



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E INOVAÇÃO

AGSE

AGÊNCIA PARA
A GESTÃO DO SISTEMA
EDUCATIVO



Desporto Escolar

GOLFE

REGULAMENTO ESPECÍFICO

2026-2028



Ficha Técnica

Título

Regulamento Específico de Golfe 2026-2028

Data

Outubro de 2026

Edição

1.^a edição

Autoria

Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P.

Coordenação

Unidade de Desporto Escolar

[Página eletrónica oficial](#)



Desporto Escolar

Introdução	4
Capítulo I Caraterísticas da competição	5
Artigo 1.º Escalões etários.....	5
Artigo 2.º Tipologia e Formato das Provas e variantes da modalidade.....	6
Artigo 3.º Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática	6
Artigo 4.º Material e equipamento	7
Artigo 5.º Organização das Competições/Tempo de Jogo	7
Capítulo II Constituição das equipas e normas regulamentares	11
Artigo 6.º Constituição das equipas	11
Artigo 7.º Acreditação ou identificação.....	11
Artigo 8.º Falta administrativa e Falta de Comparência	12
Artigo 9.º Subidas de escalão.....	12
Artigo 10.º Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados	13
Capítulo III Regulamento técnico-pedagógico.....	14
Artigo 11.º DE Jogar+	14
Capítulo IV Organização das provas e competições.....	15
Artigo 12.º Procedimentos	15
Capítulo V Sistema de Classificação	15
Artigo 13.º Critérios de pontuação e de desempate.....	15
Capítulo VI Artigo 14.º Ajuizamento e Arbitragem	17
Capítulo VII Artigo 15.º Cartão Branco	18
Capítulo VIII Artigo 16.º Disposições Finais.....	18

Introdução

Este Regulamento Específico aplica-se a todas as competições de Golfe realizadas no âmbito do Regulamento Geral de Funcionamento do Desporto Escolar (RGFDE) e em conformidade com o estipulado no Regulamento de Provas e Competições do Desporto Escolar (RPCDE) e Regras oficiais da Federação Portuguesa de Golfe em vigor [regras de jogo publicadas em conjunto pelo *Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A)* e a *United States Golf Association (USGA)*, em vigor desde janeiro de 2023]. Inclui, ainda, orientações pedagógicas para a prática do Golfe no âmbito do projeto «DE Jogar+».

Pode, ainda, ser complementado pelo Regulamento de Prova da respetiva fase (Local, Regional e Nacional), a elaborar pela respetiva entidade organizadora.

As regras oficiais da Federação Portuguesa de Golfe aplicam-se a todos os escalões, com a adaptação das regras às condições de realização das provas/torneios, ao equipamento disponível e aos recursos humanos existentes nas escolas.

O presente regulamento visa promover a prática de Golfe no Desporto Escolar de forma inclusiva, participativa e progressiva, através de experiências de iniciação, formação e competição adequadas aos diferentes projetos e atividades, em alinhamento com os Projetos Educativos das escolas e com a Estratégia Nacional para o Desporto Escolar 2026-2036, contribuindo para a formação integral dos alunos e para o seu desenvolvimento desportivo.

No projeto «DE Competição», as provas e competições constituem a expressão do trabalho pedagógico e desportivo desenvolvido de forma regular e continuada pelos Grupos-Equipa, valorizando a participação efetiva, o compromisso dos alunos e a identidade da escola. A participação competitiva pressupõe a integração efetiva dos alunos no respetivo Grupo-Equipa e a sua participação regular no processo de treino e preparação desenvolvido pela escola, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a inscrição de alunos exclusivamente para reforço competitivo pontual.

Capítulo I

Caraterísticas da competição

Artigo 1.º

Escalões etários

1. Para efeitos de participação nas atividades e competições do Desporto Escolar, quando aplicável, os alunos enquadram-se por escalões etários, nos termos da tabela que se segue:

ANO LETIVO ESCALÃO	2026/2027	2027/2028
	Ano de Nascimento	Ano de Nascimento
Infantil A (Sub 11)	2016 a 2018	2017 a 2019
Infantil B (Sub 13)	2014 e 2015	2015 e 2016
Iniciado (Sub 15)	2012 e 2013	2013 e 2014
Juvenil (Sub 18)	2009 a 2011	2010 a 2012
Júnior (Sub 21)	2005 a 2008	2006 a 2009

- a) No escalão de Infantil A (Sub 11) não existe quadro competitivo formal no «DE Competição», estando as suas atividades integradas na oferta multidesportiva intraescolar («DE Jogar+»), não sendo permitida a sua participação nem a subida de escalão para a competição interescolar.
 - b) No escalão de Infantil B (Sub 13) é permitida a subida ao escalão imediatamente superior em qualquer um dos anos do escalão. A subida ao escalão superior tem de ser formalizada até 15 de março, ficando o aluno obrigado a competir nesse escalão em todas as etapas (Locais, Regionais e Nacionais) até ao final do ano letivo.
2. Os alunos do escalão Infantil A (Sub 11) podem participar nas atividades de treino dos Grupos-Equipa (GE) do projeto «DE Competição», incluindo o exercício de funções de arbitragem e de aluno-dirigente exclusivamente no âmbito dos treinos, não podendo participar nas provas e competições deste projeto na qualidade de alunos-praticantes, juízes-árbitros ou alunos-dirigentes.
 3. Os alunos referidos no número anterior devem constar da ficha de inscrição do respetivo Grupo-Equipa, não sendo contabilizados para efeitos do número mínimo de alunos exigido para a sua constituição.

