



# WORLD CORPORATE GOLFE CHALLENGE PORTUGAL 2023

5ª. etapa

Clube de Golf do Santo da Serra (percursos *Machico + Desertas*)

17 de junho de 2023



Em complemento com as Regras de Golfe publicadas pela R&A e com os Termos de Competição e as Regras Locais de Aplicação Permanente do circuito WCGC Portugal, as seguintes Regras Locais estão em vigor.

Estas Regras Locais **anulam e substituem** qualquer Regra Local do campo.

## REGRAS LOCAIS ADICIONAIS

### 1. LIMITES DO PERCURSO e OUTRAS ÁREAS DO PERCURSO

#### • FORA DE LIMITES e LIMITES DO PERCURSO

- Fora de limites está definido por ESTACAS BRANCAS, vedação ou muros. Existindo estacas brancas e outro tipo de limite, as estacas prevalecem como definição do fora de limites.

#### • ÁREAS DE PENALIDADE

- Para além das Áreas de Penalidade identificadas por estacas vermelhas, são também Áreas de Penalidade qualquer corpo de água no percurso incluindo valas (mesmo que não contenham água), mesmo que não marcadas e que deverão ser consideradas como Área de Penalidade vermelha.
- Quando existem estacas vermelhas e, de uma estaca não é visível a base da seguinte ou não for possível estabelecer uma linha reta, o limite da área de penalidade é definido pelo corte da relva ou pelo lado exterior do lancil que a ladeia.

### 2. PROCEDIMENTOS DE ALÍVIO ESPECIAIS ou REQUERIDOS

#### • COLOCAÇÃO DE BOLA NO FAIRWAY / "PREFERRED LIES" )

- A Regra Local de colocação de bola no fairway está em vigor - **um taco de comprimento.**

#### • ZONAS DE "DROP"

- Buracos 2 e 4 da competição (**Buracos 2 e 4 do Percurso Machico**);

"Se uma bola está na área de penalidade no buraco 2 do percurso Machico, incluindo quando é conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada ficou em repouso na área de penalidade, o jogador tem estas opções de alívio, cada uma por **uma pancada de penalidade**:

- Obter alívio de acordo com a Regra 17.1, ou
- Como uma opção extra, deixar cair (drop) a bola original ou outra bola na zona de drop localizada junto aos tees vermelhos do buraco 2. A zona de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.

**Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração a Regra Local:**

**Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.**

#### • PROTEÇÃO DE ÁRVORES

As árvores e arbustos até um taco de altura são zonas das quais é proibido jogar:

- Se a bola de um jogador está em qualquer lado no percurso que não seja uma área de penalidade e está em cima ou toca numa tal árvore ou uma tal árvore interfere com o stance do jogador ou área de swing pretendido, o jogador tem de obter alívio de acordo com a Regra 16.1f.
- Se a bola está numa área de penalidade, e existe interferência de tal árvore para o stance do jogador ou área de swing pretendido, o jogador tem de obter alívio quer com penalidade de acordo com a Regra 17.1e ou com alívio sem penalidade de acordo com a Regra 17.1e(2).

### 3. CONDIÇÕES ANORMAIS DO PERCURSO e OBJETOS INTEGRANTES

#### • ZONAS DAS QUAIS É PROIBIDO JOGAR / NO PLAY ZONES

- Todas as zonas visíveis com trabalhos de terraplanagem com areia. Alívio de acordo com a Regra 16.1f (Alívio obrigatório por interferência de uma Zona da Qual É Proibido Jogar em Treeno em Reparação)
- As pias, em. redor da base do tronco das árvores, que não alcançaram 1 taco de altura.

#### • OBSTRUÇÕES FIXAS

- Os caminhos assim como os toros de madeira ou muros de pedra ou cimento que os ladeiam são a mesma obstrução fixa.

WORLD CORPORATE GOLF CHALLENGE PORTUGAL 2023

"Bringing the world of business together"



- Tampas de drenagem e valas de drenagem cobertas com pedras;
- Tubos de rega e respetivos aspersores.
- Todas as áreas com brita pequena.
- **OBSTRUÇÕES MÓVEIS**
  - Painéis de publicidade.
  - Marcas de distância.
- **TERRENO EM REPARAÇÃO**
  - Considera-se Terreno em Reparação:
    - Todas as zonas do percurso assinaladas por linhas brancas ou azuis ou estacas azuis ou aviso GUR ou pequenas estacas brancas e verdes;
- **DANOS CAUSADOS POR ANIMAIS**

Na área geral, as áreas de danos causados por animais, são tratadas como terreno em reparação do qual alívio é permitido de acordo com a regra 16.1b.

“Mas não existe interferência se o dano interfere apenas com o stance do jogador”
- **ALÍVIO DE RAÍZES DE ÁRVORES NO FAIRWAY**

Se a bola de um jogador está na área geral e há interferência de raízes de árvores expostas que estão numa parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos ou no rough dentro de quatro de tacos de comprimento do limite do terreno cortado à altura do fairway ou menos, as raízes das árvores são tratadas como terreno em reparação. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

Mas não existe interferência se as raízes das árvores interferem apenas com o stance do jogador.
- **ACUMULAÇÕES DE IMPEDIMENTOS SOLTOS**

Qualquer terreno com acumulações temporárias de ramos cortados ou partidos na área geral é tratado como terreno em reparação do qual alívio sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1.

## LEMBRETES

**SITUAÇÃO PERIGOSA:** Uma suspensão de jogo por uma situação perigosa será sinalizada por um toque prolongado de buzina e requer a imediata suspensão do jogo.

**DÚVIDA DE COMO PROCEDER (Rule 20.1c(3)):** Um jogador que tem dúvidas sobre o procedimento correto enquanto joga um buraco pode, sem penalidade, terminar o buraco com duas bolas.

Depois de surgir a situação de dúvida e antes de tomar qualquer medida, o jogador deverá anunciar ao seu marcador ou a outro jogador que pretende **jogar duas bolas**, indicando qual a bola que pretende que conte se as Regras o permitirem. Se não o fizer, aplica-se o estabelecido na Regra 20.1c(3). O jogador deverá reportar os factos da situação à Comissão Técnica antes de entregar o cartão de resultados. Se não o fizer, o jogador é **desclassificado**.

**ÁREA DE REGISTO DE RESULTADOS:** Localizada no Clubhouse. O cartão de resultados deve ser entregue assim que a volta estiver concluída. O tempo máximo estabelecido para a volta convencional é de **4 horas e 40 minutos**.

### PRÉMIOS SKILLS

<u>Buraco 4</u> (Machico 4)	*	<b>Costa Verde</b>	Nearest To The Pin Geral
<u>Buraco 7</u> (Machico 7)	*	<b>Axis Hotels</b>	Longest Drive Geral
<u>Buraco 16</u> (Desertas 7)	*	<b>Audi</b>	Longest Drive Geral
<u>Buraco 17</u> (Desertas 8)	*	<b>Nectar Interactive</b>	Nearest To The Pin Geral