



mediagolf.



EXPRESSO BPI GOLF CUP 2018 REGULAMENTO

Nos termos da Regra 33-1, a Media Golf, entidade organizadora da Expresso BPI Golf Cup, estabelece o seguinte REGULAMENTO:

1. PARTICIPAÇÃO

Esta prova é aberta a todas as empresas, organizações, associações ou organismos que exerçam a sua actividade na União Europeia. A Media Golf reserva-se o direito de não aceitar a inscrição de quaisquer equipas ou jogadores, sem necessidade de justificar tal decisão.

2. INSCRIÇÕES

- Cada empresa ou organização participante pode inscrever uma ou mais equipas;
- Cada equipa é constituída por 4 (quatro) jogadores que completem 21 anos ou mais em 2017, com handicap válido reconhecido pela Federação de Golfe do respectivo País.
- Cada equipa pode inscrever até um máximo de 8 (oito) jogadores, devendo o capitão da equipa informar a Media Golf, com a maior antecedência possível, quem são os jogadores que irão participar em cada uma das fases da prova.
- No caso da equipa não inscrever de início o número máximo de jogadores permitido, pode-o ir fazendo ao longo da prova até perfazer o total de 8 (oito).
- Um jogador que tenha jogado por uma determinada equipa, poderá voltar a jogar na mesma edição da prova desde que a sua equipa original já tenha sido, entretanto, eliminada.
- Qualquer equipa, quando eliminada, pode voltar a participar na mesma edição da prova, na mesma região em que participou originalmente se existir mais do que um dia de jogo ou noutra qualquer.

3. FORMATO

A prova disputa-se em 4 fases:

- Qualificações Regionais
- Meias Finais Regionais
- Final Nacional
- Finalíssima

As Qualificações e as Meias-Finais realizam-se nas seguintes regiões: Açores, Alentejo, Algarve, Beiras, Douro, Lisboa, Madeira e Norte.

Nas Qualificações participam todas as equipas inscritas.

Nas Meias-Finais participam metade das equipas da 1ª fase que para tal forem apuradas (arredondado para o número inteiro superior), mais uma equipa sorteada diariamente entre as não apuradas das Qualificações Regionais ('Lucky Loser').

Nas regiões onde se realiza mais de um dia de competição, o apuramento para a fase seguinte será feito diariamente.

A Final Nacional será jogada por um mínimo de 16 equipas. O número de finalistas a apurar em cada Meia-Final será proporcional ao número de equipas inscritas por região. Essa proporcionalidade é feita da seguinte forma: multiplica-se o número de equipas inscritas nessa região por 16 e divide-se o resultado pelo número de equipas inscritas a nível nacional. O arredondamento é feito tendo em consideração que cada região apura um mínimo de um finalista, no caso da região ter 19 ou menos equipas inscritas, ou dois finalistas, no caso da região ter 20 ou mais equipas inscritas; A Comissão de Campeonato poderá aumentar em um o número de equipas apuradas em cada região, no caso de serem necessários mais do que um dia de meias-finais e o número resultante da proporcionalidade ser ímpar. Para serem realizados dois dias de meias-finais é necessário um mínimo de 30 equipas apuradas para essa fase.

A Final Nacional será disputada em 36 buracos, com duas voltas de 18 buracos.

O resultado final de cada equipa é a soma dos resultados das duas voltas. Em circunstâncias excepcionais, antes do início da prova, a Comissão de Campeonato poderá alterar o número de buracos a disputar, ou, em qualquer altura, cancelar uma das voltas.

A Finalíssima é jogada pelas quatro primeiras equipas classificadas na Final Nacional. A Finalíssima é realizada em match play, em matches de seis buracos, no sistema de todos contra todos. Em cada buraco está em jogo um ponto. No caso de vitória no buraco a dupla ganha um ponto, no caso de empate ganha meio ponto e no caso de derrota zero pontos. Todos os pontos obtidos nos seis buracos do match contam para o total dos pontos da equipa. A equipa com maior número de pontos no final de todos os matches é declarada vencedora. Para efeitos do quadro de jogo da Finalíssima, a equipa classificada em primeiro lugar na Final Nacional será a equipa A, a segunda a equipa B, a terceira a equipa C e a quarta a equipa D. A dupla de handicap mais baixo da equipa A será a dupla A1 e a outra a dupla A2, aplicando-se o mesmo critério para as restantes três equipas. Cada equipa terá de entregar a constituição da sua equipa até às 18 horas da véspera do primeiro dia de jogo da Finalíssima.