Artigo 2.º

Tipologia e Formato das Provas e variantes da modalidade

1. O Golfe no Desporto Escolar encontra-se dividido em três níveis técnicos: Nível 1, Nível 2 e Nível 3, respetivamente Principiantes, Intermédios e Avançados.
2. Nas competições da fase Local participam todos os níveis técnicos níveis 1, 2, 3 (Principiantes, Intermédios e Avançados). Apenas o nível 3 (Avançados) terá acesso às fases Regional e Nacional (quando existir).
3. Contudo, a nível Regional as competições poderão ser organizadas em formato de circuito, podendo participar todos os níveis técnicos, devendo a “Comissão Técnica” definir os termos da competição.

Artigo 3.º

Instalações Desportivas/ Dimensões do espaço de prática

1. Tendo em conta a natureza e as características da modalidade de Golfe, não existem dimensões, formas ou traçados padronizados para os campos de jogo, dependendo as distâncias, relevos e configuração dos percursos, das especificidades do terreno e das infraestruturas desportivas existentes e disponíveis.
2. As competições e encontros do Desporto Escolar desenvolvem-se em diferentes tipologias de instalações desportivas, de acordo com o nível técnico dos alunos e o formato de prova adotado:
 - a) **Campos de Golfe convencionais (9 ou 18 buracos):** destinados prioritariamente ao Nível 3 (Avançados), com distâncias e *Pares* regulamentares definidos pelo próprio campo;
 - b) **Percursos de *Pitch & Putt* (6 a 9 buracos):** destinados ao Nível 2 (Intermédios), com buracos de extensão compreendida, em regra, entre os 40 e os 90 metros;
 - c) **Espaços escolares ou adaptados (*indoor* e *outdoor*):** pavilhões gimnodesportivos, campos de jogos exteriores relvados ou polidesportivos, para a dinamização do Nível 1 (Principiantes), estações de *skills* e atividades do «DE Jogar+».
3. Todas as instalações e espaços utilizados devem garantir condições de higiene, acessibilidade e, muito em particular, estritas medidas de **segurança**:
 - a) Delimitação visível de áreas de batimento, zonas de espera e corredores de circulação, prevenindo riscos de acidente entre participantes e assistentes;
 - b) Definição de regras locais e salvaguarda de distâncias de segurança em relação a vias de circulação, edifícios ou outros utilizadores das instalações escolares.

4. As condições técnicas e operacionais dos espaços de prática a utilizar devem constar das informações prévias de cada prova e ser validadas pela Comissão Técnica antes do início das atividades.

Artigo 4.º

Material e equipamento

1. Nas provas de golfe do Desporto Escolar os alunos devem apresentar-se com o material necessário à sua participação em condições regulamentares de ser utilizado (tacos, bolas, *tees*, marcas, reparadores de *greens* e lápis).
2. Todos os participantes nas provas devem usar vestuário adequado, que respeite as tradições da modalidade e os códigos de vestuário que possam existir nos campos onde se desenrolam as atividades, devendo os alunos apresentar-se com equipamento identificador da sua escola e calçado desportivo apropriado.
3. Todo o aluno detentor de material próprio deve usá-lo. No entanto, conforme as condições de prática observadas e a etapa de desenvolvimento do aluno, poderão os professores promover a utilização de material com características diferentes a fim de proporcionar maior êxito e segurança durante a atividade.

Artigo 5.º

Organização das Competições/Tempo de Jogo

1. Níveis Técnicos
 - a) As competições de Golfe organizam-se por níveis técnicos de desempenho, com formatos, número de buracos e tempos de jogo adaptados.
 - b) Nível 1 (Principiantes): provas em formato de estações de *skills* (concursos de *putt*, *chip & putt* ou *skills indoor*), com duração média estimada de 1h30 a 2h00 por jornada;
 - c) Nível 2 (Intermédios): torneios de *Pitch & Putt* em 6 ou 9 buracos, com um tempo de jogo estimado de cerca de 1h30 a 2h00 para voltas de 9 buracos em grupos de 3 jogadores;
 - d) Nível 3 (Avançados): torneios formais de golfe em 9 ou 18 buracos (modalidade *Stableford*), devendo uma volta de 9 buracos ser concluída num tempo máximo de 2 horas e 15 minutos em formações de 3 jogadores (ou até 4h30 para 18 buracos).
 - e) O cumprimento do ritmo de jogo (*pace of play*) e o respeito pelas regras de segurança e etiqueta são obrigatórios em todos os níveis, cabendo à Comissão Técnica monitorizar os tempos de passagem e acelerar ou interromper o jogo em caso de atrasos injustificados ou condições meteorológicas adversas.

2. Critérios de progressão

- a) Para progredirem para o nível 2 os alunos deverão demonstrar capacidade para jogarem buracos num percurso de *Pitch & Putt* (6 a 9 buracos). Deverão ser capazes de manter um bom ritmo de jogo, conhecer as regras básicas do jogo e respeitar as regras de etiqueta e segurança.
- b) Para progredirem para o nível 3 os alunos deverão reunir as condições necessárias para poderem receber um *handicap* (ver informação referente aos *handicaps*). O seu nível técnico deverá permitir-lhes uma expectativa razoável de cumprirem qualquer buraco de golfe num máximo de 3 pancadas acima do par. Deverão ser capazes de jogar uma volta convencional de 9 buracos, em formação de 3 jogadores, num máximo de 2 horas e 15 minutos.
- c) Deverão, ainda, evidenciar um bom conhecimento e capacidade de aplicação das regras fundamentais do jogo e o domínio das regras de etiqueta e segurança.

