



Edição do Jogador das Regras de Golfe

Em vigor desde janeiro de 2019



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF



As Oficiais Regras de Golfe App

Disponível **GRÁTIS** no iPhone
iPad e Android



Ou para mais informações visite
RandA.org/apps



Edição do Jogador das Regras de Golfe

Em vigor desde janeiro de 2019

Em conjunto, o R&A, com sede em St Andrews, Escócia e a USGA, com sede em Far Hills, Nova Jersey, regulam o jogo em todo o mundo, incluindo a redação e interpretação das Regras de Golfe.

Embora colaborando na emissão de um único conjunto de Regras, R&A e a USGA operam em jurisdições de trabalho distintas. A USGA é responsável por administrar as Regras nos Estados Unidos, seus territórios e no México, e o R&A, operando com o consentimento dos seus organismos filiados, tem as mesmas responsabilidades para todas as outras zonas do mundo.

O R&A e a USGA reservam-se o direito de alterar quer as regras como a sua interpretação a qualquer momento.

www.RandA.org

www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.

All rights reserved.



WORLD
LAND
TRUST™

www.carbonbalancedpaper.com
Williams Lea Tag Reg. 2223



Introdução

A “Edição do Jogador das Regras de Golfe” é a publicação para ser distribuída a golfistas de todo o mundo. Não é um guia rápido, mas em vez disso, é uma versão resumida das Regras de Golfe escrita com o foco em si, o golfista.

Aqui estão alguns dos elementos chave da Edição do Jogador:

- É um livro de Regras funcional. É semelhante às Regras de Golfe completas, com a mesma organização na generalidade. Embora o seu texto seja editado, dá-lhe a mesma resposta que está nas Regras de Golfe completas.
- Foca-se nas Regras que são mais relevantes para si como jogador. Isto inclui as Regras que descrevem as características essenciais do golfe - por exemplo, jogar de acordo com as Regras e no espírito do jogo, as diferentes partes do percurso e o equipamento que pode usar - e as Regras usadas com mais frequência.
- Apesar de não cobrir algumas das situações que ocorrem com menos frequência, indica que há mais informação sobre o assunto nas Regras de Golfe completas, com o seguinte ícone de referência:



Ver Regras Completas

Este ícone significa que deve consultar as Regras de Golfe completas (quer em formato impresso ou via a aplicação ou sítio da internet da FPG – www.fpg.pt, página das Regras de Golfe), ou consultar a Comissão Técnica para uma explicação dessa situação.

- Está escrito num estilo que se refere a “si” o golfista. Este estilo focado no golfista é outro passo chave para tornar as Regras mais acessíveis para o utilizador.
- Diagramas e tabelas estão incluídos para ajudar a explicar visualmente as Regras.

A Edição do Jogador tem como objetivo apresentar as Regras de uma forma que seja mais fácil de compreender e focada no que o jogador precisa de saber para jogar de acordo com as Regras.

Conteúdos

Prefácio	8
Como Usar a Edição do Jogador das Regras de Golfe	15
I. Fundamentos do Jogo (Regras 1-4)	17
Regra 1 – O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras	18
1.1 O Jogo de Golfe	18
1.2 Normas de Conduta do Jogador	18
1.3 Jogando de acordo com as Regras	19
Regra 2 – O Percurso	20
2.1 Limites do Percurso e Fora de Limites	20
2.2 Áreas Definidas do Percurso	20
2.3 Objetos ou Condições Que Podem Interferir com o Seu Jogo	21
2.4 Zonas de Onde é Proibido Jogar	21
Regra 3 – A Competição	22
3.1 Elementos Fundamentais de Todas as Competições	22
3.2 Jogo por Buracos	23
3.3 Jogo por Pancadas	25
Regra 4 – O Equipamento do Jogador	28
4.1 Tacos	28
4.2 Bolas	30
4.3 Uso de Equipamento	31
II. Jogando a Volta Convencional e um Buraco (Regras 5-6)	33
Regra 5 – Jogando a Volta Convencional	34
5.1 Significado de Volta Convencional	34
5.2 Treinando no Percurso Antes ou Entre Voltas Convencionais	34
5.3 Iniciando e Terminando Volta Convencional	35
5.4 Jogando por Grupos	36
5.5 Treino Durante Volta Convencional ou Enquanto Jogo está Parado	36
5.6 Atraso Injustificado; Ritmo Rápido de Jogo	36
5.7 Parando Jogo; Retomando Jogo	37

Regra 6 – Jogando um Buraco	39
6.1 Iniciando Jogo de um Buraco	39
6.2 Jogando Bola da Área de Partida	40
6.3 Bola Usada em Jogo de Buraco	41
6.4 Ordem de Jogo Quando se Joga Buraco	42
6.5 Terminando Jogo de um Buraco	44
III. Jogando a Bola (Regras 7-11)	45
Regra 7 – Procura de Bola: Encontrando e Identificando a Bola	46
7.1 Como Procurar a Bola Adequadamente	46
7.2 Como Identificar a sua Bola	47
7.3 Levantar a sua Bola para A Identificar	47
7.4 Bola Movida Acidentalmente ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la	48
Regra 8 – Percurso Jogado Conforme se Encontra	49
8.1 Suas Ações Que Melhoram Condições que Afetam a Sua Pancada	49
8.2 Ações Deliberadas para Alterar Outras Condições Físicas para Afetar a Sua Bola em Repouso ou Pancada	51
8.3 Ações Deliberadas para Alterar Condições Físicas para Afetar a Bola Em Repouso de Outro Jogador ou Pancada	51
Regra 9 – Bola Jogada Como Estiver; Bola em Repouso Levantada ou Movida	52
9.1 Bola Jogada Como Estiver	52
9.2 Decidindo Se a Sua Bola se Moveu e o Que Causou Ela se Mover	53
9.3 Bola Movida por Forças Naturais	53
9.4 Bola Levantada ou Movida por Si	54
9.5 Bola Levantada ou Movida pelo Seu Adversário em Jogo por Buracos	54
9.6 Bola Levantada ou Movida por Influência Externa	55
9.7 Marcador de Bola Levantado ou Movido	55
Regra 10 – Preparando e Executando uma Pancada; Conselho e Ajuda; Caddies	56
10.1 Executando uma Pancada	56
10.2 Conselho e Outra Ajuda	58

10.3 Caddies	60
--------------	----

Regra 11 – Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Afetar Bola em Movimento	61
---	-----------

11.1 A Sua Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa ou Influência Externa	62
11.2 Bola em Movimento Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa	63
11.3 Movendo Objetos ou Alterando Condições Deliberadamente para Afetar Bola em Movimento	63

IV. Regras Específicas para Bunkers e Greens (Regras 12-13)	64
--	-----------

Regra 12 – Bunkers	65
---------------------------	-----------

12.1 Quando a Sua Bola Está no Bunker	65
12.2 Jogando a Sua Bola no Bunker	66
12.3 Regras Específicas para Obter Alívio para a Bola no Bunker	67

Regra 13 – Greens	68
--------------------------	-----------

13.1 Ações Permitidas ou Requeridas nos Greens	68
13.2 A Bandeira	72
13.3 Bola Suspensa no Buraco	74

V. Levantando e Repondo uma Bola em Jogo (Regra 14)	75
--	-----------

Regra 14 – Procedimentos para a Bola: Marcar, Levantar e Limpar; Recolocar no Sítio; Efetuar um Drop em Área de Alívio; Jogar de Local Errado	76
--	-----------

14.1 Marcando, Levantando e Limpando Bola	76
14.2 Recolocando a Bola no Sítio	77
14.3 Deixar Cair a Bola em Área de Alívio	79
14.4 Quando a Sua Bola está Novamente em Jogo após a Sua Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo	83
14.5 Corrigindo Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Deixar Cair ou Colocar a Sua Bola	83
14.6 Executando Pancada Seguinte de Onde Foi Executada Pancada Anterior	84
14.7 Jogando de Local Errado	85

VI. Alívio sem Penalidade (Regras 15-16) 87

Regra 15 – Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (incluindo Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo) 88

- 15.1 Impedimentos Soltos 88
- 15.2 Obstruções Móveis 89
- 15.3 Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo 91

Regra 16 – Alívio de Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas), Condição Animal Perigosa, Bola Cravada 93

- 16.1 Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas) 93
- 16.2 Condição Animal Perigosa 99
- 16.3 Bola Cravada 100
- 16.4 Levantando a Sua Bola para Ver Se Está em Condição da Qual é Permitido Obter Alívio 102

VII. Alívio com Penalidade (Regras 17-19) 103

Regra 17 – Áreas de Penalidade 104

- 17.1 Opções para a Sua Bola em Área de Penalidade 104
- 17.2 Opções Após Jogar a Sua Bola de Área de Penalidade 107
- 17.3 Sem Alívio de acordo com Outras Regras para a Sua Bola em Área de Penalidade 110

Regra 18 – Alívio por Pancada e Distância; Bola Perdida ou Fora de Limites; Bola Provisória 111

- 18.1 Alívio com Penalidade por Pancada e Distância Permitido em Qualquer Momento 111
- 18.2 Bola Perdida ou Fora de Limites: Tem De Ser Obtido Alívio Por Pancada e Distância 111
- 18.3 Bola Provisória 113

Regra 19 – Bola Injogável 116

- 19.1 O Jogador Pode Decidir Obter Alívio para Bola Injogável em Qualquer Local Exceto Área de Penalidade 116
- 19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável em Área Geral ou no Green 116
- 19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker 119

VIII. Procedimentos para Jogadores e Comissão Técnica Quando Surgem Questões ao Aplicar as Regras (Regra 20) 120

Regra 20 – Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional; Decisões por Árbitro e Comissão Técnica	121
20.1 Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional	121
20.2 Decisões sobre Questões de acordo com as Regras	123
20.3 Situações Não Previstas pelas Regras	123

IX. Outras Modalidades de Jogo (Regras 21-24) 124

Regra 21 – Outras Modalidades Individuais de Jogo por Pancadas e Jogo por Buracos 125

21.1 Stableford	125
21.2 Resultado Máximo	128
21.3 Par/Bogey	128
21.4 Jogo por Buracos a Três Bolas	129
21.5 Outras Formas de Jogar Golfe	129

Regra 22 – Foursomes (Também Conhecido como Pancada Alternada) 129

Regra 23 – Four-Ball 130

23.1 Visão Geral de Four-Ball	130
23.2 Pontuando em Four-Ball	130
23.3 Quando Volta Convencional Inicia e Termina; Quando Buraco Está Terminado	132
23.4 Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar o Seu Lado	132
23.5 As Suas Ações Afetando o Jogo do Seu Parceiro	132
23.6 Ordem de Jogo do Seu Lado	133
23.7 Parceiros Podem Partilhar Tacos	133
23.8 Quando a Penalidade se Aplica a Apenas Um Parceiro ou se Aplica a Ambos os Parceiros	133

Regra 24 – Competições por Equipas 134

X. Definições 135

Índice Remissivo 149

Outras Publicações 160

Prefácio

A “Edição do Jogador das Regras de Golfe” é a primeira do gênero. É uma versão resumida das Regras de Golfe completas, com o objetivo de o ajudar a si, o golfista, com as Regras durante o seu jogo. Esperamos que o leve consigo no percurso, e também recomendamos que o leia para ter uma compreensão geral das Regras. Inclui as Regras que são mais relevantes para si, e contém diagramas e tabelas para cada aplicação no percurso. Se precisar de informação adicional em situações menos comuns, será encaminhado para as Regras completas.

As atualizações incluídas nas Regras de 2019 são o resultado da Iniciativa de Modernização das Regras realizada por antigos e atuais representantes das Comissões Técnicas das Regras de Golfe do R&A e da USGA, em conjunto com os representantes de todos os níveis do jogo, e reflete o feedback de milhares de golfistas em todo o mundo. Este trabalho foi fundamental e abrangente, preservando ao mesmo tempo o caráter e os princípios essenciais do golfe, tendo em linha de conta as necessidades de todos os golfistas e tornando as Regras mais fáceis para todos os golfistas compreenderem e aplicarem. As Regras revistas são mais coerentes, simples e justas.

As Regras de Golfe têm de ser abrangentes e dar resposta às questões que surgem num jogo que é jogado em todo o mundo em muitos tipos de percursos diferentes por jogadores de todas as capacidades. Árbitros, Comissões Técnicas e outros que pretendam maior detalhe podem aceder às Regras de Golfe completas em versão impressa ou digital. Também criámos um novo Guia Oficial contendo Interpretações sobre as Regras e Procedimentos da Comissão Técnica com recomendações sobre como organizar o jogo em geral e competições.

Acreditamos que os golfistas irão considerar as Regras modernizadas mais justas, menos complicadas, mais acessíveis e mais alinhadas com questões suscitadas pelo jogo tais como ritmo de jogo e gestão ambiental. Expressamos a nossa gratidão não apenas pelo tremendo trabalho realizado pelas nossas respectivas comissões e colaboradores, mas também a todos quantos contribuíram para esta histórica revisão.

David Bonsall

Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann

Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



INTEMPORAL.

As Regras de Golfe existem há mais de 270 anos. A constante evolução das regras é um princípio central do golfe, mas esta iteração atual é uma mudança significativa e louvável, que aspira a tornar o jogo mais inclusivo, acessível e convidativo para todos.





PAIXÃO.

Golfistas de todas as capacidades são universalmente apaixonados pelo jogo. As mudanças significativas descritas nas Regras de Golfe deste ano refletem e abraçam essa paixão entre todos os golfistas que jogam em todos os cantos do mundo.



PRECISÃO.

O Golfe é um jogo que requer uma mentalidade especial. Um jogo em que a precisão é recompensada. As Regras do Golfe refletem esta mentalidade - um conjunto de padrões precisos com os quais todos os golfistas se comprometem. Um código de honra e integridade, elas devem ser facilmente acessíveis para que cada golfista possa ser sua própria autoridade nas Regras.





CONEXÃO.

A modernização das Regras de Golfe é o subproduto de ouvir as vozes daqueles que jogam o jogo. Como um conjunto singular de regras, elas incorporam e reforçam as conexões especiais que existem entre a comunidade do golfe como um todo.



EVOLUÇÃO.

As maiores tradições do golfe sempre reinarão e as Regras sempre evoluirão. Modernizar as regras é essencial para liderar o jogo de golfe no futuro.





ETERNAMENTE GOLFE.

Um jogo universalmente amado pela sua elegância e esplendor, o golfe será sempre um jogo de honra. Ao lado do R&A e da USGA, a Rolex orgulha-se de fazer parte e apoiar as novas regras do golfe e tudo o que elas representam para o futuro do jogo e daqueles que o amam e jogam.

R&A **USGA**


ROLEX

Como Usar a “Edição do Jogador das Regras de Golfe”

A Edição do Jogador das Regras de Golfe é destinada a si, o golfista. Muita da informação das Regras de Golfe completas que é destinada a quem administra competições de golfe foi deixada de fora da Edição do Jogador. Isto significa que a Edição do Jogador tem menos de metade do conteúdo das Regras completas, e significa que é possível ler toda a Edição do Jogador num curto espaço de tempo.

A Edição do Jogador também serve como um recurso útil no percurso que deverá auxiliá-lo a resolver a grande maioria das situações de Regras que irá provavelmente encontrar no percurso, ou pelo menos encontrar regularmente.

Quando pretender responder a uma pergunta ou resolver uma questão de Regras no percurso, a página de Conteúdos (no início do livro) pode ser uma ferramenta útil que lhe permite encontrar a Regra que é relevante para a sua situação.

O Índice (no final do livro) também pode ajudá-lo a identificar rapidamente a Regra que é relevante para a sua situação. Por exemplo:

- Se o jogador moveu acidentalmente a sua bola no green, identifique as palavras chave na pergunta, tais como “bola movida” ou “green”.
- As Regras relevantes (Regra 9.4 e Regra 13.1d) podem ser encontradas sob os títulos “Bola Movida” e “Green” no Índice.
- Uma leitura destas Regras irá confirmar a resposta correta.

Para além do uso dos Conteúdos e do Índice na Edição dos Jogadores das Regras de Golfe, o que a seguir se refere é uma ajuda importante para um correcto e eficiente uso deste Livro de Regras:

Conhecer as Definições

Existem mais de 70 termos definidos (por exemplo, condição anormal do percurso, área geral, etc.) e estes constituem os fundamentos em torno dos quais as Regras estão escritas. Um bom conhecimento dos termos definidos (que estão em *itálico* ao longo do livro e agrupados numa secção no fim do livro) é de importância fundamental para uma correcta aplicação das Regras.

Compreender os Factos da Situação

Para responder a qualquer questão sobre as Regras tem de primeiro interpretar correctamente os factos em causa.

Para tal deve identificar:

- A modalidade de jogo (se está a jogar jogo por buracos, por pancadas, individual, foursome, four-ball, etc.).
- Quem está envolvido (se a questão o envolve a si, o seu parceiro ou caddie, o seu adversário ou o seu caddie, ou uma influência externa).
- Em que área do percurso ocorreu o incidente (se foi num bunker, numa área de penalidade, no green, etc.). O que realmente aconteceu.

Usar o livro

Tal como referido acima, a consulta da Edição do Jogador das Regras de Golfe deve fornecer a resposta à maioria das questões com que se poderá deparar no percurso. Mas, se tiver dúvidas, refira a sua questão à Comissão Técnica ao regressar ao Clube.

I

Fundamentos do Jogo

REGRAS 1-4



REGRA
1

O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras

Objetivo da Regra: A Regra 1 apresenta estes princípios centrais do jogo:

- Jogar o percurso como o encontrar e jogar a sua bola como esta estiver.
- Jogar de acordo com as Regras e dentro do espírito do jogo.
- O jogador é responsável por aplicar as suas próprias penalidades se infringir uma Regra, de modo a não obter qualquer vantagem potencial sobre o seu adversário num jogo por buracos ou sobre os outros jogadores num jogo por pancadas.

1.1 O Jogo de Golfe

O golfe é jogado batendo na sua bola com um taco e cada buraco inicia na *área de partida* e termina quando a sua bola *entra no buraco no green*.

O jogador deve normalmente jogar o *percurso* como o encontrar e jogar a sua bola como esta estiver.

1.2 Normas de Conduta do Jogador

É esperado que todos os jogadores joguem de acordo com o espírito do jogo:

- Agindo com integridade - por exemplo, cumprindo as Regras, aplicando todas as penalidades e sendo honestos em todos os aspetos do jogo.
- Mostrando consideração pelos outros - por exemplo, jogando a um ritmo rápido, atendendo à segurança dos outros e não perturbando o jogo de outro jogador.
- Cuidando bem do *percurso* - por exemplo, repondo divots, alisando *bunkers*, reparando marcas de bola e não causando danos desnecessários ao *percurso*.

Deve verificar para ver se a *Comissão Técnica* adotou um Código de Conduta, pois pode receber uma penalidade se não o seguir.

1.3 Jogando de acordo com as Regras

Espera-se que o jogador reconheça quando tenha infringido uma Regra e seja honesto ao aplicar penalidades a si próprio.

Um jogador pode pedir ajuda com as Regras a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*, **mas** se não houver ajuda disponível num tempo razoável, o jogador tem de continuar a jogar e levantar a questão mais tarde.

Existem alturas em que o jogador tem de fazer estimativas, tais como o local onde recolocar a sua bola, o ponto onde a sua bola cruzou o limite de uma *área de penalidade* ou quando obter alívio de acordo com as Regras. É esperado que o jogador considere toda a informação disponível e faça um juízo razoável nas circunstâncias.

Uma penalidade aplica-se ao jogador quando uma infração a uma Regra resulta das suas próprias ações ou das ações do seu *caddie*, ou das ações de outra pessoa agindo com a sua autoridade ou conhecimento.

Penalidades pretendem anular qualquer vantagem potencial. Existem três níveis principais de penalidades:

- Uma Pancada de Penalidade: Aplica-se tanto em *jogo por buracos* como em *jogo por pancadas*.
- Penalidade Geral: Perda de buraco em *jogo por buracos* ou duas pancadas de penalidade em *jogo por pancadas*.
- Desclassificação: Aplica-se tanto em *jogo por buracos* como em *jogo por pancadas*.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre penalidades, incluindo como penalidades são aplicadas quando ocorreram várias infrações.

REGRA 2

O Percurso

Objetivo da Regra: A Regra 2 apresenta os conhecimentos básicos que o jogador deve saber sobre o percurso:

- Existem cinco áreas definidas do percurso, e
- Existem vários tipos de objetos e condições definidas que podem interferir com o seu jogo.

É importante saber a área do percurso onde a sua bola está e o estatuto de quaisquer objetos e condições que interferem, porque estes afetam muitas vezes as suas opções para jogar a sua bola ou obter alívio.

2.1 Limites do Percurso e Fora de Limites

O golfe é jogado num *percurso*. Áreas que não estão no *percurso* são *fora de limites*.

2.2 Áreas Definidas do Percurso

Existem cinco *áreas do percurso*. A *área geral*, que cobre a totalidade do *percurso* **exceto** as quatro *áreas* específicas.

- A *área de partida* do buraco que o jogador está a jogar (Regra 6.2),
- Todas as *áreas de penalidade* (Regra 17),
- Todos os *bunkers* (Regra 12), e
- O *green do buraco* que o jogador está a jogar (Regra 13).

É importante saber a *área do percurso* onde a sua bola está, pois isto afeta as Regras que se aplicam ao jogar a sua bola ou ao obter alívio.



Ver Regras Completas

Para informação sobre como tratar uma bola que está em duas partes do percurso.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DO PERCURSO



2.3 Objetos ou Condições Que Podem Interferir com o Seu Jogo

Alívio sem penalidade pode estar disponível de:

- *Impedimentos soltos* (Regra 15.1),
- *Obstruções móveis* (Regra 15.2), e
- *Condições anormais do percurso*, os quais são *buracos de animais*, *terreno em reparação*, *obstruções fixas* e *água temporária* (Regra 16.1).

Mas não pode obter alívio sem penalidade de *objetos que definem os limites* ou de *objetos integrantes* que interferem com o seu jogo.

2.4 Zonas das Quais é Proibido Jogar

Uma *zona da qual é proibido jogar* é uma parte do *percurso* da qual não é permitido jogar a sua bola. Também tem de obter alívio se a *zona da qual é proibido jogar* interfere com o seu *stance* ou área de *swing* pretendido ao jogar uma bola fora da *zona da qual é proibido jogar*.

REGRA
3

A Competição

Objetivo da Regra: A Regra 3 cobre os três elementos centrais de todas as competições de golfe:

- Jogando quer jogo por buracos ou jogo por pancadas,
- Jogando quer individualmente ou com um parceiro como parte de um lado, e
- Registrando os resultados quer como resultados gross (sem aplicar pancadas de handicap) ou resultados net (aplicadas pancadas de handicap).

3.1 Elementos Fundamentais de Todas as Competições

Modalidades de Jogo. *Jogo por buracos* e *jogo por pancadas* são modalidades de jogo muito diferentes:

- Em *jogo por buracos*, o jogador e o seu *adversário* competem um contra o outro com base em buracos ganhos, perdidos ou empatados.
- Na modalidade de *jogo por pancadas* normal, todos os jogadores competem uns contra os outros com base no resultado total de cada jogador (a Regra 21 cobre outras modalidades de *jogo por pancadas* que usam um método de pontuação diferente).

Pode jogar individualmente competindo sozinho ou com um *parceiro* competindo juntos como um *lado*. Embora as Regras 1-20 se centrem no jogo individual, elas também se aplicam onde *parceiros* e equipas estão incluídos.

Resultados Gross ou Resultados Net. Numa competição scratch, o seu “resultado gross” para um buraco ou na *volta convencional* é o seu número total de pancadas. Numa competição por handicap, o seu “resultado net” para um buraco ou na *volta convencional* é o resultado

gross ajustado para as suas pancadas de handicap.

3.2 Jogo por Buracos

Objetivo da Regra: O jogo por buracos tem Regras específicas (particularmente sobre concessões e dar informação acerca do número de pancadas executadas) porque o jogador e o seu adversário:

- Competem somente um contra o outro em todos os buracos,
- Podem ver o jogo de cada um, e
- Podem proteger os seus próprios interesses.