O quadro de jogo da Finalíssima será o seguinte:

1º dia

1 a 6	7 a 12	13 a 18
A1 vs D2	A1 vs D1	A1 vs C1
A2 vs D1	A2 vs D2	A2 vs C2
B1 vs C2	B1 vs C1	B1 vs D1
B2 vs C1	B2 vs C2	B2 vs D2

2º dia

1 a 6	7 a 12	13 a 18
A1 vs C2	A1 vs B1	A1 vs B2
A2 vs C1	A2 vs B2	A2 vs B1
B1 vs D2	C2 vs D2	C1 vs D2
B2 vs D1	C1 vs D1	C2 vs D1

Em circunstâncias excepcionais, antes do início da prova, a Comissão de Campeonato poderá alterar o número de buracos a disputar, ou, em qualquer altura, cancelar um dos dias de prova.

4. MODALIDADE

As Qualificações e Meias-Finais Regionais são jogadas em Stableford e a Final Nacional é jogada em Medal na seguinte variante de «Texas Scramble»:

- Os quatro membros da equipa são agrupados dois a dois, formando dois pares;
- Cada par joga duas bolas do ponto de partida (ordem de saída opcional entre os dois jogadores), optando pela melhor bola (no entendimento da equipa); É obrigatório o aproveitamento de um mínimo de oito saídas por jogador numa volta de 18 buracos; Depois de um dos parceiros esgotar as 10 saídas máximas que são permitidas, terá de ser escolhida a bola de saída do jogador que ainda não completou as oito. Na sua impossibilidade, o buraco é dado como furado.
- Escolhida a melhor bola, os dois jogadores voltam a jogar duas bolas desse local, sendo a 1ª jogada tal como está pelo jogador que a jogou e a 2ª colocada à distância máxima de um cartão de resultados oficial da prova do local onde estava a 1ª, não mais perto do buraco; excepto se a 1ª bola jogada estiver no bunker, devendo nesse caso o local da 1ª bola ser reconstituído e a 2ª bola colocada nesse local.
- O mesmo procedimento será repetido até chegarem ao green;
- A partir do momento em que escolhem uma bola que esteja no green (e não no 'avant green'), jogam essa bola alternadamente, até acabarem o buraco, jogando primeiro o jogador cuja bola não foi escolhida; a bola escolhida não pode ser trocada por outra, incluindo a bola levantada, excepto quando as Regras o permitem.

(continua no verso)

(continuação)

- Se a bola que foi jogada no green voltar a sair do mesmo, os jogadores terão de continuar a jogar alternadamente, não tendo direito a jogar os dois.
- Durante a volta cada par dispõe de 1 (um) Joker, que é a possibilidade de repetir um determinado shot em qualquer altura do jogo, excepto no tee e no green. A primeira bola deverá ser deixada cair. Antes de acionar o Joker, o par tem que informar os seus marcadores de que o vai fazer. Se decidir utilizar o Joker, o par terá obrigatoriamente de aproveitar uma das duas bolas batidas com o Joker. O marcador deverá indicar o buraco em que ocorreu a utilização do Joker com um círculo à volta do resultado obtido no buraco. O Joker pode ser utilizado em todas as voltas das Qualificações Regionais, Meias-Finais e Final Nacional. Na Finalíssima cada dupla dispõe de um Joker, a utilizar apenas num dos seis matches em que cada dupla participa.
- A violação destas regras corresponde à desclassificação no buraco em que a violação ocorreu;
- A pontuação de cada par é a que corresponder à pontuação Stableford net (no caso das Qualificações e Meias-Finais Regionais) ou ao número de pancadas net (no caso da Final Nacional) calculados com $\frac{3}{4}$ do handicap de jogo, que é determinado aproveitando 60% do handicap de jogo mais baixo e 40% do handicap de jogo mais alto dos jogadores que constituem o par;
- O resultado da equipa é a soma dos resultados net das duas duplas.
- A Finalíssima é jogada em match play na mesma variante de Texas Scramble descrita em cima e com o mesmo sistema de cálculo de handicap das restantes fases da prova. As pancadas de abono em cada buraco são atribuídas conforme o Stroke Index do campo. Em cada match (partidas de seis buracos), cada jogador terá de aproveitar obrigatoriamente 3 saídas.