3. Formas de competição

- a) Nível 1 (Principiantes): Os torneios a organizar poderão ser de *Putt, Chipp & Putt* e torneio de *skills* ou torneios de golfe adaptado, *Skills Indoor* (espaços e/ou equipamentos adaptados).
- b) Nível 2 (Intermédios): Deverão ser organizados, sempre que possível, torneios de *Pitch & Putt* (6, 9 ou 18 buracos). Em alternativa poderão ser adotadas as formas de competição referidas no ponto anterior, com um grau de dificuldade mais elevado.
- c) Nível 3 (Avançados): Deverão ser organizados torneios formais de golfe em 9 ou 18 buracos.

4. Regras de Jogo

- a) Nos torneios formais serão sempre aplicadas as Regras oficiais da Federação Portuguesa de Golfe em vigor [regras de jogo publicadas em conjunto pelo *Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A)* e a *United States Golf Association (USGA)*], em vigor desde janeiro de 2023], complementadas com as regras locais estabelecidas pela Comissão Técnica.
- b) Nas provas de *Pitch & Putt* serão adotadas as regras mencionadas no ponto anterior conjugadas, sempre que possível, com as seguintes regras específicas:
 - i) Comprimento dos buracos entre 40 e 90 metros;
 - ii) Comprimento total do percurso de 600 metros, para 9 buracos, ou 1200 metros, para 18 buracos;
 - iii) Máximo de 3 tacos por jogador, incluindo o “putter”;
 - iv) Utilização obrigatória de 1 “tee” nos pontos de partida.

- c) Nas restantes provas far-se-ão as necessárias adaptações das Regras oficiais da Federação Portuguesa de Golfe em vigor [regras de jogo publicadas em conjunto pelo *Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A)* e a *United States Golf Association (USGA)*], em vigor desde janeiro de 2023], complementadas com as regras locais estabelecidas pela Comissão Técnica, devendo preservar-se sempre o espírito das mesmas.
5. Regras de aplicação permanente
- a) Nos torneios formais de golfe e de *Pitch & Putt* serão sempre adotadas as seguintes regras locais:
 - b) No percurso, se uma bola ficar cravada no ponto do seu impacte no solo 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 ser deixada cair, tem que bater em primeiro lugar numa parte do campo situada no percurso.
 - c) Pedras em obstáculos de areia (bunkers) são impedimentos soltos.
6. Regras comportamentais
- a) No decorrer das competições não é permitido aos alunos:
 - i) Utilizar aparelhos eletrónicos de telecomunicações;
 - ii) Fumar.
 - b) Penalidade por Infração: Desclassificação
 - c) Não será tolerada qualquer forma de mau comportamento, devendo a Comissão Técnica agir em conformidade.
7. Modalidades do Jogo
- a) Os torneios formais de golfe, 9 e 18 buracos, serão disputados na modalidade de *Stableford*, para os quais serão elaboradas classificações *Gross* e *Net*.
 - b) As competições de *skills* serão disputadas por pontos, sendo os critérios de pontuação definidos caso a caso, pela respetiva comissão técnica.
 - c) Os restantes torneios serão disputados em jogo por pancadas, podendo a comissão técnica definir um limite máximo de pancadas por buraco (*se não terminar com X pancadas, levanta a bola e conta X+1*).
8. Pontos de partida
- a) Nos torneios formais de golfe os pontos de partida serão os definidos pelas marcas amarelas, para o sexo masculino, e pelas marcas vermelhas, para o sexo feminino (podendo, no entanto, a comissão técnica optar pelas marcas do “Avançar no Golfe da FPG”, de forma a cumprir os tempos de realização de prova em determinados campos onde isso esteja homologado).
 - b) Nos restantes torneios os pontos de partida serão comuns para ambos os sexos.

