



REGRAS LOCAIS

1. Obstruções

a. Imóveis (regras 16.1)

- Todos os caminhos de buggy (incluindo os separadores dos mesmos);
- Escadas dos bunkers;
- Árvores estacadas;
- Prumes de madeira e a corda que delimita o *fairway* no buraco 12 (exceto quando a bola se encontrar dentro do obstáculo de água);
- Caminho para os trolleys atrás do green do 11.

O jogador poderá efetuar um drop, sem penalidade, na zona mais próxima de jogo, nunca mais próximo do buraco.

- 2. Regras de Inverno estão em vigor.** Uma bola que se encontre em zonas de relva cortada até à altura do “fairway” ou mais baixo (com exceção do green), pode ser colocada dentro da distância de um cartão aberto de golfe, nunca mais próximo do buraco e dropada na zona geral de jogo.
- 3. Zona de terreno em reparação – GUR (regra 16.1).** Todas as áreas definidas por linhas pintadas e/ou estacas azuis. É proibido jogar em zonas de terreno em reparação.
- 4. Área de Alívio (Regra 14.3).** Se a bola cruzar a área de penalidade amarela no buraco 3, a Área de Alívio é a única opção de drop, *sob a penalidade de uma pancada* acrescentando à pancada a realizar e à distância.
- 5. Zonas que delimitam a zona de jogo (Out-of-bounds).** Todas as zonas que delimitam a zona de jogo (*Out-of-Bounds*) encontram-se assinaladas com estacas brancas.
- 6. Interrupção de jogo devido a situação de perigo (regra 5.7b).** Quando o jogo é interrompido pela comissão técnica ou o seu representante, devido a uma situação de perigo, os jogadores devem parar o jogo imediatamente, e não devem recomeçar a jogar sem que a comissão técnica ou o seu representante dê ordem para o recomeço do jogo.

INFORMAÇÃO GERAL

Interrupção do jogo:

- ✓ **Suspensão do Jogo:** Um toque de buzina prolongado.
- ✓ **Interrupção do jogo:** Sequências de 3 toques de buzina.
- ✓ **Reinício do jogo:** Sequências de 2 toques de buzina.

Velocidade do Jogo:

A volta de 18 buracos deve ser jogada em 4h40 minutos.

Por favor lembrem-se que o vosso lugar no campo é imediatamente atrás do grupo da frente, e não imediatamente em frente do grupo de trás.

Relembramos e pedimos o favor de reparar as “Pitch Mark” nos “Greens”.

Bom jogo!



REGRAS LOCAIS

1. Obstruções

a. Imóveis (regras 16.1)

- Todos os caminhos de buggy (incluindo os separadores dos mesmos);
- Escadas dos bunkers;
- Árvores estacadas;
- Prumes de madeira e a corda que delimita o *fairway* no buraco 12 (exceto quando a bola se encontrar dentro do obstáculo de água);
- Caminho para os trolleys atrás do green do 11.

O jogador poderá efetuar um drop, sem penalidade, na zona mais próxima de jogo, nunca mais próximo do buraco.

- 2. Regras de Inverno estão em vigor.** Uma bola que se encontre em zonas de relva cortada até à altura do corte do “fairway” ou mais baixo (com exceção do green), pode ser colocada dentro da distância de um cartão aberto de golfe e nunca mais próximo do buraco.
- 3. Zona de terreno em reparação – GUR (regra 16.1).** Todas as áreas definidas por linhas pintadas e/ou estacas azuis. É proibido jogar em zonas de terreno em reparação.
- 4. Área de Alívio (Regra 14.3).** Se a bola cruzar a área de penalidade amarela no buraco 3, a Área de Alívio é a única opção de drop, *sob a penalidade de uma pancada* acrescentando à pancada a realizar e à distância.
- 5. Zonas que delimitam a zona de jogo (Out-of-bounds).** Todas as zonas que delimitam a zona de jogo (*Out-of-Bounds*) encontram-se assinaladas com estacas brancas.
- 6. Interrupção de jogo devido a situação de perigo (regra 5.7b).** Quando o jogo é interrompido pela comissão técnica ou o seu representante, devido a uma situação de perigo, os jogadores devem parar o jogo imediatamente, e não devem recomeçar a jogar sem que a comissão técnica ou o seu representante dê ordem para o recomeço do jogo.

