 12:00 horas do dia anterior da data da competição.
- c) NÚMERO JOGADORES ADMITIDOS: 84 (oitenta e quatro) jogadores.
- d) CONDIÇÕES DE ADMISSÃO E JOGO: para efeitos de aceitação de um jogador na prova, será considerado o respetivo handicap EGA, que conste no servidor da FPG no dia e hora do encerramento das inscrições.
- e) LISTAS DE ESPERA: a lista de jogadores inscritos será ordenada pela ordem recebida de inscrição.

3. FORMATO

- a) DATA DA COMPETIÇÃO: **29 e 30 de junho de 2019.**
- b) MODALIDADE: Match Play por equipas

1º dia: partidas de pares - 3/8 da diferença da soma dos handicaps de jogo de cada equipa.
2º dia: partidas de singulares - 3/4 da diferença do handicap de jogo.
- c) NÚMERO DE BURACOS: **36 Buracos**
- d) ÁREA DE PARTIDA:

Homens – Brancas ; Senhoras - Azuis
- e) ORDEM DE JOGO: compete exclusivamente aos Capitães das Equipas, a partir da lista de inscrições definitiva formar os pares e a ordem de jogo, quer dos pares quer dos singulares.
O Capitão poderá ter um único adjunto durante a realização do torneio.
O número de jogadores em cada uma das equipas terá de ser igual.

- f) DRAW: disponível na página dedicada da competição em www.cgm.pt ou no painel do Clube, a partir da data limite de inscrições.
- g) RESULTADOS:
Vitória = 2 Pontos
Empate = 1 Ponto
Considera-se que o resultado da competição foi oficialmente encerrado, 30 minutos após a folha de resultados finais ter sido afixada no painel reservado para esse efeito.

4. ENTREGA DE CARTÃO DE RESULTADOS

O cartão de resultados do jogador considera-se oficialmente entregue à Comissão Técnica quando o jogador abandona a área de registo de resultados, localizada na secretaria do Clube.

5. EMPATES

Se no final da competição, se verificar uma igualdade pontual, o desempate será realizado em play-off, morte súbita, com início no buraco 1, disputado entre os respetivos Capitães ou Capitães-adjuntos de cada uma das Equipas.

6. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Os resultados da competição estão oficialmente anunciados e a competição encerrada, quando se afixar os resultados no painel do Clube ou publicados no site www.cgm.pt.

7. HORA DE SAÍDA

Nota á regra 5.3a: na ausência de razões que justifiquem abolir a penalidade de desclassificação, 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 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».

8. PROCEDIMENTOS PARA MAU TEMPO E SUSPENSÃO DE JOGO

Nota á regra 5.7b: na eventualidade de suspensão da competição por razões potencialmente perigosas o jogador tem de descontinuar imediatamente o seu jogo.

A suspensão da competição por razões potencialmente perigosas será assinalada por um toque prolongado de buzina. Quaisquer outras suspensões serão assinaladas por vários toques consecutivos e curtos de buzina.

9. REGRAS: COMISSÃO TÉCNICA E ÁRBITRO

- a) REGRAS: as aprovadas pelo R&A Rules Limited, as condições estabelecidas pelo Termos de Competição e Regras Locais de Aplicação Permanente do CGM, assim como as Regras Locais estabelecidas pela Comissão Técnica.
- b) COMISSÃO TÉCNICA E ÁRBITROS: serão designados oportunamente pela Comissão Técnica do CGM.
- c) Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá:
- Completar ou alterar o presente Regulamento.
 - Suspender ou cancelar qualquer volta.
 - Modificar a forma de jogo.
 - Anular ou suspender a Competição.
- d) Os casos omissos nos termos de competição, serão decididos de forma definitiva pela Comissão Técnica do CGM.
- e) Excepto quando o Regulamento estabeleça penalidade diferente, a violação de qualquer condição estabelecida implica a desclassificação do Jogador.

Miramar, 02 de junho de 2019

A Direção