



## 1. PARTICIPAÇÃO

Todos os *Matchplays* são reservados aos sócios do Clube Palheiro Golfe, filiados na Federação Portuguesa de Golfe, com Índice de Handicap WHS e com licença de federado ativa.

A competição apenas será realizada caso haja exatamente 8 ou 16 jogadores (para a modalidade individual) ou 8 ou 16 equipas (para a modalidade de equipas).

As vagas são limitadas e serão preenchidas por ordem de chegada.

## 2. CATEGORIAS

Homens e Senhoras.

## 3. MARCAS DE SAÍDA

Homens	Branças
Senhoras	Azuis

## 4. ÍNDICE DE HANDICAP WHS MÁXIMO

Homens	28
Senhoras	36

É considerado 100% do handicap.

## 5. QUALIFICAÇÃO HANDICAP

Não.

## 6. INSCRIÇÕES

As inscrições devem ser feitas exclusivamente por email até 20 de fevereiro de 2025 ([patricia.rodriques@palheiroestate.com](mailto:patricia.rodriques@palheiroestate.com)).

## 7. VALOR DA INSCRIÇÃO

Cada jogador pagará 9,00€ por matchplay, independentemente de quantos jogos sejam necessários para avançar nas fases (foursomes, greensomes, singles ou scratch), incluindo as fases de qualificação, meias-finais e final.

O pagamento deverá ser efetuado até 21.02.2025 por transferência bancária para o IBAN: PT50 0018 0000 3913 2717 0014 2 (Banco Santander Totta – Clube Palheiro Golfe).

O valor da inscrição não é reembolsável.

## 8. DRAW

O draw será publicado no dia 01.03.2025.

Cada jogador/ equipa disputa no mínimo 2 matches.

O vencedor do 1º match avança para a **coluna verde**, enquanto o outro jogador/equipa segue para a **coluna laranja**.

Após o 2º match, os jogos passam a ser disputados em formato eliminatório. Veja o exemplo na página 3 deste regulamento ou [clikando aqui](#).

## 9. DATAS-LIMITE DAS ELIMINATÓRIAS:

Eliminatórias	de todos os matchplays
1ª	14.04.2025
2ª	30.06.2025
3ª	30.10.2025
Meia-Final	24.11.2025
Final	08.12.2025

## 10. NÚMERO DE BURACOS

Os matches são jogados em 18 buracos, jogados do buraco 1 ao buraco 18.

Se após os 18 buracos não houver um vencedor, os jogadores têm de continuar a jogar no buraco 1 (mantendo as pancadas de jogo) até ser encontrado o vencedor.

## 11. MODALIDADES DE MATCHPLAY

- Singles Scratch (sem handicap).
- Singles Individual (com handicap).
- Greensomes (equipas de 2 jogadores)
- Fourball Better Ball (equipas de 2 jogadores).

**SINGLES SCRATCH:** handicap zero.

**SINGLES INDIVIDUAL,** com handicap.

O jogador com handicap de jogo mais elevado recebe a diferença total de handicap de jogo entre os dois jogadores.

As tacadas adicionais serão aplicadas de acordo com a ordem de dificuldade dos buracos (stroke index).

Se ambos os jogadores tiverem o mesmo handicap, o jogo será disputado sem tacadas adicionais.

**GREENSOMES:**

Cada elemento da equipa joga a sua bola do tee de saída. Escolhem a melhor bola e a partir daí jogam alternadamente apenas com 1 bola (até a bola entrar no buraco).

A 2ª pancada é efetuada pelo jogador cuja bola não foi a escolhida.

**Cálculo do handicap de equipa:**

60% do handicap + baixo.

40% do handicap mais alto.

Cada equipa joga com o seu respetivo handicap.

Exemplos:

**Equipa A:**

- Jogador 1 – handicap 20 (hcp + alto) -  $20 \times 40\% = 8,0$
  - Jogador 2 – handicap 12 (hcp + baixo) -  $12 \times 60\% = 7,2$
- Handicap da equipa A -  $(8,0 + 7,2 = 15,2) = 15$

**Equipa B:**

- Jogador 1 – handicap 18 (hcp + alto) -  $18 \times 40\% = 7,2$
  - Jogador 2 – handicap 10 (hcp + baixo) -  $10 \times 60\% = 6,0$
- Handicap da equipa B -  $(7,2 + 6,0 = 13,2) = 13$

Nota: (0.5 é arredondado para cima. O arredondamento é efetuado apenas no final).

**FOUR BALL BETTER BALL:**

Cada elemento da equipa joga a sua bola em cada buraco. Vai para o cartão apenas o melhor resultado Stableford dos 2 jogadores.

O jogador com o handicap de jogo mais baixo, jogará com handicap zero e dará aos 3 jogadores pancadas de handicap correspondentes a 75% da diferença entre os handicaps de jogo.

Exemplo:

**Equipa 1:** jogador A handicap 10 e jogador B handicap 20

**Equipa 2:** jogador C handicap 15 e jogador D handicap 25.

O jogador A tem o handicap mais baixo, jogará com handicap zero.