INFORMAÇÃO GERAL

Interrupção do jogo:

- ✓ **Suspensão do Jogo:** Um toque de buzina prolongado.
- ✓ **Interrupção do jogo:** Sequências de 3 toques de buzina.
- ✓ **Reinício do jogo:** Sequências de 2 toques de buzina.

Velocidade do Jogo:

A volta de 18 buracos deve ser jogada em 4h40 minutos.

Por favor lembrem-se que o vosso lugar no campo é imediatamente atrás do grupo da frente, e não imediatamente em frente do grupo de trás.

Relembramos e pedimos o favor de reparar as “Pitch Mark” nos “Greens”.

Bom jogo!



LOCAL RULES

1. Obstructions

a. Immovable (rule 16.1)

- All Buggy path (including cart path designated fencing);
- Stairs that access the bunkers;
- All staked trees;
- The roping and staking surrounding the lake on hole 12 (except when inside the water hazard);
- trolley path behind the 11th green.

The player may drop the ball at the nearest point of relief, not nearer the hole.

- 2. Winter Rules are in effect.** When a player's ball lies in a part of the general area cut to fairway height or less, the player may take free relief in a distance of an open score card, not nearer the hole and the ball must be in the general area.
- 3. Areas considered as Ground Under Repair – GUR (rule 16.1).** Areas considered as Ground Under Repair (GUR) are marked with blue paint or blue stakes. A player is not allowed to hit from an area marked as GUR.
- 4. Dropping Zone (Rule 14.3).** If the ball crosses the yellow penalty area on hole 3, the dropping zone is the only relief option available *under penalty of one stroke* in addition to stroke and distance relief.
- 5. All areas considered as Out-of-bounds.** marked with white stakes.
- 6. Stopping Play due to Imminent Danger (rule 5.7b).** If the Committee declares an immediate suspension of play, all players must stop play at once and must not make another stroke until the Committee resumes play.

GENERAL INFORMATION

Stopping Play:

- ✓ **Immediate Stop:** One prolonged note of the siren.
- ✓ **Normal Stop:** Three consecutive notes of the siren.
- ✓ **Resume Play:** Two short notes of siren.

Game Speed:

The 18 holes round must be played in 4 hours and 40 minutes.

Please remember that your place should be right behind the group in front of you, and not right in front of the group behind you.

We kindly recall to please repair the "Pitch Marks" on the Greens.

Enjoy your game!



LOCAL RULES

1. Obstructions

a. Immovable (rule 16.1)

- All Buggy path (including cart path designated fencing);
- Stairs that access the bunkers;
- All staked trees;
- The roping and staking surrounding the lake on hole 12 (except when inside the water hazard);
- trolley path behind the 11th green.

The player may drop the ball at the nearest point of relief, not nearer the hole.

- 2. Winter Rules are in effect.** When a player's ball lies in a part of the general area cut to fairway height or less, the player may take free relief in a distance of an open score card, not nearer the hole and the ball must be in the general area.
- 3. Areas considered as Ground Under Repair – GUR (rule 16.1).** Areas considered as Ground Under Repair (GUR) are marked with blue paint or blue stakes. A player is not allowed to hit from an area marked as GUR.
- 4. Dropping Zone (Rule 14.3).** If the ball crosses the yellow penalty area on hole 3, the dropping zone is the only relief option available *under penalty of one stroke* in addition to stroke and distance relief.
- 5. All areas considered as Out-of-bounds.** marked with white stakes.
- 6. Stopping Play due to Imminent Danger (rule 5.7b).** If the Committee declares an immediate suspension of play, all players must stop play at once and must not make another stroke until the Committee resumes play.

GENERAL INFORMATION

Stopping Play:

- ✓ **Immediate Stop:** One prolonged note of the siren.
- ✓ **Normal Stop:** Three consecutive notes of the siren.
- ✓ **Resume Play:** Two short notes of siren.

Game Speed:

The 18 holes round must be played in 4 hours and 40 minutes.

Please remember that your place should be right behind the group in front of you, and not right in front of the group behind you.

We kindly recall to please repair the "Pitch Marks" on the Greens.

Enjoy your game!