5. HANDICAPS

- O handicap máximo para homens e senhoras é de 28.0 EGA, sendo, no entanto, permitida a participação a jogadores com handicap válido superior. Os jogadores com handicaps de 28,1 EGA e superiores serão considerados como tendo 28,0 EGA.
- Todos os jogadores inscritos devem conhecer o seu handicap EGA válido no dia de jogo e informar a Comissão de Campeonato se existir alguma diferença para o handicap existente no cartão.
- A Comissão de Campeonato reserva-se o direito de alterar o handicap de jogo de qualquer jogador antes do início de cada competição. Nomeadamente, as duplas que obtiverem, num determinado dia de jogo, um resultado superior em relação à média dos 10 melhores resultados do dia ou à média da metade superior dos resultados se nesse dia de jogo estiverem a competir 19 equipas ou menos, terão o seu handicap de jogo corrigido na próxima volta, com o seguinte factor de correcção consoante o handicap de jogo: em 20% da diferença nos handicaps até 5, em 30% da diferença nos handicaps de 6 a 10, em 40% da diferença nos handicaps de 11 a 20 e em 50% da diferença nos handicaps superiores a 21. Será ainda estabelecida uma média dos 10 melhores resultados de equipa (soma dos dois resultados de dupla) ou da metade superior dos resultados de equipa se nesse dia de jogo estiverem a competir 19 equipas ou menos. As equipas que obtiverem um resultado melhor que essa média terão o handicap de jogo de cada uma das duplas corrigido na volta seguinte, com o seguinte factor de correcção consoante o handicap de jogo: em 20% da diferença nos handicaps até 5, em 30% da diferença nos handicaps de 6 a 10, em 40% da diferença nos handicaps de 11 a 20 e em 50% da diferença nos handicaps superiores a 21. A correcção através dos resultados de equipa não é cumulativa com a correcção dos resultados de dupla, sendo aplicada apenas a maior das duas. No caso dos dois resultados da equipa terem seis ou mais pontos ou pancadas a separá-los, será corrigido apenas o handicap da dupla com melhor resultado. Todas as correcções aplicar-se-ão mesmo no caso dos jogadores mudarem de duplas na fase seguinte; ainda que se verifique mudança de campo entre fases ou voltas da mesma fase; independentemente da evolução, para cima ou para baixo, do handicap EGA dos jogadores envolvidos; e serão cumulativas com outras correcções que aconteçam posteriormente na mesma edição do Expresso BPI Golf Cup. Os jogadores que integrem a equipa vencedora do Expresso BPI Golf Cup e que tenham tido o seu handicap de jogo corrigido durante essa edição da prova, manterão a correcção na edição seguinte.

- Os dois elementos de cada par terão de ser da mesma categoria de handicap ou de categorias de handicap contíguas. Para preencher este requisito, um jogador pode optar por jogar com um handicap de uma ou mais categorias abaixo da sua, jogando, no entanto, com o handicap máximo da categoria em que se quer encaixar:
 - 1ª categoria - até 4,4 de handicap
 - 2ª categoria - 4,5 a 11,4 de handicap
 - 3ª categoria - 11,5 a 18,4 de handicap
 - 4ª categoria - 18,5 a 26,4 de handicap
 - 5ª categoria - 26,5 a 28,0 de handicap
- * Nas Meias-Finais, na Final Nacional e na Finalíssima: no caso dos jogadores terem uma evolução de handicap no período entre a realização de duas fases da prova, e não sendo possível a constituição dos pares, entre todos os elementos

inscritos na equipa, que cumpra a regra da mesma categoria ou categorias contíguas, a equipa terá de optar pela descida do handicap de um determinado jogador para uma categoria de handicap abaixo da sua, utilizando como handicap o máximo da nova categoria.

