



REGRAS LOCAIS

Em complemento das Condições de Competição e Regras Locais de Aplicação Permanente da Federação Portuguesa de Golfe, serão aplicadas as seguintes regras locais.

1. FORA DE LIMITES – Regra 27-1

Definidos por muros e vedações da propriedade

Definido por estacas de cor branca ou linhas contínuas de cor branca.

Fora de limites internos – O buraco 2 (11) quando se joga o buraco 1 (10).

2. OBSTRUÇÕES FIXAS – Regra 24-2

Caminhos em terra batida;

Árvores e arbustos estacados;

Marcas de distância, casa das bombas do buraco 8 (17);

Cabos de fixação de postes;

Construções artificiais em pedra;

Valas de escoamento de água em cimento e manilhas;

Rasgos de drenagem preenchidos por brita ou godos.

3. TERRENO EM REPARAÇÃO – Regra 25

Todas as zonas do percurso assinaladas com estacas azuis e/ou linhas brancas contínuas ou tracejadas. É PROIBIDO jogar dentro destas zonas, devendo o jogador dropar uma bola na distância até um taco, do ponto mais próximo de não interferência.

Greens errados – Os greens do percurso de P&P não usados no percurso de golfe. O green de prática, situado á direita do green do 9 (18).

4. APARELHOS DE MEDIÇÃO DE DISTÂNCIA - Regra 14

É permitido o uso de aparelhos de medição óptica ou laser de distância (unicamente distância), vulgo telémetros, de acordo com o estabelecido na Decisão 14-3/0.5.

5. PARTES INTEGRANTES DO CAMPO

Muros e esteios de granito;

Afloramentos rochosos.

6. OBSTÁCULOS DE ÁGUA

Nos termos da decisão 33-2a/11 a definição de obstáculo de água lateral á direita dos buracos 5 (14) e 8 (17) estende-se para «infinito», podendo pois o jogador apesar da bola estar á vista nesse «infinito» optar pela regra 26-1 (página 128 do Livro de Regras).



7. DROPPING ZONES (DZ)

Buraco 5 (14), situada á esquerda, antes do rio, como opção o jogador pode usar a DZ assinalada, quando a sua bola entrar no obstáculo de água frontal, á esquerda desta dropping zone, em qualquer uma das margens do obstáculo.

Buraco 6 (15), situada no lado esquerdo do fairway, como opção o jogador pode usar essa DZ quando a sua bola tiver cruzado o obstáculo de água nas estacas amarelas.

Buraco 6 (15), por trás do green, como opção o jogador pode usar a DZ assinalada, quando a sua bola tiver cruzado o obstáculo de água ao lado ou após o green do buraco 6.

Buraco 7 (16), situada á esquerda antes do lago, como opção o jogador pode usar a DZ assinalada, quando a sua bola estiver dentro do obstáculo de água frontal.

Buraco 7 (16), situada em cima, á esquerda do green junto do caminho, como opção o jogador pode usar a DZ assinalada, quando a sua bola estiver em cima do caminho em terra ao lado esquerdo do green do buraco 7.

Buraco 9 (18), situada junto do green de prática ao lado direito do green do 9 (18), como opção o jogador pode usar a DZ assinalada, quando a sua bola estiver sobre este green errado ou dentro da GUR adjacente.

8. DÚVIDAS EM COMO PROCEDER – Regra 3-3 Se um árbitro não estiver imediatamente disponível, o jogador deve adoptar o procedimento descrito na Regra 3-3, jogando uma segunda bola e obtendo um parecer da Comissão Técnica antes de devolver o seu cartão.

9. ENTREGA DE CARTÕES (Regra 6-5b)

Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados – Depois de terminada a volta o jogador deve conferir o seu resultado em cada buraco, e esclarecer quaisquer pontos em dúvida com a Comissão Técnica. tem que assegurar-se que o marcador assinou o cartão de resultados, assiná-lo ele próprio e entregá-lo à Comissão Técnica o mais depressa possível na Recording Área, situada na esplanada da Club House.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO A QUALQUER REGRA LOCAL

Jogo por pancadas – duas pancadas de penalidade