



Regulamento Taça de Match Play – P&P 2025

1. Participação

A Taça de *Match Play* é aberta a todos os jogadores (as) filiados (as) na Federação Portuguesa de Golfe, com handicap de *P&P* válido e *homeclub* no Quinta das Lágrimas - Clube de Golfe.

2. Inscrições e Sorteio da Fase de Grupos

As inscrições na Taça podem ser feitas pelo link.

https://scoringpp-pt.datagolf.pt/scripts/tourn_admissions.asp?club=079&tourn=10388&ack=L34UFT26H4

A data-limite de inscrição é o dia 10 de setembro. O sorteio da fase de grupos será realizado a 11 de setembro, no clube house as 18 h, sendo os resultados comunicados imediatamente após.

3. Funcionamento da Fase de Grupos

3.1. Os jogadores inscritos serão divididos em três grupos, A (terço de handicaps mais baixos), B (terço de handicaps intermédios) e C (terço de handicaps mais altos).

3.2 O sorteio da fase de grupos dividirá, dentro dos grupos, os jogadores em sub-grupos de 3 ou 4 jogadores. No primeiro caso, cada jogador do sub-grupo disputará necessariamente 2 *matches* e no segundo caso, 3 *matches* (todos os jogadores de um sub-grupo jogarão com todos os demais do mesmo sub-grupo);

3.3. O jogador derrotado não pontuará, o jogador que empate pontuará 0.5 pontos e o jogador vencedor pontuará 1 ponto;

3.4 O jogador com a maior pontuação num dado sub-grupo depois de realizar todos os *matches* avançará para a fase seguinte.

3.5 Em caso de empate avançará para a fase eliminatória o jogador que tenha o maior número de buracos “up” no desfecho dos seus *matches*. Se o empate persistir, os jogadores empatados agendarão novo *match*.

4. Funcionamento da Fase Eliminatória

3.1 Os jogadores apurados na fase de grupos passam a fase eliminatória, que culminará em *match* a eliminar até à final. Haverá lugar para apuramento do 3 e 4 lugar e final, cuja data e hora de realização será divulgada aos Associados do Quinta das Lágrimas - Clube de Golfe.

3.2 Os *matches* apurarão necessariamente um vencedor, não sendo admitidos empates. Se ao final de 18 buracos não possa ser apurado um vencedor, o *match* continuará para fase de *sudden death*.

5. Handicap de Jogo

5.1 Será apurada a diferença de *Handicaps* de jogo entre os jogadores num *match*. Essa diferença é dividida em metade, sendo esse o valor de pancadas de abono a conceder ao jogador com o *Handicap* mais elevado.

Ex. *Match* entre Jogador A (*Handicap* de jogo +3) e B (*Handicap* de jogo: 0): $-3 - 0 = -3$, cuja metade é -1.5, arredondado para -2. O jogador B terá uma pancada de abono em todos os buracos com um *stroke index* igual ou inferior a 2.

6. Calendarização de Matches

6.1. A calendarização de *matches* será feita autonomamente pelos jogadores que neles ingressem. As datas de realização das meias-finais e das finais deverão ser comunicadas à Direção do Clube, pelos jogadores que nelas ingressem, com uma antecedência não inferior a 1 semana.

6.2. Após divulgação dos resultados do sorteio da fase de grupos, cada jogador disporá de 1 mês para agendar e realizar os 2 *matches* (caso o seu sub-grupo tenha 3 jogadores) ou 3 *matches* (caso o seu sub-grupo tenha 4 jogadores).

6.2. Os *matches* devem ser realizados entre as 10h e as 19h, salvo outro horário seja acordado entre os jogadores.

6.3. O jogador que refute a proposta do oponente quanto à calendarização do respetivo *match* para um dado dia, no horário mencionado na primeira parte do número anterior, fica constituído no dever de propor novo dia e hora.

6.4. Caso seja feita proposta de calendarização à qual não corresponda resposta ou proposta alternativa no prazo de uma semana, deverá o autor da proposta informar a Comissão Técnica, que contactará o respetivo oponente.

6.5. Caso o oponente não responda ou faça proposta alternativa, no prazo de 3 dias, após contacto da Comissão Técnica nesse sentido, será registada uma vitória para o autor da proposta de calendarização e uma derrota para o oponente.

6.6. A recalendarização de *matches* não poderá ser feita com menos de 48 horas de antecedência, salvo consentimento do oponente.

6.7. O ponto de encontro para a realização dos *matches* será o *tee* de saída do buraco 1, salvo outro seja acordado entre os jogadores.

6.8. O jogador que compareça atrasado ao ponto de encontro em mais do que 10 minutos automaticamente perderá o primeiro buraco, salvo tal penalidade seja abolida pelo oponente.

6.9. O jogador que não compareça a um *match* calendarizado perde-lo-á automaticamente. Presume-se que o jogador não comparecerá após decorridos 20 minutos da hora de início, sem informações sobre a sua localização.

7. Comunicação

Após o término de um *match*, o jogador vencedor deverá comunicar a um elemento da Comissão Técnica o resultado do mesmo.

8. Prémios

Serão atribuídos prémios de vice-campeão e campeão, sendo o nome do campeão gravado na Taça de *Match Play* do Clube.

9. Regras Aplicáveis

A Taça reger-se-á pelo Regulamento de Utilização do Campo de Pitch and Putt do Quinta das Lágrimas - Clube de Golfe.

10. Comissão Técnica

A Comissão Técnica da Taça de *Match Play* será constituída pela Direção do Clube, que resolverá casos omissos e divulgará as informações necessárias ao desenvolvimento da Taça.

A Direção