6. HORAS DE SAÍDA E GRUPOS

Se os jogadores de um par chegarem ao ponto de partida da competição, prontos para iniciar o seu jogo, dentro de 5 minutos depois da hora de saída, na ausência de razões que justifiquem abolir a penalidade de desclassificação, será o par penalizado com 2 pancadas no 1º buraco.

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».

Nas Qualificações Regionais e nas Meias-Finais Regionais, se faltar um dos jogadores do par, o mesmo pode juntar-se ao seu par, sem penalidade, antes da 1ª pancada a dar no green de qualquer buraco. Só que, nesse caso, o jogador que estiver sozinho só poderá jogar uma bola até que o seu parceiro entre no jogo, não podendo jogar no green (ver Condição 4, n.º 6).

Os jogadores não podem mudar de grupo após a saída sem autorização expressa da Comissão da Competição. Um grupo não poderá nunca ser formado pelos dois pares da mesma equipa.

7. DESEMPATES

Qualificações e Meias Finais: no caso de se registar empate entre duas ou mais equipas é apurada a equipa que some o menor handicap. Se o empate persistir é apurada a equipa com o melhor resultado de par. Se ainda assim persistir o empate o apuramento será feito pelos melhores 9, 6, 3 e 1 últimos buracos do percurso, e, por último, por sorteio.

Na Final Nacional, em caso de empate para o 4º lugar, o desempate será feito num 'play-off' em morte súbita, a realizar no buraco 18, ou outro a nomear pela Comissão de Campeonato antes do início da prova, jogado pelas duplas que, em cada equipa empatada, tiverem o melhor resultado da última volta – no caso de ambas as duplas terem o mesmo resultado, a equipa decide qual a dupla que joga o 'play-off'. Para os restantes lugares da classificação ganha a equipa que some o menor handicap. Se o empate persistir ganha a equipa que tenha o melhor resultado de par. Se ainda assim persistir o empate ganha a equipa que tiver os melhores 9, 6, 3 e 1 últimos buracos do percurso, e por último, o desempate será feito por sorteio.

Na Finalíssima, em caso de empate para o 1º lugar, o desempate será feito num 'play-off' em morte súbita, a realizar no buraco 18, ou outro a nomear pela Comissão de Campeonato antes do início da prova, jogado pelos pares que, em cada equipa empatada, tiverem obtido o maior número de pontos na Finalíssima. No caso de ambas as duplas terem o mesmo número de pontos, a equipa decide qual a dupla que joga o 'play-off'. Para os restantes lugares da classificação ganha a equipa que some o maior número de vitórias em buracos. Se o empate persistir ganha a equipa que some o menor handicap. Por último, o desempate será feito por sorteio.

8. CONSELHO

Todos os jogadores da equipa em jogo podem dar conselho aos membros dessa equipa. Para além disso, nos termos da nota à Regra 8, cada equipa pode indicar uma pessoa que pode dar conselhos aos membros dessa equipa. Essa pessoa deve ser identificada perante a Comissão da Competição antes de exercer essa função.

9. SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO

Na eventualidade de suspensão da competição por razões potencialmente perigosas o jogador tem que descontinuar imediatamente o seu jogo.

Nota: 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.

10. ALTERAÇÕES

A Comissão de Campeonato reserva-se o direito de, em qualquer altura, completar ou modificar o presente Regulamento, cancelar qualquer volta, suspender a competição ou modificar a forma de jogo.

PENALIDADE POR VIOLAÇÃO DAS CONDIÇÕES DO REGULAMENTO: DESCLASSIFICAÇÃO DA PROVA

(excepto as violações ao ponto 4 deste regulamento em que acontece apenas desclassificação no buraco em que ocorreu a violação)

As regras da Competição são as Regras de Golfe aprovadas pelo R&A Rules Limited e as Regras Locais fixadas pela Comissão de Campeonato.

COMISSÃO DE CAMPEONATO

João Morais Leitão (Media Golf)

João Coutinho (Árbitro Internacional)

Representante do Campo de Golfe onde a prova se disputar