



Liga de Clubes 2025 – Lisboa e Centro
Regras Locais e Termos de Competição

As Regras Locais e os Termos de Competição indicados, conjuntamente com quaisquer adições ou alterações entretanto publicadas pelo comité de competições, serão aplicados a todas as provas.

Caso não haja indicação em contrário, a penalidade por infração a uma regra local é a Penalidade Geral: Duas Pancadas

Regras Locais

1. Áreas de Penalidade. Regra 17.

(a) Alívio no Lado Oposto Equidistante para Áreas de Penalidade Vermelha.

As regras locais especificarão quais (se alguma) áreas de penalidade vermelha têm a opção da distância equidistante no lado oposto. Regra Local Modelo B-2.2 será aplicada apenas às áreas de penalidade que estejam listadas.

(b) Dropping Zone (área de deixar cair a bola) para Áreas de Penalidade

Onde esteja definida uma dropping zone para uma área de penalidade, marcada DZ, é uma opção adicional com a penalidade de uma pancada. A dropping zone é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3 significando que uma bola tem de ser deixada cair (drop) dentro e ficar em repouso dentro da área de alívio.

(c) Alívio no Lado Oposto Onde Bola Cruzou pela última vez Margem de Área de Penalidade onde Margem e Limite do Percurso Coincidem.

Quando a bola de um jogador cruzou pela última vez a margem de uma área de penalidade onde a margem da área de penalidade e o limite do percurso coincidem, essa margem é considerada vermelha e o alívio no lado oposto está disponível de acordo com a Regra Local Modelo B-2.2.

2. Condições Anormais do Percurso. Regra 16.

A. Terreno em Reparação.

(a) Todas as áreas delimitadas por linhas brancas ou azuis.

(b) Placas de Relva Cortada: Regra Local Modelo F7 está em vigor.

(c) Valas “French drains” (Valas de drenagem cheias com pedras).

(d) Um buraco feito por uma obstrução móvel (estacas, sinalética, cadeiras etc) são consideradas como terreno em reparação pela Comissão Técnica mas não existe alívio por interferência ao stance.



B. Obstruções Fixas.

- (a) Áreas marcadas com linhas brancas e a obstrução fixa com a qual pegam são uma única condição anormal do percurso.
- (b) Áreas de terreno ajardinadas (e qualquer coisa em crescimento nas mesmas) que estão cercadas por uma obstrução fixa são tratadas como uma única condição anormal do percurso.
- (c) Estradas ou caminhos pavimentados com cimento, com gravilha, com borracha, com aparas de madeira ou cobertura vegetal. Pedacos isolados de aparas de madeira são impedimentos soltos.

C. Restrição no Alívio do Stance em Buraco de Animal.

Regra 16.1 é modificada da seguinte forma: “Interferência não existe se o buraco de animal interfere somente com o stance do jogador”.

D. Alívio de raízes

Se a bola do jogador se encontra na área geral em zona de relva cortada à altura do fairway, ou no rough, e uma raiz de árvore ou arbusto interfere com a bola, a raiz assume o estatuto de terreno em reparação e pode ser tomado alívio de acordo com a regra 16.1b. Notar que o alívio só é concedido à bola e não ao stance do jogador. Definição de arbusto: planta de porte mediano, de caule lenhoso e pequeno, ramificada desde o solo.

3. Obstruções Fixas perto de Putting Greens.

Regra Local Modelo F-5 está em vigor:

Para uma bola na Área Geral, pode ser obtido alívio de acordo com a Regra 16.1b se (i) uma obstrução fixa está na linha de jogo e está no ou dentro da distância de dois tacos do putting green e dentro da distância de dois tacos da bola, e (ii) ambas a bola e a obstrução fixa estão numa área cortada à altura do fairway ou menor.

4. Objetos Integrantes.

- (a) Telas de Bunker quando na sua posição devida.
- (b) Arames, cabos, revestimento ou outros objetos quando firmemente atados ou presos a árvores ou outros objetos permanentes.
- (c) Paredes artificiais de retenção e pilares quando localizados dentro de áreas de penalidade.
- (d) Paredes artificiais de retenção ou pilares quando localizados no bordo de bunkers. Estes fazem parte da Área Geral.

5. Linhas Elétricas Aéreas Permanentes.

Regra Local Modelo E-11 está em vigor, mas apenas se é conhecido ou praticamente certo que a bola de um jogador embateu numa linha localizada dentro do percurso e não no poste / torre de suporte. O jogador tem de repetir a pancada (ver Regra 14.6)



6. Obstáculos Fixas Temporárias. (TIO's).

Regra Local Modelo F-22 (Linhas Elétricas Temporárias e Cabos) e F-23 (TIO's), com quaisquer adições ou alterações nas Regras Locais.

7. Parar o Jogo; Recomeçar o Jogo - Regra 5.7

Os sinais seguintes serão usados para suspender e retomar jogo:

- Paragem Imediata / situação perigosa – um toque de sirene prolongado.
- Paragem Normal não perigosa - três toques de sirene curtos consecutivos.
- Retomar jogo - dois toques de sirene curtos consecutivos.
- Quando o jogo é parado por situação perigosa, todas as áreas de treino serão imediatamente fechadas.

8. Treino - Regra 5

(a) Antes ou entre voltas convencionais em Jogo por Pancadas. Regra local Modelo I-1.2 está em vigor.

Regra 5.2b é modificada desta forma: Um jogador não pode treinar no percurso da competição, mas pode treinar nas áreas de treino designadas.

9. Política de Transportes.

É permitida a utilização de buggies

10. Pontuação em Jogo por Pancadas

A Regra Local Modelo L-1 aplica-se. Regra 3.3b(2) é modificada desta forma: Se um jogador entrega um cartão de resultados sem os resultados dos buracos serem certificados quer pelo jogador, quer pelo marcador ou por ambos, o jogador recebe a Penalidade Geral (duas pancadas de penalidade). A penalidade aplica-se ao último buraco da volta convencional do jogador.

11. Ritmo de Jogo. Regra 5.6b(3).

Foi atribuído a cada buraco um tempo máximo para o completar baseado no comprimento e dificuldade do buraco. O tempo máximo atribuído para completar 18 buracos estará disponível antes da competição no check-in e, se possível, nos cartões de resultados.

Penalidade por Infração da Política de Ritmo de Jogo em Jogo por Pancadas: Existindo árbitro em campo

1º bad time - Aviso verbal de Árbitro.



2º bad time - 1 pancada de penalidade.

3º bad time - Penalidade geral 4º bad

time - Desclassificação.

Nota: Tempos serão tomados desde o momento em que é considerado pelo Árbitro que é a vez do jogador jogar e pode fazê-lo livremente.

Na ausência de árbitro a comissão técnica decidirá sobre penalidades a aplicar ao ritmo de jogo lento

Termos da Competição:

12. Decidindo Empates.

O método para decidir empates está indicado nas regras gerais da competição.

13. Área de Registo de Resultados e Cartões de Jogo Entregues.

A localização da área de registo de resultados será informada no início da prova. O cartão de Resultados está entregue quando o jogador abandona a área de registo de resultados com ambos os pés.

14. Quando o Resultado da Competição é Definitivo

A competição está encerrada quando os resultados oficiais foram validados no sistema de resultados pelo responsável pelo registo de resultados e aprovados pela Comissão Técnica.