



ASSOCIAÇÃO DE GOLF DO NORTE DE PORTUGAL
CAMPEONATO DO NORTE INTER-CLUBES 2010 – 2ª FASE

2ª CATEGORIA

CG MIRAMAR
05 de Setembro de 2010

ADITAMENTO AO REGULAMENTO

Nos termos da Regra 33-1, e sem prejuízo das Condições de Competição de Aplicação Permanente da FPG /AGNP e Regras Locais, é estabelecido o seguinte Regulamento.:

1. PARTICIPAÇÃO: A 2ª Fase será disputada apenas pelos 4 primeiros Classificados da 1ª Fase – 2ª Categoria: **Club de Golf de Miramar, Clube de Golfe de Vidago, Clube de Golfe de Braga e Golfe de Ponte de Lima.**

2. HANDICAP:

2ª CATEGORIA – o “handicap” exacto EGA dos jogadores participantes, à data de inscrição da 2ª fase do Campeonato, será entre 11,5 e um máximo de 26,4.

3. MODALIDADE: A “Segunda Fase”, será disputada na modalidade de Jogo por Buracos (Match-Play) entre as equipas, de acordo com a classificação da “Primeira Fase”:

Match 1 (manhã): 1ª classificada vs 4ª classificada – **CG MIRAMAR vs Golfe PONTE DE LIMA**

Match 2 (manhã): 2ª classificada vs 3ª classificada – **CG VIDAGO vs CG BRAGA**

Match 3 (tarde): Vencedor do **Match 1** vs Vencedor do **Match 2**

- Cada partida (Match) é constituída por 1 “Foursomes” e 4 “Singles”.

- É atribuído 1 ponto por cada vitória em “Foursomes” ou em “Singles” sendo declarada vencedora em cada partida (Match) a equipa que totalizar mais pontos.

4. EQUIPAS E SUA CONSTITUIÇÃO:

- As equipas são constituídas por um máximo de 6 jogadores participantes e 1 jogador suplente, devendo ser acompanhados por um Capitão, que poderá ser um dos jogadores.

- As equipas podem ser mistas.

- Até às 18 horas, do dia anterior ao início da 2ª Fase, poderão substituir qualquer jogador inscrito por outro não inscrito, mas que reúna as condições impostas neste Regulamento.

Estas substituições têm de ser devidamente comunicadas à Comissão Técnica da Prova através de email.

5. INSCRIÇÕES: Deverão chegar à AGNP por correio, email (agnp.inscricoes@gmail.com), fax ou formulário on line em www.agnp.pt até às 17h do dia 2 de Setembro de 2010.

Para efeitos de aceitação de um jogador na Prova, será considerado o respectivo handicap, que conste no servidor da FPG no dia de encerramento das inscrições.

Desistências ou faltas às competições da AGNP serão resolvidas de acordo com a Circular da FPG nr. 03/2007 – Pontos 1 e 4.

6. ORDEM DE JOGO: Na fase de “Match Play”, os Capitães de Equipa deverão enviar até às 17h do dia 2 de Setembro de 2010, a constituição das suas equipas e respectiva ordem de entrada em jogo (1 o “Foursomes” e 2 a 5 os “Singles”).

Caso não o façam, será considerada a sequência dos jogadores na folha de inscrição das equipas.

Para os “matches” da tarde, a entrega da ordem de jogo deverá ser feita no prazo de 15 minutos após a chegada da última partida (match) da manhã.

7. SUBSTITUIÇÕES: Podem ser efectuadas por qualquer razão e deverão ser apresentadas à Comissão Técnica pelo Capitão da Equipa. Cada equipa pode fazer uma substituição nos “Foursomes” e uma nos “Singles”, até 20 minutos antes do início do primeiro match. Nos “Foursomes” o substituto jogará sempre no lugar do jogador substituído.

Nos “Singles” o substituto jogará sempre em último lugar, subindo os restantes jogadores da equipa, na ordem inicialmente apresentada, se tal for necessário.

8. CAPITÃES DE EQUIPA: Cada equipa deverá nomear um Capitão de Equipa, que pode dar conselhos aos componentes da sua equipa (Nota à Regra 8). O Capitão tem que ser amador(a), em conformidade com as Regras do Estatuto de Amador aprovadas pelo R&A Rules Limited.

7. EMPATES: Em caso de empates na “Segunda Fase” (Jogo por Buracos) todas as partidas (Match) empatadas no final do 18º buraco devem prosseguir imediatamente o jogo, até ser apurado um vencedor. Contudo, se uma das equipas já tiver a vitória assegurada na partida (Match), todos os jogos que subsequentemente terminem empatados no 18º buraco, não prosseguirão o jogo, sendo atribuído meio ponto a cada equipa.