

TAG Heuer Golf TOUR 2012

A DOUBLE EAGLE é uma sociedade organizadora de eventos e competições, Membro Institucional da Federação Portuguesa de Golfe.

O TAG Heuer Golf Tour é um conjunto de três torneios de golfe amador homologado pela Federação Portuguesa de Golfe com ordem de mérito GROSS

Tendo em atenção:

1. O disposto na Regra 6.1: **“O jogador e o seu “caddie” são responsáveis por conhecer as Regras. Durante a volta convencional, por qualquer infracção às regras por parte do seu “caddie”, o jogador incorre na penalidade aplicável.**
2. A definição de Regra ou Regras: **“A palavra “Regra” inclui:**
 - As regras de golfe e as suas interpretações contidas no livro *“Decisions on the rules of Golf”*;
 - Quaisquer Condições de Competição estabelecidas pela Comissão Técnica ao abrigo da Regra 33.1 e Apêndice I;
 - Quaisquer Regras Locais estabelecidas pela Comissão Técnica ao abrigo da Regra 33.8A e Apêndice I;
 - As especificações sobre os Tacos e a Bola constantes no Apêndice II e III

Aconselha-se vivamente a leitura atenta do Regulamento geral do Tour e as Regras Locais Permanentes bem como os eventuais aditamentos e as Regras Locais estabelecidas especificamente para cada torneio.

REGULAMENTO E REGRAS LOCAIS DE APLICAÇÃO PERMANENTE

Nos termos das Regras 33.1 e 33.8 e Apêndice I, todas as Competições do TAG Heuer Golf Tour são jogadas em conformidade com o Regulamento e as Regras Locais de Aplicação Permanente, Federação Portugal Golfe, abaixo indicadas e com aditamentos e Regras Locais que a “Comissão Técnica” estabeleça para cada uma competição.

REGULAMENTO (Apêndice I – Secção C)

1. TAG Heuer Golf TOUR realiza-se nas seguintes datas e campos:

- 25 de Maio - OPORTO
- 29 de Junho - AROEIRA II
- 14 de Setembro- Golfe do Estoril
- 28 de Setembro - GOLF PREMIUM – Final - Aroeira I
- 28 de Setembro - ALMOÇO DE ENCERRAMENTO E ENTREGA DE PRÉMIOS Club House Aroeira

2. PARTICIPAÇÃO

Os Torneios são abertos a todos os jogadores filiados na Federação Portuguesa de Golfe, com *handicap* certificado pelo respectivo *“Home Club”*.

Todos os jogadores participam na classificação NET por torneio e ordens de mérito NET e GROSS.

Jogadores internacionais não são considerados para a classificação oficial, podendo jogar só para os prémios especiais em campo.

3. APURAMENTOS PARA A FINAL GOLF PREMIUM

- Os primeiros 10 classificados geral GROSS na Ordem de Mérito
- Os primeiros 10 classificados geral NET na Ordem de Mérito
- As primeiras 3 SENHORAS na Ordem de Mérito NET

TOTAL de FINALISTAS - 23 participantes

4. INSCRIÇÕES

As inscrições podem ser feitas em formulário próprio publicado no site www.doubleeagle.pt ou telemóvel 966490925

Os jogadores proprietários de um relógio TAG Heuer devem registar o seu relógio no site TAG TOUR assim como a sua inscrição em www.tagheuerportugal.com

Check-In TAGHeuer - Os jogadores portadores de relógio TAGHeuer devem apresentar os seus relógios no check-in em cada torneio para terem o devido desconto.

5. LIMITE DE INSCRIÇÕES

O limite de jogadores por torneio é de cento e trinta e dois (132) jogadores por torneio. Se o número de inscritos exceder o limite estabelecido, serão considerados as primeiras 130 inscrições recebidas, conforme data/hora de recepção. Dos excluídos será organizada uma lista de espera ordenada por ordem crescente de *handicaps* exactos.

6. VALOR DA INSCRIÇÃO

Participação por torneio valor geral 52€.

