



XVIII COPA VASCO OLIVEIRA

CG Miramar (Portugal)
6 e 7 de Agosto 2022

TERMOS DE COMPETIÇÃO

1. ELIGIBILIDADE

- a) A competição será disputada pelas equipas representantes da Associação de Golf do Norte de Portugal e da Federación Gallega de Golf. As equipas só poderão ser representadas por jogadores amadores que tenham clubes filiados dessas Federações e com "Home-Club" devidamente reconhecido pela FPG e FGG, e com "Handicap WHS" certificado pela respetiva Comissão de Handicap.

2. REQUISITOS DE INSCRIÇÃO E DATAS

- a) MÉTODO DE INSCRIÇÃO: exclusivamente via formulário on-line, disponível em <https://agnp.pt>
- b) DATA LIMITE DE ENVIO DAS INSCRIÇÕES: até às 23:59 horas do dia **01 de Agosto de 2022**.
- c) LOCAL DA COMPETIÇÃO: CLUBE DE GOLF DE MIRAMAR (Portugal)
- d) EQUIPAS E SUA CONSTITUIÇÃO: As equipas são constituídas por 10 elementos:
- 4 jogadores Homens MID-AMATEUR com idade igual a 25 anos e inferior a 50
 - 4 jogadores Homens SENIOR com idade igual a 50 anos e superior
 - 2 jogadoras Senhoras MID-AMATEUR/SENIORES com idade igual a 25 anos e superior
- e) CATEGORIAS: Homens e Senhoras, nas categorias Mid-Amateur e Seniores
- f) DESISTÊNCIAS: Se existir alguma desistência após a divulgação do Draw e só até ao início da competição, será dada a oportunidade, em tempo efetivo, de substituir esse(s) elemento(s) por outro(s) da mesma categoria, desde essa ação não produza nenhum atraso no Programa estabelecido.
- g) CONDIÇÕES DE ADMISSÃO E JOGO: Para efeitos de aceitação de um jogador na Prova, será considerado o respetivo handicap, que conste no servidor da FPG e da FGG no dia de encerramento das inscrições.
É da responsabilidade de cada Associação/Federação, a verificação da correta e atempada inscrição dos seus jogadores, através da consulta dos jogadores convocados, no site da AGNP.

3. FORMATO

- a) DATAS DA COMPETIÇÃO: **Sábado, 6 de Agosto e Domingo, 7 de Agosto de 2022**
- b) MODALIDADE/NUMERO DE BURACOS:

A prova será disputada em **Jogo por Buracos (Match-Play)**:

- **1º DIA** – 5 partidas em Pares "Foursomes"
- **2º DIA** – 10 partidas em "Singles"

Os jogadores competirão contra os da sua categoria.

É atribuído 1 ponto por cada vitória e 1/2 em caso de empate no match, sendo declarada vencedora a equipa que somar mais pontos no final dos dois dias de competição.

- c) ÁREA DE PARTIDA (Tees):

- **Homens Mid-Amateurs** – Brancas
- **Homens Seniores** - Amarelas
- **Senhoras Mid-Amateurs** – Amarelas





➤ **Senhoras Seniores - Vermelhas**

- d) **HANDICAP DE JOGO:** handicap WHS máximo é de 28 (homens e senhoras).
- e) **DRAW:** disponível na página dedicada da competição em <https://agnp.pt> a partir das 18h do dia anterior do início da competição.
- f) **CAPITÃES:** Cada equipa deverá nomear um Capitão de Equipa, que pode dar conselhos aos jogadores da sua equipa, durante a competição. O Capitão não poderá ser profissional.
- g) **ORDEM DE JOGO:** Os capitães deverão entregar à Comissão Técnica a constituição da sua equipa com a Ordem de Jogo dos Pares Foursomes, até às 18 horas do dia anterior da prova. No final do 1º dia de competição, e 30 minutos após terminar o último match, os capitães deverão entregar à Comissão Técnica a Ordem de Jogo dos Singles para o 2º dia de Competição.
- h) **TROCAS:** Será permitida uma troca de um jogador em Pares Foursomes e uma troca em Singles por qualquer motivo, mas só poderão ser utilizados os jogadores inscritos.
- O pedido de troca para os Pares Foursomes deverá ser entregue à Comissão Técnica pelo Capitão da Equipa até 30 minutos antes do início do primeiro match dos Foursomes. Neste caso, o substituto jogará no lugar do substituído.
 - O pedido de troca para os Singles deverá ser entregue à Comissão Técnica pelo Capitão de Equipa até 30 minutos antes do início do primeiro match dos Singles. Neste caso, o substituto jogará sempre em último lugar, subindo uma posição na lista dos seus companheiros de equipa.
- i) **PRÉMIOS:**
- Será da responsabilidade da AGNP a entrega dos troféus às duas equipas, durante o Almoço de entrega de Prémios no último dia da Competição.
 - O troféu instituído pela AGNP e FGG, será entregue à equipa vencedora, a qual se encarregará da sua manutenção e gravação, até ao match seguinte.

4. ENTREGA DE CARTÃO DE RESULTADOS

Assim que terminarem cada Match, o cartão de resultados do jogador deverá ser entregue a um dos árbitros presentes ou à Comissão Técnica o mais rápido possível.

5. EMPATES

Em caso de empate das duas equipas no final dos 15 matchs previstos, o desempate será feito por Sudden-Death-Play-Off, nomeando cada Capitão um jogador da sua equipa para o disputar, tendo lugar no percurso convencional.

6. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que o resultado da competição foi oficialmente encerrado após a afixação da folha de resultados finais no painel reservado para o efeito

7. REGRAS, COMISSÃO TÉCNICA E ÁRBITROS

- a) **REGRAS:** As aprovadas pelo R&A Rules Limited, as condições estabelecidas pelos Termos de Competição e Regras Locais de Aplicação Permanente da FPG, assim como as Regras Locais Adicionais estabelecidas pela Comissão Técnica.
- b) **COMISSÃO TÉCNICA E ÁRBITROS:** Serão designados oportunamente pela AGNP, integrando membros da AGNP e FGG.
- c) Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá: completar ou alterar o presente regulamento; suspender ou cancelar qualquer das voltas; anular ou cancelar o Campeonato.
- d) Os casos omissos no Regulamento serão decididos de forma definitiva pela Comissão Técnica.