3.2a Resultado de Buraco e Jogo

Em *jogo por buracos*, o resultado do buraco ou jogo é decidido de acordo com o seguinte:

- O jogador vence um buraco quando termina o buraco em menos pancadas do que o seu *adversário*, o seu *adversário* concede o buraco, ou o seu *adversário* recebe a *penalidade geral* (perda de buraco).
- Empatam um buraco (também conhecido como “halved”) quando o jogador e o seu *adversário* completam o buraco com o mesmo número de pancadas.
- O jogador vence um jogo quando lidera o seu *adversário* por mais buracos do que os que faltam jogar, o seu *adversário* concede o jogo, ou o seu *adversário* é desclassificado.
- Se o seu jogo estiver empatado após o buraco final e o jogador necessita definir um vencedor, o jogo é prolongado um buraco de cada vez até haver um vencedor.

3.2b Concessões

O jogador pode conceder a próxima *pancada* do seu *adversário*, um buraco ou o jogo, mas uma concessão só é feita apenas quando é comunicada com clareza.

Uma concessão é definitiva - não pode retirá-la uma vez feita e o seu *adversário* não pode recusar a concessão.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre concessões, incluindo como elas são feitas.

3.2c Aplicando Handicaps em Jogo com Handicap

O jogador e o seu *adversário* devem comunicar um ao outro os seus handicaps antes do jogo. Se o jogador declarar um handicap errado e não corrigir o erro antes do adversário executar uma pancada:

- Se o handicap declarado é demasiado alto e isso afeta o número de pancadas que o jogador recebe ou dá, o jogador é **desclassificado**.
- Se o handicap declarado é demasiado baixo, não há penalidade e o jogador tem de jogar com o handicap mais baixo.

As pancadas de handicap são dadas por buraco, e o resultado net mais baixo ganha o buraco. Se um jogo empatado é prolongado, pancadas de handicap são dadas por buraco da mesma forma que na volta convencional.

 [Ver Regras Completas](#) [Para mais informação sobre aplicar handicaps num jogo.](#)

3.2d As Suas Responsabilidades em Jogo Por Buracos

O jogador tem uma responsabilidade de:

- Comunicar ao seu *adversário* sobre o número correto de pancadas executadas quando solicitado,
- Pôr o seu *adversário* ao corrente assim que for razoavelmente possível após incorrer numa penalidade, e
- Conhecer o resultado do jogo.

Num jogo o jogador deve proteger os seus próprios direitos e interesses de acordo com as Regras:

- Se o jogador sabe ou acredita que o seu *adversário* infringiu uma Regra que tem uma penalidade, o jogador pode agir em relação à infração ou escolher ignorá-la.
- **Mas** se o jogador e o seu *adversário* acordarem deliberadamente ignorar uma infração ou penalidade que ambos sabem que se aplica, ambos os jogadores são **desclassificados**.
- Se o jogador e o seu *adversário* discordarem sobre se um deles infringiu uma Regra, o jogador pode proteger os seus direitos pedindo uma decisão.

 [Ver Regras Completas](#) [Para mais informação sobre responsabilidades e quando uma penalidade se aplica por comunicar o número errado de pancadas ou não comunicar ao seu adversário sobre uma penalidade.](#)

3.3 Jogo por Pancadas

Objetivo da Regra: O jogo por pancadas tem Regras específicas (particularmente para cartões de resultados e obrigatoriedade de terminar o buraco “holing out”) porque:

- Cada jogador compete contra todos os outros jogadores na competição, e
- Todos os jogadores necessitam ser tratados com igualdade de acordo com as Regras.

Após a volta convencional, o jogador e o seu marcador têm de certificar que o seu resultado para cada buraco está correto e o jogador tem de entregar o cartão de resultados à Comissão Técnica.

3.3a Vencedor em Jogo por Pancadas

O jogador que completar todas as *voltas convencionais* no menor total de pancadas.

3.3b Resultados em Jogo por Pancadas

Responsabilidade do Marcador. Após cada buraco durante a *volta convencional*, o seu *marcador* deve confirmar o número de pancadas que fez nesse buraco e anotar esse resultado gross no seu *cartão de resultados*.

Quando a *volta convencional* tiver terminado, o seu *marcador* tem de certificar os resultados nos buracos no seu *cartão de resultados*. Se tiver mais do que um *marcador*, cada *marcador* tem de certificar os resultados para aqueles buracos em que ele foi o seu *marcador*.

A Sua Responsabilidade. Quando a *volta convencional* tiver terminado, o jogador:

- Deve verificar cuidadosamente os resultados dos buracos anotados pelo seu *marcador* e levantar quaisquer questões junto da *Comissão Técnica*,
- Tem de assegurar que o *marcador* certifica os resultados dos buracos no *cartão de resultados*,
- Não pode alterar o resultado de um buraco anotado pelo seu *marcador* **exceto** com o consentimento do *marcador* ou com a

autorização da *Comissão Técnica*, e

- Tem de certificar os resultados dos buracos no *cartão de resultados* e devolvê-lo rapidamente à *Comissão Técnica*, após o qual o jogador não pode alterar o seu *cartão de resultados*.

Se o jogador infringir qualquer destes requisitos, é **desclassificado**.

DIAGRAMA 3.3b: RESPONSABILIDADES NO CARTÃO DE RESULTADOS EM JOGO POR PANCADAS COM HANDICAP

Nome: *John Smith* Handicap: *5* Data: *09/07/19*

BURACO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
RESULTADO	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>38</i>

BURACO	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
RESULTADO	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>36</i>	<i>74</i>

NET: *69*

Assinatura do Marcador: *[assinatura]*

Assinatura do Jogador: *[assinatura]*

Responsabilidades

Comissão Técnica

Jogador

Jogador e marcador

Resultado Errado para um Buraco. Se o jogador entrega um *cartão de resultados* com um resultado errado para qualquer buraco:

- Se o seu resultado entregue para um buraco for mais alto do que o seu resultado real, o seu resultado mais alto para o buraco permanece.
- Se o seu resultado entregue para um buraco for mais baixo do que o seu resultado real ou nenhum resultado for entregue, o jogador é **desclassificado**.

Registar Resultados em Competição com Handicap. O jogador é responsável por se assegurar que o seu handicap está indicado no seu

cartão de resultados. Se o jogador entrega um *cartão de resultados* sem o handicap correto:

- Se o handicap no seu *cartão de resultados* for demasiado alto e isto afetar o número de pancadas recebidas pelo jogador, ou se não for registado qualquer handicap, o jogador é **desclassificado** da competição com handicap.
- Se o handicap no seu *cartão de resultados* for demasiado baixo, não há penalidade e o seu resultado net mantém-se utilizando o handicap mais baixo.



Ver Regras Completas

Para informação sobre Exceção para não inclusão de uma penalidade desconhecida no seu *cartão de resultados*.

3.3c Não Terminar o Buraco (Hole Out)

O jogador tem de *terminar o buraco* (hole out) em cada buraco numa *volta convencional*. Se não o fizer, o jogador tem de corrigir esse erro antes de executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*.

Se o erro não for corrigido nessa altura, o jogador é **desclassificado**.

REGRA
4

O Equipamento do Jogador

Objetivo da Regra: A Regra 4 cobre o equipamento que o jogador pode usar durante uma volta convencional. Com base no princípio de que o golfe é um jogo desafiante no qual o sucesso deve depender do seu julgamento, competências e capacidades, o jogador:

- Tem de utilizar tacos e bolas homologados,
- Está limitado a não mais do que 14 tacos e normalmente não pode substituir tacos danificados ou perdidos, e
- Está restringido no uso de outro equipamento que proporcione ajuda artificial ao seu jogo.

4.1 Tacos

4.1a Tacos Permitidos para Executar uma Pancada

Ao executar uma pancada, o jogador tem de utilizar um taco que esteja conforme os requisitos nas Regras de Equipamento.

Se o seu taco conforme for danificado durante a sua *volta convencional* ou enquanto o jogo está parado, o jogador pode continuar a executar *pancadas* com o taco danificado durante o resto da volta convencional ou ter o taco reparado restaurando tanto quanto possível a sua condição antes do dano acontecer.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre restrições em reparar danos e mudança deliberada das características de desempenho de um taco.

Penalidade por Executar *Pancada* em Infração à Regra 4.1a:
Desclassificação.

4.1b Limite de 14 Tacos; Partilhando, Adicionando ou Substituindo Tacos Durante Volta Convencional

O jogador não pode iniciar uma *volta convencional* com mais do que 14 tacos ou ter mais do que 14 tacos durante a *volta convencional*.

Se o jogador iniciar uma *volta convencional* com menos do que 14 tacos, pode adicionar tacos durante a *volta convencional* até ao limite de 14 tacos.

Quando o jogador se apercebe de que está a infringir esta Regra por ter mais do que 14 tacos, o jogador tem de imediatamente retirar do jogo o taco ou tacos em excesso, usando o procedimento na Regra 4.1c.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre partilhar, adicionar ou substituir tacos, incluindo a exceção limitada quando o jogador não causou o dano.

Penalidade por Infração à Regra 4.1b: A penalidade aplica-se com base no momento em que o jogador se apercebe da infração:

- Enquanto joga o buraco: A penalidade é aplicada no final do buraco que está a ser jogado. Em *jogo por buracos*, o jogador tem de terminar o buraco, aplicar o resultado desse buraco ao resultado do jogo e depois aplicar a penalidade para ajustar o resultado do jogo.
- Entre dois buracos: A penalidade é aplicada ao final do buraco acabado de concluir, não ao buraco seguinte.

Penalidade em Jogo por Buracos - Resultado do Jogo Revisto Subtraindo Buraco, Máximo de Dois Buracos:

- Isto é uma penalidade de ajuste de jogo - não é o mesmo que uma penalidade de perda de buraco.
- No final do buraco que está a ser jogado ou acabado de terminar, o resultado do jogo é revisto subtraindo **um buraco** por cada buraco onde ocorreu uma infração, com uma **subtração máxima de dois buracos** na *volta convencional*.
- Por exemplo, se o jogador que começou com 15 tacos se apercebe da infração enquanto joga o 3º buraco e ganha esse buraco para ficar três acima no jogo, o ajuste máximo de dois buracos aplica-se e o jogador ficaria agora um acima no jogo.

Penalidade em Jogo por Pancadas - Duas Pancadas de Penalidade, Máximo de Quatro Pancadas: O jogador recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)** por cada buraco em que ocorreu uma infração, com um **máximo de quatro pancadas de penalidade** na *volta convencional* (adicionando duas pancadas de penalidade em cada um dos dois primeiros buracos em que ocorreu uma infração).

4.1c Procedimento para Retirar Tacos de Jogo

Quando o jogador se apercebe durante uma *volta convencional* que tem mais que 14 tacos ou executou uma *pancada* com o taco de outro jogador, tem de imediatamente tomar uma atitude que indique claramente cada taco que esteja a retirar do jogo (tal como avisando outro jogador ou virando o taco ao contrário no seu saco).

Penalidade por Não Tomar Ação Imediata para Indicar Cada Taco que o Jogador está a Retirar do Jogo: Desclassificação.

 **Ver Regras Completas** Para Informação sobre retirar um taco do jogo pouco tempo antes de iniciar a sua volta convencional.

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas ao Jogar Volta Convencional

O jogador tem de utilizar uma bola que esteja conforme os requisitos nas *Regras de Equipamento*. O jogador pode obter de qualquer outra pessoa uma bola conforme para jogar, incluindo de outro jogador no *percurso*.

O jogador não pode executar uma *pancada* numa bola cujas características de desempenho tenham sido deliberadamente alteradas.

Penalidade por Executar *Pancada* em Infração da Regra 4.2a: Desclassificação.

4.2b Bola Parte-se em Bocados Durante o Jogo de um Buraco

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre o que fazer quando uma bola se parte em pedaços enquanto o jogador está a jogar um buraco.

4.2c Bola Fica Cortada ou Rachada Durante Jogo de um Buraco

Se o jogador acredita razoavelmente que a sua bola foi cortada ou rachada enquanto joga um buraco, pode levá-la para verificar. Primeiro, tem de *marcar* o sítio da bola e depois levá-la sem a limpar (**exceto** no *green*).

Se o jogador levanta a sua bola sem ter esta convicção razoável, não *marca* o sítio da bola antes de a levantar ou se a limpa quando não é permitido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

O jogador apenas pode *substituir* outra bola se puder ser visto claramente que a bola original está cortada ou rachada e este dano aconteceu durante o buraco que está a ser jogado – **mas** não se estiver apenas arranhada ou raspada ou a sua tinta estiver apenas danificada ou descolorada.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em infração da Regra 4.2c: Penalidade Geral.

4.3 Uso de Equipamento

A Regra 4.3 aplica-se a todos os tipos de *equipamento* que o jogador pode usar durante a sua *volta convencional*.

Esta Regra diz respeito apenas a como usa o *equipamento*. Não limita o *equipamento* que o jogador pode ter consigo durante uma *volta convencional*.

4.3a Usos de Equipamento Permitidos e Proibidos

O jogador pode usar *equipamento* para auxiliar o seu jogo durante uma *volta convencional*, **exceto** que o jogador não pode criar uma vantagem potencial por:

- Usar *equipamento* (para além de um taco ou uma bola) que elimina ou reduz artificialmente a necessidade de uma competência ou julgamento que é essencial para o desafio do jogo, ou
- Usar *equipamento* (incluindo um taco ou uma bola) de uma forma invulgar ao executar a sua *pancada*. “Forma invulgar” significa uma forma que seja fundamentalmente diferente do uso pretendido e não é normalmente reconhecida como parte de jogar o jogo.

[Ver Regras Completas](#)

Para exemplos comuns de usos de equipamento que são permitidos e não permitidos durante a sua volta convencional, tal como o uso de equipamento para medir distância ou condições do vento, o uso de um dispositivo para providenciar recomendações de tacos ou o uso de um auxiliar de treino.

4.3b Equipamento Usado por Razões Médicas

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre requerer o uso de equipamento por razões médicas e os fatores que a Comissão Técnica deve considerar.

Penalidade por Infração à Regra 4.3:

- **Penalidade por primeira infração: Penalidade Geral.**
- **Penalidade por segunda infração: Desclassificação.** Há situações limitadas em que uma segunda infração é considerada um ato relacionado com a primeira infração e por isso apenas se aplica a penalidade geral.

II

Jogando a Volta Convencional e um Buraco

REGRAS 5-6



REGRA
5

Jogando a Volta Convencional

Objetivo da Regra: A Regra 5 cobre como jogar uma volta convencional - tal como onde e quando o jogador pode treinar no percurso antes ou durante a sua volta convencional, quando a sua volta convencional inicia e termina e o que acontece quando o jogo tem de parar ou é retomado. Espera-se que o jogador:

- Inicie cada volta convencional a horas, e
- Jogue continuamente e a um ritmo rápido durante cada buraco até a sua volta convencional estar terminada.

Quando é a sua vez de jogar, recomenda-se que execute a pancada em não mais de 40 segundos, e normalmente mais rápido do que isso.

5.1 Significado de Volta Convencional

Uma “*volta convencional*” são 18 ou menos buracos jogados pela ordem definida pela *Comissão Técnica*.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre o significado de uma volta convencional e como as Regras se aplicam quando o jogo está parado ou quando uma volta convencional termina com um empate.

5.2 Treinando no Percurso Antes ou Entre Voltas Convencionais

“Treinar no percurso” significa jogar uma bola ou testar a superfície do *green* de qualquer buraco fazendo rolar uma bola ou esfregando a superfície.

5.2a Jogo por Buracos

O jogador pode treinar no *percurso* antes de uma *volta convencional* ou entre *voltas convencionais* de uma *competição por buracos*.

5.2b Jogo por Pancadas

No dia de uma *competição por pancadas*:

- O jogador não pode treinar no *percurso* antes de uma *volta convencional*, **exceto** que o jogador pode treinar putting ou chipping na sua primeira *área de partida* ou próximo desta e treinar em qualquer área de treino.
- O jogador pode treinar no *percurso* após terminar o jogo da sua última *volta convencional* para esse dia.

Penalidade por Infração à Regra 5.2:

- **Penalidade por primeira infração: Penalidade Geral** (aplicada ao primeiro buraco do jogador).
- **Penalidade por segunda infração: Desclassificação.**

5.3 Iniciando e Terminando Volta Convencional

5.3a Quando Iniciar a Volta Convencional

O jogador tem de iniciar na sua (e não antes) hora de início.

Penalidade por Infração à Regra 5.3a: Desclassificação, exceto nestes três casos:

- **Exceção 1 - O Jogador Chega ao Local de Início, Preparado para Jogar, Não Mais do Que Cinco Minutos Atrasado:** A **penalidade geral** é aplicada ao seu primeiro buraco.
- **Exceção 2 - O Jogador Inicia Não Mais do Que Cinco Minutos Adiantado:** A **penalidade geral** é aplicada ao seu primeiro buraco.
- **Exceção 3 - Comissão Técnica Decide que Circunstâncias Excepcionais Impediram o Jogador de Iniciar a Horas:** Não existe infração desta Regra nem penalidade.

5.3b Quando a Volta Convencional Termina



Ver Regras Completas

Para informação sobre quando a sua volta convencional termina.

5.4 Jogando por Grupos

O jogador tem de jogar cada buraco com o seu adversário em *jogo por buracos* ou no mesmo grupo tal como definido pela *Comissão Técnica* em *jogo por pancadas*.

Penalidade por infração à Regra 5.4: Desclassificação.

5.5 Treino Durante Volta Convencional ou Enquanto Jogo está Parado

Enquanto joga um buraco e entre dois buracos, o jogador não pode executar uma *pancada* de treino.

Exceção – Entre buracos o jogador pode treinar putting ou chipping no ou próximo do *green* do buraco acabado de terminar e qualquer *green* de treino, e da *área de partida* do seu próximo buraco. **Mas** essas *pancadas* de treino não podem ser executadas de um *bunker* e não podem atrasar o jogo excessivamente.

Penalidade por infração à Regra 5.5: Penalidade Geral. Se a infração ocorre entre dois buracos, a penalidade aplica-se ao seu buraco seguinte.

 [Ver Regras Completas](#) Para informação sobre treino enquanto jogo está suspenso ou de outra forma parado.

5.6 Atraso Injustificado; Ritmo Rápido de Jogo

5.6a Atraso Injustificado do Jogo

O jogador não pode atrasar o jogo injustificadamente, tanto a jogar o buraco como entre dois buracos.

Penalidade por infração à Regra 5.6a:

- **Penalidade por primeira infração: Uma pancada de penalidade.**
- **Penalidade por segunda infração: Penalidade Geral.**
- **Penalidade por terceira infração: Desclassificação.**

Se o jogador atrasar injustificadamente o jogo entre dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

5.6b Ritmo Rápido de Jogo

Uma *volta convencional* de golfe é suposta ser jogada a um ritmo rápido.

O seu ritmo de jogo poderá afetar o tempo que os outros jogadores levam para jogar as suas *voltas convencionais*, incluindo os do seu próprio grupo e os dos grupos seguintes. O jogador é encorajado a deixar passar os grupos mais rápidos.

Recomendações de Ritmo de Jogo. O jogador deve jogar a um ritmo rápido durante a *volta convencional*, incluindo o tempo usado para:

- Preparar e executar cada *pancada*,
- Deslocar-se de um lugar para outro entre *pancadas*, e
- Deslocar-se para a próxima *área de partida* após terminar um buraco.

O jogador deve preparar-se antecipadamente para a sua próxima *pancada* e estar preparado para jogar quando for a sua vez.

Quando for a sua vez de jogar:

- **Recomenda-se que o jogador execute a pancada em não mais que 40 segundos depois de poder (ou poderia) jogar sem interferência ou distração, e**
- **O jogador deve normalmente ser capaz de jogar mais rápido que isso e é encorajado a fazê-lo.**

Jogar Fora da Vez para Ajudar Ritmo de Jogo. Em *jogo por pancadas*, jogue “ready golf” de forma segura e responsável.

Em *jogo por buracos*, o jogador e o seu *adversário* podem acordar que um deles jogue fora da sua vez para poupar tempo.

5.7 Parando Jogo; Retomando Jogo

5.7a Quando o Jogador Pode ou Tem de Parar o Jogo

Durante uma *volta convencional*, o jogador não pode parar o jogo **exceto** nestes casos:

- A *Comissão Técnica* suspende o jogo.
- O jogador acredita que há perigo de relâmpagos, e neste caso tem de reportar à Comissão Técnica.
- Em *jogo por buracos*, o jogador e o seu *adversário* podem acordar em parar o jogo por qualquer razão, **exceto** se tal atrasar a competição.

Se o jogador parar o jogo por qualquer razão não permitida de acordo com esta Regra ou não reportar à Comissão Técnica quando requerido, o jogador é **desclassificado**.

5.7b O Que o Jogador Tem de Fazer Quando a Comissão Técnica Suspende o Jogo

Suspensão Imediata (Tal como Quando Há Perigo Iminente). Se a *Comissão Técnica* declarar uma suspensão imediata do jogo, o jogador tem de parar de jogar imediatamente e não pode executar outra *pancada* até a *Comissão Técnica* retomar o jogo.

Suspensão Normal (Tal como Escuridão ou Percurso Injogável). Se todos os jogadores do grupo estão entre dois buracos, têm de parar o jogo e não podem executar uma *pancada* para iniciar outro buraco até a *Comissão Técnica* retomar o jogo.

Se qualquer jogador do grupo tiver iniciado um buraco, o grupo pode escolher entre parar o jogo ou jogar o buraco. Assim que o seu grupo terminar o buraco ou parar antes de terminar o buraco, não podem executar outra *pancada* até que a *Comissão Técnica* retome o jogo.

Penalidade por Infração à Regra 5.7b: Desclassificação.

5.7c O Que o Jogador Tem de Fazer Quando o Jogo é Retomado

O jogador tem de retomar o jogo na hora definida pela *Comissão Técnica* e de onde parou de jogar num buraco ou, se entre dois buracos, na próxima *área de partida*, mesmo se o jogo é retomado num dia mais tarde.

Penalidade por Infração à Regra 5.7c: Desclassificação.

5.7d Levantando a Sua Bola Quando Jogo Para; Recolocando e Substituindo a Sua Bola Quando Jogo Recomeça

Quando parar o jogo de um buraco de acordo com esta Regra, o jogador pode *marcar* e levantar a sua bola.

Antes ou quando o jogo é retomado:

- O jogador tem de *recolocar* a bola original ou outra bola no sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).
- Se a sua bola não foi levantada quando o jogo parou, o jogador pode jogar a bola como ela estiver, ou pode *marcar* e levantar a bola e *recolocar* essa bola ou outra bola no sítio original.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração da Regra 5.7d: Penalidade Geral.

REGRA 6

Jogando um Buraco

Objetivo da Regra: A Regra 6 cobre como jogar um buraco - tal como as Regras específicas para “teeing off” para iniciar um buraco, os requisitos para usar a mesma bola para todo o buraco exceto quando a substituição é permitida, a ordem de jogo (que é mais importante em jogo por buracos do que em jogo por pancadas) e terminando um buraco.

6.1 Iniciando Jogo de um Buraco

6.1a Quando Buraco Inicia

O jogador iniciou um buraco quando executa uma *pancada* para iniciar o buraco.

6.1b Bola Tem de Ser Jogada de Dentro da Área de Partida

Quando iniciar um buraco, se o jogador jogar uma bola de fora da *área de partida* (incluindo de um conjunto errado de marcas da área de partida no mesmo buraco ou um buraco diferente):

Jogo por Buracos. Não há penalidade e o jogador joga a sua bola como esta estiver, **mas** o seu *adversário* pode cancelar a *pancada* e neste caso o jogador tem de jogar de dentro da *área de partida*.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre um adversário cancelar a sua *pancada*.

Jogo por Pancadas. O jogador recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)** e tem de corrigir o erro jogando uma bola de dentro da *área de partida*. Se não corrigir o erro, o jogador é **desclassificado**.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre o estatuto de pancadas executadas de fora da *área de partida* e a penalidade de desclassificação por não corrigir o erro.

6.2 Jogando Bola da Área de Partida

6.2a Quando as Regras da Área de Partida se Aplicam

As Regras da *área de partida* aplicam-se sempre que o jogador é requerido ou permitido jogar uma bola da *área de partida*.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre quando as Regras da *área de partida* se aplicam.

