

4º SIXES MATCH PLAY 2023

Domingo, 1 de Outubro de 2023

Aroeira Challenge

Regulamento

1. **DATA e LOCAL:** O torneio será jogado no dia **1 de Outubro de 2023**, com início às 9h00, em formato shotgun, no campo Aroeira Challenge.
2. **PARTICIPAÇÃO:** Prova aberta a todos os jogadores amadores nacionais e estrangeiros filiados na FPG, com handicap WHS válido e certificado por *home club* reconhecido pela FPG como Autoridade de Handicap. Todos os jogadores só poderão jogar se tiverem hcp ativo e não superior a 36.
3. **HANDICAPS:** Os jogadores utilizarão nos torneios o seu HCP WHS da FPG, ou de outra entidade reconhecida oficialmente, que estiver em vigor à data de cada torneio. Os jogadores com HCP jogo superior a 36 jogarão no torneio com HCP jogo igual a 36.
4. **MODALIDADE:** Em cada torneio, cada jogador realizará três match play de seis buracos, no sistema de todos contra todos (round robin), com a diferença fundamental para o match play habitual, de que em cada match cada jogador obtém uma pontuação conforme se estabelece no ponto 4º.

Por exemplo, os jogadores A, B, C e D saem do buraco 2. Dos buracos 2 ao 7 jogam A vs B e C vs D. Dos buracos 8 ao 13 jogam A vs C e B vs D. Dos buracos 14 ao 1 jogam A vs D e B vs C.

Um jogador ganha um buraco se fizer menos pancadas, adicionadas dos seus eventuais abonos, que o seu adversário, também adicionadas dos respetivos abonos. Empatam o buraco se fizerem o mesmo número de pancadas, adicionadas dos respetivos abonos.

Um jogador só pode ganhar um buraco se fizer melhor ou igual a **duplo bogey gross**. Se os dois jogadores fizerem triplo bogey gross ou pior empatam o buraco.

Se o jogador ganhar o buraco - **deve** marcar com um “V”, se empatar – com um “E” e se perder – com um “D” no lugar designado para tal no cartão de jogo. Para além das letras, o jogador pode marcar também, o número de pancadas que fez assim como as do seu adversário no devido buraco. Se desejar, o jogador pode fazer mais marcações para além das do seu jogo.

Se uma formação tiver somente 3 jogadores, em cada seis buracos um dos jogadores da formação, e de forma rotativa, jogará contra o Ghost Player.

Um jogador ganha um match se nos 6 buracos em disputa com o seu adversário, ganhar mais buracos que este. Se ganharem o mesmo número de buracos empatam o match senão perde o match.

5. **SITUAÇÕES ESPECIAIS:** Se uma formação tiver somente 3 jogadores, em cada seis buracos um dos jogadores da formação, e de forma rotativa, jogará contra um Ghost.

Caso se verifique a não comparência de um jogador, os restantes jogadores jogarão contra um Ghost Player (adicional ou não) que jogará com o hcp do jogador que faltou conforme definido no cartão desse jogador.

Caso se verifique uma desistência durante o jogo, o jogador que deixar de ter adversário ganhará os buracos seguintes desse match. Se ainda houver mais match contra o jogador ausente, os jogadores que contra ele deveriam jogar, jogam contra o Ghost que fará o Par Net do jogador ausente nos buracos com stroke index parcial 1 a 4 e Bogey Net nos buracos com stroke index parcial 5 e 6.

Assume-se que o Ghost Player faz o seu Par Net agravado de 4 pancadas. Isto é o mesmo que dizer que o jogador virtual fará Par Net em todos os buracos cujo stroke index seja inferior ou igual ao handicap de jogo

dele (ou handicap de jogo menos 18 se $\frac{3}{4}$ do handicap de jogo dele forem superiores a 18), e fará 4 Bogey Net nos stroke indexes imediatamente seguintes.

O ghost não será considerado nas classificações.