Para sócios do campo onde se realizam as competições:

- Oporto o valor é de 20€
- Aroeira e Estoril o valor é de 33€

Os jogadores com relógio TAG Heuer registado no site www.tagheuerportugal.com usufruem das seguintes condições: o valor da participação por torneio é de 37 €.

PAGAMENTOS

Poderão ser realizados por numerário, cheque ou transferência bancária (NIB 003 502 470 000 354 163 015) e tem que acompanhar o doc comprovativo de pagamento no check-in do torneio.

ALERTA FALSO - QUALQUER JOGADOR QUE SE APRESENTE NO CHECK-IN COM UM RELÓGIO TAG Heuer FALSO FICA INIBIDO DE PARTICIPAR NO TOUR AO LONGO DOS ANOS EM QUE ESTE SE REALIZE.

7. MODALIDADE DE JOGO

18 buracos *Stableford Net*. O resultado "*Net*" é calculado com base em 75% (3/4) do *handicap* exacto EGA, sendo o máximo de handicap de jogo 28 para homens e senhoras.

Categoria A [0 – 11.4], Categoria B [11.5 – 28] e Categoria Senhoras única.

8. REGRAS

Regras aprovadas pelo R&A *Rules Limited* e as Regras Locais e as estabelecidas pela Comissão Técnica.

N.B. – Não se aplica a Nota à Regra 6.3A, sendo o jogador desclassificado se não estiver no tee de saída, pronto para jogar, à hora de saída ou, no caso da sua saída estar atrasada, quando for chamado pelo starter.

9. EMPATES

Em caso de empate na O M o desempate será feito pelo handicap mais baixo.

Para o Golf Premium o critério de desempate será por handicap mais baixo.

Para os torneio individuais o desempate será por stableford sem handicap.

10. PRÉMIOS & Ofertas

- Em cada torneio:
 - 1º NET por categoria [A, B, Sras] - TROFÉU
 - 1º NET por categoria [A, B, Sras] - 1 PAR de ÓCULOS TAG Heuer
 - 6 prémios especiais SKILLS que serão entregues no fim de cada torneio
- FINAL Golf Premium para 23 jogadores
- Troféu para o vencedor da O M GROSS
- GENTILEZA TAG Heuer Portugal – relógios para o 1º GROSS e NET da classificação da FINAL GOLF PREMIUM
- GENTILEZA TAG Heuer Eyewear - óculos TAG Heuer para o 1º GROSS e NET da classificação da FINAL GOLF PREMIUM - (caso estes vencedores já tenham ganho uma categoria no tour 2012, este prémio segue para os jogadores seguintes que não ganharam qualquer prova do mesmo)
- Os vencedores NET por torneio têm entrada directa no jantar anual da DOUBLE EAGLE GOLF no SOFITEL / ADLIB em Lisboa

Todos os TROFÉUS respeitam as Regras do Estatuto Amador e serão entregues no JANTAR de ENCERRAMENTO do TOUR.

11. CLASSIFICAÇÕES

As classificações por torneio serão em Net e Gross.
Os vencedores por torneio e por categoria categoria em Net.
A classificação para a ORDEM de MÉRITO é Gross
O VENCEDOR do Tour é o 1º CLASSIFICADO na ORDEM de MÉRITO "GROSS"

13. ESPECIFICAÇÃO DA BOLA E RESTANTE MATERIAL (Apêndice I – Secção C 1.A. e Nota à Regra 5.1)

O material que o jogador usar tem que constar da “Lista de materiais de Golfe Aprovadas” (“*List of Conforming Golf Balls*”) em vigor, publicada pelo *Royal and Ancient Rules Limited*. A lista está disponível em www.randa.org/ (entrando no site, clique em **RULES**, depois em **Equipment** e, finalmente em **Conforming Golf Balls,etc**).

