

REGULAMENTOS DO CIRCUITO 2026

1. Participação: O circuito é aberto a todos os jogadores amadores, filiados em qualquer federação reconhecida, e com Handicap válido.

1.1 Idade mínima de participação: 16 anos feitos ou a fazer no ano que participar

1.2 Os jogadores sem clube ou handicap designados por (Internacionais), podem inscrever-se nas provas, sendo que os seus resultados não contam para qualquer das classificações.

1.2.1 Os jogadores na situação da alínea anterior, podem concorrer para os prémios SKILL.

2. Modalidade

2.1 As provas são disputadas na modalidade Stableford Net (AMADORES) - 18 buracos

2.2 Tees Amarelas (AMADORES)

2.5 Tees Vermelhas (AMADORAS SENHORAS)

2.6 No caso de haver jogadores profissionais (jogam na modalidade de Strokeplay), ficam definidos os seguintes Tees:

2.6.1 Tees Brancas (PROFISSIONAIS)

2.6.2 Tees Amarelas (PROFISSIONAIS SENHORAS)

2.6.3 Nas formações com profissionais, a HONRA na saída é sempre do jogador profissional.

3. Regras

3.1 As regras a aplicar são as do **RA Rules Limited**, bem como as regras PERMANENTE (**RLAP**) **NAS PROVAS CLUBE GOLF TAP E CÓDIGO DE CONDUTA**

3.2 As bolas utilizadas na competição deverão estar de acordo com a lista de bolas aprovada pela R&A e pela USGA. (Disponível na Internet – www.randa.org ou www.usga.org)

3.3 Hora de início (Regra 5.3a) Na ausência de motivos que justifiquem a penalidade de desqualificação, se um jogador chegar ao seu ponto de saída, pronto para jogar, dentro de cinco (5) minutos do tee-off definido, fora do tempo, a penalidade geral será aplicada no primeiro.

3.4 A Regra 3-3 deverá ser utilizada sempre que houver dúvidas sobre como proceder durante a competição.

3.5 Regra 4.3: - É permitido o uso de dispositivos de medição ou medidores de distância. O dispositivo NÃO PODE ter outras funcionalidades associadas, como: análise das condições do solo, como declives e inclinações, medição da velocidade do vento ou temperatura.

3.6 SUSPENSÃO DA COMPETIÇÃO:

3.6.1 No caso de a competição ser suspensa devido à ocorrência de situações perigosas (por exemplo, relâmpagos, trovoadas que se aproxima, etc.), os jogadores devem parar o jogo imediatamente, e devem marcar a sua bola (exemplo com um tee).

3.6.2 A suspensão da competição por situações de perigo será marcada por um longo toque de buzina. Qualquer outra suspensão da competição será marcada por vários toques consecutivos e curtos da buzina.

3.6.3 O reinício da competição será marcado por dois toques longos de buzina.

3.7 Penalidade por infração de Regras: **Desqualificação**

3.8 RITMO DE JOGO:

3.8.1 O tempo de jogo para cada torneio é de 4h40m. O incumprimento desta medida, quando solicitada pelos

Clube TAP Portugal, membro nº 6 da F.P.G.



Patrocinadores Oficiais



comissários de prova ou qualquer outra autoridade, está abrangido pelo mais alto nível de sanção do Código de Conduta desta competição.