**Cálculo da diferença dos outros 3 jogadores:**

**Jogador B:** handicap 20 - 10 (handicap jogador A) =  $10 \times 75\% = 8$ .

**Jogador C:** handicap 15 - 10 (handicap jogador A) =  $5 \times 75\% = 4$ .

**Jogador D:** handicap 25 - 10 (handicap jogador A) =  $15 \times 75\% = 11$ .



## 12. DISTRIBUIÇÃO DAS PANCADAS

As pancadas são distribuídas pelos buracos que têm menor stroke index. Exemplo: Se o jogador B tem direito a 8 pancadas, ele receberá uma pancada nos buracos com stroke index de 1 a 8.

## 13. CONCESSÕES

Durante um matchplay, é permitido conceder tacadas, buracos, ou mesmo o jogo ao adversário. Por exemplo, se um jogador acha que o adversário vai fazer um putt curto facilmente, pode "conceder" a tacada, poupando tempo.

Um jogador pode conceder ao seu adversário uma tacada, um buraco ou o jogo a qualquer momento. Esta concessão deve ser clara e verbalmente comunicada.

Uma vez concedida, a decisão não pode ser revertida.

## 14. AGENDAMENTO DOS MATCHES:

A marcação dos jogos é da responsabilidade exclusiva dos participantes. Cabe a ambos os jogadores/equipas entrarem em contacto e acordarem uma data para o seu match.

As datas-limite estabelecidas no regulamento para a realização dos jogos devem ser respeitadas.

### Propostas de Datas:

Cada jogador/equipa deve apresentar ao oponente pelo menos três opções de datas para o jogo, sendo uma delas obrigatoriamente num fim de semana.

Deve-se ter em consideração a indisponibilidade de sócios que não se encontram na ilha.

Caso um jogador/equipa não aceite nenhuma das três datas sem apresentar uma justificação válida, o match será atribuído ao adversário.

### Consequências da Falta de Agendamento:

Se nenhum dos jogadores/equipas tomar a iniciativa de marcar e jogar dentro do prazo estabelecido, ambos serão desclassificados. Recomendamos que os jogos sejam agendados o mais cedo possível, dentro das datas estipuladas, para evitar imprevistos.

### Regras e Alterações de Parceiro:

Todos os jogos devem ser disputados de acordo com as regras oficiais do match play, sem exceções por acordo entre jogadores/equipas.

Antes do primeiro match, é possível alterar o parceiro de jogo nas competições por equipas, desde que haja aprovação da Comissão Técnica.

## 15. PROCEDIMENTOS E COMPORTAMENTOS EM CAMPO

Os jogadores devem manter um ritmo de jogo adequado e respeitar as regras de etiqueta no campo.

Se um jogador não completar um buraco ou executar uma jogada irregular, o adversário pode considerar o buraco como ganho, desde que as regras do match play sejam corretamente aplicadas.

Em caso de dúvida sobre uma regra, o jogador deve resolver a questão com o adversário antes de jogar a próxima tacada. Se não chegarem a um acordo, o jogador pode pedir uma decisão à Comissão Técnica antes de o resultado do buraco ser oficializado, conforme a Regra 20.1b(2).

## 16. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Se um jogo terminar empatado após os 18 buracos, o desempate será decidido em buracos adicionais em formato "sudden death". Os jogadores devem reiniciar no buraco 1, mantendo as pancadas de jogo (handicap) aplicáveis, e, se necessário seguir para os buracos seguintes (2,3,etc) até que um dos jogadores vença um buraco, determinando assim o vencedor do match.

## 17. CONDIÇÕES PARA ADIAMENTO OU CANCELAMENTO DE JOGO

Jogos adiados por mau tempo devem ser remarcados respeitando a disponibilidade de ambos os jogadores, dando conhecimento à Comissão Técnica.

Se um jogador não puder comparecer, este deve informar o adversário e o Comité da Competição com antecedência. A ausência não justificada resultará na atribuição da vitória ao adversário.

## 18. PENALIDADE E DESCLASSIFICAÇÃO

Jogadores que não compareçam ao jogo na hora marcada sem válida justificação prévia serão desclassificados e a vitória será atribuída ao adversário.

Um jogador poderá ser desclassificado se violar qualquer uma das regras básicas de golfe, não respeitar as decisões da Comissão Técnica ou demonstrar comportamento antidesportivo.

## 19. PROTESTOS

Qualquer protesto deve ser apresentado, por escrito, à Comissão Técnica no prazo máximo de 30 minutos após o término do jogo. A Comissão Técnica analisará o protesto e emitirá uma decisão final.

## 20. PRÉMIOS

Serão atribuídos prémios ao vencedor(es) e 2º classificado(s) de cada modalidade. A cerimónia da entrega de prémios realizar-se-á no Torneio da Bola Amarela agendado para o dia 13.12.2025.

## 21. COMISSÃO TÉCNICA

2 (dois) Representantes do Clube Palheiro Golfe (Duarte Rodrigues & Élia Handa).

2 (dois) Representantes do Palheiro Golf (Edgar Rodrigues & Patricia Rodrigues).

Os casos omissos neste Regulamento, serão decididos pela Comissão Técnica, em conformidade com as normas do *Royal and Ancient Golf of St. Andrews*.

A Comissão Técnica reserva-se ao direito de, em qualquer momento, completar ou alterar o presente Regulamento, suspender ou cancelar a competição.

Nota: Os jogadores inscritos no *matchplay* do Clube Palheiro Golfe autorizam a cedência do seu contacto telefónico e email ao jogador/equipa oponente.

EXEMPLO DRAW MATCHPLAYS • 2025