6.2b Regras da Área de Partida

A sua bola está na *área de partida* quando qualquer parte da bola toca ou está sobre qualquer parte da *área de partida*. O jogador pode ficar fora da *área de partida* ao executar a *pancada* numa bola na *área de partida*. O jogador pode jogar a bola de um *tee* colocado no solo, ou do próprio solo.

DIAGRAMA 6.2b: QUANDO A BOLA ESTÁ NA ÁREA DE PARTIDA



As linhas a tracejado definem os limites exteriores da *área de partida* (ver Definição da *Área de Partida*). Uma bola está na *área de partida* quando qualquer parte da bola toca ou está sobre qualquer parte da *área de partida*.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre a área de partida, incluindo certas condições que podem ser melhoradas, as restrições a mover os marcadores da área de partida e o tratamento de uma bola em repouso dentro da área de partida após uma pancada.

6.3 Bola Usada em Jogo de Buraco

Objetivo da Regra: Um buraco é jogado como uma sucessão de pancadas executadas a partir da área de partida para o green e para dentro do buraco. Após sair da área de partida, o jogador é normalmente requerido que jogue a mesma bola até o buraco estar terminado. O jogador recebe uma penalidade por executar uma pancada numa bola errada ou numa bola substituída quando a substituição não for permitida pelas Regras.

6.3a Terminar o Buraco com a Mesma Bola Jogada da Área de Partida

O jogador pode jogar qualquer bola homologada quando inicia um buraco a partir da *área de partida* e pode trocar de bola entre dois buracos.

O jogador tem de *terminar o buraco* (*hole out*) com a mesma bola jogada a partir da *área de partida*, **exceto** quando:

- Essa bola está *perdida* ou fica em repouso *fora de limites*, ou
- O jogador *substitui* outra bola (quer seja ou não permitido fazê-lo).

O jogador deve colocar uma marca de identificação na bola a ser jogada.

6.3b Substituição de Outra Bola Enquanto Joga Buraco

Quando obtém alívio deixando *cair* ou colocando uma bola, o jogador pode usar a bola original ou outra bola.

Quando jogar novamente de onde foi executada uma *pancada* anterior, o jogador pode usar a bola original ou outra bola.

Quando *recolocar* uma bola num sítio, o jogador não tem permissão para *substituir* uma bola e tem de usar a bola original, com determinadas exceções incluídas na Regra 14.2a.

Se o jogador executar uma *pancada* numa bola *substituída* incorretamente:

- O jogador recebe a **penalidade geral**.
- Em *jogo por pancadas*, o jogador tem de terminar o buraco com a bola *substituída* incorretamente.

6.3c Bola Errada

O jogador não pode executar uma *pancada* numa bola *errada*.

 [Ver Regras Completas](#) [Para informação sobre Exceção para Bola em Movimento em Água.](#)

Penalidade por Jogar Bola Errada: Penalidade Geral.

Em *jogo por buracos*:

- Se o jogador e o seu *adversário* jogarem a bola um do outro durante o jogo de um buraco, o primeiro a executar uma *pancada* numa bola *errada* recebe a **penalidade geral (perda de buraco)**.
- Se não for conhecido qual bola *errada* foi jogada primeiro, não há penalidade e o buraco tem de ser terminado com as bolas trocadas.

Em *jogo por pancadas*, o jogador tem de corrigir o erro continuando a jogar com a bola original jogando-a como ela estiver ou obtendo alívio de acordo com as Regras:

- A *pancada* executada com a bola *errada* e quaisquer mais pancadas antes do erro ser corrigido não contam.
- Se o jogador não corrige o erro antes de executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*, o jogador é **desclassificado**.

6.4 Ordem de Jogo Quando se Joga Buraco

Objetivo da Regra: A Regra 6.4 cobre a ordem de jogo ao longo de um buraco. A ordem de jogo na área de partida depende de quem tem a honra, e após isso é baseada em qual das bolas está mais afastada do buraco.

- Em jogo por buracos, a ordem de jogo é fundamental; se o jogador jogar fora da vez, o seu adversário pode cancelar essa pancada e obrigá-lo a jogar novamente.
- Em jogo por pancadas, não há penalidade por jogar fora da vez, e os jogadores são simultaneamente autorizados e encorajados a jogar “ready golf”, que é jogar fora da vez de uma forma segura e responsável.

6.4a Jogo por Buracos

Iniciando Primeiro Buraco. A honra é decidida pela ordem (draw) definida pela Comissão Técnica ou, se não houver draw, por acordo ou usando um método aleatório (tal como atirando uma moeda ao ar).

Iniciando Todos os Outros Buracos. O jogador que vencer um buraco tem a *honra* na próxima *área de partida*. Se o buraco ficou empatado, o jogador com a *honra* na *área de partida* anterior mantém-na.

Após Ambos Jogadores Iniciarem um Buraco. A bola que está mais afastada do buraco é a que é jogada primeiro.

Em todos os casos, se o jogador jogar quando foi a vez do seu *adversário* jogar, não há penalidade e o jogador joga a bola como esta estiver, **mas** o seu *adversário* pode cancelar a *pancada*.

Exceção - Jogando Fora de Vez por Acordo para Poupar Tempo: Para poupar tempo, o jogador e o seu *adversário* podem acordar jogar fora de vez.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre um adversário cancelar a sua *pancada*.

6.4b Jogo por Pancadas

Iniciando Primeiro Buraco. A honra é decidida pela ordem (draw) definida pela Comissão Técnica ou, se não houver draw, por acordo ou usando um método aleatório (tal como atirando uma moeda ao ar).

Iniciando Todos os Outros Buracos.

- O jogador no grupo com o resultado gross mais baixo tem a *honra* na próxima *área de partida*; o jogador com o segundo resultado

gross mais baixo deve jogar a seguir; e assim por diante.

- Se dois ou mais jogadores têm o mesmo resultado num buraco, eles devem jogar pela mesma ordem que na *área de partida* anterior.
- A *honra* é baseada em resultados gross, mesmo numa competição por handicap.

Após Ambos Jogadores Iniciarem um Buraco. A bola que está mais afastada do *buraco* deve ser jogada primeiro.

Em todos os casos, não há penalidade se o jogador jogar fora de vez, **exceto** se o jogador e outro jogador acordem em jogar fora de vez para dar a um deles uma vantagem, ambos recebem a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)**.

“Ready Golf”. Em jogo por pancadas, os jogadores são simultaneamente autorizados e encorajados a jogar fora de vez de uma forma segura e responsável, tal como quando:

- O jogador acorda com outro jogador em fazê-lo por conveniência ou para poupar tempo,
- A sua bola fica em repouso a uma distância muito curta do *buraco* e o jogador pretende terminar o *buraco* (*hole out*), ou
- O jogador está preparado e capaz de jogar antes de outro jogador cuja vez é a de jogar de acordo com a ordem de jogo normal, desde que ao jogar fora de vez o jogador não ponha em risco, distraia ou interfira com qualquer outro jogador.

Mas se o jogador cuja vez é a de jogar estiver preparado e capaz de jogar e indicar que quer jogar primeiro, os outros jogadores devem habitualmente esperar até que esse jogador tenha jogado.

 [Ver Regras Completas](#) Para informação sobre ordem de jogo quando jogar outra bola da área de partida, um bola provisória ou quando obter alívio.

6.5 Terminando Jogo de um Buraco

 [Ver Regras Completas](#) Para informação sobre quando um buraco foi terminado.

III

Jogando a Bola

REGRAS 7-11



REGRA
7

Procura de Bola: Encontrando e Identificando a Bola

Objetivo da Regra: A Regra 7 permite-lhe tomar ações razoáveis para adequadamente procurar a sua bola em jogo após cada pancada.

- Mas o jogador tem de ser cuidadoso, pois aplicar-se-á uma penalidade se o jogador agir excessivamente e causar melhoramentos às condições que afetam a sua próxima pancada.
- O jogador não recebe penalidade se a sua bola for movida acidentalmente ao tentar encontrá-la ou identificá-la, mas tem de recolocar depois a bola no seu sítio original.

7.1 Como Procurar a Bola Adequadamente

7.1a O Jogador Pode Tomar Ações Razoáveis para Encontrar e Identificar a Bola

O jogador pode procurar a bola de forma justa tomando ações razoáveis para encontrá-la e identificá-la, tais como:

- Movendo areia e água, e
- Movendo ou dobrando erva, arbustos, ramos de árvores e outros objetos naturais em crescimento ou agregados, e também partindo tais objetos, **mas** apenas se tal partir é um resultado de outras ações razoáveis tomadas para encontrar ou identificar a bola.

Se tomando tais ações razoáveis como parte de uma busca justa *melhorar as condições que afetam a pancada* não há penalidade. **Mas** se o *melhoramento* resultar de ações que excedam o que era razoável para uma busca justa, o jogador recebe a **penalidade geral**.

7.1b O Que Fazer Se Areia Que Afeta o Lie da Sua Bola É Movida Enquanto Tenta Encontrá-la ou Identificá-la

O jogador tem de recrear o *lie* original na areia, **mas** pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola tiver estado coberta por areia.

Se o jogador jogar a bola sem ter recreado o *lie* original, o jogador recebe a **penalidade geral**.

7.2 Como Identificar a Sua Bola

O jogador pode identificar a sua bola vendo-a ficar em repouso ou vendo a sua marca de identificação na bola.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre como a sua bola pode ser identificada.

7.3 Levantar a Sua Bola para a Identificar

Se uma bola pode ser a sua mas o jogador não consegue identificá-la como está, o jogador pode levantar a bola para identificá-la. **Mas** o sítio da bola tem de primeiro ser *marcado*, e a bola não pode ser limpa mais do que o necessário para a identificar (**exceto** no *green*).

Se a bola levantada é a sua bola ou a bola de outro jogador, tem de ser *recolocada* no seu sítio original.

Se o jogador levanta a sua bola sem ser razoavelmente necessário para a identificar, não *marca* o sítio da bola antes de a levantar ou se a limpa quando não é permitido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em infração à Regra 7.3: Penalidade Geral.

7.4 Bola Movida Acidentalmente ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la

Não há penalidade se a sua bola é *movida* acidentalmente por si, pelo seu *adversário* ou qualquer outra pessoa enquanto tenta encontrá-la ou identificá-la.

Se isto acontecer, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado). Ao fazê-lo:

- Se a bola estava sobre, debaixo ou encostada a qualquer *obstrução fixa, objeto integrante, objeto que define os limites* ou objeto natural em crescimento ou agregado, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original sobre, debaixo ou encostada a esse objeto.
- Se a bola estava coberta por areia, o *lie* original tem de ser recreado e a bola tem de ser *recolocada* nesse *lie*. O jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola tiver estado coberta por areia.

Penalidade por Infração à Regra 7.4: Penalidade Geral.

REGRA
8

Percurso Jogado Conforme se Encontra

Objetivo da Regra: A Regra 8 cobre um princípio central do jogo: “jogue o percurso como o encontrar.” Quando a sua bola fica em repouso, o jogador normalmente tem de aceitar as condições que afetam a pancada e não as melhorar antes de jogar a bola. No entanto, o jogador pode tomar certas ações razoáveis mesmo se elas melhoram essas condições, e há circunstâncias limitadas onde condições podem ser restauradas sem penalidade após terem sido melhoradas ou pioradas.

8.1 Suas Ações Que Melhoram Condições que Afetam a Sua Pancada

Esta Regra restringe o que o jogador pode fazer para *melhorar* qualquer das “condições que afetam a sua pancada” (ver Definição para a lista de coisas que estão protegidas).

8.1a Ações Que Não São Permitidas

Exceto nas formas limitadas permitidas nas Regras 8.1b, c e d, o jogador não pode tomar nenhuma destas ações se elas *melhoram* as condições que afetam a sua pancada:

- Mover, dobrar ou partir qualquer objeto natural em crescimento ou agregado, ou *obstrução fixa*, *objeto integrante* ou *objeto que define os limites*, ou marcador da área de partida para a *área de partida* quando jogar uma bola dessa *área de partida*.
- Mover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel* em posição (tal como para criar um *stance*).
- Alterar a superfície do solo.
- Remover ou calcar areia ou terra solta.
- Remover orvalho, geada ou água.

Penalidade por Infração à Regra 8.1a: Penalidade Geral.

8.1b Ações Que São Permitidas

Ao preparar ou executar uma *pancada*, o jogador pode tomar qualquer destas ações e não há penalidade mesmo se ao fazer isso *melhorar as condições que afetam a sua pancada*:

- Procurar a sua bola de forma justa tomando ações razoáveis para encontrá-la e identificá-la.
- Tomar ações razoáveis para remover *impedimentos soltos e obstruções móveis*.
- Tomar ações razoáveis para *marcar* o sítio de uma bola e para levantar e *recolocar* a sua bola.
- Tocar ligeiramente com o taco no solo imediatamente à frente ou atrás da sua bola (**mas** não pode fazer isto num *bunker*).
- Colocar os seus pés firmemente ao tomar um *stance*, incluindo escavar com os pés uma quantidade razoável em areia ou terra solta.
- Fazer o seu *stance* de forma justa tomando ações razoáveis para chegar à sua bola e fazer o seu *stance*. **Mas** quando o fizer o jogador não tem direito a um *stance* ou swing normais e tem de usar o plano de ação menos intrusivo para lidar com a situação particular.
- Executar uma *pancada* ou o backswing para uma *pancada* que é então executada. **Mas** quando a sua bola está num *bunker*, tocar na areia no *bunker* ao realizar o backswing não é permitido.
- No *green*, remover areia e terra solta e reparar dano.
- Mover um objeto natural para ver se está solto. **Mas** se se verificar que o objeto está em crescimento ou agregado, deve ficar agregado e ser repostado tanto quanto possível na sua posição original.

8.1c Evitando Penalidade Restaurando Condições Melhoradas em Infração à Regra 8.1a

Existem situações limitadas em que o jogador pode evitar a penalidade restaurando as *condições* originais antes de executar uma *pancada*. A determinação se o melhoramento foi eliminado será feita pela *Comissão Técnica*.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre evitar penalidade restaurando condições melhoradas.

8.1d Repondo Condições Pioradas Após Bola Ficar em Repouso

Se as *condições que afetam a sua pancada* são pioradas por outro jogador, um animal ou objeto artificial após a sua bola ter ficado em repouso, o jogador tem a capacidade de restaurar as *condições* iniciais tanto quanto possível. No entanto não é permitido ao jogador restaurar as *condições* se elas foram pioradas por si, um objeto natural ou por *forças naturais*.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre restaurar condições pioradas após a sua bola ficar em repouso.

8.2 Ações Deliberadas para Alterar Outras Condições Físicas para Afetar a Sua Bola em Repouso ou Pancada

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre ações deliberadas tomadas para alterar outras condições físicas para afetar a sua própria bola, incluindo a Exceção que permite ações para cuidar do percurso.

8.3 Ações Deliberadas para Alterar Condições Físicas para Afetar a Bola Em Repouso de Outro Jogador ou Pancada

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre ações deliberadas tomadas para alterar outras condições físicas para afetar a bola em repouso de outro jogador ou pancada a ser executada.

REGRA
9

Bola Jogada Como Estiver; Bola em Repouso Levantada ou Movida

Objetivo da Regra: A Regra 9 cobre um princípio central do jogo: “jogar a bola como estiver.”

- Se a bola do jogador ficar em repouso e é depois movida por forças naturais tais como vento ou água, o jogador normalmente tem de a jogar do seu novo sítio.
- Se a sua bola em repouso é levantada por alguém ou qualquer influência externa antes da pancada ser executada, a sua bola tem de ser recolocada no seu sítio original.
- O jogador deve ter atenção quando perto de uma bola em repouso, e se o jogador causar a sua própria bola ou a bola do seu adversário se mover receberá normalmente uma penalidade (exceto no green).

9.1 Bola Jogada Como Estiver

9.1a Jogando a Sua Bola de Onde Ela Ficou em Repouso

O jogador tem de jogar a sua bola em repouso no *percurso* como ela estiver, **exceto** quando as Regras requerem ou permitem ao jogador:

- Jogar uma bola de outro local no *percurso*, ou
- Levantar uma bola e depois *recolocá-la* no seu sítio original.

9.1b O Que Fazer Quando a Sua Bola Se Move Durante Backswing ou Pancada

Se a sua bola em repouso começa a mover-se após o jogador ter iniciado a *pancada* ou o backswing para uma *pancada* e o jogador continua para executar a *pancada*:

- A bola não pode ser *recolocada*, não importando o que causou ela se *mover*.
- Em vez disso, o jogador tem de jogar a bola de onde ela ficar em repouso após a *pancada*.
- Se o jogador causou a bola se *mover*, ver Regra 9.4b para verificar

se há uma penalidade.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 9.1: *Penalidade Geral*.

9.2 Decidindo Se a Sua Bola se Moveu e o Que Causou Ela se Mover

9.2a Decidindo Se a Sua Bola se Moveu

A sua bola em repouso é tratada como se tendo *movido* apenas se for *conhecido ou praticamente certo* que o fez.

Se a sua bola pode ter-se *movido* mas não é *conhecido ou praticamente certo*, é tratada como não se tendo *movido* e tem de ser jogada como estiver.

9.2b Decidindo o Que Causou a Sua Bola se Mover

As Regras reconhecem apenas quatro causas possíveis para a sua bola em repouso que se *move* antes do jogador executar uma *pancada*:

- *Forças naturais*, tais como vento ou água,
- O jogador, incluindo o seu *caddie*,
- O seu *adversário* em *jogo por buracos*, incluindo o *caddie* do seu *adversário*, ou
- Uma *influência externa*, incluindo qualquer outro jogador em *jogo por pancadas*.

O jogador, o seu *adversário* ou uma *influência externa* são tratados como tendo causado a bola se *mover* apenas se for *conhecido ou praticamente certo* serem a causa. Se não, a bola é tratada como tendo sido *movida* por *forças naturais*.

9.3 Bola Movida por Forças Naturais

Se *forças naturais* (tais como vento ou água) causarem que a sua bola em repouso se *mov*a, não há penalidade, e a sua bola tem de ser jogada do seu novo sítio.

Exceção – Se a sua bola no *green* se *mover* após o jogador já a ter levantado e *recolocado*, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 9.3: *Penalidade Geral*.

9.4 Bola Levantada ou Movida por Si

9.4a Quando a Bola Levantada ou Movida Tem de Ser Recolocada

Se o jogador ou o seu *caddie* levanta a sua bola em repouso ou causa que ela se *mova*, a sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado), **exceto**:

- Quando o jogador levanta a bola de acordo com uma Regra para obter alívio ou para *recolocar* a bola num sítio diferente, ou
- Quando a sua bola se *mova* apenas após o jogador ter iniciado a *pancada* ou o backswing para uma *pancada* e o jogador continua para executar a *pancada*.

9.4b Penalidade por Levantar ou Tocar Deliberadamente na Sua Bola ou Causar Que Ela Se Mova

Se o jogador levanta ou toca deliberadamente na sua bola em repouso ou causa que ela se *mova*, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

Mas há quatro exceções em que o jogador não recebe penalidade por fazê-lo:

Exceção 1 – Quando o Jogador está Autorizado a Levantar ou Mover a Bola.

Exceção 2 – Movimento Acidental Antes da Bola Ser Encontrada.

Exceção 3 – Movimento Acidental No Green.

Exceção 4 – Movimento Acidental Em Qualquer Local Exceto No Green Enquanto Aplica Regra.



[Ver Regras Completas](#)

[Para mais explicação destas Exceções.](#)

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 9.4: *Penalidade Geral*.

9.5 Bola Levantada ou Movida pelo Seu Adversário em Jogo por Buracos



[Ver Regras Completas](#)

[Para informação quando a sua bola é levantada ou movida pelo seu adversário em jogo por buracos.](#)

9.6 Bola Levantada ou Movida por Influência Externa

Se é *conhecido ou praticamente certo* que uma *influência externa* levantou ou moveu a sua bola não há penalidade. A bola tem de ser recolocada no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 9.6: *Penalidade Geral*.

9.7 Marcador de Bola Levantado ou Movido

9.7a Bola ou Marcador de Bola Têm de Ser Recolocados

Se o seu *marcador de bola* é levantado ou movido de qualquer forma (incluindo por *forças naturais*) antes da sua bola ser *recolocada*, o jogador tem de:

- Recolocar a sua bola no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado), ou
- Colocar um marcador de bola para marcar esse sítio original.

9.7b Penalidade por Levantar Marcador de Bola ou Causar Que Ele Se Mova

Antes da sua bola ser *recolocada*, se levantar o seu *marcador de bola* ou causar que ele se mova, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**. Se o seu *adversário* o fizer, ele recebe **uma pancada de penalidade**.

Exceção - Exceções da Regra 9.4b e da Regra 9.5b Aplicam-se a Levantar Marcador de Bola ou Causar Que Ele Se Mova

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 9.7: *Penalidade Geral*.

**REGRA
10**

Preparando para e Efetuando uma Pancada; Conselho e Ajuda; Caddies

Objetivo da Regra: A Regra 10 cobre como se preparar para e executar uma pancada, incluindo conselho e outra ajuda que o jogador pode obter de outros (incluindo o seu caddie). O princípio subjacente é que golfe é um jogo de perícia e desafio pessoal.

10.1 Efetuando uma Pancada

Objetivo da Regra: A Regra 10.1 cobre como executar uma pancada e vários atos que são proibidos ao fazê-lo. Uma pancada é executada batendo de forma adequada numa bola com a cabeça de um taco. O desafio fundamental para o jogador é direcionar e controlar o movimento de todo o taco realizando o swing livremente com o taco sem o apoiar.

10.1a Batendo de Forma Adequada na Bola

Ao executar uma *pancada*:

- O jogador tem de bater na bola de forma adequada com a cabeça do taco de modo a que haja apenas um contacto momentâneo entre o taco e a bola e não pode empurrar, arrastar ou transportá-la com o taco.
- Se o seu taco bater acidentalmente na bola mais que uma vez, houve apenas uma *pancada* e não há penalidade.

10.1b Apoando o Taco

Ao executar uma *pancada*, o jogador não pode apoiar o taco, quer direta ou indiretamente.

 **Ver Regras Completas** Para mais informação sobre apoiar o taco, incluindo a exceção para uma mão que segura o taco ou taco tocando ao de leve na roupa ou no corpo.

DIAGRAMA 10.1b: APOIANDO O TACO



10.1c Executando Pancada Enquanto Está Em Ambos os Lados Da ou Na Linha de Jogo

[Ver Regras Completas](#)

Para a proibição e penalidade por executar uma pancada enquanto está deliberadamente em ambos os lados da ou na linha de jogo.

10.1d Jogar Bola em Movimento

O jogador não pode executar uma *pancada* numa bola em movimento.

Mas há três **exceções** em que não há penalidade:

Exceção 1 – Bola Começa a Mover-se Apenas após o Jogador Iniciar Backswing para Pancada.

Exceção 2 – Bola Caindo do Tee.

Exceção 3 – Bola Em Movimento na Água.

Penalidade por Infração à Regra 10.1: Penalidade Geral.

Em jogo por pancadas, uma *pancada* executada em infração a esta Regra conta e o jogador recebe **duas pancadas de penalidade**.

10.2 Conselho e Outra Ajuda

Objetivo da Regra: Um desafio fundamental para o jogador é decidir a estratégia e táticas para o seu jogo. Por isso há limites para o conselho e outra ajuda que o jogador pode receber durante uma volta convencional.

10.2a Conselho

Durante uma *volta convencional*, um jogador não pode:

- Dar *conselho* a qualquer pessoa na competição que esteja a jogar no *percurso*, ou
- Pedir *conselho* a qualquer pessoa, para além do seu *caddie*.
- Tocar no *equipamento* de outro jogador para obter informação que possa ser *conselho* se dado por ou solicitado ao outro jogador.

10.2b Outra Ajuda

Indicando Linha de Jogo para Bola em Qualquer Lugar Exceto no Green. Isto é permitido, **mas** qualquer pessoa tem de afastar-se ou qualquer objeto tem de ser removido antes da sua *pancada* ser executada.

