

TERMOS DE COMPETIÇÃO

- Enquadramento.** O “KANKURA MATCH PLAY” é uma competição que conta com o apoio da empresa Portuguesa de calçado – “Kankura Golf” - www.kankuragolf.com . Ao ser jogada por buracos (Match Play) e não por pancadas (Stroke Play), consegue graças ao equilíbrio de handicaps, colocar “frente a frente” jogadores de níveis diferentes. É tão emocionante que as casas de apostas não se atrevem a arriscar num favorito. Todos os jogadores, independentemente da sua experiência de jogo, podem jogar, pois o principal objetivo deste torneio é desenvolver o convívio entre os sócios e amigos do Clube, preferencialmente nos dias úteis da semana.
- Modalidade.** As provas integradas no KANKURA Match Play serão disputadas no percurso de Pitch & Putt “**amarelas**”, em 18 buracos, na modalidade de match play individual (por buracos), tendo em conta os respetivos abonos.
- Participação e pancadas de abono.** A prova é aberta a todos os jogadores. Em cada prova, as pancadas de abono corresponderão à **metade da diferença** dos handicaps de jogo (75%) dos 2 jogadores, arredondando-a à unidade inferior e abonada ao jogador com Handicap mais alto. Poderão, se assim o entenderem, fazer o cálculo aqui: http://www.golfecantanhede.pt/torneios_hcp_calculo_pp.htm. Antes do cálculo do handicap de jogo (75%), deverá ser tido em conta o percurso a jogar (amarelas) e o género do(a) jogador(a).

Exemplo:

- Jogador A (masculino) = Índice de Handicap **54**, **HCP de jogo (75%) = 18**;
- Jogador B (masculino) = Índice de Handicap **21,5**, **HCP de jogo (75%) = 5**;
- Diferença entre os dois handicaps (18 - 5) = 13
- Metade da diferença entre os 2 handicaps: $13/2=6.5\approx 6$. O jogador B dá 6 **pancadas** de abono ao jogador A, nos buracos com Stroke de 1 a 6 inclusive.

Não tendo hcp P&P, poderão ainda participar jogadores com apenas Índice de handicap de Golfe, que para o cálculo do handicap de campo, será usado $\frac{1}{4}$ do índice de HCP de Golfe. Aos jogadores sem qualquer Handicap será atribuído automaticamente um Handicap de Campo de “0”. No 1º match e seguintes, sugerimos que paralelamente ao match, o jogador faça um EDS (Extra Day Score), devendo apontar no cartão o nº de pancadas em cada buraco, permitindo após o match e seguintes a aferição do handicap P&P.

- Inscrição e pagamento.** A inscrição poderá ser feita até às 12h30 de **6 de setembro, domingo**, através do seguinte link: https://scoringpp-pt.datagolf.pt/scripts/tourn_admissions.asp?club=132&tourn=10651&ack=I5367L89P5. Os jogadores ainda não federados interessados em participar, terão de fazer a sua inscrição através do geral@golfecantanhede.pt. Para permitir o agendamento das provas, os jogadores deverão fornecer um **e-mail e um contacto telefónico**, que serão facultados apenas aos participantes no torneio. O valor de inscrição inclui todas as provas do KANKURA Match Play, desde que o jogador se encontre em competição. **Um jogador só entrará no sorteio/torneio com o pagamento prévio da sua inscrição!** Há um mínimo de 16 inscritos para a realização do torneio.

Preços do torneio	
Convidado – 40,00€	Convidado Júnior – 30,00€
Sócio Base – 30,00€	Sócio Júnior Base – 25,00€
Sócio Regular – 25,00€	Sócio Júnior Regular – 20,00€
	Aluno Academia – 15,00€

5. **Calendário.** O “KANKURA Match Play” irá realizar-se a partir do dia 7 de setembro até 1 de novembro. Segue abaixo o calendário competitivo com a data limite de cada fase:

FASES DA COMPETIÇÃO	DATA LIMITE
Fase de grupos (Potes)	De 7 a 27 de setembro
16 ^{os} final	Até 4 de outubro
8 ^{os} de final	Até 11 de outubro
4 ^{os} de final	Até 18 de outubro
1/2 ^{as} finais	25 de outubro.
Final 3 ^{os} e 4 ^{os}	1 de novembro

Nota: Serão sorteados os jogadores de cada pote às 12h30 do dia 6 de setembro. A ordem do 1º match pode ser alterada entre os respetivos jogadores.