9. Fases da competição

- a) Fase Local: Nesta fase deverão ser organizados quadros competitivos em cada nível técnico 1, 2, 3 (principiantes, intermédios e avançados). Cada quadro competitivo consistirá num circuito de 3 a 4 provas, que possibilitem a elaboração de um *ranking* para o respetivo nível. Para tal, os GE deverão ser agrupados por áreas geográficas, que poderão ultrapassar as áreas de intervenção da Coordenação Local do Desporto Escolar (CLDE), isto é, poder-se-ão juntar GE de escolas correspondentes a CLDE diferentes.
- b) Se o número de GE e/ou a sua dispersão geográfica o justificar, poder-se-á organizar um circuito de provas de âmbito regional.
- c) A(s) CLDE das escolas envolvidas deverá(ão) designar a entidade responsável pela organização desses circuitos. Competirá a essa entidade definir os locais e datas das provas, elaborar os respetivos *rankings* e, no caso do circuito para o nível 3 (avançados), fazer a gestão dos *handicaps*.
- d) Fase Regional (Campeonato Regional): Caso exista fase regional, esta consistirá num torneio de golfe em 9 ou 18 buracos, disputado na modalidade *Stableford*, com classificações *Gross* e *Net*, destinado exclusivamente a alunos do nível avançado, com *handicap* máximo de 45.
- e) O apuramento dos alunos para o Campeonato Regional (quando existir) basear-se-á nos *rankings* dos Circuitos Locais realizados na área de intervenção da respetiva Coordenação Regional do Desporto Escolar (CRDE). O número de alunos a apurar em cada Circuito Local será definido pela Coordenação Nacional do Desporto Escolar (CNDE), devendo esse número incluir 50% dos alunos melhor classificados no *Ranking Net* e 50% dos alunos melhor classificados no *Ranking Gross*.
- f) Caso se tenha optado pela realização de um Circuito Regional para os alunos de nível 3 (avançado), este poderá substituir o Campeonato Regional.
- g) Fase Nacional (Campeonato Nacional): Caso exista fase nacional, esta consistirá num torneio de golfe em 18 buracos (9 + 9), disputado na modalidade *Stableford*, com classificações *Gross* e *Net*, destinada exclusivamente a alunos do nível avançado, com *handicap* máximo de 45. As quotas de participação serão definidas pela CNDE. O apuramento dos alunos basear-se-á nos resultados obtidos nos Campeonatos ou Circuitos Regionais, devendo apurar-se 50% dos alunos da classificação *Net* e 50% dos alunos da classificação *Gross*.

Capítulo II

Constituição das equipas e normas regulamentares

Artigo 6.º

Constituição das equipas

1. Composição dos Grupos-Equipa (GE)
 - a) O número mínimo de alunos para a constituição do GE de Golfe no âmbito do projeto «DE Competição» é de dezoito (18) praticantes, abrangendo, obrigatoriamente, no mínimo dois escalões etários e ambos os géneros (Escalão: Vários; Género: Misto), podendo integrar alunos de qualquer um dos níveis técnicos (Nível 1 - Principiantes, Nível 2 – Intermédios e Nível 3 – Avançados).
2. Participação em Competição
 - a) Cada GE tem de apresentar em cada torneio/encontro da fase local:
 - i) número mínimo de 6 alunos (representando obrigatoriamente 2 escalões ou géneros distintos) por competição/torneio/encontro, no conjunto dos 3 níveis (Principiantes, Intermédios e Avançados);
 - ii) 1 Professor responsável.

Artigo 7.º

Acreditação ou identificação

1. A inscrição dos alunos em cada prova deve ser enviada pelo professor responsável à entidade organizadora/CLDE até ao prazo limite fixado para o evento.
2. A acreditação e confirmação da equipa realiza-se no Secretariado da Prova antes do início do torneio, cabendo ao professor responsável apresentar:
 - a) A lista oficial do GE extraída dos Documentos de Gestão do Desporto Escolar (DGDE);
 - b) O documento de identificação civil (Cartão de Cidadão ou equivalente) de todos os alunos e do professor responsável.
3. Só podem participar na prova os alunos que constem do boletim de inscrição e dos DGDE e cuja identidade tenha sido validada pelo Secretariado/Comissão Técnica.

4. A falta de identificação ou o não cumprimento dos prazos de inscrição impede o aluno de alinhar na prova e pode implicar a aplicação de falta administrativa ao GE, nos termos do regulamento geral.

Artigo 8.º

Falta administrativa e Falta de Comparência

1. Falta administrativa

- a) Caso o GE não cumpra o número mínimo obrigatório de alunos por competição ou os requisitos regulamentares de participação previstos no Artigo 6.º deste Regulamento, ser-lhe-á averbada falta administrativa. A falta administrativa não impede a participação nem prejudica a pontuação e classificação individual obtida pelos alunos presentes, sendo processada nos termos do RGFDE e do RPCDE.

2. Falta de Comparência

- a) É averbada falta de comparência ao GE que não compareça à competição programada, chegue após o encerramento do Secretariado/saída dos grupos de jogo sem aviso prévio, ou cujo professor responsável se apresente sem alunos. A falta de comparência confere 0 (zero) pontos ao GE nessa etapa e é processada nos termos do RGFDE e do RPCDE.

Artigo 9.º

Subidas de escalão

1. Em conformidade com o RGFDE e o RPCDE, ao aluno praticante apenas é permitida a participação em competições no escalão etário correspondente à sua idade ou no escalão imediatamente superior.
2. As condições de subida de escalão obedecem às seguintes regras específicas:
 - a) Infantil A (Sub 11): Não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior no âmbito do «DE Competição»;
 - b) Infantil B (Sub 13): É permitida a subida ao escalão imediatamente superior aos alunos que se encontrem em qualquer um dos anos do escalão;
 - c) Iniciado (Sub 15): A subida ao escalão imediatamente superior apenas é permitida aos alunos que se encontrem no último ano do escalão correspondente à sua idade;

d) Juvenil (Sub 18): Não é permitida a subida ao escalão imediatamente superior.

e) A subida ao escalão imediatamente superior tem de ser obrigatoriamente formalizada pelo professor responsável nos DGDE até ao dia 15 de março, inclusive, do ano letivo em curso e antes de qualquer participação em provas oficiais.

