



A OIH - Gestão de Projectos, SA. é Membro Institucional da Federação Portuguesa de Golfe.

O OPENOESTE 2011 é um circuito de golfe, composto por 5 Torneios de Apuramento, uma Meia-Final e uma Final, aberto a jogadores não profissionais e homologado pela Federação Portuguesa de Golfe.

A Comissão Técnica do OPENOESTE é constituída por:

- José António Moreira
- Orlando Henrique
- Isabel Henrique

CONDIÇÕES DA COMPETIÇÃO DE APLICAÇÃO EM TODOS OS TORNEIOS

(Apêndice I – Secção C)

Nos termos das Regras 33-1. e 33-8. e Apêndice I, todas as Competições do Circuito OPENOESTE são jogadas em conformidade com o Regulamento e as Regras Locais de Aplicação Permanente, abaixo indicadas e com os Aditamentos e Regras Locais que a Comissão Técnica estabelecer para cada uma das competições.

1. LOCAIS DA COMPETIÇÃO:

O OPENOESTE 2011 realiza-se nos seguintes campos:

Aroeira	Santo Estevão	Belas
Quinta da Marinha	CampoReal	Montado

2. PARTICIPAÇÃO:

Os Torneios são abertos a todos os jogadores filiados na Federação Portuguesa de Golfe, com handicap certificado. Podem ser convidados, sem contar para a classificação de circuito, jogadores com handicap de clube ou outras situações.

3. HANDICAPS:

Para efeitos de jogo o Handicap máximo de jogo é o que resultar da aplicação do Hcp EGA de 30,0 para homens e senhoras.

4. INSCRIÇÕES

As inscrições podem ser feitas nos sites www.openoeste.pt, www.oih.pt ou www.oihgolfe.com.pt, por mail openoeste@oih.pt ou oih@oih.pt e ainda por telefone 261 862 300 / 969 023 047.

5. LIMITE DE INSCRIÇÕES

O limite de inscrições é de 90 (noventa) jogadores por torneio. Se o número de inscritos exceder o limite estabelecido, o cut nas inscrições será efectuado pela data de inscrição no circuito. A organização, caso se justifique, poderá alterar o limite de inscrições.

6. MODALIDADE DE JOGO:

6.1. FASE CIRCUITO: 5 torneios de 18 buracos na modalidade *Stableford Full Hcp*, contando para a classificação a pontuação dos melhores 4 resultados por jogador, em *Net e Gross*.

6.2. MEIA-FINAL: A Meia-Final será jogada na modalidade *Stableford Net ¾ de Hcp*. Esta prova será disputada por 60 jogadores, os 30 melhores da classificação *Net* da Fase Circuito e pelos 30 melhores resultados *Gross*, que não estejam já apurados em *Net*.

6.3. FINAL: A Final será jogada na modalidade *Stableford Net ¾ de Hcp*. Esta Final será disputada entre os 24 melhores classificados e empates da Meia-Final.



7. CLASSIFICAÇÕES E SISTEMA DE PONTUAÇÃO DA FASE CIRCUITO:

7.1. As classificações da Fase Circuito serão Gross e Net.

7.2. As pontuações para ambas as classificações de cada torneio variam entre os 100 pontos para o 1º classificado e os 10 pontos para todos os jogadores que ficarem nos lugares 40º até ao último classificado, conforme estipulado na tabela anexa.

8. REGRAS:

As aprovadas pelo R&A Rules Limited, as Regras Locais de Aplicação Permanente do Circuito e as Regras Locais estabelecidas pela Comissão Técnica.

9. ESPECIFICAÇÃO DA BOLA (Apêndice I – Secção C 1.a. e Nota à Regra 5-1.)

A bola que o jogador usar tem que constar da «Lista de Bolas de Golfe Aprovadas» (“List of Conforming Golf Balls”) em vigor, publicada pelo Royal and Ancient Rules Limited.

<http://www.randa.org/rules/equipment/conformingballs>

10. DRIVERS:

O *Driver* que um jogador transporta não poderá ter uma cabeça, identificada por modelo e *loft*, que conste na lista de “Drivers em não Conformidade” publicada pelo R&A Rules Limited.

<http://www.randa.org/rules/equipment/nonConfDriversMain>

11. HORA DE SAÍDA:

A hora de saída de cada jogador é a que constar do draw distribuído com pelo menos 24 horas de antecedência. Qualquer atraso será analisado pela Comissão Técnica que fixará as condições em que o jogador possa, eventualmente, ser admitido a participar.

