



SOSEL
CORRETORES DE SEGUROS

INVICTA PUTTING SERIES 2026

TERMOS DA COMPETIÇÃO

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

1. COMPETIÇÃO

O Invicta Putting Series by Sospel Corretores de Seguros 2026 é uma competição que procura promover o convívio entre os sócios do Clube, preferencialmente durante os dias úteis da semana. Após a “Fase de Liga”, os jogadores, mediante a sua classificação, serão distribuídos pelo Invicta Putting Master (IPM), e ainda pelo Invicta Putting League (IPL).

2. PARTICIPAÇÃO E HANDICAP DE JOGO

É aberta a todos os jogadores com ou sem handicap.

3. VALOR DA INSCRIÇÃO

O valor da inscrição é de 25€ para Sócios e 35€ para Não Sócios, pago no ato da inscrição. Neste valor estão incluídas todas as partidas jogadas enquanto o jogador se mantiver em competição. As inscrições só serão consideradas mediante o seu pagamento. Cada jogador receberá um welcome pack da Sospel Corretores de Seguros.

4. INSCRIÇÕES

As inscrições estão limitadas a 96 jogadores e deverão ser efetuadas através do telefone 229 563 401 (*Chamada para rede fixa nacional*), na receção do Citygolf, ou através do site www.citygolf.pt. Para permitir o agendamento das partidas, os jogadores deverão fornecer um contacto de telefone e um endereço de e-mail.



SOSEL
CORRETORES DE SEGUROS

5. FORMATO

A competição será constituída por uma **"Fase de Liga"**, seguindo-se o **IPM** e o **IPL**.

O **IPM** terá uma **"Fase de Match Play"**.

O **IPL** terá inicialmente uma **"Fase de Grupos"** e depois a **"Poule Final"**.

As partidas serão disputadas no putting green, devendo cada jogador escolher alternadamente o ponto de partida (obrigatoriamente dentro do putting green) e para que buraco pretende jogar (não podendo haver outros buracos na linha de jogo), cabendo ao jogador que fez a escolha jogar em primeiro lugar. O jogador A escolherá o 1º buraco, o jogador B o 2º buraco, e assim sucessivamente até ao final da partida.

Os procedimentos mais detalhados de jogo serão oportunamente comunicados aos jogadores, e estarão impressos no verso do cartão de jogo.

6. AGRUPAMENTO DOS JOGADORES

Na **"Fase de Liga"**, os jogadores inscritos jogam num grupo único um total de 5 partidas, sendo os adversários sorteados.

7. MARCAÇÃO DAS PARTIDAS

Cada uma das 5 jornadas tem a sua data-limite, não sendo permitido jogar após essa data, salvo situações excecionais, mediante autorização da Comissão Técnica. Por outro lado, é possível antecipar as partidas de jornadas posteriores à jornada em curso, o que até se recomenda, de forma a agilizar as marcações.

Os jogadores devem providenciar o agendamento das suas partidas com a devida antecedência de forma a evitar constrangimentos de última hora no seu agendamento. É da responsabilidade dos jogadores intervenientes, o agendamento do dia e hora de cada partida, e a comunicação atempada na secretaria do clube desse mesmo agendamento, de forma a permitir a impressão do cartão de jogo. No final de cada partida, os jogadores deverão comunicar na secretaria do Clube o resultado, entregando o cartão de jogo. Caso não exista acordo quanto à data da partida, os jogadores deverão informar a secretaria do Clube. Nesses



SOSEL
CORRETORES DE SEGUROS

casos, a partida ficará automaticamente agendada para a data-limite definida no calendário, com início às 19 horas (18 horas ao domingo e feriados).

8. RESULTADOS NA "FASE DE LIGA" E NO "IPL"

Vencerá a partida o jogador que após o 18º buraco somar mais buracos ganhos, podendo haver um empate no final. Exemplo: jogador A vence 8 buracos, empata 6 e perde 4; o resultado será de 8/4 a favor do jogador A.

O jogador que vencer a partida receberá 3 pontos para a classificação do grupo, e o jogador derrotado não somará qualquer ponto. Em caso de empate na partida, será atribuído 1 ponto a cada jogador.

9. EMPATES

Na "**Fase de Liga**" e no "**IPL**", os desempates na classificação do grupo serão feitos sucessivamente pela seguinte ordem: melhor diferença entre buracos ganhos e perdidos, maior número de buracos ganhos, resultado entre jogadores empatados, sorteio.