6. **Prémios.** Até ao 8º classificado tal como segue:

- 1º Classificado – VOUCHER 100% sapatos KANKURA
- 2º Classificado – VOUCHER 50% + CHINELOS KANKURA
- 3º Classificado – VOUCHER 40% + CINTO KANKURA
- 4º Classificado – VOUCHER 30% + SHOE BAG KANKURA
- 5º Classificado – BONÉ KANKURA
- 6º Classificado – BONÉ KANKURA
- 7º Classificado – BONÉ KANKURA
- 8º Classificado – BONÉ KANKURA

Nota: No jantar de fim de época 2026 serão entregues todos os prémios.

7. **Regras.** As voltas serão de 18 buracos, tendo os jogadores que combinar entre si uma hora para o match. **É obrigatório que cada match inicie no buraco 1.** Cada buraco é ganho pelo jogador que meter a bola com menos pancadas no mesmo, com respeito pelos abonos concedidos nos respetivos buracos, conforme descrito no ponto 3. Os desistentes ou que não compareçam à data e hora combinada, ficam eliminados e o adversário ganha 1 ponto em cada pote, ou a partir dos 16^{os} de final passa à fase seguinte.

8. **Empates.** Em caso de empates na fase de grupos, os critérios são os seguintes:

- 1º critério - confronto-direto;
- 2º critério - match ganho com maior diferença entre o número de buracos ganhos e os que faltam jogar. Exemplo: 5/4 (5 buracos ganhos/4 buracos por jogar);
- 3º critério - sorteio.

A partir dos 16 avos de final, o desempate será feito por play-off (sudden death) a partir do Buraco 1 e com abonos.

9. Marcação das partidas. Após comunicado o sorteio, será da responsabilidade dos jogadores intervenientes o agendamento do dia e hora de cada partida, e a comunicação atempada ao clube desse mesmo agendamento por e-mail. De forma a permitir a preparação do cartão de jogo. No final da partida, os jogadores deverão escrever o resultado (Nº de buracos ganhos/Nº buracos por jogar) e os pontos obtidos (0 para o vencido e 1 para o vencedor) no placard respetivo. Devem entregar o cartão de jogo assinado e fazendo um círculo no nome do vencedor.

É permitido, por acordo entre os jogadores, a antecipação de partidas que estejam agendadas para semanas posteriores. Todas as provas terão de ser concluídas até à data limite afixada no calendário. Caso não exista acordo quanto à data da prova, os jogadores deverão informar o Clube. Nesse caso:

a) Verificando-se muitos jogadores em prova, a partida ficará automaticamente agendada para o dia limite definido no calendário, com a hora de início até às 11h00. O derrotado será aquele que não tenha comparecido.

b) Verificando-se poucos jogadores em prova, e desde que seja devidamente justificado a impossibilidade de cada jogador, a data limite do match (e eventualmente matchs seguintes) poderá ser adiada, desde que o adversário seguinte direto tenha a disponibilidade resultante dessa alteração.

10. Quadro Competitivo.

Nos 8 grupos serão colocados como cabeça de série os 8 jogadores com melhor handicap da lista de inscritos. Os restantes elementos serão distribuídos por sorteio.

Terminado o prazo da fase de grupos, os 4 primeiros passam para a árvore e os restantes elementos do grupo dão a sua participação por concluída.

A competição continua a eliminar, nos 16 avos de final, tal como já previamente indicado na árvore, seguindo-se os 8^{os} de final, 4^{os} de final, meias-finais e por fim a grande final.

11. Caddies. A utilização de “Caddie” é permitida.

12. A Comissão Técnica. Poderá, fundamentadamente, suspender ou cancelar qualquer prova. Poderá ainda completar ou alterar o presente regulamento. Todos os casos omissos serão resolvidos pela C. Técnica.

Cantanhede, 23 de agosto de 2026.