



REGRAS LOCAIS

1. Marcações do Campo:

Estacas amarelas – hazards frontais

Estacas vermelhas – hazards laterais

Estacas laranjas, azuis ou linha de cal – terreno em reparação

Estacas brancas, muros e cercas nos limites do campo – limites de fora de campo

2. Marcações de distância medidas até o centro do green:

Azul = 200 jardas;

Branca = 150 jardas;

Vermelha = 100 jardas.

3. Áreas de Transição:

As áreas com areia e palmeiras à direita do fairway dos buracos 1, 6, 8 e 17 são “áreas de transição” e o jogador pode encostar o taco no chão antes de efetuar uma tacada.

4. Obstrução imóvel:

Telas de proteção, inclusive vegetação que as encobrirem, troncos de proteção ao cart path, aspersores, grades, qualquer tipo de alvenaria, cart path, placas de publicidade e marcadores de distância.

5. Alívio:

Um jogador poderá obter alívio sem penalidade se:

- seu stance ou swing forem atrapalhados por obstruções fixas tais como a pedra ornamental colocada à direita do green do buraco 7; pela proteção de madeira junto ao “cart path” atrás do green do buraco 12 e telas de proteção colocadas nos buracos 1, 3, 11 e 17, inclusive pela vegetação que as encobrem;
- uma bola parar na área de putting green ao lado e atrás do green do buraco 9;
- uma árvore menor do que um de seus tacos interferir em seu stance ou swing;
- sua bola ficar parada e for localizada em um canteiro de flor ou se o mesmo atrapalhar seu stance ou swing, considerando-se exemplos de canteiros: i) aqueles localizados junto aos tees dos buracos 1, 2, 3, 12, 15; ii) as plantas à direita do fairway e ao redor do green do buraco 7; iii) as plantas próximas ao “cart path” dos buracos 8 e 9.

Não são considerados canteiros de flor as plantas à direita da área de transição do buraco 17 e as plantas próximas ao cross bunker à esquerda do fairway no buraco 18, portanto não há alívio nessas situações.

6. Green ilha do buraco 14:

Todo lago e o riacho atrás do green ilha do buraco 14 são considerados como um azar de água frontal, podendo o jogador dropar uma bola antes da água na linha onde cruzou o hazard ou na área de drop demarcada.



REGRAS LOCAIS

7. Raios:

Compete a cada jogador avaliar os riscos na ocorrência de raios. O toque de sirene é apenas um alerta:

- 3 toques – paralisação do jogo
- 1 toque – reinício do jogo

8. Jogo Lento:

O tempo previsto para um jogo de 18 buracos é de 4:30 hs. e os jogadores devem verificar se estão dentro do horário através dos relógios do Clube nos buracos 01, 04, 07, 12, 15 e 18. O Starter e o Marshall podem advertir o jogador que estiver causando lentidão e em caso de reincidência deverão relatar aos capitães.

Turmas com 2 ou mais jogadores têm preferência de passagem se a turma à frente estiver mais lenta e fora do horário previsto pelos relógios nos buracos 01, 04, 07, 12, 15 e 18.

9. Formigueiros:

A bola poderá ser dropada sem penalidade se houver formigas no lugar do stance ou onde a bola estiver parada.

10. Disposições Gerais:

- Jogadores e caddies não podem entrar nas propriedades vizinhas ao campo;
- O jogador deve reparar divots, piques de bola no green e rastelar as bancas;
- As bolas do “driving range” são propriedade do Clube e não podem ser utilizadas no campo sob pena de advertência e suspensão em caso de reincidência.