

COMPETIÇÃO

JOGADOR A

JOGADOR B

JOGADOR C

MARCADOR

M	Bureco	DISTÂNCIA EM METROS	PAR	S.L.	A	B	C	±
1	465	458	458	434	5	1		
2	302	292	292	259	4	13		
3	157	142	142	120	3	17		
4	361	356	356	333	4	11		
5	144	126	126	105	3	15		
6	452	445	445	422	5	9		
7	388	364	364	337	4	5		
8	329	313	313	302	4	3		
9	372	352	352	334	4	7		
OUT	2970	2848	2848	2646	36			

ASSINATURA DO JOGADOR

ASSINATURA DO JOGADOR

DATA

HORA

TEE USADO

HANDICAP STROKES

HANDICAP STROKES

HANDICAP STROKES

HANDICAP STROKES

M	Bureco	DISTÂNCIA EM METROS	PAR	S.L.	A	B	C	±
10	466	452	433	5	4			
11	317	306	306	291	4	12		
12	123	113	113	80	3	18		
13	301	294	294	274	4	10		
14	254	245	245	217	4	16		
15	341	332	332	302	4	8		
16	464	455	455	432	5	2		
17	159	144	144	128	3	14		
18	309	309	309	291	4	6		
IN	2746	2650	2650	2448	36			
OUT	2970	2848	2848	2646	36			
TOTAL	5716	5498	5498	5094	72			

COURSE RATING	70,2	68,4	73,7	70,3
SLOPE RATING	117	114	121	114

O JOGADOR DEVE REPARAR OS BUNKERS, REPARAR OS DIVOTS E REPARAR OS PITCHS NOS GREENS.

**10** Leveiro dogleg à direita. Segunda parçada deve ser jogada com uma madeira ou um ferro longo.

**11** O drive deve ser jogado à esquerda dos 2 bunkers do fairway deixando um ferro curto Par-4 Stroke 12 para o green.

**12** É jogado com um ferro curto e deve garantir dois putts Par-3 Stroke 18 para o par.

**13** Drive na direcção ao bunker do fairway esquerdo, deixando uma variada escolha do taco para um Par-4 Stroke 10 segundo shot com um green de 2 palmaras.

**14** Os jogadores longos vão tentar a sua sorte em chegar ao green com uma tacada, se não, Stroke 16 jogue um ferro do tee.

**15** Drive para a esquerda do bunker do fairway e deve evitar o lago no Stroke 8

**16** O drive e o 2 shot deve ser jogado pela esquerda do fairway antes da quequeira, Par-5 Stroke 2 depois jogue para o green bem protegido.

**17** A escolha do taco é muito importante para este Par-3 Stroke 14 Vista sobre a Serra de Sintra.

**18** Evite o lago à esquerda com o seu drive, depois jogue o 2 shot para um green elevado e bem guardado. Par-4 Stroke 6

200 mts 150 mts 100 mts

**JOGADOR DEVE REPARAR OS BUNKERS, REPÔR OS DIVOTS E REPARAR OS PITCHS NOS GREENS.**

**1** Evite o bunker e o poço, depois jogue uma madeira ou um ferro longo para a esquerda do fairway que deixa com um curto de aproximação ao green.

**2** Mantenha o seu drive no meio do fairway para o deixar com um ferro médio/curto para um green elevado.

**3** Um largo green, protegido por um bunker à esquerda e "Out of Bounds" à direita.

**4** Os 3 bunkers no fairway estão prontos para receber o seu drive, depois jogue um ferro médio para um green largo e ondulado.

**5** Um belo par 3 com um tee elevado jogando para um green também elevado.

**6** Mantenha o seu drive à esquerda e a segunda pancada deve ser jogado para o topo da elevação do fairway tendo assim uma boa visão do green.

**7** Evite o lago com o seu drive ficando com a 2 pancada para um green bem protegido. Grande buraco.

**8** O shot de saída deve ser jogado com uma madeira ou com um ferro longo. A 2 pancada deve atravessar o lago para um amplo green inclinado.

**9** Um bom "Drive" antes do bunker do fairway, e prepare um ferro longo ou médio, para atingir um green bem protegido. Um buraco para ser encarado com grande respeito.

200 mts 150 mts 100 mts

Design e impressão: J. Lago - 00351 219 106 359

**REGRAS DE UTILIZAÇÃO DO CAMPO DE GOLFE:**

**REGRAS LOCAIS**

- ▶ O tempo indicado para 18 buracos é 4 horas, sendo que aos Sábados, Domingos e Feriados o acesso ao campo é restrito a jogadores que joguem o percurso dentro deste tempo;
- ▶ Os jogadores devem-se manter atrás do grupo da frente e não à frente dos que se seguem. Por favor não deixe que o seu jogo lento prejudique o jogo dos outros;
- ▶ Todas as formações devem respeitar a sequência do jogo. Os jogadores que não seguirem a sequência de jogo ou interromperem a sua volta perdem o seu lugar no campo;
- ▶ Obstruções móveis nos bunkers: Ancinhos, Pedras
- ▶ Obstruções imóveis: Aspersores, caixa de controle, grelhas de drenagem, tampas de ferro da água, edifícios permanentes, pontes, caminhos de buggies, caldeira das árvores; árvores plantadas com menos de 2m de altura.

**REGRAS DO CLUBE**

- ▶ O jogador deve-se apresentar ao starter não menos de 5 minutos antes da sua saída. Caso chegue atrasado poderá ter que aguardar para começar o seu jogo sem causar transtorno aos outros jogadores;
- ▶ Aos Sábados, Domingos e Feriados, as formações serão preferencialmente de 3 ou 4 jogadores. A direcção reserva o direito de combinar os jogadores de modo a preencher este requisito. Durante este período a prioridade será de 3 sobre 4.
- ▶ É obrigatório o uso de soft spikes;
- ▶ É obrigatório os jogadores reporem divots e reparar marcas de bolas nos greens;
- ▶ Nenhum jogador deverá começar a jogar sem autorização do starter/recepção
- ▶ Limite de handicap: Homens: 28 e Senhoras: 36

**DRESS CODE**

- ▶ Não é permitido o uso de calças de ganga, T-shirts, fatos de banho e sapatos que não os de golfe

**BUGGIES**

- ▶ Ao alugar um buggy, o jogador será responsável por este conforme o acordo de aluguer de buggies

Rua das Sesmarias, 3 Quinta da Beloura 2710-692 Sintra - Portugal  
Tel.: 00351 219 106 350 - Fax: 00351 219 106 359  
e-mail: beloura.golfe@pestanacom - www.pestanagolf.com



**Beloura**  
PESTANA GOLF RESORT



**Pestana**  
Golf Academy

**Pestana**  
GOLF RESORTS