Indicando Linha de Jogo para Bola no Green. O jogador ou o seu *caddie* podem fazer isto, **mas**:

- Embora o jogador ou o seu *caddie* possam tocar no *green* com uma mão, pé ou algo que estejam a segurar, não podem *melhorar as condições que afetam a sua pancada*, e
- O jogador ou o seu *caddie* não podem colocar um objeto em qualquer lugar dentro ou fora do *green* para indicar a sua *linha de jogo*. Isto não é permitido mesmo se esse objeto for retirado antes da sua *pancada* ser executada.

Enquanto a *pancada* está a ser executada, o seu *caddie* não pode deliberadamente posicionar-se num local na ou perto da sua *linha de jogo* ou fazer qualquer outra coisa (tal como indicar um sítio no *green*) para indicar a *linha de jogo*.

Exceção – Caddie Assistindo Bandeira: O *caddie* pode posicionar-se num local na ou perto da *linha de jogo* do jogador para assistir a *bandeira*.

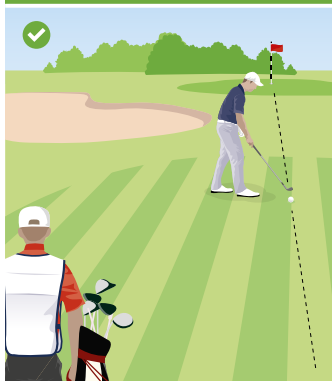
Não Colocar Objeto para Ajudar a Fazer o Stance. O jogador não pode fazer um *stance* para a *pancada* usando qualquer objeto que foi colocado no solo para ajudar a alinhar os seus pés ou corpo.

Restrição ao Seu Caddie Posicionar-se Atrás do Jogador. Quando o jogador começa a fazer o seu *stance* para a *pancada* e até a sua *pancada* ser executada:

- O seu *caddie* não pode por qualquer razão deliberadamente posicionar-se num local na ou próximo de uma extensão da sua *linha de jogo* atrás da sua bola.
- Se o jogador faz um *stance* em infração a esta Regra, não pode evitar penalidade afastando-se.

DIAGRAMA 10.2b: CADDIE POSICIONADO NUM LOCAL SOBRE OU PERTO DA LINHA DE JOGO ATRÁS DA BOLA

Permitido



O caddie não está posicionado num local sobre ou perto de um prolongamento da linha de jogo atrás da bola quando o jogador começa a fazer o *stance* para a *pancada* e, desde que o caddie não se mova para uma tal posição antes da *pancada* ser executada, não há infração à Regra 10.2b.

Permitido Não Permitido



O caddie está posicionado num local sobre ou perto de um prolongamento da linha de jogo para trás da bola quando o jogador começa a fazer o *stance* para a *pancada*, portanto existe uma infração à Regra 10.2b.

Exceção – Bola no Green: Quando a sua bola está no *green*, não há penalidade de acordo com esta Regra se o jogador sair do *stance* e não retomar o seu *stance* novamente até após o seu *caddie* se ter afastado.

Ajuda Física e Proteção dos Elementos. O jogador não pode executar uma *pancada*:

- Enquanto receber ajuda física do seu *caddie* ou de qualquer outra pessoa, ou
- Com o seu *caddie* ou qualquer outra pessoa ou objeto deliberadamente posicionado para o proteger da luz do sol, chuva, vento ou outros elementos.

Penalidade por Infração à Regra 10.2: Penalidade Geral.

10.3 Caddies

Objetivo da Regra: O jogador pode ter um *caddie* para carregar os seus tacos e dar-lhe conselho e outra ajuda durante a sua volta convencional, mas há limites ao que o seu *caddie* está autorizado a fazer. O jogador é responsável pelas ações do seu *caddie* durante a sua volta convencional e recebe uma penalidade se o seu *caddie* infringir as Regras.

10.3a O Seu Caddie Pode Ajudá-lo Durante Volta Convencional

O jogador pode ter um *caddie* para carregar, transportar e manusear os seus tacos, dar-lhe conselho e ajudá-lo de outras formas permitidas durante uma *volta convencional*, **mas** o jogador não pode ter mais do que um *caddie* ao mesmo tempo ou trocar de *caddies* temporariamente com o único propósito de obter *conselho* do novo *caddie*.



Ver Regras Completas

Para uma explicação de como as Regras se aplicam às ações de um *caddie* partilhado.

Penalidade por Infração à Regra 10.3a:

O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante o qual é ajudado por mais do que um *caddie* ao mesmo tempo. Se a infração

ocorre ou continua entre dois buracos, o jogador recebe a **penalidade geral** para o buraco seguinte.

10.3b O Que o Seu Caddie Pode Fazer



Ver Regras Completas

Para a lista de ações que o seu caddie é permitido e não é permitido fazer.

10.3c O Jogador É Responsável pelas Ações do Caddie e Infração às Regras

O jogador é responsável pelas ações do seu *caddie* durante a sua *volta convencional*, mas não antes ou depois da sua *volta convencional*. Se a ação do seu *caddie* infringir uma Regra, ou poderia infringir uma Regra se a ação fosse tomada pelo jogador, o jogador recebe a penalidade de acordo com essa Regra.

**REGRA
11****Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Afetar Bola em Movimento**

Objetivo da Regra: A Regra 11 cobre o que fazer se a sua bola em movimento atinge uma pessoa, animal, equipamento ou qualquer outra coisa no percurso. Quando isto acontece acidentalmente, não há penalidade e o jogador normalmente tem de aceitar o resultado, quer seja favorável ou não, e jogar a bola de onde ela ficar em repouso. A Regra 11 também restringe o jogador de deliberadamente tomar ações para afetar onde qualquer bola em movimento poderá ficar em repouso.

Esta Regra aplica-se sempre que a sua bola *em jogo* está em movimento (seja após uma pancada ou de outra forma), **exceto** quando a sua bola foi *deixada* cair numa *área de alívio* e ainda não ficou em repouso. Esta situação é coberta pela Regra 14.3.

11.1 A Sua Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa ou Influência Externa**11.1a Sem Penalidade para Qualquer Jogador**

Se a bola em movimento do jogador, acidentalmente atingir qualquer pessoa ou *influência externa*, incluindo o jogador, qualquer outro jogador ou qualquer dos seus *caddies* ou *equipamento*, não há penalidade para qualquer jogador.

Exceção – Bola Jogada no Green em Jogo por Pancadas: Se a sua bola em movimento atingir outra bola em repouso no *green* e ambas as bolas estavam no *green* antes da sua *pancada*, o jogador recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)**.

11.1b Bola Tem de Ser Jogada Como Estiver

Se a sua bola em movimento acidentalmente atingir qualquer pessoa ou *influência externa*, a sua bola tem de ser jogada como estiver, **exceto** em duas situações:

Exceção 1 – Quando a Sua Bola Jogada de Qualquer Lado Exceto Green Fica em Repouso em cima de Qualquer Pessoa, Animal ou Influência Externa em Movimento.

Exceção 2 – Quando a Sua Bola Jogada do Green Acidentalmente Atinge Qualquer Pessoa, Animal ou Obstrução Móvel (Incluindo Outra Bola em Movimento) no Green



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre estas duas Exceções.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 11.1: *Penalidade Geral*.

11.2 Bola em Movimento Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa

Se uma bola em movimento foi defletida deliberadamente ou parada por um jogador ou se atinge equipamento que foi deliberadamente posicionado, há normalmente uma penalidade e a bola não pode ser jogada como estiver.



Ver Regras Completas

Para informação sobre onde jogar uma bola que foi defletida deliberadamente ou parada e se se aplica qualquer penalidade.

11.3 Movendo Objetos ou Alterando Condições Deliberadamente para Afetar Bola em Movimento

Enquanto uma bola está em movimento, o jogador não pode deliberadamente alterar condições físicas ou levantar ou mover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel* para afetar onde essa bola poderá ficar em repouso.

Exceção – O jogador pode mover uma *bandeira* retirada, uma bola em repouso no *green*, ou qualquer *equipamento* de outro jogador (para além de uma bola em repouso em qualquer sítio exceto no *green* ou um *marcador de bola* em qualquer sítio no *percurso*).

Penalidade por Infração à Regra 11.3: *Penalidade Geral*.

IV

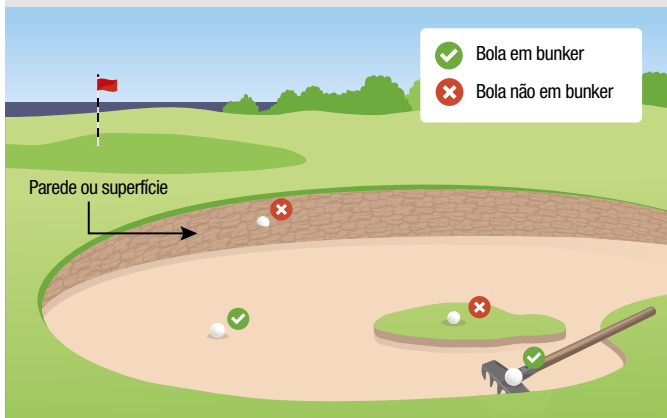
Regras Específicas para Bunkers e Greens

REGRAS 12-13



**REGRA
12****Bunkers**

Objetivo da Regra: A Regra 12 é uma Regra específica para bunkers, que são áreas especialmente preparadas, destinadas a testar a capacidade do jogador para jogar uma bola da areia. Para garantir que o jogador enfrenta este desafio, há algumas restrições em tocar na areia antes da pancada ser executada e onde pode ser obtido alívio para a sua bola num bunker.

12.1 Quando a Sua Bola Está no Bunker**DIAGRAMA 12.1: QUANDO A BOLA ESTÁ NO BUNKER**

De acordo com a Definição de Bunker e Regra 12.1, o diagrama dá exemplos de quando uma bola está ou não num bunker.

A sua bola está num *bunker* quando qualquer parte da bola toca em areia no solo dentro do limite do *bunker*.

A sua bola também está num *bunker* se está dentro do limite do *bunker* e fica:

- No solo onde normalmente estaria areia, ou
- Dentro ou em cima de um *impedimento solto*, *obstrução móvel*, *condição anormal do percurso* ou *objeto integrante* no *bunker*.

Se a sua bola está em terra ou relva ou noutros objetos naturais em crescimento ou agregados dentro do limite do *bunker* sem tocar em qualquer areia, a sua bola não está no *bunker*.

12.2 Jogando a Sua Bola no Bunker

12.2a Removendo Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis

Antes de jogar a sua bola num *bunker*, o jogador pode remover *impedimentos soltos* e *obstruções móveis*.

12.2b Restrições a Tocar em Areia no Bunker

Antes de executar uma *pancada* na sua bola num *bunker*, o jogador não pode:

- Deliberadamente tocar na areia no bunker com a sua mão, um taco, ou ancinho ou qualquer outro objeto para testar a condição da areia e obter informação para a sua próxima *pancada*, ou
- Tocar na areia no bunker com o seu taco:
 - » Na área imediatamente à frente ou atrás da sua bola (**exceto** como permitido ao procurar de forma adequada a sua bola ou ao remover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel*),
 - » Ao realizar um swing de treino, ou
 - » Ao realizar o seu backswing para uma *pancada*.

Exceto como coberto nos dois pontos acima, as seguintes ações são permitidas:

- Escavar com os seus pés para fazer um *stance* para um swing de treino ou para a *pancada*,
- Alisar o *bunker* para cuidar do *percurso*,
- Colocar os seus tacos, *equipamento* ou outros objetos no *bunker* (atirando-os ou pousando-os),
- Medir, *marcar*, levantar, *recolocar* ou tomar outras ações de acordo com uma Regra,
- Apoiar-se num taco para descansar, ficar equilibrado ou evitar uma queda, ou
- Bater na areia em frustração ou fúria.

Mas o jogador recebe a **penalidade geral** se as suas ações ao tocar na areia melhorarem as condições que afetam a sua *pancada*.

Penalidade por Infração à Regra 12.2: Penalidade Geral.

12.3 Regras Específicas para Obter Alívio para a Bola no Bunker

Quando a sua bola está num *bunker*, Regras específicas de alívio podem aplicar-se quando o jogador tem interferência por uma *condição anormal do percurso* (Regra 16.1c) ou por uma *condição animal* perigosa (Regra 16.2), ou quando a sua bola está injogável (Regra 19.3).

**REGRA
13****Greens**

Objetivo da Regra: A Regra 13 é uma Regra específica para greens. Os greens são especialmente preparados para jogar a sua bola ao longo do solo e há uma bandeira para o buraco em cada green, por isso aplicam-se certas Regras diferentes do que para outras áreas do percurso.

13.1 Ações Permitidas ou Requeridas nos Greens

Objetivo da Regra: Esta Regra permite-lhe fazer coisas no green que não são normalmente permitidas fora do green, tais como ser permitido marcar, levantar, limpar e recolocar a sua bola e reparar danos e remover areia e terra solta no green. Não há penalidade por acidentalmente causar que a sua bola ou marcador de bola se movam no green.

13.1a Quando a Sua Bola Está No Green

A sua bola está no *green* quando qualquer parte da bola:

- Toca no *green*, ou
- Está em cima ou dentro de qualquer coisa (tal como um *impedimento solto* ou uma *obstrução*) e está dentro do limite do *green*.

13.1b Marcando, Levantando e Limpando a Sua Bola no Green

A sua bola no *green* pode ser levantada e limpa. O sítio da sua bola tem de ser *marcado* antes de ela ser levantada e a bola tem de ser *recolocada*.

13.1c Melhoramentos Permitidos no Green

Durante uma *volta convencional* e enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, o jogador pode tomar estas duas ações no *green*, independentemente da sua bola estar dentro ou fora do *green*:

- Areia e terra solta no *green* (**mas** não em qualquer outro lado no *percurso*) podem ser removidas sem penalidade.
- O jogador pode reparar danos no *green* sem penalidade tomando ações razoáveis para restaurar o *green* tanto quanto possível à sua condição original, **mas** apenas:
 - » Usando a sua mão, pé ou outra parte do corpo ou uma normal ferramenta para reparar marcas de bola, *tee*, taco ou item similar de *equipamento* regular, e
 - » Sem atrasar excessivamente o jogo.

Mas se o jogador *melhorar o green* tomando ações que excedam o que é razoável para restaurar o *green* à sua condição original, o jogador recebe a **penalidade geral**.

“Danos no *green*” significa quaisquer danos causados por uma pessoa ou *influência externa*, tais como:

- Marcas de bola, danos pelos sapatos (tais como marcas de spikes) e raspagens ou irregularidades causadas por *equipamento* ou uma *bandeira*,
- Tampões de *buracos* antigos, tampões de relva, remendos de relva cortada e raspagens ou irregularidades de ferramentas de manutenção ou veículos,
- Trilhos de *animais* ou marcas de cascos, e
- Objetos cravados (tais como uma pedra, bolota ou *tee*).

Mas “danos no *green*” não incluem quaisquer danos ou condições que resultem de:

- Práticas usuais para manutenção da condição geral do *green* (tais como buracos de aerificação e sulcos de cortes verticais),
- Irrigação ou chuva ou outras *forças naturais*,
- Imperfeições naturais da superfície (tais como ervas daninhas ou áreas rapadas, com doença ou com crescimento irregular), ou
- Desgaste natural do *buraco*.

13.1d Quando a Sua Bola ou Marcador de Bola se Movem No Green

Não há penalidade se o jogador, o seu *adversário* ou outro jogador em *jogo por pancadas* acidentalmente mover a sua bola ou *marcador de bola* no *green*.

O jogador tem de *recolocar* a sua bola no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado), ou colocar um *marcador de bola* para marcar esse sítio original.

Exceção – A Sua Bola Tem De Ser Jogada como Estiver Quando Ela Começa a Mover-se Durante o Seu Backswing ou Pancada e a Pancada É Executada.

Se *forças naturais* causarem a sua bola no *green* se *mover*, de onde o jogador tem de jogar em seguida depende se a bola já tinha sido levantada e *recolocada* no seu sítio original:

- Bola já levantada e recolocada – A sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).
- Bola ainda não levantada e recolocada - A bola tem de ser jogada do seu novo sítio.

13.1e Sem Teste Deliberado de Greens

Se durante uma *volta convencional*, o jogador esfregar a superfície ou rolar uma bola para testar o *green* ou um *green errado*, o jogador recebe a **penalidade geral**.

Exceção – Testando Green de Buraco Acabado de Concluir ou Green de Treino Quando entre Dois Buracos é Permitido.

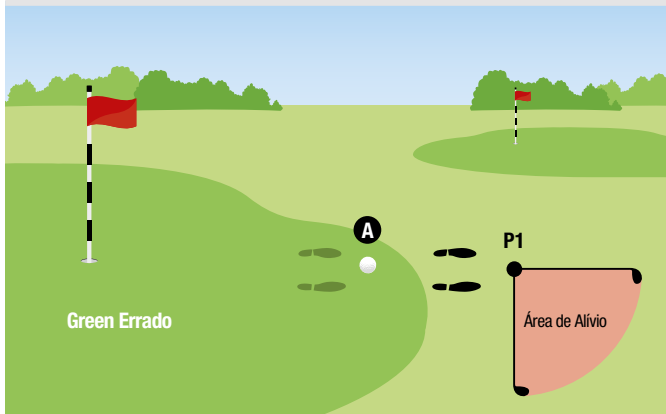
13.1f Alívio Tem de Ser Obtido de Green Errado

Interferência de acordo com esta Regra existe quando a sua bola está num *green errado* ou um *green errado* interfere fisicamente com a sua área de *stance* pretendido ou área de *swing* pretendido.

Quando há interferência de um *green errado*, o jogador não pode jogar a bola como esta estiver. Em vez disso, o jogador tem de obter alívio sem penalidade *deixando* cair a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* como demonstrado no Diagrama 13.1f.

Não há alívio de acordo com esta Regra se existir interferência apenas porque o jogador escolhe um *taco*, tipo de *stance* ou *swing* ou direção de jogo que é claramente injustificada dadas as circunstâncias.

DIAGRAMA 13.1f: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE GREEN ERRADO



Quando existe interferência por um green errado, tem de ser obtido alívio sem penalidade. O diagrama assume um jogador dextro. A Bola A está num green errado, e o ponto mais próximo de alívio total para a Bola A é em P1, o qual tem de estar na mesma área do percurso onde a bola inicial ficou em repouso (neste caso, a área geral).

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Ponto mais próximo de alívio total (P1)	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	Área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência

Notas do Jogador:

O jogador tem de obter alívio total de toda a interferência do green errado.

Penalidade por Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 13.1: Penalidade Geral.

13.2 A Bandeira

Objetivo da Regra: Esta Regra cobre as suas escolhas para lidar com a bandeira. O jogador pode deixar a bandeira no buraco ou tê-la retirada (o que inclui ter alguém para assistir à bandeira e retirá-la após a sua bola ser jogada), mas tem de decidir antes de executar uma *pancada*. Não há normalmente penalidade se uma bola em movimento bater na bandeira.

Esta Regra aplica-se a uma bola jogada de qualquer lado no *percurso*, quer seja dentro ou fora do *green*.

13.2a Deixando Bandeira no Buraco

Se o jogador executar uma *pancada* com a *bandeira* deixada no *buraco* e a bola em movimento bate na *bandeira*, não há penalidade e a bola tem de ser jogada como estiver.

A decisão de ter a *bandeira* no *buraco* tem de ser tomada antes do jogador executar a sua *pancada*, seja deixando a *bandeira* no *buraco* ou pedir que uma *bandeira* retirada seja colocada de novo no *buraco*.

Em qualquer dos casos, o jogador não pode tentar ganhar uma vantagem por deliberadamente mover a *bandeira* para uma posição que não seja centrada no *buraco*. Se o jogador o fizer e a bola em movimento atingir a *bandeira*, recebe a **penalidade geral**.

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre mover ou retirar a bandeira deixada no buraco enquanto uma bola está em movimento.

13.2b Retirando Bandeira do Buraco

O jogador pode executar uma *pancada* com a *bandeira* retirada do *buraco*, para que a sua bola em movimento não bata na *bandeira* no *buraco*.

O jogador tem de decidir isto antes de executar a *pancada*, seja tendo a *bandeira* retirada do *buraco* antes de jogar a sua bola, ou autorizando alguém a assistir a *bandeira*.



Ver Regras Completas

Para situações em que o jogador é tratado como tendo autorizado a *bandeira* a ser assistida e para mais informação sobre o que fazer se a sua bola bate na *bandeira* ou na pessoa que a retirou ou está a assisti-la.

13.2c Bola Em Repouso Encostada à Bandeira no Buraco

Se a sua bola ficar em repouso encostada à *bandeira* deixada no *buraco*, e se qualquer parte da sua bola está no *buraco* abaixo da superfície do *green*, a sua bola é tratada como no *buraco*.

Se nenhuma parte da sua bola está no *buraco* abaixo da superfície do *green*:

- A sua bola não está no *buraco* e tem de ser jogada como estiver.
- Se a *bandeira* é retirada e a sua bola se *move* (quer caia no *buraco* ou se afaste do *buraco*), não há penalidade e a bola tem de ser *recolocada* na borda do *buraco*.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado* em infração à Regra 13.2c: *Penalidade Geral*.

13.3 Bola Suspensa no Buraco

13.3a Tempo de Espera para Ver Se a Sua Bola Suspensa no Buraco Vai Cair para dentro do Buraco

Se qualquer parte da sua bola ficar suspensa na borda do *buraco*, é permitido ao jogador ter um tempo razoável para chegar ao *buraco* e mais dez segundos para esperar para ver se a bola vai cair no *buraco*.

Se a sua bola cair no *buraco* durante este tempo de espera, o jogador *terminou o buraco (holed out)* com a *pancada* anterior.

Se a sua bola não cair no *buraco* neste tempo de espera:

- A sua bola é tratada como estando em repouso.
- Se a sua bola depois cair no *buraco* antes de ser jogada, o jogador *terminou o buraco (holed out)* com a *pancada* anterior, **mas** recebe **uma pancada de penalidade** adicionada ao seu resultado no *buraco*.

13.3b O Que Fazer Se a Sua Bola Suspensa no Buraco É Levantada ou Movida Antes do Tempo de Espera Ter Terminado



Ver Regras Completas

Para informação sobre o que fazer se a sua bola suspensa no buraco é levantada ou movida antes dos 10 segundos de tempo de espera terminarem.

V

Levantando e Repondo uma Bola em Jogo

REGRA 14



REGRA 14

Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando; Substituindo no Sítio; Deixar Cair em Área de Alívio; Jogando de Local Errado

Objetivo da Regra: A Regra 14 cobre quando e como o jogador pode marcar o sítio da sua bola em repouso e levantar e limpar a sua bola e como repor a bola em jogo de modo a que a sua bola seja jogada do local correto.

- Quando a sua bola foi levantada ou movida e vai ser recolocada, a mesma bola tem de ser colocada no seu sítio original.
- Quando se obtém alívio sem penalidade ou alívio com penalidade, o jogador tem de deixar cair uma bola substituída ou a bola original numa determinada área de alívio.

O jogador pode corrigir um erro ao usar estes procedimentos sem penalidade antes da sua bola ser jogada, mas o jogador recebe uma penalidade se jogar a bola do local errado.

14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola

14.1a Sítio da Bola a Ser Levantada e Recolocada Tem de Ser Marcado

Antes de levantar a sua bola de acordo com uma Regra requerendo que a bola seja *recolocada* no seu sítio original, o jogador tem de *marcar* o sítio, o que significa:

- Colocar um *marcador de bola* imediatamente atrás ou próximo da sua bola, ou
- Segurar um taco no solo imediatamente atrás ou ao próximo da sua bola.

Se o jogador levantar a sua bola sem *marcar* o seu sítio, *marcar* o seu sítio de uma forma errada ou executar uma *pancada* com um *marcador de bola* deixado no local, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

Quando levantar a sua bola para obter alívio de acordo com uma Regra, o jogador não necessita *marcar* o sítio.

14.1b Quem Pode Levantar Bola

A sua bola pode ser levantada de acordo com as Regras apenas pelo jogador ou alguém que o jogador autorize, **mas** o jogador tem de dar essa autorização a cada momento antes da sua bola ser levantada em vez de ser dada na generalidade para a *volta convencional*.