12. CADÊNCIA DE JOGO:

12.1. A Comissão Técnica fixará para cada prova a cadência de jogo que deve ser observada por cada jogador.

12.2. Qualquer formação deve tomar a iniciativa de dar passagem a qualquer grupo que esteja à espera para jogar;

a. Sempre que estiver com tempo excessivo de jogo e o buraco em frente estiver vazio;

b. Logo que perceba que a bola de um dos jogadores não será facilmente encontrada (a Regra dos 5 minutos é apenas para que a bola não seja considerada perdida. Não é correcto fazer o grupo de trás esperar 5 minutos).

13. PRÉMIOS

Todos os prémios respeitam as Regras do Estatuto Amador.

Em todos os Torneios do Circuito haverá prémios para as classificações Gross, Net e Senhoras.

No final da Fase Circuito haverá prémios não acumuláveis para as Classificações Gross, Net e Senhoras.

Prémios da Final:

1º e 2º Classificados – Participação no Torneio World AM (Torneio de 4 dias e Final) que se realiza em Myrtle Beach na Carolina do Sul - USA.

- Para além deste prémio o vencedor será ainda distinguido com o Casaco OPENOESTE.

14. EMPATES

14.1 Na Fase Circuito, o desempate de qualquer lugar da classificação será feito pelo handicap mais alto na classificação Gross e pelo handicap mais baixo na classificação Net e sucessivamente pelos melhores últimos 9, 6, 3 e último buraco do campo. Se persistir o empate, o desempate será por sorteio.

Na Fase Final, o desempate para o 1º (primeiro) lugar será feito por “Sudden Death Play Off”, em buraco ou buracos a fixar pela Comissão Técnica. Para os restantes lugares o desempate é decidido pelo critério fixado na Fase Circuito.



15. ESPÍRITO DESPORTIVO

Não será admitida nem tolerada qualquer forma de mau comportamento. A Comissão Técnica reserva-se o direito de agir em conformidade.

16. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO - COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que a competição está encerrada 48 horas após a folha de resultados finais ter sido divulgada ou colocada no painel reservado para esse efeito.

17. ANULAÇÃO, ALTERAÇÕES E CASOS OMISSOS NO REGULAMENTO

Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá:

- Alterar o presente Regulamento;
- Suspender ou cancelar qualquer das «Voltas Convencionais»;
- Anular ou cancelar o Circuito.
- Decidir em definitivo os casos omissos no Regulamento

18. PENALIDADES

A violação de qualquer condição fixada no presente Regulamento ou nas suas alterações, implica a **Penalidade de Desclassificação**



REGRAS LOCAIS (Apêndice I – Secções A e B)

1. «FORA DE LIMITES» (Regras 27-1, 33-2a. e Apêndice I – Secção A 1)

«**Fora de 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 do 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 esta sobre ou para além dessa linha.

2. «OBSTÁCULOS DE ÁGUA» E «OBSTÁCULOS DE ÁGUA LATERAL» (Regras 26, 33-2.a. 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 penalidade, 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 «*green*» 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 um *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 ELÉTRICOS 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 sobe 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 - Secções A-6. e 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.

8. APARELHOS MEDIDORES DE DISTÂNCIAS (Apêndice I – Secção B – 9)

Um jogador pode obter distâncias utilizando um aparelho que faça apenas a medição de distâncias. Se durante uma volta convencional, um jogador que use um aparelho de medição de distâncias que possa medir ou aferir qualquer outra condição que possa afectar a sua forma de jogar (i.e. declives, velocidade do vento, temperatura, etc.), o jogador incorre na penalidade prevista na Regra 14.3 que é a desclassificação, independente de qualquer outra função ter sido usada ou não.

*Penalidade por infracção a qualquer Regra Local:
Jogo por Pancadas (“Stroke Play”): Duas pancadas.*



CLASSIFICAÇÕES

Para a Classificação da Fase Circuito, aplica-se a seguinte Tabela de Pontuações:

1º	100
2º	96
3º	92
4º	88
5º	85
6º	82
7º	79
8º	76
9º	73
10º	70
11º	67
12º	64
13º	61
14º	58
15º	55
16º	52
17º	49
18º	46
19º	43
20º	40

21º	38
22º	36
23º	34
24º	32
25º	30
26º	28
27º	26
28º	24
29º	22
30º	20
31º	19
32º	18
33º	17
34º	16
35º	15
36º	14
37º	13
38º	12
39º	11
40º ao último	10