

Regulamento

liga de clubes dhm 2022





1. ESTRUTURA

A Liga de Clubes DHM realizar-se-á entre os clubes que tenham associação direta (e assim sejam designados para os efeitos desta competição) a um dos 4 campos de golfe da Discovery Hotel Management (DHM):

- Quinta da Ria / Cima = Clube de Golfe do Levante
- Quinta do Vale = Clube de Golfe da Quinta do Vale
- Montado = Associação de Golfe do Montado
- Campo Real = The Silver Coast Golf Club

Serão marcadas 4 partidas, uma em cada um dos quatro campos da DHM. Cada partida consistirá de 6 matches de pares (12 jogadores por equipa) jogados em Better-Ball.

Cada clube jogará duas partidas de match-play contra cada um dos outros 3 clubes. Ou seja, 6 matches por partida.

Cada clube designará o seu próprio capitão da Liga de Clubes DHM (não precisa de ser necessariamente o capitão do clube) que tratará de coordenar a marcação dos encontros com os capitães dos outros clubes e de selecionar a sua equipa para cada match. Sugere-se que seja dada a oportunidade de jogar a um variado leque de jogadores do clube, e não apenas àqueles de handicap mais baixo.

Serão selecionáveis todos os jogadores do clube que tenham a quota do clube em dia, um handicap válido e a sua anuidade junto do campo em dia.

Os tee times marcados para as partidas da Liga de Clubes DHM, serão oferecidas pelos campos de golfe, não havendo lugar ao pagamento do respetivo greenfee por parte dos jogadores visitantes.

Será marcado um almoço (30€ por pessoa) de convívio após a realização dos 18 buracos de cada partida.

2. FORMA DE MARCAÇÃO DAS PARTIDAS

Será criado um grupo de WhatsApp, servindo de plataforma para os 4 capitães marcarem as 4 partidas. Caberá depois ao capitão selecionar os 12 jogadores para cada partida.

Todas as partidas deverão ter uma data provisória de jogo agendada até 30 de Abril, podendo ser jogadas até 15 de Dezembro.

Uma vez marcada as datas para uma partida terão todos os 4 capitães de estar em acordo para a remarcação de nova data.

3. FORMATO DE JOGO

Em cada partida o capitão irá selecionar 12 jogadores de modo a formar 6 pares. Os pares serão alinhados de 1 a 6. Os pares das 4 equipas serão depois alinhados da seguinte forma:

1. QDR1 vs DCR1
2. QDR2 vs DCR2
3. QDR3 vs MR1
4. QDR4 vs MR2
5. QDR5 vs QDV1
6. QDR6 vs QDV2
7. DCR3 vs MR3
8. DCR4 vs MR4
9. DCR5 vs QDV3
10. DCR6 vs QDV4
11. MR5 vs QDV5
12. MR6 vs QDV6



Fica a cargo do capitão anfitrião o cálculo dos handicaps e o reporte do resultado à comissão técnica no final da partida. Não se aceitam substituições de última hora, depois de alinhados os 12 matches, seja na troca de jogadores, seja na ordem de jogo dos pares.

Os 12 matches serão jogados em formato de Fourball Better-Ball match-play, com 12 jogadores por equipa a formarem 12 matches de pares.

Os matches serão jogados das marcas de saída amarelas (homens) e vermelhas (senhoras).

4. REGRAS E COMISSÃO TÉCNICA

Aplicam-se as regras aprovadas pelo R&A e as regras locais em vigor, descritas no cartão de jogo de cada campo de golfe.

A comissão técnica da Liga de Clubes DHM será composta por:

- Victor Brandão - Quinta da Ria
- Mario Soares - Quinta do Vale
- Domingos Barreto - Montado
- Tiago Carneiro - Campo Real

5. HANDICAPS

O handicap máximo de jogo para senhores e senhoras será de 28. Os jogadores com handicap superior a 28 poderão, mediante confirmação da comissão técnica, participar na Liga desde que joguem com um handicap de jogo máximo de 28.

Cada match será jogado em formato de match-play Fourball Better-Ball. Os handicaps serão calculados de acordo com a regra sugerida pela FPG em partidas de match-play pares, ou seja, 90% da diferença para o handicap mais baixo, jogando este com zero.

Poderão jogar a Liga todos os jogadores com um handicap válido da FPG ou de qualquer outra entidade internacional equivalente.

6. SCORING

Cada partida será composta por 12 matches, sendo que cada equipa jogará 6 matches no total, 2 matches contra cada uma das outras 3 equipas. Cada match ganho valerá 1 ponto e cada match empatado valerá ½ ponto. Ou seja, uma equipa que ganhe todos os 6 matches em cada uma das 4 partidas, somará um total de 24 pontos.

O clube com mais pontos no final da época será considerado o vencedor da Liga de Clubes DHM.

Em caso de empate, no final da época, deverá aplicar-se o seguinte critério de empate:

- Número de pontos somados na 4ª e última partida;
- Número de pontos ganhos entre os clubes empatados;
- Número de pontos ganhos nas partidas jogadas fora;
- Sorteio.

7. CASOS OMISSOS E ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO

Os casos omissos poderão ser apresentados à comissão técnica e serão decididos de forma definitiva.

A comissão técnica poderá, a qualquer momento, alterar o presente regulamento sem aviso prévio em prol do bom desenrolar da competição.

A Comissão Técnica