



REGRAS LOCAIS 95º AMADOR DE GOLFE DO BRASIL

TEES DE SAÍDA: Masculino – Preto, Feminino – Branco

TREINO:

-A Regra 5.2b fica modificada desta forma: Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas. Exceção: Todas as áreas identificadas de treino dentro da área do campo podem ser usadas para treino em qualquer dia da competição.

- Regra 5.5b - Entre a conclusão de um buraco e o início de outro, o jogador não deve executar qualquer tacada de prática no ou próximo ao green do buraco recém-concluído ou testar a superfície desse green esfregando-a ou rolando uma bola.

LIMITES DO CAMPO:

O campo é delimitado por: cercas e muros de divisas, estacas brancas e linhas tracejadas brancas no lado interior da estrada de carrinhos atrás do Tee do 10, no lado do fairway do 18 e após o green do 18.

ÁREAS DE DROP: (OPÇÃO ADICIONAL)

Buracos 07, 08, 10 e 17.

ÁREA DE PENALIDADE – ZONA DE JOGO PROIBIDO

Definido por estacas amarelas ou vermelhas com pontas verdes e linhas amarelas com pontos verdes. Observação: O jogador ou seu caddie poderá recuperar uma bola que esteja na borda de uma Zona de Jogo Proibido, desde que isso seja feito sem entrar ou pisar na Zona de Jogo Proibido.

OBJETOS INTEGRANTES:

Arames e amarras ou outros objetos que estejam proximalmente ligados a árvores ou outros objetos permanentes.

Muros ou paredes artificiais de contenção e pilhas de torrões dentro de áreas de penalidade.

CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO

Delimitado por estacas azuis e linhas brancas

Buraco 5: A área de condição anormal do campo (Canteiro/Jardim) está conectada ao cart path adjacente. Para os fins da Regra 16.1, ambas devem ser tratadas como uma única condição anormal do campo.

OBSTRUÇÕES IRREMOVÍVEIS TEMPORÁRIAS:

Placas de publicidade, alívio permitido quando há interferência física ou na linha de jogo.

A COMISSÃO: Frank Cazabon, Carlos Gasparian, Alfredo Moura, Andreia Leão