

## Termos de competição

- 1. Enquadramento.** O “CGC Match play” é uma competição verdadeiramente única, que ao ser jogada por buracos (Match Play) e não por pancadas, consegue, graças ao equilíbrio de handicaps, colocar “frente a frente” jogadores de níveis diferentes. É tão emocionante que as casas de apostas não se atrevem a arriscar num favorito. Todos os jogadores, independentemente da sua experiência de jogo, podem jogar, pois o principal objetivo deste torneio é desenvolver o convívio entre os sócios e amigos do Clube, preferencialmente nos dias úteis da semana.
- 2. Modalidade.** As provas integradas no CGC-Match Play serão disputadas no percurso de Pitch & Putt “**amarelas**”, em 18 buracos, na modalidade de match play individual (por buracos), tendo em conta os respetivos abonos.
- 3. Participação e pancadas de abono.** A prova é aberta a todos os jogadores filiados na FPG. Em cada prova, as pancadas de abono corresponderão à **metade da diferença** dos handicaps de jogo (75%) dos 2 jogadores, arredondando-a à unidade inferior e abonada ao jogador com Handicap mais alto. Poderão fazer o vosso cálculo aqui: [http://www.clubegolfecantanhede.com/torneios\\_hcp\\_calculo\\_pp.htm](http://www.clubegolfecantanhede.com/torneios_hcp_calculo_pp.htm)  
Antes do cálculo do handicap de jogo (75%), deverá ser tido em conta o percurso a jogar (amarelas) e o género do(a) jogador(a).

Exemplo:

1. Jogador A (masculino) = Índice de Handicap **54**, **HCP de jogo (75%) = 18**;
2. Jogador B (masculino) = Índice de Handicap **21,5**, **HCP de jogo (75%) = 5**;
3. Diferença entre os dois handicaps (18 - 5) = 13
4. Metade da diferença entre os 2 handicaps:  $13/2=6.5\approx 6$ . O jogador B dá 6 pancadas de abono ao jogador A, nos buracos com Stroke de 1 a 6 inclusive.

Não tendo hcp P&P, poderão ainda participar jogadores com apenas Índice de handicap de Golfe, que para o cálculo do handicap de campo, será usado  $\frac{1}{4}$  do índice de HCP de Golfe. Aos jogadores sem qualquer Handicap será atribuído automaticamente um Handicap de Campo de “0”. No 1º match e seguintes, sugerimos que paralelamente ao match, o jogador faça um EDS (Extra Day Score), devendo apontar no cartão o nº de pancadas em cada buraco, permitindo após o match e seguintes uma aferição do seu handicap P&P.

- 4. Inscrição e valor.** A inscrição poderá ser feita até às 16h00 de 2 de junho, sexta através de formulário existente no site do CGC – [www.clubegolfecantanhede.com](http://www.clubegolfecantanhede.com). Para permitir o agendamento das provas, os jogadores deverão fornecer um **e-mail e um contacto telefónico**, que serão facultados apenas aos participantes no torneio.

O valor de inscrição inclui todas as provas do CGC-Match Play, desde que o jogador se encontre em competição.

Há um mínimo de 16 inscritos para a realização do torneio.

| Preços do torneio      |   |
|------------------------|---|
| Convidado – 35,00€     | Convidado Júnior – 20,00€                     |
| Sócio Base – 25,00€    | Sócio Júnior Base – 12,50€                    |
| Sócio Regular – 20,00€ | Sócio Júnior Regular/ Aluno Academia – 10,00€ |

5. **Calendário.** O “CGC Match Play” irá realizar-se a partir do dia 3 de junho até 9 de julho. Segue abaixo o calendário competitivo com a data limite de cada fase:

| FASES DA COMPETIÇÃO  | DATA LIMITE           |
|--|-----------------------|
| Matches em cada Pote e 4 <sup>os</sup> Final<br>(16, 17 e 18 junho - prática condicionada) | Até 25 junho, domingo |
| Meias Finais   | Até 2 julho, domingo  |
| Final & 3 <sup>o</sup> e 4 <sup>o</sup>  | Até 9 julho, domingo  |

Serão sorteados os jogadores de cada pote às 12h00 do dia 3 de junho. A ordem do 1<sup>o</sup> match pode ser alterada entre os respetivos jogadores.

