

# Regulamento do Golfe

## **1. O uso do Campo de Golfe.**

1.1 Os jogadores poderão agendar suas saídas via internet, telefone ou pessoalmente no starter do Alphaville Graciosa Clube.

1.2 Os jogadores, obrigatoriamente, deverão se apresentar ao starter antes do início do jogo.

1.3 É permitida a formação de grupos com no máximo 4 jogadores.

1.4 Somente poderão jogar no campo os golfistas que estiverem usando vestuário adequado com os padrões do golfe. É expressamente proibido o uso de calção de banho, calça ou bermuda jeans, roupa de ginástica, camiseta, camiseta tipo regata, camisa de agremiações ou sem camisa.

1.5 É proibida a utilização de uma única bolsa ou jogo de tacos por mais de um jogador.

1.6 Proibido o uso de bolas de Driving Range.

1.7 Recomendamos a utilização do uso de tee de madeira. (Menos risco de danos ao maquinário do campo).

## **2. Saídas**

2.1 - As saídas deverão ocorrer pelos Tees dos buracos 1 e 10, respeitando os seguintes critérios:

<b>Tee 01</b>		<b>Tee 10</b>	
HORA	GRUPOS	HORA	GRUPOS
07:00 às 8:30	Quadras	07:00 às 8:50	Duplas e Trincas
09:00 às 10:50	Duplas e Trincas	09:00 às 10:30	Quadras
11:00 às 12:30	Duplas e Trincas	11:00 às 12:50	STARTER TIME

13:00 às 14:50	Quadras	13:00 às 14:30	Duplas e Trincas
Após às 15:00	Duplas e Trincas	Após às 15:00	Quadras

2.2 Os Starters e a Capitania têm autoridade, caso a situação das saídas o permita, autorizar jogos fora do estabelecido nos critérios do item 2.1.

2.3 As saídas acontecerão com intervalos de 10 minutos.

2.4 Terão preferência de saída os jogadores que agendarem o Tee Time, respeitando os critérios de horário e número de jogadores do item 2.1 ou as orientações dos Starters.

2.5 Os jogadores devem se apresentar ao starter 5 minutos antes do seu *Tee Time* e têm o dever de estarem prontos para jogar no horário agendado.

2.6 Aos sábados, domingos e feriados o jogador sozinho deverá consultar os starters para sair ao campo.

2.7 O jogador sozinho não tem direito a passagem sobre os outros grupos.

2.8 Os jogadores principiantes (que não possuem HCP) somente poderão jogar quando estiverem autorizados pelos instrutores do Clube e acompanhados de um caddie em horários pré-estabelecidos pelos Starters.

2.9 Aos sábados, domingos e feriados os Juvenis (sem handicap) somente poderão sair após às 14h00min.

### **3. Cadência de Jogo**

3.1 Os jogadores deverão jogar sem demora.

3.2 É responsabilidade do grupo acompanhar o ritmo do grupo à sua frente.

3.3 Se achar que sua bola está perdida deverá jogar uma bola provisória para ganhar tempo. Se perceber que a bola não vai ser encontrada facilmente, fazer um sinal para os jogadores do grupo seguinte passarem.

3.4 Será estabelecido um tempo de jogo por buraco (TODOS OS GOLFISTAS TERÃO ACESSOS À ESSA TABELA) e os jogadores deverão se manter dentro do tempo previsto. Os jogadores que não cumprirem o tempo de jogo estabelecido pela capitania poderão ser advertidos pelos Starters da seguinte forma:



3.4.1- Acelerar o ritmo até recuperar o tempo.

3.4.2 - Permitir a passagem dos grupos que estão atrás.

3.4.3- Pular parte ou a totalidade de um buraco.

3.5 O Bar de passagem não faz parte do jogo. Os jogadores que pararem deverão permanecer no local no máximo 5 minutos, perdendo a preferência de saída se excederem esse tempo ( O STARTER DEVERÁ CONTROLAR E ATÉ SOLICITAR A ALTERAÇÃO DESSE TEMPO. TOMAR CUIDADO PARA QUE NOVAS TURMAS NÃO SEJAM ENCAIXADAS SEM O DEVIDO CONSENTIMENTO .

#### **4.Starters**

4.1 Os Starters têm autonomia para controlar o fluxo e o ritmo de jogo de todos os grupos e jogadores em campo, observando e fazendo cumprir as regras e o regulamento do Clube.

4.2 Eventuais ocorrências deverão se registradas pelo starter, o qual as encaminhará à capitania que por sua vez avaliará as medidas cabíveis para o caso.

Em caso de maior relevância , a capitania deverá encaminhar para o coordenador da comissão de golfe, o qual convocará essa comissão para deliberação.

4.3 O Starter deve cumprir e fazer cumprir, como representante da Capitania de Golfe, as disposições deste Regulamento, bem como as determinações contidas.

#### **5. Cuidados com o Campo.**

5.1 Repor com areia os *divots* (estragos feitos pelo taco).

5.2 Antes de sair de uma banca o jogador tem o dever de rastelar todas as irregularidades causadas por seus pés e tacos.

5.3 Tirar e recolocar a bandeira, cuidadosamente, sempre na posição vertical para evitar danos na borda dos buracos.

5.4 Após terem terminado o buraco, os jogadores devem reparar os estragos feitos no Green por piques de bola e marcas de sapato.



5.5 Evitar causar danos desnecessários ao campo, como arrancar *divots* ao fazer um swing de treino, bater o taco no chão por raiva ou qualquer outro motivo.

## 6. Uso do Golf Cart

6.1 O Starter e o Supervisor do campo são os responsáveis em determinar o uso do Golf Cart em dias de más condições climáticas.

6.2 Em caso de más condições climáticas o Golf Cart poderá ser liberado somente para jogadores que apresentem alguma necessidade especial. O mesmo tem o dever de transitar única e exclusivamente pelo “*cart path*” (estrada) e roughs dos buracos que não tem o “*cart path*” (estrada).

6.3 Sempre que houver o “*cart path*” (estrada) o *golf cart* deverá ser guiado e estacionado sobre ele.

6.4 Sempre que solicitado, o jogador deve respeitar a pratica dos 90º em todos os buracos, ou seja, o *golf cart* deverá ser conduzido no *rough*, e o jogador deverá ir e voltar da bola em um ângulo de 90º com relação ao *rough*. O LIMITE DE APROXIMAÇÃO DOS GREENS É DE 50 JARDAS.

A CAPITANIA DE GOLFE