Exceção – O Seu Caddie Pode Levantar a Sua Bola no Green Sem Autorização.

14.1c Limpando Bola Levantada

Quando levanta a sua bola do *green*, ela pode ser sempre limpa. Quando levanta a sua bola de qualquer outro local, ela pode ser sempre limpa **exceto** quando é levantada:

- Para ver se está cortada ou rachada - limpar a bola não é permitido.
- Para identificá-la - limpar a bola é permitido apenas no necessário para identificá-la.
- Porque interfere com jogo - limpar a bola não é permitido.
- Para ver se está em condição da qual é permitido obter alívio - limpar a bola não é permitido, a menos que o jogador obtenha depois alívio de acordo com uma Regra.

Se o jogador limpa uma bola levantada quando não é permitido, recebe **uma pancada de penalidade**.

14.2 Recolocando a Bola no Sítio

14.2a Bola original Tem de Ser Usada

Quando a sua bola tem de ser *recolocada* após ter sido levantada ou *movida*, a sua bola original tem de ser usada.

Exceção – Outra bola pode ser usada quando:

- O jogador não pode recuperar a sua bola original com esforço razoável e em poucos segundos,
- A sua bola original está cortada ou rachada,
- O jogador está a retomar o jogo após uma suspensão, ou
- A sua bola original foi jogada por outro jogador como uma *bola errada*.

14.2b Quem Tem de Recolocar Bola e Como Ela Tem de Ser Recolocada

A sua bola tem de ser *recolocada* de acordo com as Regras apenas pelo jogador ou por qualquer outra pessoa que tenha levantado a sua bola ou causado que ela se *movesse*.

Se o jogador joga uma bola que foi *recolocada* de uma forma errada ou *recolocada* por alguém não autorizado a fazê-lo, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

14.2c Sítio Onde Bola É Recolocada

A sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado), exceto quando as Regras requeiram que o jogador *recoloque* a sua bola num sítio diferente.

Se a sua bola estava em repouso em cima, debaixo ou encostada a qualquer *obstrução fixa, objeto integrante, objeto que define os limites* ou objeto natural em crescimento ou agregado:

- O “sítio” da sua bola inclui a sua localização vertical relativa ao solo.
- Isto significa que a sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original em cima, debaixo ou encostada a esse objeto.

14.2d Onde Recolocar Bola Quando Lie original Alterado

Se o *lie* da sua bola que foi levantada ou *movida* é alterado, o jogador tem de *recolocar* a bola desta forma:

- Bola em Areia:
 - » O jogador tem de recriar o *lie* original tanto quanto possível.
 - » Ao recriar o *lie*, o jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola tiver estado coberta por areia.

Se o jogador falhar em recriar o *lie* em infração a esta Regra, o jogador jogou de um *local errado*.

- Bola em Qualquer Lado Exceto em Areia: O jogador tem de *recolocar* a bola colocando-a no sítio mais próximo com um *lie* mais similar ao *lie* original que esteja:
 - » À distância de um *taco de comprimento* do seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado)
 - » Não mais próximo do *buraco*, e
 - » Na mesma *área do percurso* que esse sítio.

Se o jogador sabe que o *lie* original foi alterado mas não sabe como era o *lie*, o jogador tem de estimar o *lie* original e *recolocar* a sua bola.

Exceção – Para Lies Alterados Enquanto Jogo Está Parado e Bola Foi Levantada, ver Regra 5.7d.

14.2e O Que Fazer Se Bola Recolocada Não Fica no Sítio original

Se o jogador tenta *recolocar* a sua bola mas ela não fica no seu sítio original, o jogador tem de tentar uma segunda vez.

Se a sua bola novamente não ficar nesse sítio, o jogador tem de *recolocar* a bola colocando-a no sítio mais próximo onde a bola ficar em repouso, **mas** com estes limites dependendo de onde o sítio original está localizado:

- O sítio não pode estar mais próximo do *buraco*.
- Sítio original na *área geral* - o sítio mais próximo tem de ser na *área geral*.
- Sítio original em *bunker* ou *área de penalidade* - o sítio mais próximo tem de ser no mesmo bunker ou na mesma *área de penalidade*.
- Sítio original no *green* - o sítio mais próximo tem de ser no *green* ou na *área geral*.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 14.2: *Penalidade Geral*.

14.3 Deixar Cair a Bola em Área de Alívio

14.3a Bola original ou Outra Bola Podem Ser Usadas

O jogador pode usar qualquer bola cada vez que *deixar cair* (*drop*) ou colocar uma bola de acordo com esta Regra.

14.3b Bola Tem de Ser Deixada Cair da Forma Correta

O jogador tem de *deixar cair* uma bola da forma correta, o que significa todas estas três coisas:

- O jogador tem de deixar cair a bola (nem o caddie do jogador nem outra pessoa qualquer o podem fazer).
- O jogador tem de largar a sua bola de um local à altura do joelho, de modo a que a bola:

DIAGRAMA 14.3b: DEIXANDO CAIR DA ALTURA DO JOELHO

Permitido

Não Permitido



Uma bola tem de ser deixada cair diretamente para baixo da altura do joelho. “Altura do joelho” significa a altura do joelho do jogador quando está em pé. Mas o jogador não tem de estar numa posição em pé quando a bola é deixada cair.

- » Caia diretamente para baixo, sem que o jogador a atire, gire, role ou use qualquer outro movimento que possa afetar onde a sua bola vai ficar em repouso, e
- » Não toque em qualquer parte do corpo do jogador ou *equipamento* antes de tocar no solo.

“Altura do joelho” significa a altura do joelho do jogador quando está em pé.

- A bola tem de ser *deixada* cair na *área de alívio*. O jogador pode ficar dentro ou fora da *área de alívio* quando *deixar cair* a sua bola.

Se a sua bola é *deixada* cair de uma forma errada em infração a um ou mais destes três requisitos, o jogador tem de *deixar* cair a sua bola novamente da forma correta, e não há limite para o número de vezes que o jogador tem de o fazer.

Uma bola *deixada* cair da forma errada não conta como um dos dois *drops* requeridos antes da sua bola ter de ser colocada.



Ver Regras Completas

Para informação sobre executar uma pancada numa bola deixada cair de uma forma errada e se se aplica uma pancada de penalidade ou a penalidade geral.

14.3c Bola Deixada Cair da Forma Correta Tem de Ficar em Repouso na Área de Alívio

Esta Regra aplica-se apenas quando uma bola é *deixada* cair da forma correta de acordo com a Regra 14.3b.

Quando o Jogador Terminou de Obter Alívio. O jogador só terminou de obter alívio quando a sua bola *deixada* cair da forma correta fica em repouso na *área de alívio*.

Não importa se a sua bola, após bater no solo, toca em qualquer pessoa, *equipamento* ou outra *influência externa* antes de ficar em repouso:

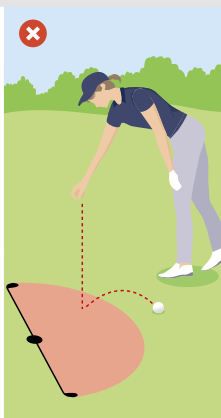
- Se a sua bola ficar em repouso na *área de alívio*, o jogador terminou de obter alívio e tem de jogar a bola como ela estiver.
- Se a sua bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, ver abaixo “O Que Fazer Se Bola Deixada Cair da Forma Correta Fica em Repouso Fora da Área de Alívio”.

Em qualquer dos casos, não há penalidade para qualquer jogador.

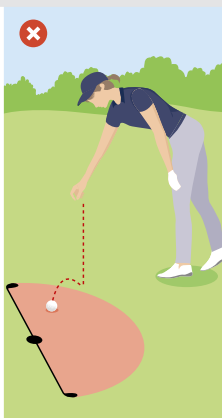
DIAGRAMA 14.3c: BOLA TEM DE SER DEIXADA CAIR E FICAR EM REPOUSO NA ÁREA DE ALÍVIO



A bola é deixada cair da forma correta de acordo com a Regra 14.3b e a bola fica em repouso dentro da área de alívio, portanto o procedimento de alívio está terminado.



A bola é deixada cair da forma correta de acordo com a Regra 14.3b, mas a bola fica em repouso fora da área de alívio, e portanto a bola tem de ser deixada cair de forma correta uma segunda vez.



A bola é deixada cair de forma incorreta pois é deixada cair fora da área de alívio, e portanto a bola tem de ser deixada cair novamente de forma correta.

Exceção – Quando Bola Deixada Cair da Forma Correta é Defletida Deliberadamente ou Parada por Qualquer Pessoa

O Que Fazer Se Bola Deixada Cair da Forma Correta Fica em Repouso Fora da Área de Alívio. O jogador tem de *deixar cair* uma bola da forma correta uma segunda vez, e se essa bola também ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem então de terminar de obter alívio por:

- Colocar uma bola no sítio onde a bola *deixada cair* da segunda vez tocou primeiro no solo.
- Se a bola colocada não ficar em repouso nesse sítio, o jogador tem de colocar uma bola nesse sítio uma segunda vez.

- Se a bola colocada uma segunda vez também não ficar nesse sítio, o jogador tem de colocar uma bola no sítio mais próximo de onde a bola vai ficar em repouso, sujeito aos limites na Regra 14.2e.

14.3d O Que Fazer se Bola Deixada Cair da Forma Correta é Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa



Ver Regras Completas

Para informação sobre o que fazer se o jogador deixou cair a sua bola da forma correta mas ela foi defletida deliberadamente ou parada.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado ou Jogar Bola que foi Colocada Em Vez de Deixada Cair em Infração à Regra 14.3: Penalidade Geral.

14.4 Quando a Sua Bola está Novamente em Jogo após a Sua Bola original Ter Ficado Fora de Jogo



Ver Regras Completas

Para informação sobre quando a sua bola está novamente em jogo, incluindo quando o jogador substitui uma bola mas isto não é permitido ou o jogador usa um procedimento que não se aplica.

14.5 Corrigindo Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Deixar Cair ou Colocar a Sua Bola

O jogador pode levantar a sua bola sem penalidade e corrigir o seu erro antes de jogar a sua bola:

- Quando o jogador *substituiu* outra bola pela bola original quando não era permitido, ou
- Quando o jogador *recolocou*, *deixou cair* ou colocou a sua bola (1) num *local errado* ou ficou em repouso num *local errado*, (2) de uma forma errada ou (3) usando um procedimento que não se aplicava.



Ver Regras Completas

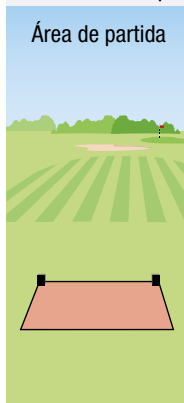
Para mais informação sobre corrigir um erro antes da sua bola ser jogada.

14.6 Executando Pancada Seguinte de Onde Foi Executada Pancada Anterior

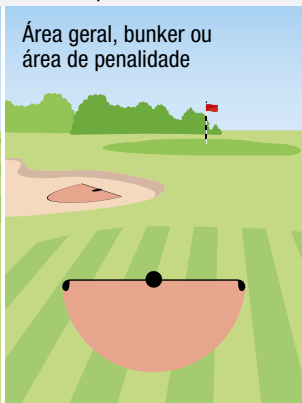
Esta Regra aplica-se sempre que o jogador é requerido ou autorizado a executar a sua *pancada* seguinte de onde uma *pancada* anterior foi executada (isto é, ao obter alívio de *pancada* e *distância*, ou jogando novamente após uma *pancada* que é cancelada ou que de outra forma não conta).

DIAGRAMA 14.6: EXECUTANDO PANCADA SEGUINTE DE ONDE A PANCADA ANTERIOR FOI EXECUTADA

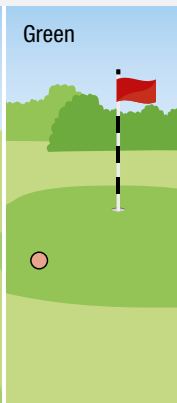
Quando um jogador é requerido ou permitido executar a pancada seguinte do local onde a pancada anterior foi executada, como o jogador tem de por uma bola em jogo depende da área do percurso onde a pancada anterior foi executada.



A pancada anterior foi executada da área de partida, portanto uma bola tem de ser jogada de qualquer local dentro da área de partida.



A pancada anterior foi executada da área geral, um bunker ou uma área de penalidade, portanto o ponto de referência é o local onde a pancada anterior foi executada. Uma bola é deixada cair dentro de um taco de comprimento desse ponto de referência, mas na mesma área do percurso desse ponto de referência e não mais perto do buraco que o ponto de referência.



A pancada anterior foi executada do green, portanto uma bola é colocada no sítio onde a pancada anterior foi executada.

14.6a Pancada Anterior Executada da Área de Partida

A sua bola original ou outra bola tem de ser jogada de qualquer local dentro da *área de partida* (e pode ser jogada com tee).

14.6b Pancada Anterior Executada da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker

A sua bola original ou outra bola tem de ser *deixada cair* nesta *área de alívio*:

- Ponto de Referência: O sítio de onde a sua *pancada* anterior foi executada (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, **mas** com estes limites:
- Limites na Localização da *Área de Alívio*:
 - » Tem de estar na mesma *área do percurso* que o seu ponto de referência, e
 - » Não pode estar mais próximo do *buraco* que o seu ponto de referência.

14.6c Pancada Anterior Executada do Green

A sua bola original ou outra bola tem de ser colocada no sítio onde a sua *pancada* anterior foi executada (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 14.6: Penalidade Geral.

14.7 Jogando de Local Errado

14.7a Local de Onde Bola Tem De Ser Jogada

Após iniciar um buraco o jogador tem de executar cada *pancada* de onde a sua bola fica em repouso, **exceto** quando as Regras requerem ou permitem ao jogador jogar uma bola de outro local.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 14.7a: Penalidade Geral.

14.7b Como Concluir um Buraco após Jogar de Local Errado em Jogo por Pancadas

Se o jogador jogou de um local errado mas não é uma infração grave, o jogador recebe a **penalidade geral** de acordo com a Regra 14.7a e tem de continuar a jogar o buraco com a bola jogada do local errado.

Se o jogador jogou de um local errado e é uma infração grave, o jogador tem de corrigir o erro jogando o buraco do local correto. Se não corrigir o erro, o jogador é **desclassificado**.



Ver Regras Completas

Para uma explicação para o que fazer quando jogar do local errado é uma infração grave, ou se o jogador não tem a certeza se é uma infração grave.

VI

Alívio sem Penalidade

REGRAS 15-16



REGRA 15

Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (incluindo Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo)

Objetivo da Regra: A Regra 15 cobre quando e como o jogador pode obter alívio sem penalidade de impedimentos soltos e obstruções móveis.

- Estes objetos móveis naturais e artificiais não são tratados como parte do desafio de jogar o percurso, e um jogador está normalmente autorizado a removê-los quando estes interferem com o jogo.
- Mas o jogador necessita ser cuidadoso ao mover impedimentos soltos perto da sua bola fora do green, porque haverá uma penalidade se movê-los causar a sua bola mover-se.

15.1 Impedimentos Soltos

15.1a Remoção de Impedimento Solto

O jogador pode remover um *impedimento solto* sem penalidade em qualquer lado dentro ou fora do *percurso*, e pode fazê-lo de qualquer forma (tal como usando a sua mão ou pé ou um taco ou outro *equipamento*).

Mas há duas **exceções**:

Exceção 1 – Removendo Impedimento Solto Onde Bola Tem de Ser Recolocada.

Exceção 2 – Restrições a Deliberadamente Remover Impedimentos Soltos para Afetar Bola em Movimento.



Ver Regras Completas

[Para mais informação sobre as Exceções.](#)

15.1b Bola Movida Ao Remover Impedimento Solto

Se ao remover um *impedimento solto*, o jogador causar que a sua bola se *mova*, a sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio original (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).

Se a sua bola *movida* tiver estado em repouso em qualquer lado exceto no *green* ou na *área de partida*, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

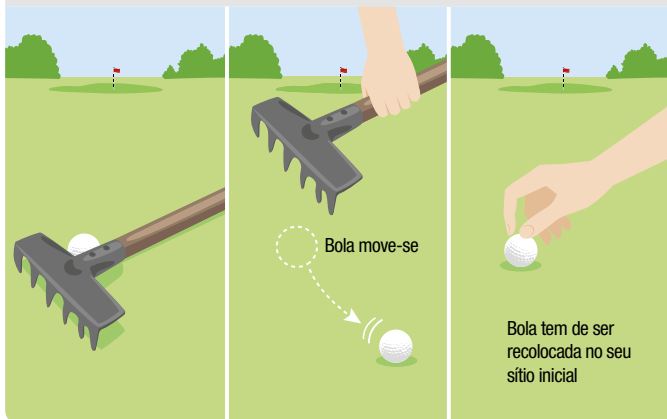
15.2 Obstruções Móveis

15.2a Alívio de Obstrução Móvel

Remoção de Obstrução Móvel. O jogador pode remover uma *obstrução móvel* sem penalidade em qualquer local dentro ou fora do *percurso*, e pode fazê-lo de qualquer forma.

Se a sua bola se *mover* quando está a remover uma *obstrução móvel*, não há penalidade e a sua bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado).

DIAGRAMA #1 15.2a: BOLA MOVE-SE QUANDO OBSTRUÇÃO MÓVEL REMOVIDA (EXCETO QUANDO BOLA DENTRO OU SOBRE OBSTRUÇÃO)



Mas há duas **exceções** quando *obstruções móveis* não podem ser removidas:

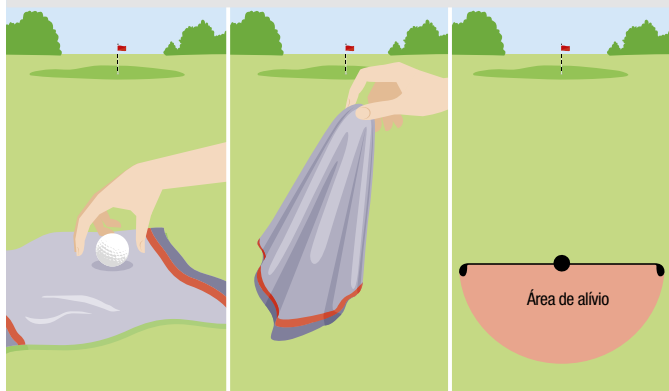
Exceção 1 – Os Marcadores do Tee Não Podem ser Movidos Quando a Bola Vai Ser Jogada da Área de Partida.

Exceção 2 – Restrições a Deliberadamente Remover Obstrução Móvel para Afetar uma Bola em Movimento.


[Ver Regras Completas](#)
[Para mais informação sobre as Exceções.](#)

Quando a Sua Bola Está dentro ou em cima de Obstrução Móvel Em Qualquer Lado no Percurso Exceto no Green. O jogador pode obter alívio sem penalidade levantando a sua bola, removendo a *obstrução móvel* e deixando cair a sua bola original ou outra bola como mostrado no Diagrama #2 15.2a.

DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO OU SOBRE OBSTRUÇÃO MÓVEL



Quando uma bola está dentro ou sobre uma obstrução móvel (como uma toalha) em qualquer local no percurso, alívio sem penalidade pode ser obtido levantando a bola, removendo a obstrução móvel e, exceto no green, deixar cair aquela bola ou outra bola.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Ponto estimado imediatamente abaixo de onde a bola ficou em repouso dentro ou em cima da obstrução móvel	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	Área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre como obter alívio sem penalidade quando a sua bola está em cima de uma obstrução móvel no green.

15.2b Alívio para Bola Não Encontrada mas dentro ou em cima de Obstrução Móvel

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre como obter alívio sem penalidade se a sua bola está dentro ou em cima de uma obstrução móvel mas não foi encontrada.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Local Errado*, em Infração à Regra 15.2: *Penalidade Geral*.

15.3 Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo

15.3a Bola no Green Ajudando Jogo

Esta Regra aplica-se apenas a uma bola em repouso no *green*.

Se o jogador acredita razoavelmente que uma bola no *green* pode ajudar o jogo de qualquer pessoa (tal como servindo como uma possível barreira perto do buraco), o jogador pode *marcar* e levantar a bola se for a sua própria bola, ou se a bola pertencer a outro jogador, requerer que o outro jogador *marque* e levante a bola.

Apenas em jogo por *pancadas*:

- Um jogador que seja requerido a levantar uma bola pode em vez disso jogar primeiro, e
- Se o jogador e outro jogador acordarem em deixar uma bola no local para ajudar um deles, e esse jogador depois executa uma *pancada* com a bola auxiliar deixada no local, cada jogador que fez o acordo recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)**.

15.3b Bola em Qualquer Lado no Percurso Interferindo com Jogo

Se outro jogador acreditar razoavelmente que a sua bola pode interferir com o jogo dele:

- O outro jogador pode requerer que o jogador *marque* o sítio e levante a sua bola, a qual não pode ser limpa (exceto quando a levanta do *green*).
- Se o jogador não *marcar* o sítio antes de levantar a sua bola ou limpar a bola levantada quando não é permitido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.
- Apenas em *jogo por pancadas*, se o jogador é requerido que levante a sua bola de acordo com esta Regra, pode em vez disso jogar primeiro.

O jogador não é autorizado a levantar a sua bola de acordo com esta Regra com base apenas na sua convicção de que a sua bola pode interferir com o jogo de outro jogador.

Se o jogador levantar a sua bola quando não é requerido que o faça por outro jogador (**exceto** quando levanta a bola no *green*), o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

15.3c Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo

Se um *marcador de bola* pode ajudar ou interferir com o jogo, o jogador pode:

- Mover o *marcador de bola*, se for o seu, para fora do caminho, ou
- Se o *marcador de bola* pertence a outro jogador, requerer que esse jogador mova o *marcador de bola* para fora do caminho, pelas mesmas razões que o jogador poderá requerer que uma bola seja levantada.

O *marcador de bola* tem de ser movido para fora do caminho para um novo sítio medido a partir do seu sítio inicial, tal como usando uma ou mais cabeças de taco de comprimento.

Penalidade por Infração à Regra 15.3: Penalidade Geral.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em infração à Regra 15.3: Penalidade Geral.

REGRA 16

Alívio de Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas), Condição Animal Perigosa, Bola Cravada

Objetivo da Regra: A Regra 16 cobre quando e como o jogador pode obter alívio sem penalidade jogando uma bola de um local diferente, tal como quando tem interferência de uma condição anormal do percurso ou uma condição animal perigosa.

- Estas condições não são tratadas como parte do desafio de jogar o percurso, e é geralmente permitido alívio sem penalidade exceto numa área de penalidade.
- O jogador normalmente obtém alívio sem penalidade deixando cair a bola numa área de alívio com base no ponto mais próximo de alívio total.

Esta Regra também cobre alívio sem penalidade quando a sua bola está cravada na sua própria marca do pitch na área geral.

16.1 Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas)

Esta Regra cobre o alívio sem penalidade que é permitido de interferência de *buracos de animais, terreno em reparação, obstruções fixas* ou *água temporária*.

Estas são coletivamente denominadas *condições anormais do percurso*, mas cada uma tem uma Definição individual.

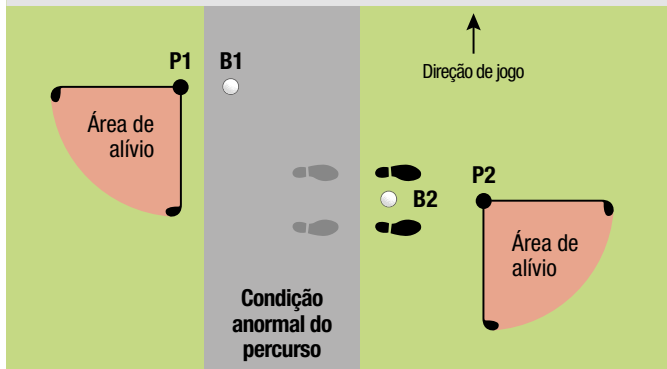
16.1a Quando Alívio É Permitido

Interferência existe quando qualquer das seguintes é verdadeira:

- A sua bola toca ou está dentro ou em cima de uma *condição anormal do percurso*,
- Uma *condição anormal do percurso* interfere fisicamente com a sua área de *stance* pretendido ou área de *swing* pretendido, ou
- Apenas quando a sua bola está no *green*, uma *condição anormal do percurso* dentro ou fora do *green* interfere com a sua *linha de jogo*.