6. **Prémios.**

- 1<sup>o</sup> **Classificado** – Par de sapatos KANKURA GOLF + Par de meias
- 2<sup>o</sup> **Classificado** – Voucher de 50€ no Dom Fininho + cinto kankura
- 3<sup>o</sup> **Classificado** – Painela de Pressão 6L ORIMA + Boné Kankura
- 4<sup>o</sup> **Classificado** – Óculos de sol Univisão mealhada + Toalha Kankura
- 4<sup>os</sup> **de Final** – Electrodoméstico ORIMA

Nota: No dia 29 de julho, após o 8<sup>o</sup> P&P CGC, serão entregues todos os prémios.

7. **Regras.** As voltas serão de 18 buracos, tendo os jogadores que combinar entre si uma hora para o match. É obrigatório que cada match inicie no **buraco 1**. Cada buraco é ganho pelo jogador que meter a bola com menos pancadas no mesmo, com respeito pelos abonos concedidos nos respetivos buracos, conforme descrito no ponto 3. Os desistentes ou que não compareçam à data e hora combinada, ficam eliminados e o adversário ganha 1 ponto em cada pote, ou a partir dos 4<sup>os</sup> de final passa à fase seguinte.
8. **Empates.** No caso de se registar empate no final duma prova, o desempate será feito por play-off (sudden death) a partir do Buraco 1 e com abonos. Se necessário repescar algum jogador, será aquele que na respetiva fase obteve o maior nº de buracos ganhos na totalidade dos matchs. Em último caso há sorteio.
9. **Marcação das partidas.** Após comunicado o sorteio, é da responsabilidade dos jogadores intervenientes, o agendamento do dia e hora de cada partida, e a comunicação atempada ao clube desse mesmo agendamento, de forma a permitir a preparação do cartão de jogo. No final da partida, os jogadores deverão escrever o resultado (Nº de buracos ganhos/Nº buracos por jogar) e os pontos obtidos (0 para o vencido e 1 para o vencedor) no placard respetivo. Devem entregar o cartão de jogo assinado e fazendo um círculo no nome do vencedor.
- É permitido, por acordo entre os jogadores, a antecipação de partidas que estejam agendadas para semanas posteriores. Todas as provas terão de ser concluídas até à data limite afixada no calendário. Caso não exista acordo quanto à data da prova, os jogadores deverão informar o Clube. Nesses casos, a partida ficará automaticamente agendada para o dia limite definido no calendário, com hora de início até às 11h00. O derrotado será aquele que não tenha comparecido.

10. **Quadro Competitivo.**

4 Potes de categorias diferentes:

**Pote 1:** < 11.5; **Pote 2:** 11.5 – 21.4; **Pote 3:** 21.5 – 36.4; **Pote 4:** 36.5 – 54.

Após os jogadores do respetivo pote se defrontarem, aquele que obtiver mais pontos passará à fase seguinte, sabendo que 1 pt - vitória e 0 pts – derrota. Em caso de empate no nº de pontos, o 1<sup>o</sup> critério será o confronto direto e o seguinte o maior nº de buracos ganhos na totalidade dos matchs realizados. Em última instância far-se-á sorteio.

Os Potes “B” só serão criados quando existirem pelo menos 6 jogadores inscritos num pote. Não existindo, o Pote “B” é ocupado pelo pote contíguo.

Quando um pote (A ou B) tiver menos de 4 jogadores, estes jogarão duas vezes com cada adversário.

Se num pote (A e B) as inscrições excederem o máximo de 12 jogadores, cria-se um pote “C” onde só o jogador que obtenha mais pontos terá acesso direto aos 4os final. Os dois seguintes jogarão entre si para acesso à fase seguinte. Caso um pote “A” não tenha um mínimo de 3 inscrições, estes jogadores serão colocados no pote contíguo acima, caso este não esteja lotado, podendo haver reformulação da árvore.

11. **Caddies.** A utilização de “Caddie” é permitida.

12. **A Comissão Técnica.** Poderá, fundamentadamente, suspender ou cancelar qualquer prova. Poderá ainda completar ou alterar o presente regulamento. Todos os casos omissos serão resolvidos pela C. Técnica.

Cantanhede, 20 de maio de 2023