Artigo 10.º

Elegibilidade dos alunos e participação de alunos federados

1. A condição de aluno federado não constitui impedimento à participação nas provas e competições de Golfe do projeto «DE Competição».
2. A participação dos alunos federados deve compatibilizar-se com a criação de oportunidades efetivas de participação, progressão e sucesso desportivo para os alunos não federados.
3. Apenas podem participar, na qualidade de alunos-praticantes, nas provas e competições do projeto «DE Competição» os alunos devidamente inscritos no respetivo Grupo-Equipa e que nele desenvolvam atividade regular ao longo do ano letivo, nos termos do RGFDE e do RPCDE, não sendo permitida a participação exclusivamente para reforço competitivo pontual.
4. Compete ao professor responsável pelo GE assegurar o cumprimento dos requisitos de elegibilidade e participação e o registo da condição de aluno federado ou não federado no processo de inscrição. Sempre que solicitado pela entidade organizadora, o AE/EnA/EEPC deve disponibilizar os elementos necessários à comprovação da integração efetiva e da participação regular dos alunos no Grupo-Equipa, nos termos do RPCDE.
5. A condição de aluno federado na modalidade de Golfe deve ser assinalada no boletim de jogo, de acordo com a informação constante do respetivo processo de inscrição, para efeitos de monitorização e análise da participação.
6. No que respeita às condições técnicas e classificativas de jogo:
 - a) Os alunos federados detentores de *handicap WHS* oficial devem apresentar o respetivo registo atualizado no ato de inscrição e acreditação na prova;
 - b) Os alunos federados apenas poderão participar nas competições correspondentes ao **Nível 3 – Avançados**;
 - c) Para efeitos de jogo nas provas formais do Desporto Escolar (Nível 3 – Avançados), o *handicap WHS* oficial é convertido no respetivo *handicap* de

jogo do campo onde decorre a competição, até ao limite máximo de 54 pancadas;

- d) A participação de alunos federados é admitida nas classificações individuais e coletivas, tanto na modalidade *Gross* como em *Net*.
- e) Em cada prova é elaborada uma classificação específica para os alunos federados (individual *Gross* e *Net*).

7. **Nota explicativa:** Ao contrário das modalidades de oposição direta, no Golfe não existe contacto ou interferência física entre jogadores, competindo cada participante contra o campo e os seus limites técnicos numa dinâmica autorregulada. A equidade desportiva entre alunos federados e não federados é assegurada pelo sistema de conversão de handicap, pelas classificações diferenciadas (*Gross* e *Net*) e pela existência de rankings próprios. Neste enquadramento, compete aos professores gerir os grupos-equipa de forma equilibrada e pedagogicamente adequada, promovendo a participação de todos os alunos. A integração de alunos com diferentes níveis de experiência constitui uma oportunidade de aprendizagem entre pares, de partilha de conhecimentos e de reforço dos valores do Desporto Escolar, sem comprometer a equidade competitiva.

Capítulo III

Regulamento técnico-pedagógico

Artigo 11.º

DE Jogar+

1. O DE Jogar+ tem como objetivo proporcionar a todos os alunos experiências desportivas de qualidade, inclusivas, diversificadas e motivadoras. As atividades pedagógicas devem contribuir para desenvolver a literacia física, a autonomia, o gosto pela prática e a confiança dos alunos, respeitando o seu ritmo de desenvolvimento e promovendo uma competição pedagogicamente significativa. Recomenda-se a consulta do [Referencial DE JOGAR+](#), onde constam os princípios orientadores do Projeto.
2. No âmbito do Golfe, as atividades decorrem preferencialmente em contexto intraescolar em dois ambientes de prática adaptados:
 - a) **Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):** piso sintético ou madeira, recorrendo a materiais adaptados (bolas de baixa compressão, borracha ou espuma, alvos de velcro, redes de impacto e tapetes de saída);
 - b) **Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):** campos de futebol em relva natural/sintética, clareiras ou relvados escolares/municipais,

permitindo maior amplitude motora e desenho de percursos curtos com tees artificiais e mastros/bandeiras móveis.

3. As orientações técnico-pedagógicas, os materiais necessários/recomendados e as sugestões de competição significativa para as primeiras abordagens à modalidade encontram-se detalhados por ciclo de escolaridade no Apêndice II ao presente regulamento.

Capítulo IV

Organização das provas e competições

Artigo 12.º

Procedimentos

1. A “Comissão Técnica” da competição será constituída pelos por professores e alunos designados pela Entidade Organizadora da Prova para a dirigir e supervisionar tecnicamente.
2. A modalidade de Golfe é autorregulada, sendo o jogador árbitro de si próprio. O jogador e o marcador (quem mantém o registo do resultado do jogador) têm de certificar que o resultado do jogador para cada buraco está correto e o jogador no final volta tem de entregar o cartão de resultados à Comissão Técnica. O número de buracos a realizar são definidos pela comissão técnica para cada competição/torneio/encontro).
3. Compete especificamente à Comissão Técnica:
 - a) Elaborar o Regulamento da Competição, que deverá definir, entre outros aspetos, a forma de competição, a modalidade de jogo, os prazos de inscrição e, se necessário, o número máximo de participantes;
 - b) Elaborar eventuais regras locais;
 - c) Organizar os grupos e horas de saída;
 - d) Identificar os participantes;
 - e) Declarar a prova suspensa ou a competição cancelada, caso as circunstâncias assim o determinem;
 - f) Registar eventuais ocorrências disciplinares;
 - g) Decidir sobre litígios e casos duvidosos que lhe sejam apresentados;
 - h) Elaborar os mapas de resultados.

