

Regras Locais - Campo de Vale Pisão

1 - Fora de Limites (Regra 2.1) :

Terreno fora das estacas ou linhas brancas e/ou vedação do limite do campo.

2 - Áreas de Penalidade (Regra 17) :

Estacas ou linhas amarelas: Ribeiro do buraco 1/10; Lago do buraco 5/14; Ribeiro do buraco 7/16; Lago do buraco 9/18.

Estacas ou linhas vermelhas:

Lago do buraco 1/10; Lago do buraco 4/13; Ribeiro à esquerda do caminho dos buggies 7/16; Ribeiro e lago do buraco 8/17.

2.1 Buraco 5/14. Dropping Zone: Se uma bola está na área de penalidade, o jogador tem sempre a penalidade de uma pancada; a possibilidade de obter alívio segundo a **regra 17.1**; ou como opção extra, *dropar* uma bola na **dropping zone**, posicionada junto ao tee de saída das marcas azuis.

2.2 Bola Provisória no Buraco 5/14: Se o jogador não sabe se a sua bola está na **área de penalidade** pode jogar uma **bola provisória** de acordo com a **regra 18.3** modificada da seguinte forma: ao jogar uma **bola provisória** o jogador pode usar as opções previstas na **regra 17.1**, assim como a **dropping zone** estabelecida para esta área de penalidade. Uma vez jogada uma **bola provisória**, de acordo com esta regra, o jogador não poderá mais usar as opções previstas na **regra 17.1** em relação à bola original.

Quando a bola original é encontrada na **área de penalidade** dentro dos 3 minutos de procura, o jogador pode optar por jogar com a bola original, abandonando a bola provisória, ou optar por continuar a jogar com a bola provisória, abandonando a bola original.

Quando a bola original não é encontrada dentro dos 3 minutos de procura, ou é conhecido ou virtualmente certo que a bola está na área de penalidade, a bola provisória passa a ser a bola de jogo.

2.3 Áreas proibidas de jogo – no play zones - (Regras 2.4 e 17.1e):

Buraco 7. Toda a **área de penalidade** marcada com estacas amarelas ou vermelhas com o topo verde.

Buraco 8. Toda a margem direita do ribeiro e lago incluída na **área de penalidade**.

3. Condições anormais do campo (Regra 16)

3.1 Terreno em reparação - GUR - (Regra 16.1):

Todas as Zonas GUR marcadas com estacas azuis ou linhas azuis pintadas. Áreas dos bunkers onde a areia foi removida por ação do movimento da água criando regos.

3.2 As árvores jovens com menos de dois tacos de altura, as plantas e arbustos ornamentais estacadas, assim como as suas caldeiras e canteiros, são áreas de jogo proibido (no play zone) (regra 16.1f).

3.3 Obstruções inamovíveis (Regra 16.1): Todos os caminhos artificiais de buggy, incluindo estacas e cordas que os delimitam. Os aspersores, os controladores de rega, as caixas de drenagem e mobiliário de campo.

4 - Marcadores de distância: As marcas de distância do fairway são medidas à entrada do green. Nos PAR 3 as distâncias são medidas ao centro do green.

5 - Regras de etiqueta de jogo:

Todos os jogadores devem reparar divots, pitch marks no green e alisar bunkers;

Os jogadores devem completar os 18 buracos em menos de 4 horas e 40 minutos;

Os jogadores devem seguir as instruções dos marshalls ou outros funcionários do campo;

Não são permitidos buggies junto aos greens e tees.

6 - Violação das regras de etiqueta:

Qualquer violação das regras de etiqueta pode resultar na suspensão imediata do jogo, sem direito à devolução do green fee.

A Direção não aceita nenhuma responsabilidade por perdas ou danos ocorridos durante o jogo.

Penalidade por infração às Regras Locais:

Penalidade geral: Match Play - Perda do buraco; Stroke Play - duas pancadas.