



## Regras Locais

Esta competição é jogada segundo as Regras de Golfe aprovadas pelo R & A Rules Ltd (R&A), as presentes Regras Locais e as que a Comissão Técnica eventualmente estabelecer para cada prova.

### 1. FORA DE LIMITES (Regra 27)

Para além de qualquer muro, vedação ou estacas brancas que definam os limites do campo.

**Nota:**

(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 mais avançados sobre o campo dessas estacas ou postes. 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 está sobre ou para além dessa linha.

### 2. OBSTÁCULOS DE ÁGUA (INCLUINDO OBSTÁCULOS DE ÁGUA LATERAL) (Regra 26)

(a) Obstáculos de Água (Regra 26)

Todas as áreas definidas por marcas amarelas. Quando existirem linhas amarelas essas linhas definem a margem.

(b) Obstáculos de Água Lateral (Regra 26)

Todas as áreas definidas por marcas vermelhas. Quando existirem linhas vermelhas, essas linhas definem a margem.

**Nota:** Zona onde deixar cair a bola (*dropping zone*) no buraco 1, 2, 13 e 17:

Quando a bola de um jogador se encontrar dentro do obstáculo de água, poderá jogar uma bola de acordo com a Regra 26, ou deixar cair uma bola com uma pancada de penalidade na zona marcada mais próxima do ponto em que a bola original cruzou a margem do obstáculo pela última vez. Numa zona de deixar cair a bola, uma bola deixada cair não deve voltar a ser deixada cair se ficar parada dentro da distância de 2 tacos do ponto em que a bola tocou o percurso pela primeira vez, mesmo que tenha rolado para fora dos limites da zona ou para mais perto do buraco.

### 3. TERRENO EM REPARAÇÃO (Regra 25)

São todas as áreas indicadas como “Terreno em Reparação” ou “GUR” e todas as áreas limitadas por estacas azuis ou linhas de tinta azul ou branca marcadas no chão.

Penalidade por Infração a esta regra: Duas pancadas em Jogo por pancadas  
Perda de buraco em Jogo por buracos

### 4. BOLA CRAVADA (Regra 25-2, Apêndice 1, Parte B-5)

No percurso, se uma bola ficar cravada no ponto do seu impacto 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 quando deixada cair, deve tocar primeiramente uma parte de campo, no percurso.

Exceção: Um jogador não pode cessar a interferência ao abrigo desta regra local, se for claramente irrazoável efetuar uma pancada devido à interferência por outra coisa que não a condição coberta por esta Regra Local.

Penalidade por Infração a esta regra: Duas pancadas em Jogo por pancadas  
Perda de buraco em Jogo por buracos

## 5. OBSTRUÇÕES MÓVEIS (Regra 24-1)

As pedras nos bunkers são obstruções móveis

## 7. OBSTRUÇÕES FIXAS (Regra 24-2)

(a) A área limitada por linhas de tinta branca adjacente a qualquer área definida como Obstrução Fixa é considerada parte dessa Obstrução e não terreno em reparação.

(b) Bocas de Rega Fixas

Todas as Bocas de Rega Fixas são Obstruções Fixas. A forma de evitar a sua interferência está descrita na Regra 24-2. Além disso, se uma tal obstrução está sobre ou à distância de dois tacos do *green* do buraco em jogo, na linha de jogo e entre a bola e o buraco, o jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

Se a bola está fora do *green*, mas não num obstáculo e está dentro da distância de dois tacos da obstrução interveniente, pode ser levantada, limpa e deixada cair no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava e que (i) não seja mais perto do buraco, (ii) evite a referida interferência e (iii) não seja num obstáculo nem sobre um *green*.

(c) Todos os caminhos são **parte integrante do campo**, excetuando-se a estrada alcatroada que divide o buraco 1 e 7.

(d) Todas as árvores estacadas e as respetivas estacas **são parte integrante do campo**. Por interferência de qualquer uma destas condições, o jogador deverá jogar a bola tal como está ou declará-la injogável e proceder de acordo com o prescrito na Regra 28 – ‘Bola Injogável’.

## 8. BOLA INJOGÁVEL NO BURACO 2 (Regra 28)

Uma bola que se encontre injogável por interferência da cerca existente no lado esquerdo do buraco 2, poderá, em alternativa ao prescrito na Regra 28, ser deixada cair com a penalidade de uma pancada, na zona de deixar cair a bola (*dropping zone*) existente nesse mesmo lado. Uma bola deixada cair não deve voltar a ser deixada cair se ficar parada dentro da distância de 2 tacos do ponto em que a bola tocou o percurso pela primeira vez, mesmo que tenha rolado para fora dos limites da zona ou para mais perto do buraco.

## 9. APARELHOS DE MEDIÇÃO DE DISTÂNCIAS

Para todas as competições jogadas neste campo, 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 também medir ou aferir qualquer outra condição que possa afetar a sua forma de jogar (i.e. declives, velocidade do vento, temperatura, sugestão de taco a ser usado etc.), incorre na penalidade prevista na **Regra 13-4, desclassificação**, independente de qualquer outra função ter sido usada ou não.

## 10. DEVOLUÇÃO DO CARTÃO DE RESULTADOS (Regra - 6.6b)

O jogador deverá dirigir-se sem demora à caixa de Receção de cartões situada na entrada do piso térreo da *Clubhouse* junto ao Bar 19 e aí depositar o seu cartão de resultados.