Capítulo V

Sistema de Classificação

Artigo 13.º

Critérios de pontuação e de desempate

1. Para a classificação serão criados *rankings* individuais para cada nível, com base nos resultados obtidos nas várias provas dos Circuitos Locais e Regionais. Para o nível 3 deverá ser elaborado o *Ranking Gross* e o *Ranking Net*.
2. Para a classificação final do *Ranking* só contam os resultados obtidos nas provas do respetivo nível.
3. A entidade responsável pode estabelecer que apenas sejam considerados, para cada aluno, os melhores resultados num número de provas correspondente a uma fração do número total de provas realizadas.
4. Atribuição de pontos para o *Ranking*: de acordo com a classificação obtida em cada torneio, serão atribuídos, para efeitos de *Ranking*, os pontos indicados na seguinte tabela:

Classificação no Torneio	Pontuação
1º	20
2º	19
3º	18
4º	17
5º	16
6º	15
7º	14
8º	13
9º	12
10º	11
11º	10
12º	9
13º	8
14º	7
15º e seguintes	6

5. No caso de igualdade de pontos entre dois ou mais alunos na classificação final dos *rankings*, o desempate far-se-á através da aplicação dos seguintes critérios:
 - a) A favor daquele que obtiver maior número de primeiros lugares no conjunto de todos os Torneios; caso subsista o empate, o desempate far-se-á a favor daquele que obtiver o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente;
 - b) No caso de ainda subsistir o empate, caberá à entidade responsável determinar a forma de desempate a adotar.
6. No caso de igualdade de pontos em torneios formais jogados em 18 ou 9 buracos, o desempate far-se-á através da aplicação dos seguintes critérios:
 - a) Maior número de pontos nos 9 últimos buracos;

- b) Maior número de pontos nos 6 últimos buracos;
 - c) Maior número de pontos nos 3 últimos buracos;
 - d) Maior número de pontos no último buraco;
 - e) Aluno com *Handicap* mais alto, para a classificação *Gross*, ou com *Handicap* mais baixo, para a classificação *Net*;
 - f) Sorteio.
7. Nas restantes provas não se procederá a desempates, considerando-se os alunos com a mesma pontuação “Ex-aequo”.
8. Handicaps: excetuando os alunos detentores de um “handicap WSH”, a atribuição e gestão de “handicaps atribuídos no âmbito da Desporto Escolar” será da responsabilidade da entidade responsável pela organização do circuito em que os alunos participam. Os *handicaps* a atribuir poderão ir até 54. A gestão dos “handicaps WSH”, embora não oficial, deverá respeitar todas as disposições do Sistema WSH que sejam aplicáveis (<http://www.fpg.pt/> ver Handicaps/ Sistema de Handicaps WSH). A gestão dos “handicaps atribuídos no âmbito do Desporto Escolar”, embora não oficial, deverá respeitar todas as disposições estabelecidas no apêndice I a este regulamento. Os “handicaps” WSH e os “handicaps” atribuídos nos termos atrás descritos serão convertidos em “handicaps” de jogo. O “handicap” de jogo não poderá ser superior a 54. A entidade responsável deverá ainda fazer uma gestão oficiosa dos “handicaps” sempre que os alunos apresentem resultados *Stableford* superiores a 18 ou 36 em torneios de 9 ou 18 buracos respetivamente.

Capítulo VI

Artigo 14.º

Ajuizamento e Arbitragem

1. A modalidade de Golfe é por natureza autorregulada, sendo cada jogador árbitro de si próprio e responsável pela aplicação honesta das Regras de Golfe, da etiqueta e do espírito desportivo em campo.
2. No decorrer do jogo, cada aluno atua igualmente como marcador de outro jogador do seu grupo de saída, registando com rigor as pancadas efetuadas e conferindo e assinando o cartão de jogo no final da volta antes da sua entrega formal à organização.
3. No âmbito do Plano Nacional de Formação de Juizes-Árbitros Escolares (PNFJAE), todos os alunos integrados nos GE de Golfe devem realizar a formação de Nível 1 (formação base de escola dinamizada pelo professor

- responsável), capacitando-os para as funções de autorregulação, controlo de cartões de jogo, verificação do ritmo de jogo e apoio à organização das provas.
4. Em cada prova/competição é constituída uma Comissão Técnica, órgão responsável pela direção técnica, supervisão da prova e resolução de eventuais dúvidas ou litígios de regras, sendo composta por docentes responsáveis pelos GE participantes na competição e Alunos.
 5. As decisões da Comissão Técnica sobre interpretação de regras, penalidades ou casos duvidosos são soberanas no decurso da prova, devendo todos os participantes acatar as suas deliberações com respeito e espírito de fair play.

Capítulo VII

Artigo 15.º

Cartão Branco

O Cartão Branco é um recurso pedagógico criado para promover os valores, a ética e o *fair play* no desporto e tem como objetivo reconhecer e valorizar comportamentos eticamente corretos e atitudes de *fair play* demonstrados por alunos e professores.

A sua atribuição pode ser efetuada pelos juízes-árbitros, professores responsáveis, coordenadores de modalidade e elementos da organização, sempre que observem uma conduta merecedora desse reconhecimento.

A atribuição do Cartão Branco rege-se pelo Regulamento do Cartão Branco/Fair Play do Desporto Escolar e, sempre que seja exibido, deve ser preenchido o respetivo formulário disponibilizado nos canais oficiais do Desporto Escolar.