14. CADÊNCIA DE JOGO (Regra 6.7 e Apêndice I – Secção C 4).

DEFINIÇÕES

“**Tempo Permitido**” é o tempo que for determinado pela Comissão Técnica para jogar qualquer buraco, um conjunto de buracos, meia “Volta Convencional” ou uma “Volta Convencional” completa.

“**Fora de Posição**”, considera-se que um grupo de jogadores está “Fora de Posição” se, em qualquer altura, durante uma “Volta Convencional”:

a) O respectivo tempo acumulado exceder o “Tempo Permitido” para o número de buracos jogados.

E, cumulativamente, a partir do segundo grupo a iniciar a prova:

b) Chegar ao “tee” de um “par 3” e o buraco estiver livre;

Ou

Sair do “tee” de um “par 4” depois do grupo da frente abandonar o

“green”;

Ou

Chegar ao “tee” de um “par 5” depois do grupo da frente chegar ao

“green”.

Na ausência de qualquer circunstância atenuante, se um grupo estiver “Fora de Posição” a Comissão Técnica poderá aplicar-lhe o seguinte **PROCEDIMENTO**:

Os jogadores que integram o grupo serão avisados de que o seu tempo vai ser controlado, de acordo com os seguintes critérios:

- O tempo máximo permitido para executar cada pancada é de quarenta (40) segundos.
- São concedidos mais de dez (10) segundos ao primeiro jogador a jogar:
 - A sua saída num par 3;
 - A sua segunda pancada num par 4 ou 5;
 - No “green”, ou perto do “green”, em qualquer buraco.
- O tempo será medido a partir do momento em que o jogador chega à sua bola, disponha de alguns segundos para escolher o taco e possa jogar sem interferência. No “green” terá ainda alguns segundos para reparar marcas da bola e retirar impedimentos soltos da sua linha de “putt”.
- Mesmo que um grupo “Fora de Posição” recupere o tempo e a posição que lhe competem, a cronometragem de qualquer tempo excessivo de qualquer um dos jogadores mantém-se durante toda a “Volta Convencional”

Penalidade por infracção a esta Condição de Competição:

1. Tempo Excessivo - Aviso formal;
2. Tempos Excessivos - Uma pancada;
3. 3 Tempos Excessivos - Duas pancadas;
4. 4 Tempos Excessivos - Desclassificação.

13. INTERRUPTÃO DO JOGO DEVIDO A SITUAÇÃO DE PERIGO (Regra 6.8B e Apêndice I – Secção C 4).

Quando o jogo é interrompido pela “Comissão Técnica” devido à ocorrência de situações perigosas (por exemplo: relâmpagos e trovoadas iminentes, ciclone, etc.), o jogo tem que ser imediatamente interrompido e nenhum jogador pode recomeçar o seu jogo antes de a “Comissão Técnica” der ordem de recomeço.

14. TRANSPORTES (Apêndice I – Secção C 9.)

Durante uma “Volta Convencional”, os jogadores e “caddies” devem caminhar sempre a pé, salvo se outro procedimento for devidamente autorizado pela Comissão Técnica.

Penalidades por Infracção:

· **Jogo por Buracos (“Match Play”)** – Ao concluir-se o buraco durante o qual se descobre a infracção, o resultado do jogador infractor é corrigido, subtraindo-se um buraco por cada buraco em que se tenha verificado a infracção. Dedução máxima por cada “Volta Convencional”: dois (2) buracos.

· **Jogo por Pancadas (“Stroke Play”)** – O resultado do jogador infractor é corrigido, adicionando-se duas (2) pancadas por cada buraco em que se tenha verificado a infracção; penalidade máxima por cada “Volta Convencional”: quatro (4) pancadas. Se a infracção se verificar entre dois buracos a penalidade aplica-se ao buraco seguinte. A infracção por uso de qualquer forma de transporte não autorizado, deve cessar imediatamente, logo que for detectada. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

15. TELEFONES MÓVEIS (CELULARES) E OUTROS APARELHOS DE TELECOMUNICAÇÕES

Não é permitido aos jogadores e aos “caddies” o uso de telefones móveis (celulares) e outros aparelhos de telecomunicações durante o jogo.