6. **ABONOS:** Os abonos a atribuir a cada jogador, em cada Match, serão calculados através do seguinte procedimento:
 - a. Calcula-se a diferença entre os $\frac{3}{4}$ de HCP de jogo de cada um dos dois jogadores
 - b. Multiplica-se a diferença anterior por 6/18 e arredonda-se o resultado para o inteiro mais próximoA distribuição dos abonos iniciar-se-á no buraco com o stroke index mais baixo, de entre os seis buracos do match, e continuará seguindo esta ordem.
7. **SAÍDAS:** Os homens jogam dos *Tees* amarelos e as senhoras jogam dos *Tees* vermelhos.
8. **VALOR DA INSCRIÇÃO:** O valor das inscrições deve ser consultado no site do Clube de Golfe dos Engenheiros ou no site do Clube de Golfe dos Economistas, nas páginas do torneio correspondente a esta prova.
9. **INSCRIÇÃO:** as inscrições terão de ser efetuadas no site do CGE ou do CGENG até à hora e data especificada na página de lançamento deste torneio. O limite máximo de inscrições é 80 participantes para esta prova sendo que cada um dos dois clubes terá direito a pelo menos 40 inscrições. Caso se atinja o limite de participantes definido, as inscrições serão consideradas por ordem de chegada tendo os sócios do CGE e do CGENG prioridade sobre os demais.
10. **PAGAMENTO:** As condições de pagamento para a participação no torneio estão determinadas nas páginas de lançamento deste torneio.
11. **CLASSIFICAÇÕES:** O torneio será ganho pelo jogador que ganhar mais Match's e, em caso de empate, pelo jogador, de entre estes jogadores, com mais buracos ganhos. Para o efeito, a classificação final do torneio será obtida por ordenação descendente dos pontos obtidos por cada jogador, sendo estes calculados da seguinte forma: $100 * (1 * \text{Match's ganhos} + 0.5 * \text{Match's empatados}) + (1 * \text{Buracos Ganhos} + 0.5 * \text{Buracos empatados})$.
12. **DESEMPATES:** em caso de empate entre dois ou mais jogadores, o desempate será favorável ao jogador com mais buracos vencidos e, caso o empate subsista, ao jogador com HCP WHS mais baixo.
13. **TROFÉUS:** será entregue ao primeiro, segundo e terceiro classificado do torneio.
14. **PRÉMIOS ESPECIAIS:** Não existem.
15. **RESULTADOS DO TORNEIO:** considera-se o resultado da competição oficialmente encerrado 3 horas após a distribuição das folhas de resultados oficiais.
16. **REGRAS:** serão aplicadas as Regras Gerais do *R&A Rules Limited*, aprovadas pela FPG, bem como as regras locais que forem estabelecidas pela Comissão Técnica. A Comissão Técnica estabelece as seguintes regras locais:
 - Uma bola no fairway pode ser levantada e colocada à distância de um cartão (conhecida pelos jogadores como 'regra de inverno')
 - Regra Local Modelo E-5 - Quando é conhecido ou praticamente certo que a bola do jogador está perdida ou fora de limites, o jogador tem a opção de deixar cair (dropar) uma bola, da altura do joelho, a original ou não, na área de alívio, com duas pancadas de penalidade (conhecida como 'stroke and distance com 2 pancadas de penalidade').
17. **ETIQUETA:** não será admitida nem tolerada qualquer forma de mau comportamento. A Comissão Técnica reserva-se o direito de agir em conformidade.



18. **SUSPENSÃO, ADIAMENTO ou ANULAÇÃO DE PROVA:** em qualquer momento a Comissão Técnica pode suspender, adiar ou cancelar o torneio.
19. **ALTERAÇÃO AO REGULAMENTO:** em qualquer momento a Comissão Técnica poderá completar ou alterar o presente regulamento. Todos os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica de forma definitiva.
20. **COMISSÃO TÉCNICA:** Miguel Campos, Peter Romão e Stefan Pedroso.