Capítulo VIII

Artigo 16.º

Disposições Finais

1. Em tudo o que não se encontre previsto no presente regulamento, aplica-se o disposto no RGFDE, no RPCDE e nos documentos orientadores emitidos pela Unidade do Desporto Escolar (UDE).
2. Em caso de conflito entre o presente regulamento, o RPCDE e o RGFDE 26-28, prevalece o disposto no RGFDE 26-28.
3. A resolução de dúvidas e casos omissos é da competência da Agência para a Gestão do Sistema Educativo, I. P. (AGSE), através da UDE.

APÊNDICE I

ATRIBUIÇÃO E CONTROLO DE “HANDICAPS NO ÂMBITO DO DESPORTO ESCOLAR”

- NÍVEL 3 – AVANÇADOS

1. ATRIBUIÇÃO

A atribuição do primeiro “handicap” é feita em função do resultado obtido pelo aluno no seu primeiro torneio de campo. Assim, o handicap de cada aluno será igual ao número de pancadas que este somar (no final da Torneio) menos o par dessa mesma volta, até um máximo de 54.

2. CONTROLO DOS HANDICAPS ATRIBUÍDOS NO ÂMBITO DO DESPORTO ESCOLAR (NÍVEL 3 – AVANÇADOS)

Nota explicativa:

Tendo em conta que não é possível utilizar o mesmo procedimento de gestão de Handicap para os alunos sem “handicap WHS” é apresentado a seguir uma proposta de gestão de Handicaps atribuídos no âmbito do Desporto Escolar.

Para que a competição se torne cada vez mais justa e consequentemente mais atrativa para os alunos é necessário fazer o aferir o *handicap* Torneio a Torneio. Para tal sugerimos que se utilize a forma simplificada de gestão do *handicap* abaixo indicada:

- Se um jogador devolver um resultado válido de 37 pontos *Stableford* ou mais, o seu Handicap exato é reduzido num determinado valor por cada ponto *Stableford* excedente a 36, sendo esse valor estabelecido de acordo com a sua Categoria de Handicap.
- Se um jogador devolver um resultado válido de 34 pontos *Stableford* ou menos, o seu Handicap exato é aumentado em 0,1 (nas categorias de handicap 1 – 5)

Os Handicap exatos serão ajustados como se segue:

Categoria de Handicap	Handicap	Subtrair por cada ponto acima do resultado <i>Stableford</i> 36	Resultados <i>Stableford</i> abaixo de 35 Somar apenas:
1 ^a	até 4,4	0,1	0,1
2 ^a	4,5 a 11,4	0,2	0,1
3 ^a	11,5 a 18,4	0,3	0,1
4 ^a	18,5 a 26,4	0,4	0,1
5 ^a	26,5 a 36,4	0,5	0,1
6 ^a	36,5 a 54	1*	-

* Para a categoria de handicap 6, subtrair uma pancada inteira por cada ponto *Stableford* acima dos 36 pontos.

Exemplo 1 (Jogador que joga 18 buracos):

Se um jogador com um handicap de 45 devolve um resultado de 42 pontos *Stableford*, o seu Handicap é imediatamente reduzido por 6 vezes $0,6 = 3,6$, ou seja, passa para 41,2 ($45 - 3,6 = 41,2$).

Exemplo 2 (Jogador que joga 18 buracos):

Se um jogador com um handicap de 27 devolve um resultado de 40 pontos *Stableford*, o seu Handicap é imediatamente reduzido por 4 vezes $0,5 = 2,0$, ou seja, passa para 25,0 ($27 - 2,0 = 25$).

Exemplo 3 (Jogador que joga 9 buracos):

Quando um jogador joga 9 buracos, serão adicionados 18 pontos *Stableford* ao resultado dos 9 buracos, antes de se ajustar o handicap:

Se um jogador com um handicap de 44,8 devolve um resultado de 25 pontos *Stableford* (9 buracos), adiciona-se 18 pontos e fica 43 pontos *Stableford*. Então o seu Handicap é imediatamente reduzido por 7 vezes $1 = 7$, ou seja, passa para 37,8 ($44,8 - 7 = 37,8$).

APÊNDICE II

Orientações Técnico-Pedagógicas e de Competição Significativa por Ciclos de Escolaridade (DE Jogar+)

O presente apêndice estabelece as orientações metodológicas e operacionais para a iniciação e experimentação da modalidade de Golfe nos diferentes ciclos de ensino, privilegiando a literacia motora, a inclusão, o respeito pelas regras de segurança e a vivência de formatos competitivos pedagogicamente significativos em contexto Intra escolar.

2.º Ciclo do Ensino Básico

As atividades neste ciclo centram-se na descoberta lúdica do golfe, no contacto inicial seguro com o taco e a bola, e na experimentação informal das ações de rolar (*putt*), fazer saltar a bola (*chip*) e balançar o taco (*swing* pendular).