Não há alívio sem penalidade de uma *condição anormal do percurso* quando a *condição anormal do percurso* está fora de limites ou a sua bola está numa *área de penalidade*.

DIAGRAMA 16.1a: QUANDO ALÍVIO É PERMITIDO PARA CONDIÇÃO ANORMAL DO PERCURSO



O diagrama assume que o jogador é dextro. Alívio sem penalidade é permitido para interferência por uma condição anormal do percurso (CAP), incluindo uma obstrução fixa, quando a bola toca ou está dentro ou sobre a condição (B1), ou a condição interfere com a área de stance pretendido (B2) ou swing. O ponto mais próximo de alívio total para B1 é P1, e está muito perto da condição. Para B2, o ponto mais próximo de alívio total é P2, e está mais afastado da condição pois o stance tem de estar fora da CAP.

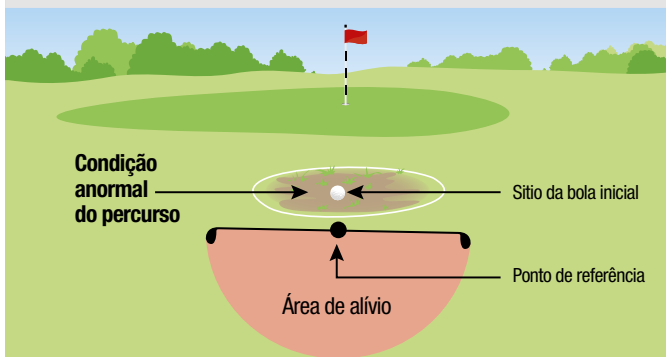
Sem Alívio Quando Claramente Injustificado Jogar a Sua Bola. Não há alívio:

- Quando jogar a sua bola como está seria claramente injustificado devido a algo que não é uma *condição anormal do percurso* (tal como quando um jogador está em cima de uma *obstrução fixa* mas seria incapaz de executar uma *pancada* devido a onde a bola está num arbusto), ou
- Quando a interferência existe apenas porque o jogador escolhe um taco, tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que é claramente injustificada dadas as circunstâncias.

16.1b Alívio para Bola na Área Geral

Se a sua bola está na *área geral* e há interferência de uma *condição anormal do percurso* no percurso, o jogador pode obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola original ou outra bola como mostrado no Diagrama 16.1b.

DIAGRAMA 16.1b:ALÍVIO SEM PENALIDADE DE CONDIÇÃO ANORMAL DO PERCURSO EM ÁREA GERAL



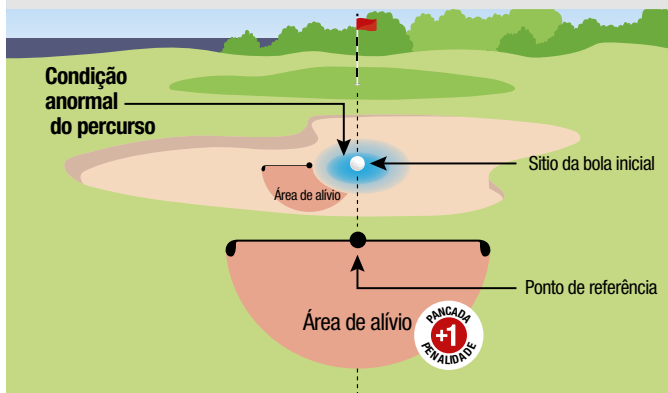
Alívio sem penalidade é permitido quando a bola está na área geral e existe interferência por uma condição anormal do percurso. O ponto mais próximo de alívio total deverá ser identificado e uma bola tem de ser deixada cair dentro e ficar em repouso na área de alívio.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Ponto mais próximo de alívio total	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência	Área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na área geral

Notas do Jogador:

Quando obtém alívio, o jogador tem de obter alívio total de toda a interferência pela condição anormal do percurso.

DIAGRAMA 16.1c: ALÍVIO DE CONDIÇÃO ANORMAL DO PERCURSO EM BUNKER



O diagrama assume um jogador dextro. Quando existe interferência de uma condição anormal do percurso num bunker, alívio sem penalidade pode ser obtido no bunker de acordo com a Regra 16.1b.

Alívio pode ser obtido fora do bunker por uma pancada de penalidade. Alívio fora do bunker é baseado numa linha reta de referência do buraco para trás através do local da bola inicial no bunker.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O ponto de referência é um ponto no percurso fora do bunker escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do buraco do que o sítio inicial (sem limite de distância para trás na linha).	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência	Área de alívio: • Não PODE estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Pode estar em qualquer área do percurso

Notas do Jogador:

Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).

16.1c Alívio para Bola em Bunker

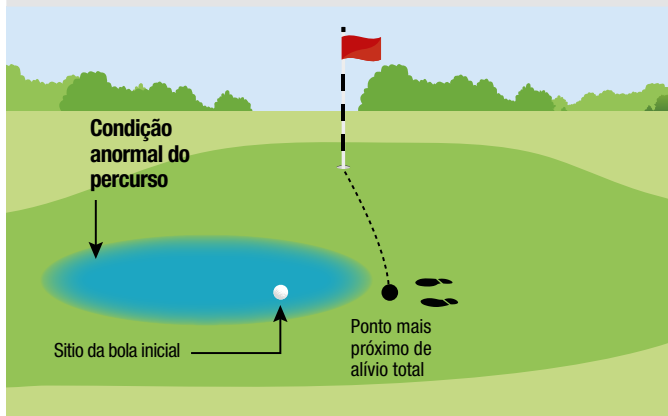
Se a sua bola está num *bunker* e há interferência de uma *condição anormal do percurso no percurso*, o jogador pode obter:

- Alívio Sem Penalidade: De acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que:
 - » O ponto mais próximo de alívio total e a área de alívio têm de estar no bunker.
 - » Se não houver este ponto mais próximo de alívio total no bunker, o jogador pode ainda obter este alívio usando o ponto de alívio máximo disponível no bunker como ponto de referência.
- Alívio Com Penalidade Jogando de Fora do Bunker (Alívio Para Trás na Linha): Com **uma pancada de penalidade**, o jogador pode *deixar cair* uma bola como mostrado no Diagrama 16.1c.

16.1d Alívio para Bola no Green

Se a sua bola está no *green* e há interferência de uma *condição anormal do percurso*, o jogador pode obter alívio sem penalidade colocando a bola original ou outra bola como mostrado no Diagrama 16.1d.

DIAGRAMA 16.1d:ALÍVIO SEM PENALIDADE DE CONDIÇÃO ANORMAL DO PERCURSO NO GREEN



O diagrama assume que o jogador é esguerdino. Quando uma bola está no green e existe interferência por uma condição anormal do percurso, alívio sem penalidade pode ser obtido colocando uma bola no sítio do ponto mais próximo de alívio total.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Ponto mais próximo de alívio total	A bola deve ser colocada no local do ponto mais próximo de alívio completo	O ponto mais próximo de alívio total tem de ser: • No green ou • Na área geral

Notas do Jogador:

- Ao tomar alívio, o jogador tem que obter o alívio total de toda a interferência pela condição anormal do percurso.
- Se não houver este ponto mais próximo de alívio total, o jogador pode ainda obter este alívio sem penalidade usando o ponto de alívio máximo disponível como ponto de referência, o qual tem de ser no green ou na área geral.

16.1e Alívio para Bola Não Encontrada mas dentro ou em cima de Condição Anormal do Percurso

Se a sua bola não foi encontrada e é conhecido ou praticamente certo que a sua bola ficou em repouso dentro ou em cima de uma condição anormal do percurso no percurso, pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d. O jogador faz isto usando o ponto estimado em que a bola cruzou pela última vez o limite da condição anormal do percurso no percurso como ponto de referência.



Ver Regras Completas

Para informação sobre como obter alívio se a sua bola está dentro ou em cima de uma condição anormal do percurso mas não foi encontrada.

16.1f Alívio Tem de Ser Obtido de Interferência de Zona Da Qual É Proibido Jogar em Condição Anormal do Percurso

Em cada uma destas situações, a sua bola não pode ser jogada como estiver:

- Se a sua bola está numa *zona da qual é proibido jogar* que está dentro de uma *condição anormal do percurso*, o jogador tem de obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d.
- Se a sua bola está fora de uma *zona da qual é proibido jogar* e uma *zona da qual é proibido jogar* (seja numa *condição anormal do percurso* ou numa *área de penalidade*) interfere com a sua área de *stance* pretendido ou área de *swing* pretendido. O jogador tem de obter alívio ou de acordo com a Regra 16.1 ou, a menos que a sua bola esteja numa área de penalidade, obter alívio de bola injogável de acordo com a Regra 19.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 16.1: Penalidade Geral.

16.2 Condição Animal Perigosa

Uma “condição animal perigosa” existe quando um animal perigoso (tal como uma cobra venenosa ou um jacaré) perto da sua bola poderia causar lesões físicas graves ao jogador se tiver de jogar a bola como estiver.



Ver Regras Completas

Para informação sobre como obter alívio de uma condição animal perigosa.

16.3 Bola Cravada

16.3a Quando Alívio É Permitido

Alívio é permitido apenas quando a sua bola está *cravada* na *área geral*. **Mas** se a sua bola está *cravada* no *green*, o jogador pode *marcar* o sítio da sua bola e levantá-la e limpá-la, reparar os danos, e *recolocar* a sua bola no seu sítio inicial.

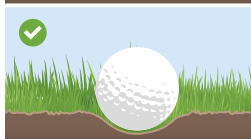
DIAGRAMA 16.3a: QUANDO UMA BOLA ESTÁ CRAVADA



Bola está cravada

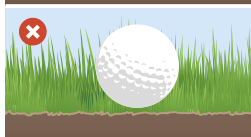
Parte da bola (cravada no seu próprio pitch-mark) está abaixo do nível do solo.

← **Nível do Solo**



Bola está cravada

Apesar do facto que a bola não está tocando o solo, parte da bola (cravada no seu próprio pitch-mark) está abaixo do nível do solo.



Bola NÃO está cravada

Embora a bola esteja enterrada na relva, alívio não está disponível porque nenhuma parte da bola está abaixo do nível do solo.

Exceções – Quando Alívio Não É Permitido para Bola Cravada na Área Geral:

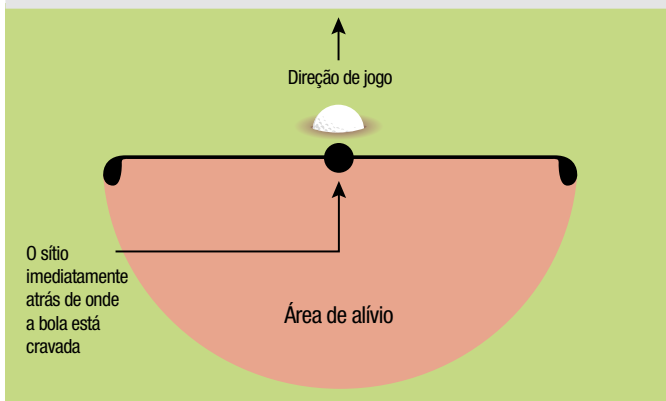
- Quando a sua bola está *cravada* em areia numa parte da *área geral* que não está cortada à altura do fairway ou inferior, ou
- Quando a interferência por algo, que não a bola estar *cravada*, torna a *pancada* claramente injustificada (por exemplo, quando um jogador é incapaz de executar uma *pancada* devido a onde a bola está num arbusto).

A sua bola está *cravada* apenas se está na sua própria marca do pitch feita em resultado da sua *pancada* anterior e parte da sua bola está abaixo do nível do solo.

16.3b Alívio para Bola Cravada

Quando a sua bola está *cravada* na *área geral*, o jogador pode obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola original ou outra bola como mostrado no Diagrama 16.3b.

DIAGRAMA 16.3b: ALÍVIO SEM PENALIDADE PARA BOLA CRAVADA



Quando uma bola está cravada na área geral, pode ser obtido alívio sem penalidade. O ponto de referência para obter alívio é o sítio imediatamente atrás de onde a bola está cravada. Uma bola tem de ser deixada cair dentro e ficar em repouso na área de alívio.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O sítio imediatamente atrás de onde a bola está cravada	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na área geral

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 16.3: Penalidade Geral.

16.4 Levantando a Sua Bola para Ver Se Está em Condição da Qual é Permitido Obter Alívio

Se o jogador acredita razoavelmente que a sua bola está numa condição da qual é permitido obter alívio sem penalidade de acordo com as Regras, mas não consegue decidir isso sem levantar a sua bola, o jogador pode *marcar* o sítio e levantar a bola para ver se o alívio é permitido. A bola levantada não pode ser limpa (**exceto** quando está no *green*).

 **Ver Regras Completas** Para mais informação sobre levantar a sua bola para ver se está numa condição em que alívio é permitido, incluindo a penalidade por levantar a sua bola sem crença razoável.

VII

Alívio com Penalidade

REGRAS 17-19



**REGRA
17**

Áreas de Penalidade

Objetivo da Regra: A Regra 17 é uma Regra específica para áreas de penalidade, que são massas de água ou outras áreas definidas pela Comissão Técnica onde uma bola é muitas vezes perdida ou incapaz de ser jogada. Por uma pancada de penalidade, o jogador pode usar opções de alívio específicas para jogar uma bola de fora da área de penalidade.

17.1 Opções para a sua Bola em Área de Penalidade

As *áreas de penalidade* são definidas como vermelhas ou amarelas. Isto afeta as suas opções de alívio (ver Regra 17.1d).

O jogador pode estar numa *área de penalidade* para jogar uma bola fora da *área de penalidade*, incluindo após obter alívio da *área de penalidade*.

17.1a Quando a sua Bola Está em Área de Penalidade

A sua bola está numa *área de penalidade* quando qualquer parte da bola está em cima ou toca no solo ou qualquer outra coisa dentro do limite da *área de penalidade*, ou está por cima do limite ou qualquer outra parte da *área de penalidade*.

17.1b O Jogador Pode Jogar Bola como Esta Estiver na Área de Penalidade ou Obter Alívio Com Penalidade

O jogador pode jogar a bola como esta estiver sem penalidade ou jogar uma bola de fora da *área de penalidade* obtendo *alívio com penalidade*.

Exceção – Alívio Tem de Ser Obtido de Interferência de Zona Da Qual É Proibido Jogar em Área de Penalidade.

17.1c Alívio para Bola Não Encontrada mas em Área de Penalidade

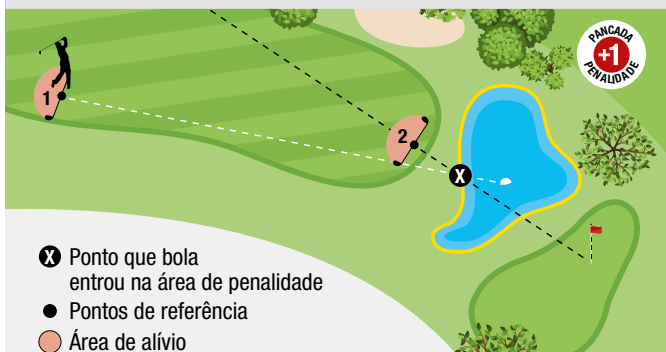
Se a sua bola não tiver sido encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que ficou em repouso numa *área de penalidade*, o jogador pode obter alívio de acordo com esta Regra.

Mas se não é *conhecido ou praticamente certo* que a sua bola ficou em repouso numa *área de penalidade* e a bola está *perdida*, o jogador tem de obter alívio de *pancada e distância*.

17.1d Alívio para a sua Bola em Área de Penalidade

O jogador tem as opções de alívio mostradas no Diagrama #1 17.1d (alívio para área de penalidade amarela) e Diagrama #2 17.1d (alívio para área de penalidade vermelha), cada por **uma pancada de penalidade**.

DIAGRAMA #1 17.1d: ALÍVIO PARA BOLA EM ÁREA DE PENALIDADE AMARELA



Quando é conhecido ou praticamente certo que uma bola está numa área de penalidade amarela e o jogador deseja obter alívio, o jogador tem **duas opções**, cada por uma pancada de penalidade:

(1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6).

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O local onde a pancada anterior foi executada (que se não for conhecido tem de ser estimado)	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência

Continua no verso.

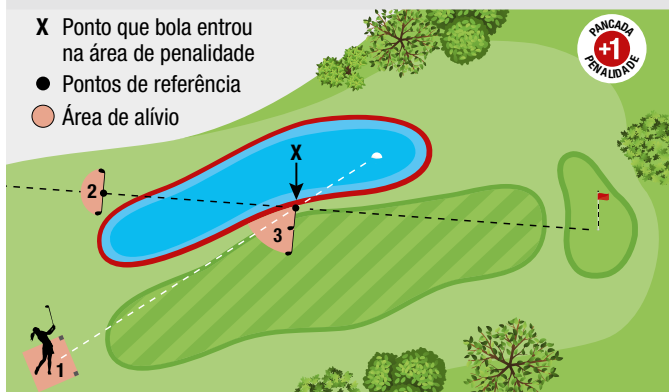
- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha reta de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do ponto X.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Um ponto no percurso escolhido pelo jogador que está na linha de referência que passa pelo ponto X (o ponto em que a bola cruzou pela última vez a borda da área de penalidade amarela). Não existe limite de quanto para trás na linha o ponto de referência pode estar	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Pode estar em qualquer área do percurso, exceto na mesma área de penalidade

Notas do Jogador:

Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).

DIAGRAMA #2 17.1d: ALÍVIO PARA BOLA EM ÁREA DE PENALIDADE VERMELHA



Continua em frente.

Quando é conhecido ou praticamente certo que uma bola está numa área de penalidade vermelha e o jogador deseja obter alívio, o jogador tem **três opções**, cada por uma pancada de penalidade:

- (1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância (ver ponto (1) no Diagrama #1 17.1d).
- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha (ver ponto (2) no Diagrama #1 17.1d).
- (3) O jogador pode obter alívio lateral (somente área de penalidade vermelha). O ponto de referência para obter alívio lateral é ponto X.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O ponto estimado onde a bola inicial atravessou pela última vez o limite da área de penalidade vermelha (ponto X)	Dois tacos de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco que o ponto de referência, e • Pode estar em qualquer área do percurso, exceto na mesma área de penalidade

17.1e Alívio Tem de Ser Obtido de Interferência de Zona Da Qual É Proibido Jogar em Área de Penalidade

Em qualquer destas situações, a sua bola não pode ser jogada como estiver:

- Quando a sua bola está numa *zona da qual é proibido jogar* numa *área de penalidade*.
- Quando uma *zona da qual é proibido jogar* no *percurso* interfere com o seu *stance* ou *swing* para a sua bola numa *área de penalidade*.



Ver Regras Completas

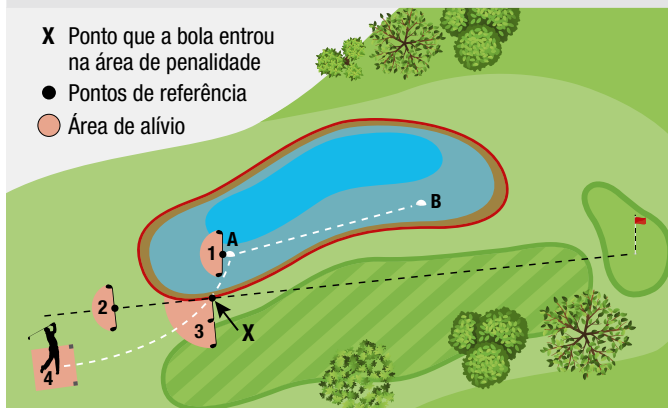
Para uma explicação do procedimento de alívio para uma zona da qual é proibido jogar numa área de penalidade.

17.2 Opções Após Jogar a Sua Bola de Área de Penalidade

17.2a Quando a Sua Bola Jogada de Área de Penalidade Fica em Repouso na Mesma ou Noutra Área de Penalidade

Se a sua bola jogada de uma *área de penalidade* fica em repouso na mesma *área de penalidade* ou noutra *área de penalidade*, o jogador pode jogar a bola como esta está.

Ou, por **uma pancada de penalidade**, o jogador tem as opções de alívio mostradas no Diagrama #1 17.2a e Diagrama #2 17.2a.

**DIAGRAMA #1 17.2a: BOLA JOGADA DE ÁREA DE PENALIDADE
FICA EM REPOUSO NA MESMA ÁREA DE PENALIDADE**


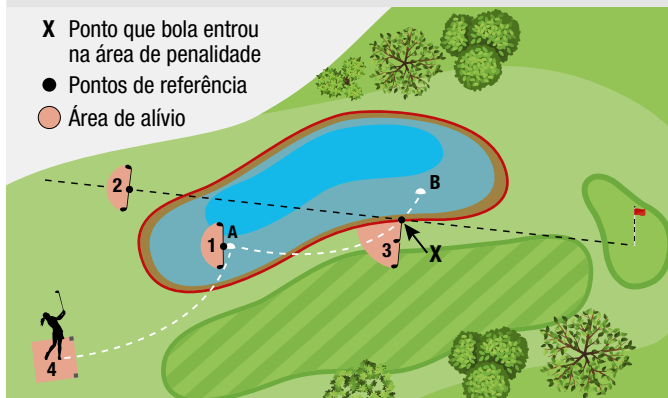
Um jogador joga da área de partida para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga a bola do ponto A para o ponto B. Se o jogador escolhe obter alívio, por uma pancada de penalidade há **quatro opções**. O jogador pode:

- (1) Obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada no ponto A (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6) e está jogando a sua 4ª pancada.
- (2) Obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do ponto X, e está jogando a sua 4ª pancada.
- (3) Obter alívio lateral (somente área de penalidade vermelha). O ponto de referência para obter alívio é o ponto X, e a bola inicial ou outra bola tem de ser deixada cair dentro e jogada da área de alívio de dois tacos de comprimento, e o jogador está jogando a sua 4ª pancada.
- (4) Jogar a bola inicial ou outra bola da área de partida pois foi onde executou a última pancada de fora da área de penalidade, e está jogando a sua 4ª pancada.

Se o jogador escolheu a opção (1) e depois decidiu não jogar a bola deixada cair, o jogador pode obter alívio para-trás-na-linha ou alívio lateral em relação ao ponto X, ou jogar novamente da área de partida, somando uma pancada de penalidade adicional para um total de duas pancadas de penalidade, e estaria jogando a sua 5ª pancada.

DIAGRAM #2 17.2a: BOLA JOGADA DE ÁREA DE PENALIDADE FICA EM REPOUSO NA MESMA ÁREA DE PENALIDADE TENDO SAÍDO E REENTRADO

- X** Ponto que bola entrou na área de penalidade
- Pontos de referência
- Área de alívio



Um jogador joga da área de partida para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga a bola do ponto A para o ponto B, com a bola saindo da área de penalidade mas atravessando outra vez para dentro da área de penalidade no ponto X. Se o jogador escolhe obter alívio, por uma pancada de penalidade existem **quatro opções**. O jogador pode:

- (1) Obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada no ponto A (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6) e está jogando a sua 4ª pancada.
- (2) Obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do ponto X, e está jogando a sua 4ª pancada.
- (3) Obter alívio lateral (somente área de penalidade vermelha). O ponto de referência para obter alívio é o ponto X, e a bola inicial ou outra bola tem de ser deixada cair dentro e jogada da área de alívio de dois tacos de comprimento, e o jogador está jogando a sua 4ª pancada.
- (4) Jogar a bola inicial ou outra bola da área de partida pois foi onde executou a última pancada de fora da área de penalidade, e está jogando a sua 4ª pancada.

Se o jogador escolheu a opção (1) e depois decidiu não jogar a bola deixada cair, o jogador pode obter alívio para-trás-na-linha ou alívio lateral em relação ao ponto X, ou jogar novamente da área de partida, somando uma pancada de penalidade adicional para um total de duas pancadas de penalidade, e estaria jogando a sua 5ª pancada.