4. Classificações P/Prova Amadores – PRÉMIOS

4.1 Vencedor Gross – Sócios Clube TAP

4.2 Vencedor Net – Sócios Clube TAP

4.3 Vencedora Geral Net Senhoras

4.4 Vencedora Geral Net - Miles & Go.

4.5 Vencedor Net – Members Clube

4.6 Vencedor Geral Net Juniores

4.6.1 Jogadores de ambos os sexos, com idades entre os 14 e os 18 anos feitos no ano em que disputam a prova

4.6.2 Hcp maximo admitido: **19**

4.7 A categoria é sempre referente ao Hcp no **DATAGOLF** e nunca ao handicap de jogo.

4.8 Nas classificações **RANKING**, em casos de empate, o vencedor será quem têm mais torneios registado

5. Categoria dos Jogadores:

5.1 Na classificação **Geral Gross**, é o resultado **GROSS** obtido na respetiva prova em que o jogador participa.

5.2 Os handicaps obedecerão às regras e serão os mesmos do início ao fim da competição.

5.3 Em situações excecionais os handicaps poderão ser ajustados pela comissão de competição antes do início da prova.

6. Abonos:

6.1 Os abonos máximos são: 32 Hcp para Homens e 36 Hcp Senhoras.

6.2 O torneio (amadores) é disputado 100% do Hcp.

7. Número insuficiente de jogadores:

7.1 Caso não exista o número mínimo de 20 jogadores/sócios por prova, a mesma poderá vir a ser cancelada por decisão da Comissão técnica.

8. Área de Registo de Resultados e Cartões de Jogo Entregues

8.1 A localização da área de registo de resultados será indicada na folha das regras locais.

8.1.1 O cartão de Resultados está entregue quando o jogador abandona a área de registo de resultados, com ambos os pés.

8.1.2 A entrega dos cartões, bem como a sua conferência, é **OBRIGATORIAMENTE** feita na presença dos jogadores que compõem a formação.

8.2. O resultado da competição é definitivo quando os resultados oficiais forem validados no sistema de resultados (DATAGOLF), pelo responsável pelo registo dos mesmos e aprovados pela Comissão Técnica.

9. Comissão Técnica da Prova:

9.1 A comissão técnica é constituída por dois elementos da organização (SECÇÃO DE GOLFE DO CLUBE TAP, CAPITÃO* ou VICE- CAPITÃO* da SECÇÃO DE GOLFE DO CLUBE TAP) e um elemento nomeado pelo campo de golfe onde se realiza a prova.

9.2 Os nomes dos elementos que constituem a comissão técnica são afixados no campo onde se realiza a prova.

10. Anulação e alteração ao Regulamento:

10.1 Em qualquer altura, a comissão técnica poderá completar ou alterar o presente regulamento.

10.2 Suspender ou cancelar qualquer das voltas.

Clube TAP Portugal, membro nº 6 da F.P.G.



Patrocinadores Oficiais



10.3 Anular ou cancelar a prova.

11. Casos Omissos:

11.1 Os casos omissos no regulamento serão decididos de forma definitiva pela comissão técnica.

12. Empates (Amadores):

Em caso de empate, o desempate é feito sucessivamente pelos últimos 9, 6, 3 buracos do campo. Caso persista o empate, será o melhor último buraco do campo. Se continuar a persistir o empate, o mesmo será feito a favor do Handicap mais baixo em GROSS. Caso continue o empate, o desempate será feito por sorteio.

13. Por incumprimento de condição estabelecida no regulamento:

Exceto quando se estabeleça penalidade diferente, a violação de qualquer condição estabelecida neste regulamento implica a desclassificação do jogador. Os casos omissos no regulamento serão decididos de forma definitiva pela comissão técnica. Exceto quando o regulamento estabeleça penalidade diferente, a violação de qualquer condição estabelecida implica a desclassificação do jogador.

14. Código de Conduta: Sem prejuízo das sanções disciplinares eventualmente aplicáveis, a comissão técnica, e por sua delegação qualquer Juiz Árbitro da competição, pode decidir excluir imediatamente da prova qualquer jogador que incorra em comportamentos ou atitudes consideradas inaceitáveis por aquelas entidades.

14.1 O jogador deve respeitar o percurso, por isso não poderá alterar posições das estacas que marcam o campo, ou as marcações dos tees de saída.