Considera-se que um aparelho está em uso quando for utilizado, tanto em emissão como em recepção.

Penalidade por Infracção:

- **Jogo por Buracos (“Match Play”)** – Perda do Buraco
- **Jogo por Pancadas (“Stroke Play”)** – Duas Pancadas
- **Jogo por pancadas (“STABLEFORD”)-** Duas Pancadas

16. ESPIRITO DESPORTIVO

Não será admitida nem tolerada qualquer forma de mau comportamento.

A “Comissão Técnica” de cada Prova reserva-se o direito de agir em conformidade.

17. INDUMENTÁRIA

Todos os participantes devem respeitar as Regras instituídas em cada Clube ou Campo.

Não é permitido aos jogadores e aos “caddies” jogar descalços e/ou sem meias, nem usarem fato de treino, calções “T-Shirt” e/ou sandálias.

18. CONTROLO ANTIDOPAGEM

No decorrer da prova, poderão ser realizadas acções de controlo, de acordo com as normas estabelecidas pela *World Anti-Doping Agency* e pelo “Regulamento de Controlo Antidopagem” da Federação Portuguesa de Golfe.

No caso de se detectarem resultados positivos, no âmbito do controlo antidopagem, os jogadores em causa serão desclassificados, para além de ficarem sujeitos às sanções disciplinares previstas no Regulamento acima mencionado.

19. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que a Competição está encerrada 30 minutos após a folha de resultados finais ter sido colocada no painel reservado para esse efeito.

20. ANULAÇÃO E ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO

Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá:

- Alterar o presente Regulamento;
- Suspende ou cancelar qualquer das “Voltas Convencionais”;
- Anular ou cancelar o Circuito.

21. COMISSÃO TÉCNICA do TAG Heuer Golf TOUR 2012

- Jorge Rodrigues
- José Carlos Rodrigues

22. COMISSÃO TÉCNICA DE CADA TORNEIO tem a seguinte constituição:

- Um representante da Double Eagle, Lda
- Um representante do Campo
- O Juiz – Árbitro nomeado

Penalidade por Infracção ao Regulamento:

- Desclassificação (Salvo quando outra penalidade estiver fixada)

REGRAS LOCAIS (Apêndice I – Secções A e B)

1. “Fora de Limites” (Regras 27-1, 33-2A e Apêndice I – Secção A 1)

Fora dos limites é o terreno localizado para além de qualquer parede, vedação ou estacas de cor branca ou linhas contínuas de cor branca, que definam os limites de campo.

Notas:

a) Quando o Fora de Limites é definido por estacas brancas ou por uma cerca com postes (excluindo os esquadros de sustentação dessas estacas ou postes) a linha que define o limite do campo é a linha que, ao nível do chão, une os pontos, dessas estacas ou postes, mais avançados sobre o campo. Uma bola está fora de limites quando toda ela está para além dessa linha.

b) Quando existir uma linha branca contínua ou contígua, essa linha define os limites. Uma bola está fora de limites quando toda ela está sobre ou para além dessa linha.

2. “OBSTÁCULOS DE ÁGUA” E “OBSTÁCULOS DE ÁGUA LATERAL” (Regras 26, 33.2A e Apêndice I – Secção A – 1. e 2A)

2.1. “Obstáculos de Água”

Definidos por estacas ou linhas de cor amarela

2.2. “Obstáculos de Água Lateral”

Definidos por estacas ou linhas de cor vermelha.

3. “TERRENO EM REPARAÇÃO” (Regras 25.1, 33.2A. e Apêndice I – Secção A – 1.).

São consideradas “Terreno em Reparação” as áreas:

- Identificadas como “Terreno em Reparação” ou “GUR” (*“Ground Under Repair”*), pintada no seu interior ou numa placa de identificação adjacente;
- Demarcadas por linhas de cor branca ou azul, marcadas no chão;
- Demarcadas por estacas de cor azul.