17.2b Quando a Sua Bola Jogada de Área de Penalidade Fica Perdida, Fora de Limites ou Injogável Fora da Área de Penalidade

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre como obter alívio quando a sua bola jogada de uma área de penalidade está perdida, fora de limites ou injogável fora de uma área de penalidade.

17.3 Sem Alívio de Acordo com Outras Regras para a Sua Bola em Área de Penalidade

Quando a sua bola está numa *área de penalidade*, não há alívio para interferência por *condição anormal do percurso* (Regra 16.1), uma bola *cravada* (Regra 16.3), ou uma bola injogável (Regra 19).

A sua única opção de alívio é obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.

**REGRA
18****Alívio de Pancada e Distância; Bola Perdida ou Fora de Limites; Bola Provisória**

Objetivo da Regra: A Regra 18 cobre obter alívio com penalidade de pancada e distância. Quando a sua bola está perdida fora de uma área de penalidade ou fica em repouso fora de limites, a progressão requerida para jogar da área de partida até ao buraco é interrompida; o jogador tem de retomar essa progressão jogando novamente de onde a pancada anterior foi executada.

Esta Regra também cobre como e quando uma bola provisória pode ser jogada para poupar tempo quando a sua bola em jogo possa ter ido para fora de limites ou estar perdida fora de uma área de penalidade.

18.1 Alívio com Penalidade de Pancada e Distância Permitido em Qualquer Momento

Em qualquer momento, o jogador pode obter alívio de *pancada e distância*. Assim que o jogador põe outra bola *em jogo* de acordo com a penalidade de *pancada e distância*, a sua bola original não está mais *em jogo* e não pode ser jogada. Isto é verdadeiro mesmo se a sua bola original for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura.

18.2 Bola Perdida ou Fora de Limites: Tem De Ser Obtido Alívio de Pancada e Distância**18.2a Quando a Sua Bola Está Perdida ou Fora de Limites**

Quando Bola Está Perdida. A sua bola está *perdida* se não for encontrada em três minutos depois do jogador ou o seu *caddie* começar a procurá-la. Se uma bola é encontrada nesse tempo mas é incerto se é a sua bola:

- O jogador tem de imediatamente tentar identificar a bola e é permitido um tempo razoável para o fazer, mesmo se tal acontece após o tempo de procura de três minutos ter terminado.

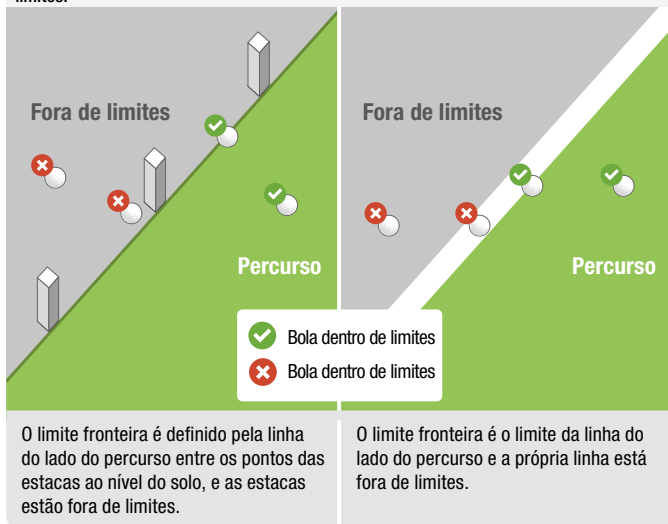
- Isto inclui um tempo razoável para chegar à bola se o jogador não está onde a bola foi encontrada.

Se o jogador não identifica a sua bola nesse tempo razoável, a bola está *perdida*.

Quando Bola Está Fora de Limites. A sua bola em repouso está *fora de limites* apenas quando toda ela está fora do limite do *percurso*.

DIAGRAMA 18.2a: QUANDO BOLA ESTÁ FORA DE LIMITES

Uma bola está fora de limites apenas quando está totalmente fora do limite fronteira do percurso. Os diagramas fornecem exemplos de quando uma bola está dentro e fora de limites.



18.2b O Que Fazer Quando a Sua Bola Está Perdida ou Fora de Limites

Se a sua bola está perdida ou fora de limites, o jogador tem de obter alívio de pancada e distância adicionando **uma pancada de penalidade** e jogando a bola original ou outra bola de onde a pancada anterior foi executada (ver Regra 14.6).

Exceção – Jogador Pode Substituir Outra Bola de Acordo com Outra Regra Quando É Conhecido ou Praticamente Certo o Que Aconteceu à Bola.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre quando a Exceção se aplica.

18.3 Bola Provisória

18.3a Quando Bola Provisória é Permitida

Se a sua bola pode estar *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou ficar *fora de limites*, para poupar tempo o jogador pode jogar outra bola provisoriamente de acordo com penalidade de *pancada e distância*.

Mas se o jogador está ciente que o único lugar possível em que a sua bola original poderá estar *perdida* é numa *área de penalidade*, uma *bola provisória* não é permitida e uma bola jogada de onde a *pancada* anterior foi executada torna-se na sua bola *em jogo* de acordo com penalidade de *pancada e distância*.

18.3b Anunciando Jogada de Bola Provisória

Antes da *pancada* ser executada, o jogador tem de anunciar que vai jogar uma *bola provisória*.

Não é suficiente para o jogador apenas dizer que vai jogar outra bola ou que vai jogar novamente.

O jogador tem de usar a palavra “provisória” ou de outro modo indicar claramente que vai jogar a bola provisoriamente de acordo com a Regra 18.3.

Se o jogador não anunciou isto (mesmo se pretendeu jogar uma *bola provisória*) e jogou uma bola de onde a *pancada* anterior foi executada, essa bola é a sua bola *em jogo* de acordo com penalidade de *pancada e distância*.

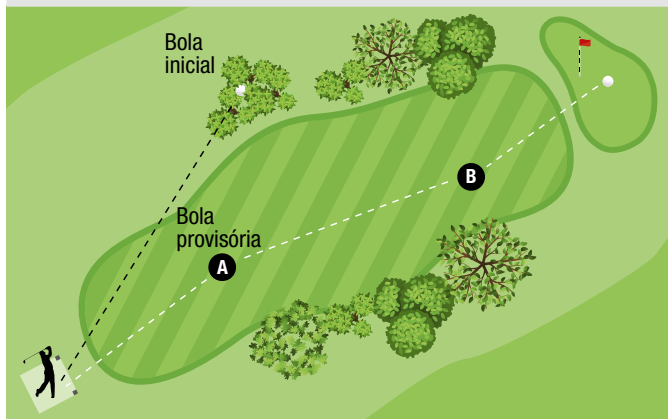
18.3c Jogando Bola Provisória Até Tornar-se a Bola em Jogo ou Ser Abandonada

Jogando Bola Provisória Mais Do Que Uma Vez. O jogador pode continuar a jogar a *bola provisória* sem esta perder o seu estatuto de *bola provisória* desde que esta seja jogada de um sítio que está à mesma distância ou mais afastado do *buraco* do que onde é estimado que a sua bola original esteja.

Quando Bola Provisória Torna-se Bola em Jogo. A sua *bola provisória* torna-se a sua bola *em jogo* de acordo com penalidade de *pancada e distância* em qualquer destes dois casos:

- Quando a sua bola original está *perdida* em qualquer lugar no *percurso* exceto numa *área de penalidade* ou está *fora de limites*.
- Quando a sua *bola provisória* é jogada de um sítio mais perto do *buraco* do que onde a sua bola original é estimado estar.

DIAGRAMA 18.3c: BOLA PROVISÓRIA JOGADA DE SÍTIO MAIS PERTO DO BURACO QUE A BOLA INICIAL É ESTIMADA ESTAR



A bola inicial de um jogador jogada da área de partida pode estar perdida num arbusto, então o jogador anuncia e joga uma bola provisória, e esta fica em repouso no ponto A. Como o ponto A está mais longe do buraco que onde a bola inicial é estimado estar, o jogador pode jogar a bola provisória do ponto A sem ela perder o seu estatuto como uma bola provisória. O jogador joga a bola provisória do ponto A para o ponto B. Como o ponto B está mais perto do buraco que onde a bola inicial é estimado estar, se o jogador joga a bola provisória do ponto B, a bola provisória passa a bola em jogo sob penalidade de pancada e distância.

Exceção – Jogador Pode Substituir Outra Bola de acordo com Outra Regra Quando É Conhecido ou Praticamente Certo o Que Aconteceu à Bola.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre quando a Exceção se aplica.

Quando Bola Provisória Tem De ser Abandonada. Quando a sua *bola provisória* ainda não se tornou na sua bola *em jogo*, ela tem de ser abandonada em qualquer destes dois casos:

- Quando a sua bola original é encontrada no *percurso* fora da *área de penalidade* antes do fim dos três minutos de tempo de procura.
- Quando a sua bola original é encontrada numa *área de penalidade* ou é *conhecido ou praticamente certo* estar numa área de penalidade. O jogador tem de jogar a sua bola original como estiver ou obter alívio com penalidade.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 18.3: Penalidade Geral.

**REGRA
19****Bola Injogável**

Objetivo da Regra: A Regra 19 cobre as suas várias opções de alívio para uma bola injogável. Isto permite-lhe escolher qual a opção a usar – normalmente com uma pancada de penalidade – para sair de uma situação difícil em qualquer local no percurso (exceto numa área de penalidade).

19.1 O Jogador Pode Decidir Obter Alívio para Bola Injogável em Qualquer Local Exceto Área de Penalidade

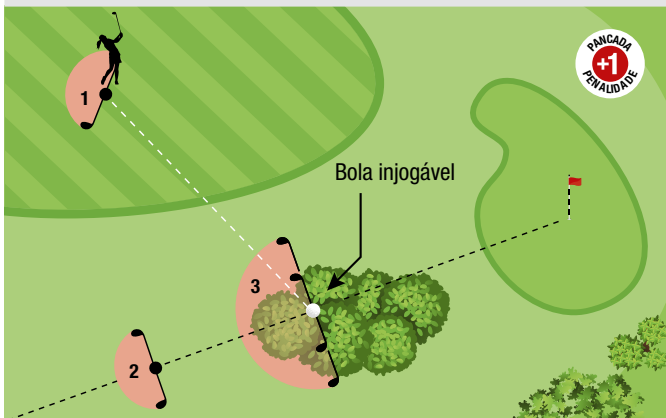
O jogador é a única pessoa que pode decidir tratar a sua bola como injogável. Alívio para bola injogável é permitido em qualquer local no *percurso*, **exceto** numa *área de penalidade*.

19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável em Área Geral ou no Green

O jogador pode obter alívio para bola injogável usando uma de três opções mostradas no Diagrama 19.2, em cada caso adicionando **uma pancada de penalidade**.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 19.2: Penalidade Geral.

DIAGRAMA 19.2: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL NA ÁREA GERAL



Um jogador decide que a sua bola num arbusto está injogável. O jogador tem **três opções**, em cada caso somando uma pancada de penalidade:

- (1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6).

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O local onde a pancada anterior foi executada (que se não for conhecido tem de ser estimado)	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência

Continua no verso.

- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha reta de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do sítio da bola inicial.

Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Um ponto no percurso escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do buraco do que o sítio da bola inicial. Sem limite o quanto para trás na linha.	Um taco de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Pode estar em qualquer área do percurso

Notas do Jogador:

Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).

- (3) O jogador pode obter alívio lateral.

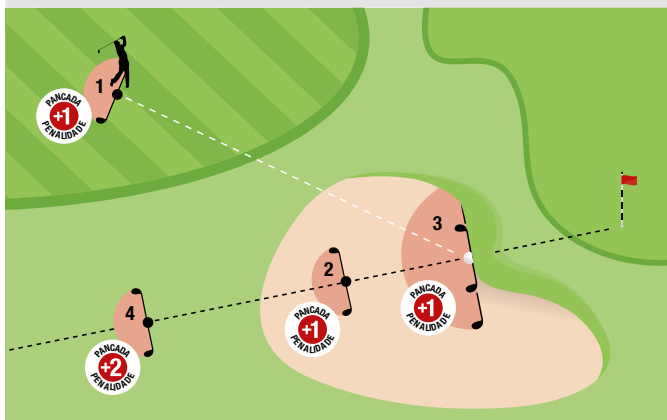
Ponto de Referência	Dimensão da Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O sítio da bola inicial	Dois tacos de comprimento a partir do ponto de referência 	A área de alívio: • Não pode estar mais perto do buraco do que o ponto de referência e • Pode estar em qualquer área do percurso

19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker

Quando a sua bola está num *bunker*, o jogador pode obter alívio para bola injogável usando uma das quatro opções mostradas no Diagrama 19.3.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração à Regra 19.3: Penalidade Geral.

DIAGRAMA 19.3: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL NUM BUNKER



Um jogador decide que a sua bola num bunker está injogável. O jogador tem **quatro opções**:

- (1) Por uma pancada de penalidade, o jogador pode obter alívio de pancada-e-distância.
- (2) Por uma pancada de penalidade, o jogador pode obter alívio para-trás-na-linha no bunker.
- (3) Por uma pancada de penalidade, o jogador pode obter alívio lateral no bunker.
- (4) Por um total de duas pancadas de penalidade, o jogador pode obter alívio para-trás-na-linha fora do bunker baseado numa linha reta de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do sítio da bola inicial.

VIII

Procedimentos para Jogadores e Comissão Técnica Quando Surgem Questões ao Aplicar as Regras

REGRA 20



REGRA 20

Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional; Decisões por Árbitro e Comissão Técnica

Objetivo da Regra: A Regra 20 cobre o que o jogador deve fazer quando tem questões acerca das Regras durante uma volta convencional, incluindo os procedimentos (que diferem em jogo por buracos e jogo por pancadas) permitindo-lhe proteger o direito de obter uma decisão mais tarde.

A Regra também cobre o papel dos árbitros que estão autorizados a decidir questões de facto e aplicar as Regras. Decisões de um árbitro ou da Comissão Técnica são vinculativas para todos os jogadores.

19.2 Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional

20.1a O Jogador Tem de Evitar Atraso Injustificado

O jogador não pode atrasar sem razão o jogo quando procura ajuda com as Regras durante uma *volta convencional*. Se um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* não estiver disponível num tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras, o jogador tem de decidir o que fazer e continuar a jogar.

O jogador pode proteger os seus direitos solicitando uma decisão em *jogo por buracos* ou jogando duas bolas em *jogo por pancadas*.

20.1b Questões de Regras em Jogo por Buracos

Decidindo Questões por Acordo. Durante uma *volta convencional* sem um *árbitro* indicado para o seu jogo, o jogador e o seu *adversário* podem acordar como decidir uma questão de Regras.

O resultado acordado permanece desde que o jogador e o seu *adversário* não tenham acordado deliberadamente ignorar qualquer Regra ou penalidade que ambos sabiam aplicável.

Pedido de Decisão Feito Antes do Resultado do Jogo Ser Definitivo. Quando o jogador quer que um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* decidam

como aplicar as Regras mas nenhum está disponível num tempo razoável, o jogador pode fazer o pedido para uma decisão notificando o seu *adversário* de que uma decisão posterior irá ser solicitada quando um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* ficar disponível.

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre fazer um pedido atempado e como o seu pedido de decisão será tratado pelo *árbitro* ou pela *Comissão Técnica*.

20.1c Questões de Regras em Jogo por Pancadas

Sem Direito a Decidir Questões de Regras por Acordo. Se um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* não estiver disponível num tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras, o jogador não tem direito a decidir uma questão de Regras por acordo e qualquer acordo que faça não é vinculativo a qualquer jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*.

O jogador deve levantar quaisquer questões de Regras junto da *Comissão Técnica* antes de entregar o seu *cartão de resultados*.

O Jogador Deve Proteger Outros Jogadores na Competição. Se o jogador sabe ou acredita que outro jogador infringiu as Regras e que o outro jogador não reconhece ou está a ignorar o facto, o jogador deve dizer a esse jogador, ao *marcador* do jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*. O jogador deve fazer isto rapidamente, e certamente antes do jogador entregar o seu *cartão de resultados*. Se o jogador não o fizer, poderá ser má conduta grave resultando em desclassificação.

Jogando Duas Bolas. Se o jogador tem dúvidas sobre o procedimento correto enquanto joga um buraco, pode terminar o buraco com duas bolas sem penalidade:

- O jogador tem de decidir jogar duas bolas depois da situação de dúvida surgir e antes de executar uma *pancada*.
- O jogador deve escolher qual das bolas irá contar se as Regras permitirem o procedimento usado para essa bola, anunciando essa escolha ao seu *marcador* ou a outro jogador antes de executar uma *pancada*.

- Se o jogador não escolher atempadamente, a bola jogada primeiro é tratada como a bola escolhida por defeito.
- O jogador tem de reportar os factos da situação à *Comissão Técnica* antes de entregar o seu *cartão de resultados*, mesmo se o jogador obtiver o mesmo resultado com ambas as bolas. O jogador é **desclassificado** se não o fizer.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre jogar duas bolas em jogo por pancadas, incluindo como a Comissão Técnica irá determinar o seu resultado para o buraco.

20.2 Decisões sobre Questões de acordo com as Regras



Ver Regras Completas

Para informação sobre decisões de árbitros, Comissões Técnicas, o uso da norma “olho nu”, a correção de decisões erradas e desclassificação após resultado do jogo ou competição ser final.

20.3 Situações Não Previstas pelas Regras

Qualquer situação não prevista pelas Regras deve ser decidida pela *Comissão Técnica*.

IX

Outras Modalidades de Jogo

REGRAS 21-24



REGRAS 21

Outras Modalidades de Jogo por Pancadas e Jogo por Buracos Individual

Objetivo da Regra: A Regra 21 cobre quatro outras modalidades de jogo individual, incluindo três modalidades de jogo por pancadas em que a pontuação é diferente do que em jogo por pancadas normal: Stableford (resultado por pontos atribuídos em cada buraco); Resultado Máximo (o seu resultado para cada buraco está limitado a um máximo); e Par/Bogey (resultado de jogo por buracos usado numa base buraco a buraco).

21.1 Stableford

21.1a Visão Geral de Stableford

Uma modalidade de *jogo por pancadas* em que:

- O seu resultado ou o resultado do seu *lado* para um buraco é baseado em pontos atribuídos comparando o seu número de pancadas ou o número de pancadas do seu *lado* no buraco com um resultado fixo estabelecido para o buraco definido pela *Comissão Técnica*, e
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo *lado* que completa todas as *voltas convencionais* com mais pontos.

21.1b Pontuação em Stableford

Os pontos são-lhe atribuídos para cada buraco comparando o número de pancadas que executou (incluindo pancadas executadas e pancadas de penalidade) com o resultado fixo estabelecido para o buraco. Ver a tabela seguinte para como os pontos lhe são atribuídos em relação ao resultado fixo estabelecido:

Buraco Jogado Em	Pontos
Mais do que uma acima do resultado fixo estabelecido ou sem pontuação entregue	0
Uma acima do resultado fixo estabelecido	1
Resultado fixo estabelecido	2
Uma abaixo do resultado fixo estabelecido	3
Duas abaixo do resultado fixo estabelecido	4
Três abaixo do resultado fixo estabelecido	5
Quatro abaixo do resultado fixo estabelecido	6

DIAGRAM 21.1b: PONTUAÇÃO EM STABLEFORD SCRATCHNome: *John Smith*Data: *01/03/19*

Buraco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Metros	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Pontos	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Buraco	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Metros	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Pontos	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades

Comissão Técnica

Jogador

Jogador e marcador

Assinatura do Marcador:

Assinatura do Jogador:

Se o jogador não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras por qualquer razão, recebe zero pontos para o buraco.

Para ajudar o ritmo de jogo, o jogador é encorajado a parar de jogar um buraco quando o seu resultado vai ser zero pontos.

Para cumprir os requisitos para anotar pontuações do buraco no seu *cartão de resultados*:

- Se o jogador *termina o buraco (hole out)* e o número de pancadas

resultaria em pontos a serem atribuídos, o seu *cartão de resultados* tem de mostrar o número real de pancadas.

- Se o jogador *termina o buraco (hole out)* e o número de pancadas resultaria em zero pontos, o seu *cartão de resultados* tem de mostrar nenhum resultado ou qualquer número de pancadas que resulte em zero pontos a serem atribuídos.
- Se o jogador não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras, o seu *cartão de resultados* tem de mostrar nenhum resultado ou qualquer número de pancadas que resulte em zero pontos a serem atribuídos.

21.1c Penalidades em Stableford

Todas as pancadas de penalidade são adicionadas ao seu resultado no buraco em que a infração aconteceu.

Exceção 1 – Tacos em Excesso, Partilhados, Adicionados ou Substituídos.

Exceção 2 – Hora de Iniciar.

Exceção 3 – Atraso Injustificado.

Para cada exceção, o jogador tem de reportar os factos sobre a infração à *Comissão Técnica* antes de entregar o seu *cartão de resultados* para que a *Comissão Técnica* possa aplicar a penalidade. Se o jogador não o fizer, é **desclassificado**.



Ver Regras Completas

Para mais informação sobre estas três Exceções.

Penalidades de Desclassificação. Se o jogador infringe qualquer destas quatro Regras, não é desclassificado **mas** recebe **zero pontos** no buraco em que a infração aconteceu:

- Não terminar o buraco (hole out),
- Não corrigir erro de jogar de fora da área de partida ao iniciar um buraco,
- Não corrigir erro de jogar uma bola errada, ou
- Não corrigir erro de jogar de um local errado quando há uma infração grave.

Se o jogador infringe qualquer outra Regra com uma penalidade de desclassificação, o jogador é **desclassificado**.

21.1d Exceção à Regra 11.2 em Stableford

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre quando a Regra 11.2 não se aplica em Stableford.

21.1e Quando Volta Convencional Termina em Stableford

[Ver Regras Completas](#)

Para informação sobre quando uma volta convencional termina em Stableford.

21.2 Resultado Máximo

Uma modalidade de *jogo por pancadas* onde o resultado do jogador ou do *lado* do jogador para um buraco está limitado a um número máximo de pancadas definido pela *Comissão Técnica*, tal como duas vezes o par, um número fixo ou duplo bogey net.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre a modalidade de jogo Resultado Máximo.

21.3 Par/Bogey

Uma forma de *jogo por pancadas* que regista a pontuação como num *jogo por buracos*, em que:

- O jogador ou o seu *lado* ganha ou perde um buraco ao completar o buraco em menos pancadas ou mais pancadas (incluindo pancadas executadas e quaisquer pancadas de penalidade) do que uma pontuação alvo definida pela *Comissão Técnica* para esse buraco, e
- A competição é ganha pelo jogador ou *lado* com o maior número de buracos ganhos versus os buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre a modalidade de jogo Par/Bogey.

21.4 Jogo por Buracos a Três Bolas

Uma modalidade de *jogo por buracos* em que cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois jogadores ao mesmo tempo, e cada jogador joga uma bola que é utilizada em ambas as suas partidas.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre a modalidade de jogo por Buracos a Três Bolas.

21.5 Outras Formas de Jogar Golfe

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre outras formas de jogo.

REGRA 22

Foursomes (Também Conhecido como Pancada Alternada)

Objetivo da Regra: A Regra 22 cobre Foursomes (jogado em jogo por buracos ou jogo por pancadas), em que dois parceiros competem juntos como um lado alternando ao executar pancadas numa única bola. As Regras para esta forma de jogo são essencialmente as mesmas que para jogo individual, exceto para requerer que os parceiros alternem na pancada de saída para iniciar um buraco e para jogar cada buraco com pancadas alternadas.

Uma modalidade de *jogo por buracos* ou *jogo por pancadas* em que o jogador e um *parceiro* competem como um *lado* jogando uma bola por ordem alternada em cada buraco. O jogador ou o seu *parceiro* têm de iniciar cada buraco de forma alternada.

Quaisquer pancadas de penalidade não alteram qual dos *parceiros* tem de jogar a *pancada* seguinte.

[Ver Regras Completas](#)

Para mais informação sobre a modalidade de jogo Foursomes.

**REGRA
23****Four-Ball**

Objetivo da Regra: A Regra 23 cobre Quatro Bolas (Four-Ball) (jogado quer em jogo por buracos ou jogo por pancadas), em que o jogador e o seu parceiro competem como um lado com cada um deles a jogar uma bola separada. O resultado do lado num buraco é o resultado mais baixo dos dois parceiros nesse buraco.