1. Sugestões Técnico-Pedagógicas (Primeiras Abordagens)

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Jogos livres de exploração: segurar no taco de forma confortável e acertar em bolas de espuma ou plástico para as fazer rolar;

Desafios de *putt*: tentar acertar com a bola em alvos largos no chão (arcos, caixas abertas ou faixas de fita-cola);

Primeiras elevações (*chip* simples): tentar fazer a bola passar por cima de um banco sueco ou de uma corda esticada no solo;

Criação da regra de ouro da segurança: só bate um aluno de cada vez na sua estação, enquanto os colegas aguardam sentados ou atrás de mecos.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Sensação de relva: bater bolas macias a partir de pequenos montinhos de relva ou *tees* baixos sem preocupação com a técnica;

Jogos de "bater a bola com o taco" o mais longe possível, mantendo os dois pés assentes no chão;

Desafios de pontaria em direção a um cone grande colocado a 10 ou 15 metros.

2. Sugestões de Competição Significativa (Jogos sem Eliminação)

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Golfe-Bowling: em equipas mistas, cada aluno faz rolar duas bolas tentando derrubar garrafas plásticas ou cones leves;

Caça ao Alvo: acumular pontos coletivos para a equipa (2 a 3 elementos) acertando em arcos de cores diferentes desenhados ou colocados no solo.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Jogo da Bandeira: percurso de 2 ou 3 alvos largos na relva, onde o grupo joga em conjunto no formato *Scramble* (todos batem a primeira bola e jogam a seguinte a partir da que ficou melhor posicionada);

Regra de facilitação: máximo de 4 pancadas por aluno em cada alvo para manter o ritmo e a alegria da experiência.

3.º Ciclo do Ensino Básico

As atividades visam o primeiro contacto estruturado com os equipamentos do golfe, a compreensão da pega (*grip* básico), da pontaria (*alinhamento com o alvo*) e a perceção de dosagem de força em formatos adaptados.

1. Sugestões Técnico-Pedagógicas

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Aprendizagem da pega básica (mãos unidas no punho) e colocação dos pés à largura dos ombros;

Noção de balanço (pêndulo do relógio): sentir que o taco balança para trás e para a frente sem bater com força excessiva;

Estações rotativas com ferros curtos para redes de recolha ou tapetes, associando o movimento a alvos a 5 e 10 metros;

Ensino das regras de etiqueta: silêncio durante a pancada e nunca passar à frente de quem vai bater a bola.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Primeiras pancadas de *pitch* a sair de tapetes de borracha ou de *tees* em relva natural;

Leitura simples da trajetória: observar como a bola sobe, cai e rola na relva;

Atividades de coordenação: acertar na bola alternando pancadas curtas e médias para compreender a amplitude do balanço.

2. Sugestões de Competição Significativa

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Torneio dos Círculos de Precisão: desafios de pares mistos somando pontos quando a bola se imobiliza dentro de círculos traçados a diferentes distâncias;

Estafeta de Toque: jogos cooperativos em que a equipa tem de introduzir a bola consecutivamente em copos/chapéus/baldes ou arcos no menor tempo possível.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Mini-Circuito Escolar (3 buracos): distâncias entre 20 e 40 metros com bandeiras móveis e arcos largos no solo a definir a zona de chegada;

Formato de pares (*Foursomes* simplificado): os alunos alternam as pancadas, decidindo em conjunto a melhor forma de chegar ao alvo.

Ensino Secundário

No Ensino Secundário, a abordagem explora a curiosidade motora e o desafio individual e de grupo, introduzindo a escolha criteriosa do taco, rotinas pré-pancada, noções táticas elementares e a capacitação progressiva dos alunos mais velhos na conceção de desafios, montagem de percursos e apoio à organização.

1. Sugestões Técnico-Pedagógicas (Primeiras Abordagens)

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Diferenciação entre tacos: experimentar a diferença entre um *putter* (rolamento) e diferentes ferros (elevação da trajetória);

Compreensão global do jogo: funcionamento do campo, conceito de Par, formato *Stableford* e rotina de preparação antes da pancada com foco no equilíbrio final;

Treino de adaptação motora: estabilizar uma postura sólida e realizar balanços completos para redes com segurança e sensibilidade;

Noções básicas das regras e organização: registo de resultados no cartão de jogo, conceito de jogador-árbitro de si próprio e estruturação de estações de iniciação para outros colegas.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Experimentação prática com ferros convencionais (ferros 7, 8 ou 9) em distâncias curtas (30 a 50 metros);

Jogos de aproximação (*chipping*): tentar imobilizar a bola numa área circular a 20 ou 30 metros de distância;

Montagem e gestão do espaço: envolvimento dos alunos na medição e colocação de cones, *tees* e bandeiras para criar percursos seguros, zelando pela reparação de marcas e respeito pelo espaço escolar.

2. Sugestões de Competição Significativa (Autonomia, Desafio e Convívio)

a) Espaço Coberto / Pavilhão (Indoor):

Desafio do Pote de Ouro: concurso por equipas com pontuações fixas para acertos no centro de alvos concêntricos;

Ryder Cup Escolar Rápida / Liga Interna de Precisão: duelos curtos de *putt* e aproximação disputados entre turmas ou equipas mistas em clima de convívio desportivo.

b) Espaço Exterior Relvado (Não específico de golfe):

Percurso Rápido de 4 a 6 Buracos: circuito no relvado com saídas de *tee* artificial, disputado a pares no formato *Scramble* ou de melhor bola (*Fourball* adaptado);

Regra do teto máximo de pancadas: se a bola não atingir o alvo em 4 pancadas, a equipa levanta a bola e segue para o ponto seguinte;

Autorregulação e fair play: cada par confere e regista o resultado do par parceiro, promovendo a integridade, a responsabilidade e o espírito desportivo.