14.2 Deve repor **SEMPRE** os divots, reparar *pitch mark* nos *greens* e alisar os bunkers.

14.3 O jogador deve usar linguagem adequada durante a competição.

14.4 O jogador deve ser respeitoso com outros jogadores, árbitros, marshals, starters ou espectadores.

14.5 Os jogadores não poderão usar roupas rasgadas ou sujas, evitando o uso de jeans e t-shirts (exceto as rollneck).

14.5.1 Os jogadores devem utilizar calçado adaptado ao golfe.

14.6 Sempre que possível, os jogadores devem jogar com o pólo do clube.

14.7 As medidas são também aplicadas aos caddies.

14.8 Em caso de desrespeito ao código de conduta, serão aplicadas as seguintes penalidades:

14.8.1 Primeira infração – advertência (que pode ser feita pela comissão ou por qualquer outra pessoa com autoridade no percurso).

14.8.2 Segunda infração – penalidade de uma tacada.

14.8.3 Terceira infração – penalidade geral.

14.5.4 Quarta infração ou qualquer falta grave – desclassificação.

15. Espírito 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.

16. Ordem de saída (Draw):

16.1 A elaboração do DRAW é feito pela ordem de handicaps (do mais baixo para o mais alto) na primeira prova.

16.2 É considerada a ordem do buraco 1, e do 10 para o 18, em caso de shotgun em 9 buracos.

16.3 A elaboração do DRAW das provas seguintes, será feita pelos **oito primeiros** classificados da ORDEM DE MÉRITO **GROSS**.

Clube TAP Portugal, membro nº 6 da F.P.G.



Patrocinadores Oficiais



17. Condições obrigatórias para os vencedores da Ordem de Mérito e matchplay TAP

17.1 No caso dos vencedores, terem a gestão do Hcp efetuada em outro clube, os mesmos têm de fazer a honra de alterarem para o Clube TAP, ainda antes de receberem o prémio, e honrarem a permanência no Clube TAP para o ano seguinte.

19.1.1 Ano corrente 2026 e seguinte 2027.

17.1.2 No caso de, por algum motivo, a alínea anterior não se vier a concretizar, a direção remete a decisão para a alínea **11**) do regulamento do circuito (casos omissos), e sobre o mesmo decide a atribuição do prémio.

17.2 A alteração será feita no dia da entrega do prémio.

17.3 O vencedor Gross será o Capitão do Clube para o ano seguinte.

18. Prémios por prova

18.1 Serão sempre publicados em cada prova.

18. Prémio Final

18.1 Vencedor Gross - Determina o Capitão do Clube 2025.

18.1.1 Participação no Open TAP 2026.

18.3 Vencedor Net

18.4 Participação no Open TAP 2026.

18.5 Vencedor Geral Net – Miles & Go

18.5 Participação no Open Challenge 2026.

18.6 Vencedor Geral Net Ordem de Mérito *Members Clube*

18.7 Participação no Open Challenge 2026.

18.8 Caso, os vencedores dos prémios representativos, dispostos nas alíneas 18.1, 18.3, 18.5 e 18.6, não estiverem na cerimónia de entrega de prémios, os mesmos são atribuídos ao jogador imediatamente classificado.

19. Prémios SKILL

19.1 Pancada mais longa (Homens e Senhoras).

19.2 Bola mais perto da bandeira (Homens e Senhoras).

19.3 Amen Corner (Homens e Senhoras).

19.3.1 Em caso de empate, o desempate é feito pelo Hcp Net.

20. ORDEM DE MÉRITO

20.1 Os pontos para as três Ordens de Mérito TAP, são a soma do resultado em cada prova.

20.2 Em caso de empate, prevalece o Hcp mais baixo

20.3 Para apuramento do vencedor de cada Ordem de Mérito, conta os cinco melhores resultados

21. A comissão técnica do Clube TAP, reserva-se ao direito de poder vir a ajustar o regulamento de competição, sem que isso traga prejuízo para os jogadores.

22. No caso de um jogador, que tenha estado a competir para a classificação Clube Members, mas que se venha tornar sócio do Clube TAP. Esse jogador, passará a contra para a Ordem de Mérito TAP. A sua classificação anterior não acumula para a classificação final Sócios.

Clube TAP Portugal, membro nº 6 da F.P.G.



Patrocinadores Oficiais

