

Regulamento

Liga de Clubes DHM 2024





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
Quinta do Vale
Montado
Campo Real**

**Clube de Golfe do Levante
Quinta Vale do Sotavento
Associação de Golfe do Montado
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 e Greensomes.

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 seleccionáveis 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.

As inscrições para cada prova têm um custo de 32,00€ por pessoa e inclui volta de golfe 18 buracos, almoço ou jantar de convívio e entrega de prémios. A última etapa será seguida de cerimónia de entrega de prémios da Liga de Clubes DHM.

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.

3. CALENDÁRIO

DIA DA SEMANA WEEK DAY	DATA DATE	COMPETIÇÃO COMPETITION	FORMATO FORMAT
Sábado / Saturday	18/05/2024	I Etapa / I Round CAMPO REAL	Greensomes & Fourball Better-Ball
Domingo /	19/05/2024	II Etapa / II Round	Greensomes &



Sunday		MONTADO RESORT	Fourball Better-Ball
Sábado / Saturday	07/12/2024	III Etapa / III Round QUINTA DO VALE	Greensomes & Fourball Better-Ball
Domingo / Sunday	08/12/2024	IV Etapa / IV Round QUINTA DA RIA	Greensomes & Fourball Better-Ball

4. 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:

Greensomes		Better-ball	
1.	QDR 1 vs DCR 1	2.	QDR 2 vs DCR 2
3.	QDR 3 vs MR 1	4.	QDR 4 vs MR 2
5.	QDR 5 vs QDV 1	6.	QDR 6 vs QDV 2
7.	DCR 3 vs MR 3	8.	DCR 4 vs MR 4
9.	DCR 5 vs QDV 3	10.	DCR 6 vs QDV 4
11.	MR 5 vs QDV 5	12.	MR 6 vs QDV 6

Fica a cargo do capitão anfitrião o cálculo dos handicaps e o reporte dos resultados à Comissão Técnica no final das partidas. 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 matchplay nas variantes de Greensomes e Fourball Better-Ball, com 12 jogadores por equipa a formarem 6 matches de pares em cada formato.

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

ETAPA	HOMENS	SENHORAS
CAMPO REAL	52	46
MONTADO	Amarelas	Vermelhas
QUINTA DO VALE	54	47
QUINTA DA RIA	Amarelas	Vermelhas

5. HANDICAPS

O Handicap máximo de jogo para homens e senhoras será de 28. Os jogadores com handicap superior a 28 poderão, mediante confirmação da Comissão Técnica participar na Liga desde que o joguem com handicap de jogo máximo de 28.



No formato match-play Fourball Better-Ball, o handicap será calculado de acordo com a regra sugerida pela FPG em partidas match-play pares, ou seja, 90% da diferença para o handicap mais baixo, jogando este com zero.

No formato de match-play Greensomes o handicap será calculado de acordo com a regra de soma de 40% do handicap mais alto e 60% do handicap mais baixo, conforme exemplo:

$$(6 \times 0.6) + (18 \times 0.4) = 3.6 + 7.2 = 10.8 = \text{handicap de jogo } 11$$

Na variante de Greensomes é obrigatório o aproveitamento de um mínimo de 4 saídas por jogador, após um dos parceiros esgotar as 14 saídas máximas que são permitidas, terá de ser escolhida a bola de saída do jogador que ainda não completou as suas 4. Na sua impossibilidade, o buraco é dado como furado.

Estarão elegíveis para participar na Liga de Clubes todos os jogadores de cada clube com um handicap válido na 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 restantes 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 etapas, somará um total de 24 pontos.

O Clube com mais pontos no final da época será considerado o vencedor da Liga de Clubes DHM 2024.

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

- a) Número de pontos somados na 4ª e última etapa;
- b) Número de pontos ganhos entre os Clubes empatados;
- c) Número de pontos ganhos nas partidas jogadas fora;
- d) Sorteio.

7. REGRAS E COMISSÃO TÉCNICA

Aplicam-se as regras aprovadas pela 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:

Domingos Salvação Barreto – Montado
Rui Rodrigues – Campo Real
Lourenço Bento – Quinta do Vale
Vitor Brandão – Quinta da Ria

8. CASOS OMISSOS E ALTERAÇÕES

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.