Na "**Fase de Match Play**" do "**IPM**", em caso de empate, os jogadores continuarão a jogar até que um dos jogadores vença um buraco.

10. FALTA DE COMPARÊNCIA

Na "**Fase de Liga**" e no "**IPL**", ao jogador que não compareça a uma partida será atribuída uma derrota por 0/5, beneficiando o seu adversário de uma vitória por 5/0. Se ambos os jogadores não comparecerem a uma partida, será atribuída uma derrota por 0/5 a ambos.

11. QUALIFICAÇÃO PARA A FASE DE MATCH PLAY

Após a "**Fase de Liga**", segue-se a 2ª Fase, que é composta por 2 competições:

- Invicta Putting Masters (IPM) Apuram-se para a "**Fase de Match Play**" todos os jogadores, pela ordem da classificação obtida na "**Fase de Liga**". Os jogadores melhor classificados na "**Fase de Liga**" serão cabeças de série e ficam isentos da 1ª eliminatória de Playoff. O número de jogadores isentos depende do número total de inscritos. A partir dos oitavos de final, as partidas são disputadas em 36 buracos.

Fase da Competição	Evento	Data Limite	Modalidade
Fase de Liga	1ª jornada	20/dez/25	Match Play 18 buracos
	2ª jornada	30/dez/25	
	3ª jornada	10/jan/26	
	4ª jornada	20/jan/26	
	5ª jornada	31/jan/26	
Play-Off	1	29/abr/26	Match Play 36 buracos
	2	29/mai/26	
Fase de Match Play	Oitavos-de-final	30/jun/26	
	Quartos-de-final	31/jul/26	
	Meias-Finais	5/set/26	
	Final	7/set/26	

- Invicta Putting League (IPL) apuram-se os 8 primeiros classificados da “**Fase de Liga**”.
Na **Fase de Grupos**, os jogadores serão divididos em 2 Grupos, jogando em cada grupo todos contra todos em partidas de 18 buracos. Os 2 primeiros classificados de cada grupo apuram-se para a **Poule Final**, onde jogam 2 jornadas contra adversários do outro grupo em partidas de 18 buracos, sendo ainda considerados para a classificação da poule final os resultados das partidas entre os apurados na fase de grupos.

Fase da Competição	Evento	Data Limite	Modalidade
Fase de Grupos	1ª jornada	15/abr/26	Match Play 18 buracos
	2ª jornada	29/abr/26	
	3ª jornada	10/mai/26	
Poule Final	1ª jornada	20/mai/26	
	2ª jornada	21/mai/26	



SOSEL
CORRETORES DE SEGUROS

12. PRÉMIOS

IPM

Serão atribuídos troféus ao 1º e 2º classificados.

Serão ainda atribuídos outros prémios, cortesia dos patrocinadores Sospel Corretores de Seguros, nomeadamente 1 putter para o vencedor. Os jogadores que assistirem à final da competição habilitam-se ao sorteio de 1 putter e 1 range finder, além de outros prémios dos patrocinadores Sospel Corretores de Seguros.

IPL

Serão atribuídos troféus ao 1º e 2º classificados.

Serão ainda atribuídos outros prémios, cortesia dos patrocinadores Sospel Corretores de Seguros, nomeadamente 1 range finder para o vencedor.

13. REGRAS

As Regras a aplicar são as aprovadas pelo R&A Rules Limited, assim como as Regras descritas no documento “Procedimentos de Jogo”, que serão divulgadas em simultâneo com este Regulamento pela Comissão Técnica.

14. INCUMPRIMENTO DE CONDIÇÃO ESTABELECIDA NOS TERMOS DA COMPETIÇÃO

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.

15. RESULTADOS DA COMPETIÇÃO – COMPETIÇÃO ENCERRADA

Considera-se que o resultado da partida foi oficialmente declarado após a afixação do mesmo na folha de resultados em local próprio reservado para o efeito.

16. ANULAÇÃO E ALTERAÇÃO DOS TERMOS DA COMPETIÇÃO

Em qualquer altura a Comissão Técnica poderá completar ou alterar o presente regulamento; alterar, suspender ou cancelar qualquer fase da prova; anular ou cancelar a competição.



SOSEL
CORRETORES DE SEGUROS

17. COMISSÃO TÉCNICA

Será a Comissão Técnica do Clube.

Senhora da Hora, 20 de outubro de 2025