

5º Torneio Drive Challenge Madeira – Palheiro

REGRAS LOCAIS

1. OBSTRUÇÕES FIXAS – (Regra 16.1):

- Os caminhos cimentados, ou em gravilha, para *buggies*;
- Estradas ou caminhos pavimentados com aparas de madeira ou cobertura vegetal, sendo os pedaços individuais impedimentos soltos.

2. TERRENO EM REPARAÇÃO:

- Todas as zonas marcadas com linhas brancas tracejadas e/ou estacas azuis.
- Encostas/Laterais de *Bunkers* com estacas ou sinais.
- Árvores e flores identificadas com estacas, canteiros e/ou redes.
- Alívio de Raízes de Árvores. Regra Local Modelo F-9 em vigor

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 no *rough*, até 3 tacos de distância, 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.

- Procedimento de Alívio no *Green*: No *green*, sempre que exista uma zona assinalada com pontos brancos e essa zona: interfira com a linha de jogo (linha do *putt*); esteja diretamente sob a bola; ou interfira com o *stance* pretendido pelo jogador, o jogador tem direito a alívio sem penalidade (“*free drop*”). O alívio deve ser efetuado colocando a bola no ponto mais próximo de alívio completo, não mais perto do buraco, de acordo com as Regras de Golfe.

3. MELHORAR A POSIÇÃO DA BOLA

Quando a bola de um jogador está numa parte da área geral cortada à altura do *fairway* ou menos, o jogador pode obter alívio uma vez, colocando a bola original ou outra bola e jogando-a a partir desta área de alívio:

- Ponto de Referência: Sítio da bola original.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: um cartão de resultados de comprimento a partir do ponto de referência, mas com estes limites: Limites na Localização da Área de Alívio:

(a) Não pode estar mais próxima do buraco que o ponto de referência, e (b) Tem de estar na área geral. Ao proceder de acordo com esta Regra Local, o jogador tem de escolher um sítio para colocar a bola e usar os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

4. JOGAR UMA SEGUNDA BOLA (Regra 20.1) EM CASO DE DÚVIDA QUANTO À FORMA DE PROCEDER:

- Este procedimento deve ser adotado se um árbitro não estiver imediatamente disponível. O jogador tem que relatar a situação à comissão técnica antes de devolver o cartão de resultados.

5. DEVOLUÇÃO DO CARTÃO DE RESULTADOS – (Termos de Competição da FPG, Regra 15)

- Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados - Depois de terminada a volta, o competidor deve conferir o seu resultado em cada buraco, e esclarecer quaisquer pontos em dúvida com a Comissão Técnica. Deve ser entregue o mais depressa possível.

COMISSÃO TÉCNICA: EDGAR RODRIGUES | JOÃO GOES | JOÃO COUTINHO