4. BOLA CRAVADA NO SOLO (Regra 25.2, Apêndice I – Secção A 4ª. E Secção B 3A.)

No “Percurso”, se uma bola ficar cravada no solo, no ponto do seu impacto, em terreno que não seja de areia, pode ser levantada, limpa e deixada cair, sem penalidades, tão perto quanto possível do ponto onde se encontrava, mas não mais perto do buraco.

A bola, ao cair, deve primeiramente tocar numa zona do “Campo” no percurso.

Excepção: Um jogador poderá não ter direito a evitar a interferência de acordo com esta regra local, se for claramente impossibilitado de jogar a pancada devido a qualquer outra interferência, que não seja a condição coberta por esta regra local.

5. OBSTRUÇÕES (Regras 24.2, 33.2ª. e Apêndice I – Secção A – 1 e 5.)

5.1. Obstruções Fixas: As áreas demarcadas por linhas brancas, adjacentes a qualquer área definida como “Obstrução Fixa” são consideradas parte dessa “Obstrução”.

5.2. Pedras em “Obstáculos de Areia” são “Obstruções” móveis (a Regra 24.1 é aplicável).

5.3. Obstruções Fixas Próximas do “Green”

A forma de evitar a interferência de uma *obstrução* fixa está descrita na Regra 24.2.

Além disso, se a bola está fora do “green” mas não num *obstáculo*, e uma tal *obstrução* situada dentro da distância de dois tacos do “greens” e dentro da distância de dois tacos da bola, intervém com a *linha de jogo* entre a bola e o buraco, o jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

· A bola tem que ser levantada e deixada cair no ponto mais próximo do local onde se encontrava e que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a referida interferência e (c) não seja dentro de *obstáculo* nem sobre um “green”. A bola pode ser limpa quando for assim levantada.

Se a bola do jogador estiver no “green”, esta Regra Local permite igualmente evitar a interferência na linha de “putt” de uma *obstrução* fixa situada dentro da distância de dois tacos do “green”. O jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

· A bola tem que ser levantada e colocada no ponto mais próximo do local onde se encontrava e que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a referida interferência e (c) não seja num *obstáculo*. A bola pode ser limpa quando for assim levantada.

6. CABOS ELÉCTRICOS AÉREOS (Apêndice I – Secção B – 6.b.3)

Se uma bola bate num cabo eléctrico aéreo, a pancada deve ser obrigatoriamente repetida, sem penalidade (de acordo com a Regra 20.5). Se a bola não for imediatamente recuperável, pode ser substituída.

Excepção: Se uma bola bater numa secção de um cabo que sobre a partir do chão para uma junção elevada, a pancada não pode ser repetida.

7. ZONAS ONDE DEIXAR CAIR A BOLA (“D.Z. – Dropping Zones”) (Apêndice I – Secção A – 6 e Apêndice I – Secção B – 6 – A.V)

Quando existirem “zonas onde deixar cair a bola” (“D.Z. – Dropping Zones”), estas estarão delimitadas por linhas de cor branca e identificadas pela abreviatura “D.Z”, pintada no seu interior ou numa placa de identificação adjacente.

Quando for utilizada uma “dropping zone”, a bola deve ser deixada cair no seu interior, o mais próximo do ponto onde a bola original se imobilizou, ou do ponto onde a bola original cruzou, pela última vez, os limites de um obstáculo de água adjacente.

Numa “dropping zone” não é permitido repetir a acção de deixar cair a bola quando a mesma se imobilizar a uma distância máxima igual ao comprimento de dois tacos do ponto em que a mesma tocou o “campo” pela primeira vez, mesmo que se tenha imobilizado fora da referida zona, e /ou mais perto do buraco.

Penalidade por Infracção a qualquer Regra Local:

- **Jogo por Buracos (“Match Play”)** – Perda do Buraco
- **Jogo por Pancadas (“Stroke Play”)** – Duas Pancadas

Nota: Actualizado a 11 de Janeiro 2012, sujeito a alterações