23.1 Visão Geral de Four-Ball

Quatro Bolas (Four-Ball) é uma modalidade de jogo (quer em *jogo por buracos* ou *jogo por pancadas*) envolvendo *parceiros* em que o jogador e o seu *parceiro* competem juntos como um *lado*, com cada jogador a jogar a sua própria bola, e o resultado do *lado* num buraco é o resultado mais baixo dos dois parceiros nesse buraco.

23.2 Pontuando em Four-Ball**23.2a Resultado do Lado para Buraco em Jogo por Buracos e Jogo por Pancadas**

- Quando ambos os *parceiros terminam o buraco (hole out)* ou de outro modo concluem o buraco de acordo com as Regras, o resultado mais baixo é o resultado do seu *lado* para o buraco.
- Quando apenas um *parceiro termina o buraco (hole out)* ou de outro modo conclui o buraco de acordo com as Regras, o resultado desse parceiro é o resultado do seu *lado* para o buraco. O outro *parceiro* não necessita *terminar o buraco (hole out)*.
- Quando nenhum *parceiro termina o buraco (hole out)* ou de outro modo conclui o buraco de acordo com as Regras, o seu *lado* não tem um resultado para esse buraco, o que significa:
 - » Em *jogo por buracos*, o seu *lado* **perde o buraco**, a menos que o *lado* adversário já tenha concedido ou de outro modo perdido o buraco.
 - » Em *jogo por pancadas*, o seu *lado* é **desclassificado** a menos que o erro seja corrigido a tempo.

23.2b Cartão de Resultados do Seu Lado em Jogo por Pancadas

Os resultados gross do seu *lado* para cada buraco têm de ser inseridos num único *cartão de resultados* e, numa competição com handicap, o handicap de cada *parceiro* tem de ser inserido no *cartão de resultados*.

Para cada buraco:

- O resultado gross de pelo menos um *parceiro* tem de ser inserido no *cartão de resultados* do lado.
- Não há penalidade por inserir mais do que um resultado de um *parceiro* no *cartão de resultados*.
- Cada resultado no *cartão de resultados* tem de ser claramente identificado como o resultado do *parceiro* individual que o realizou; se isto não for feito, o seu *lado* é **desclassificado**.

Apenas um *parceiro* necessita certificar os resultados dos buracos no *cartão de resultados* do lado.

DIAGRAMA 23.2b: PONTUAÇÃO EM JOGOS DE QUATRO BOLAS POR PANCADAS SCRATCH

Nome:: John e Kate Smith

Data: 10/05/19

Buraco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Result. do Lado	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Responsabilidades

Comissão Técnica

Jogador

Jogador e marcador

Buraco	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Result. do Lado	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Assinatura do Marcador:

Assinatura do Jogador:

23.2c Exceção à Regra 11.2 em Four-Ball

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre quando a Regra 11.2 não se aplica em Four-Ball.

23.3 Quando Volta Convencional Inicia e Termina; Quando Buraco Está Terminado

 **Ver Regras Completas** Para informação sobre quando uma volta convencional começa e quando um buraco está terminado em Four-Ball.

23.4 Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar o Seu Lado

O seu *lado* pode ser representado por um *parceiro* durante toda ou qualquer parte da *volta convencional*. Não é necessário para ambos os *parceiros* estarem presentes ou, se presentes, para ambos jogarem em cada buraco.

23.5 As Suas Ações Afetando o Jogo do Seu Parceiro

23.5a O Jogador Está Autorizado a Realizar Quaisquer Ações Relacionadas com a Bola do Seu Parceiro Que o Seu Parceiro Pode Realizar

Embora o jogador e o seu *parceiro* joguem cada um a sua própria bola:

- O jogador pode realizar qualquer ação relacionada com a bola do seu *parceiro* que o seu *parceiro* está autorizado a realizar antes de executar uma *pancada*, tal como *marcar* o sítio da bola e levantar, *recolocar*, *deixar cair* (*drop*) e colocar a bola.
- O jogador e o seu *caddie* podem ajudar o seu *parceiro* de qualquer forma que o *caddie do seu parceiro* é permitido ajudar.

Em *jogo por pancadas*, o jogador e o seu *parceiro* não podem acordar entre si deixar uma bola num local no *green* para ajudar qualquer deles

ou qualquer outro jogador.

23.5b O Seu Parceiro É Responsável pelas Ações do Jogador

Qualquer ação realizada pelo jogador relacionada com a bola ou *equipamento* do seu *parceiro* é tratada como tendo sido realizada pelo seu *parceiro*.

Se a ação do jogador infringiria uma Regra se realizada pelo *parceiro*, o *parceiro* está em infração à Regra e recebe a respetiva penalidade.

23.6 Ordem de Jogo do Seu Lado

O jogador e o seu *parceiro* podem jogar pela ordem que o *lado* considere melhor. Isto significa que quando é a vez do jogador jogar, quer o jogador ou o seu *parceiro* podem jogar a seguir.

Exceção – Continuando Jogo de Buraco Após Pancada Concedida em Jogo por Buracos:

- O jogador não pode continuar o jogo de um buraco depois de a próxima *pancada* do jogador ter sido concedida se isto ajudar o seu *parceiro*.
- Se o jogador o fizer, o seu resultado para o buraco mantém-se sem penalidade, **mas** o resultado do seu *parceiro* para o buraco não pode contar para o *lado*.

23.7 Parceiros Podem Partilhar Tacos

O jogador e o seu *parceiro* estão autorizados a partilhar tacos, desde que o número total de tacos que têm em conjunto não seja mais do que 14.

23.8 Quando a Penalidade se Aplica Apenas a Um Parceiro ou se Aplica a Ambos os Parceiros

23.8a Penalidades Diferentes da Desclassificação

Quando o jogador recebe uma penalidade diferente da desclassificação, essa penalidade normalmente aplica-se apenas ao jogador e não também ao seu *parceiro*.

Em *jogo por buracos*, se o jogador que recebe a **penalidade geral (perda de buraco)**, o jogador não tem resultado que possa contar para o seu *lado* naquele buraco; **mas** esta penalidade não afeta o seu *parceiro*, que pode continuar a jogar pelo seu *lado* nesse buraco.

Há três situações em que a sua penalidade também se aplica ao seu *parceiro*:

- (1) Quando o jogador infringe a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos; Tacos Partilhados, Adicionados ou Substituídos).
- (2) Quando a sua infração ajuda o jogo do seu *parceiro*.
- (3) Em *jogo por buracos*, quando a sua infração prejudica o jogo do seu *adversário*.

Exceção – Se o Jogador Executa uma Pancada em Bola Errada, Não é Tratado como Tendo Ajudado o Jogo do Seu Parceiro ou Prejudicado o Jogo do Seu Adversário.

23.8b Penalidades de Desclassificação



[Ver Regras Completas](#)

[Para informação sobre penalidades de desclassificação em Four-Ball.](#)

REGRA 24

Competições por Equipas

Objetivo da Regra: A Regra 24 cobre competições por equipas (jogadas em jogo por buracos ou jogo por pancadas), em que múltiplos jogadores ou lados competem como uma equipa com os resultados das suas voltas convencionais ou partidas combinadas para originar um resultado global da equipa.



[Ver Regras Completas](#)

[Para informação sobre competições por equipas.](#)

X

Definições



Adversário: A pessoa contra a qual o jogador compete numa partida. O termo *adversário* aplica-se apenas em *jogo por buracos*.

Água Temporária: Qualquer acumulação temporária de água na superfície do solo (tais como poças da chuva ou irrigação, ou transbordo de uma massa de água) que não esteja numa *área de penalidade*, e possa ser visto antes ou depois do jogador fazer o *stance* (sem pressionar excessivamente o solo com os seus pés).

Não é suficiente que o solo esteja apenas molhado, lamacento ou macio ou que a água esteja momentaneamente visível quando o jogador pisar o solo; uma acumulação de água deve ficar presente antes ou depois do *stance* ser realizado.

Casos especiais:

- Orvalho e geada não são *água temporária*.
- Neve e gelo natural (para além da geada) podem ser *impedimentos soltos* ou, quando estiverem no solo, *água temporária*, ficando ao seu critério.
- Gelo Artificial é uma *obstrução*.

Animal: Qualquer espécie viva do reino animal (para além do ser humano).

Árbitro: Um agente indicado pela *Comissão Técnica* para decidir sobre questões de facto e aplicar as Regras.

Área de Alívio: A área onde um jogador deve *deixar cair (drop)* uma bola ao obter alívio de acordo com uma Regra. Cada Regra que permite alívio requer que o jogador use uma *área de alívio* específica, cuja dimensão e localização são baseadas nestes três fatores:

- **Ponto de Referência:** O ponto a partir do qual é medida a dimensão da *área de alívio*.
- **Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência:** A *área de alívio* é de um ou dois *tacos de comprimento*, a partir do ponto de referência, **mas** com certos limites:
- **Limites na Localização da Área de Alívio:** A localização da *área de alívio* pode estar limitada de uma ou mais formas, de modo a, por exemplo:
 - » Ser apenas em determinadas *áreas do percurso* definidas, tal como apenas na *área geral*, ou não num bunker ou numa *área de penalidade*,

- » Não ser mais perto do *buraco* do que o seu ponto de referência, ou ter de ser fora de uma *área de penalidade* ou de um *bunker* do qual o jogador está a obter alívio, ou
- » Ser quando não há interferência (tal como definido na Regra particular) da condição da qual o jogador está a obter alívio.

Área de Partida: A área de onde o jogador tem de iniciar a jogada do buraco que estiver a jogar. A *área de partida* é um retângulo cuja profundidade é de dois *tacos de comprimento* e onde:

- O limite posterior é definido pela linha entre os pontos mais avançados dos dois marcadores da área de partida, definidos pela *Comissão Técnica*, e
- Os limites laterais são definidos pelas linhas atrás dos pontos exteriores dos marcadores da área de partida.

Área de Penalidade: Área da qual é permitido obter alívio com uma pancada de penalidade, no caso da sua bola ficar em repouso nesse local.

Há dois tipos diferentes de *áreas de penalidade*, diferenciadas pela cor usada para as marcar:

- *Áreas de penalidade* amarelas (marcadas com linhas amarelas ou estacas amarelas) dão ao jogador duas opções de alívio (Regras 17.1d(1) e (2)).
- *Áreas de penalidade* vermelhas (marcadas com linhas vermelhas ou estacas vermelhas) dão ao jogador uma opção de alívio lateral extra (Regra 17.1d(3), para além das duas opções de alívio disponíveis para as *áreas de penalidade* amarelas.

Se a *Comissão Técnica* não tiver marcado ou indicado a cor de uma *área de penalidade*, será tratada como uma *área de penalidade* vermelha.

O limite da *área de penalidade* estende-se acima do solo e abaixo do solo.

O limite de uma *área de penalidade* deve ser definido por estacas, linhas ou elementos físicos.

- **Estacas:** Quando definida por estacas, o limite da *área de penalidade* é definido pela linha entre os pontos exteriores das estacas ao nível do solo, e as estacas estão dentro da *área de penalidade*.
- **Linhas:** Quando definida por uma linha pintada no solo, o limite

da *área de penalidade* é o limite exterior da linha e a própria linha está dentro da *área de penalidade*.

Área Geral: A *área do percurso* que cobre todo o *percurso*, **exceto** as outras quatro áreas definidas: (1) a *área de partida* a partir do qual o jogador deve iniciar o buraco que estiver a jogar, (2) todas as *áreas de penalidade*, (3) todos os *bunkers*, e (4) o *green* do buraco que o jogador estiver a jogar.

A *área geral* inclui todas as zonas de partida no *percurso*, para além da *área de partida*, e todos os *greens errados*.

Áreas do Percurso: As cinco áreas definidas que compõem o *percurso*: (1) a *área geral*, (2) a *área de partida*, de onde o jogador tem que iniciar a jogada do buraco em que estiver, (3) todas as *áreas de penalidade*, (4) todos os *bunkers*, e (5) o *green* do buraco que o jogador estiver a jogar.

Bandeira: Uma haste amovível fornecida pela *Comissão Técnica* que é colocada no *buraco* para indicar aos jogadores a localização do mesmo.

Bola Cravada: Quando a sua bola está na sua marca de impacto (pitch-mark) em resultado da sua *pancada* anterior e parte da bola está abaixo do nível do solo. A sua bola não precisa de estar em contacto com o solo para estar *cravada* (por exemplo, relva e *impedimentos soltos* podem estar entre a sua bola e o solo).

Bola Deslocada: Quando a sua bola em repouso deixou o seu sítio original e ficou em repouso em qualquer outro sítio, podendo esta situação ser constatada a "olho nu" (quer tenha sido testemunhado por alguém ou não).

Isto aplica-se quando a bola subiu, desceu ou moveu-se horizontalmente em qualquer direção, afastando-se do seu sítio original.

Se a bola apenas abanar (por vezes referido como oscilando) e ficar ou retornar ao seu sítio original, a bola não se *deslocou*.

Bola Em Jogo: O estatuto da bola do jogador quando está no *percurso* e a ser usada no jogo de um buraco.

Uma bola fica de início *em jogo* num buraco:

- Quando o jogador executa uma *pancada* na bola na *área de partida*, ou

- Num *jogo por buracos*, quando o jogador executa uma *pancada* na bola fora da *área de partida* e o seu *adversário* não cancela a *pancada*, de acordo com a Regra 6.1b.

Aquela bola permanece *em jogo* até que esteja no *buraco*, **exceto** se já não estiver *em jogo*:

- Quando é levantada do *percurso*,
- Quando está *perdida* (mesmo que esteja em repouso no *percurso*) ou esteja em repouso *fora de limites*, ou
- Quando a bola tenha sido *substituída* por outra, mesmo se não permitido por uma Regra

Uma bola que não esteja *em jogo* é uma *bola errada*.

Quando um *marcador de bola* estiver num local a *marcar* o sítio da sua *bola em jogo*:

- Se a sua bola não tiver sido levantada, ainda está *em jogo*, e
- Se a sua bola tiver sido levantada e *recolocada*, está *em jogo* mesmo se o *marcador de bola* não tenha sido retirado.

Bola Errada: Qualquer bola para além da sua:

- Bola *em jogo* (quer seja a bola original ou uma bola *substituída*),
- *Bola provisória* (antes de ser abandonada de acordo com a Regra 18.3c), ou
- Segunda bola num *jogo por pancadas* jogado de acordo com as Regras 14.7b ou 20.1c.

Exemplos de *bola errada* são a bola *em jogo* de outro jogador, uma bola abandonada, e a sua própria bola que está *fora de limites*, *perdida* ou foi levantada mas ainda não foi recolocada *em jogo*.

Bola no Buraco: Quando a sua bola está em repouso dentro do *buraco* após a sua *pancada*, e toda ela se encontra abaixo do nível da superfície do *green*. Quando as Regras se referem a “*holing out*” ou “*hole out*”, significa quando a sua bola está no *buraco*.

No caso especial em que uma bola fique encostada à *bandeira* no *buraco*, ver Regra 13.2c (a sua bola é considerada no *buraco* se qualquer parte da sua bola estiver abaixo da superfície do *green*).

Bola Perdida: O estatuto de uma bola que não é encontrada em três minutos após o jogador ou o seu *caddie* (ou o seu *parceiro* ou o *caddie do parceiro*) começarem a procurá-la.

Bola Provisória: Outra bola jogada no caso da bola acabada de jogar pelo jogador possa estar *fora de limites* ou *perdida fora* de uma *área de penalidade*.

Bunker: Uma zona de areia especialmente preparada, a qual é muitas vezes uma concavidade da qual foi retirada relva ou terra. Os seguintes não fazem parte de um *bunker*:

- Uma borda, parede ou face no limite de uma área preparada, que consiste em terra, relva, turfa empilhada ou materiais artificiais,
- Terra ou qualquer objeto natural em crescimento ou a ele agregado dentro do limite de uma área preparada (tal como relva, arbustos ou árvores),
- Areia que foi espalhada ou está fora do limite de uma área preparada, e
- Todas as outras áreas de areia no *percurso* que não estejam dentro do limite de uma área preparada (tais como desertos e outras áreas de areia naturais ou áreas por vezes referidas como áreas de areia não preparadas – waste areas).

Buraco (Hole): O ponto no *green* onde termina o jogo para o buraco que o jogador estiver a jogar.

Buraco de Animal: Qualquer buraco escavado no solo por um *animal*, **exceto** buracos escavados por *animais* que também sejam definidos como *impedimentos soltos* (tais como minhocas ou insetos).

O termo *buraco de animal* inclui:

- O material solto que o *animal* escavou para fora do buraco,
- Qualquer caminho desgastado ou trilho em direção ao buraco, e
- Qualquer área no solo elevada ou alterada pela escavação do animal debaixo da superfície do solo.

Caddie: Alguém que ajuda o jogador durante uma *volta convencional* para carregar, transportar ou manusear os seus tacos e/ou dar-lhe *conselho*. Um *caddie* também pode auxiliar o jogador de outras formas permitidas pelas Regras (ver Regra 10.3b).

Cartão de Resultados: O documento onde é anotado o resultado do jogador para cada buraco num *jogo por pancadas*.

Comissão Técnica: A pessoa ou grupo encarregue da competição ou do *percurso*.

Comprimento do Taco: O comprimento do taco mais comprido dos 14 (ou menos) tacos que o jogador dispõe durante uma *volta convencional* (como permitido pela Regra 4.1b(1)), para além do putter. Por exemplo, se o taco mais comprido (para além do putter) que o jogador dispõe durante uma *volta convencional* for um driver de 109,22 cm (43”), o *comprimento do taco* será de 109,22 cm para esse jogador nessa *volta convencional*.

Condição Anormal do Percurso: Um *buraco de animal*, *terreno em reparação*, uma *obstrução fixa*, ou *água temporária*.

Condições que Afetam a Pancada: O *lie* da sua bola em repouso, a área do seu *stance* pretendido, a área do seu *swing* pretendido, a sua *linha de jogo* e a *área de alívio* onde o jogador irá efetuar o *drop* ou colocar uma bola.

Conhecido ou Praticamente Certo: A norma para decidir o que aconteceu à bola do jogador - por exemplo, se a sua bola ficou em repouso numa *zona de penalidade*, se ela se *moveu* ou o que causou ela se *mover*.

Conhecido ou praticamente certo significa mais do que possível ou provável. Significa que, em alternativa:

- Há evidência conclusiva que o evento em questão aconteceu à sua bola, tal como quando o jogador ou outra testemunha viram acontecer, ou
- Apesar de haver uma pequena dúvida, toda a informação razoável disponível mostra que é pelo menos 95% provável que o evento em questão aconteceu.

Conselho (Advice): Qualquer comentário verbal ou ação (tal como mostrar qual o taco que acabou de ser usado para executar uma *pancada*), cuja intenção seja a de influenciar o jogador ou outro jogador a escolher um taco, executar uma *pancada*, ou decidir a forma de jogar durante um *buraco* ou *volta convencional*. **Mas conselho** não inclui informação pública, tal como a localização de coisas no percurso, a distância de um ponto a outro, ou as Regras.

Deixar Cair (Drop): Segurar a bola e deixar cair, de modo a que caia pelo ar com a intenção de que esta fique *em jogo*. Cada Regra de alívio identifica uma *área de alívio* específica onde a sua bola tem de ser *deixada cair* e ficar em repouso.

Ao proceder ao alívio, o jogador deve deixar cair a bola de um local à

altura do joelho, de modo a que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem que o jogador a atire, gire, role ou use qualquer outro movimento que possa afetar onde a bola vai ficar em repouso, e
- Não toque em qualquer parte do corpo do jogador ou *equipamento* antes de tocar no solo (ver Regra 14.3b).

Equipamento: Qualquer coisa usada, gasta, segurada ou transportada pelo jogador ou pelo seu *caddie*. Objetos utilizados na manutenção do *percurso*, tais como ancinhos, são *equipamento* apenas quando segurados ou transportados pelo jogador ou pelo seu *caddie*.

Fora de Limites: Todas as áreas fora dos limites das fronteiras do *percurso*, tal como definido pela *Comissão Técnica*. Todas as áreas dentro dessas fronteiras estão dentro dos limites.

O limite do *percurso* estende-se tanto acima do solo como abaixo do solo.

O limite deve ser definido por *objetos que definem os limites* ou por linhas:

- **Objetos que definem os limites:** Quando definido por estacas ou por uma vedação, o limite é definido pela linha entre os pontos das estacas ou dos postes da vedação ao nível do solo do lado do *percurso* (excluindo suportes de sustentação angulados), e essas estacas ou postes de vedação estão *fora de limites*.

Quando definidos por outros objetos como um muro, ou quando a *Comissão Técnica* entender tratar uma vedação limítrofe de forma diferente, a *Comissão Técnica* deve definir o limite.

- **Linhas:** Quando definida por uma linha pintada no solo, o limite é o lado da linha do lado do *percurso* e a própria linha está *fora de limites*.

Quando uma linha no solo define o limite, podem ser utilizadas estacas para indicar onde está o limite do *percurso*, **mas** estas não têm outro significado. As estacas e as linhas que definem os limites devem ser brancas.

Forças Naturais: O efeito da natureza como vento, água ou quando algo acontece sem razão aparente devido ao efeito da gravidade.

Green: A área no buraco que o jogador estiver a jogar que é especialmente preparada para a pancada de putt, ou que a *Comissão Técnica* tenha definido como o *green* (tal como quando é utilizado um *green* temporário).

Green Errado: Qualquer green no *percurso* para além do *green* do buraco que o jogador está a jogar. Os *greens* errados fazem parte da *área geral*.

Honra: O direito do jogador a sair em primeiro lugar na *área de partida* (ver Regra 6.4).

Impedimento Solto: Qualquer objeto natural solto, tal como:

- Pedras, aparas de relva, folhas, ramos e gravetos,
- *Animais* mortos e dejetos de *animais*,
- Minhocas, insetos e *animais* similares que possam ser removidos facilmente, bem como os montículos ou teias por eles construídos (tais como casulos e formigueiros), e
- Torrões de terra compacta (incluindo tampões de aerificação).

Tais objetos naturais não são considerados soltos se estiverem:

- Presos ou em crescimento,
- Solidamente cravados no solo (ou seja, não se conseguem remover facilmente), ou
- Colados à bola.

Casos especiais:

- Areia e Terra Solta não são *impedimentos soltos*.
- Orvalho, Geada e Água não são *impedimentos soltos*.
- Neve e Gelo Natural (para além da geada) podem ser *impedimentos soltos* ou, quando estiverem no solo, *água temporária*, ficando ao critério do jogador.
- Teias de aranha são *impedimentos soltos* apesar de estarem presos a outro objeto.

Influência Externa: Qualquer das seguintes pessoas ou coisas que possam afetar o que acontece com a sua bola, *equipamento* ou com o *percurso*:

- Qualquer pessoa (incluindo outro jogador), **exceto** o jogador ou o seu *caddie*, o *parceiro* ou o *adversário* do jogador, ou qualquer dos seus *caddies*,
- Qualquer *animal* e
- Qualquer objeto natural ou artificial, ou qualquer outra coisa (incluindo outra bola em movimento), **exceto** *forças naturais*.

Infração Grave: Num *jogo por pancadas*, quando jogar de um *local errado* pode dar ao jogador uma vantagem significativa, em comparação com a *pancada* executada do local correto.

Jogo por Buracos: Uma modalidade de jogo em que o jogador ou *lado* joga diretamente contra um *adversário* ou lado oposto, num jogo frente a frente de uma ou mais *voltas convencionais*.

Jogo por Pancadas: Uma modalidade de jogo em que um jogador ou *lado* compete contra todos os outros jogadores ou *lados* numa competição.

Lado: Dois ou mais *parceiros* competindo como uma unidade singular numa *volta convencional*, num *jogo por buracos* ou num *jogo por pancadas*.

Lie: O local onde a sua bola está em repouso e qualquer objecto natural em crescimento ou fixo a ele, *obstrução fixa*, *objeto integral*, ou *objeto que define os limites* que esteja a tocar na sua bola ou adjacente a ela. *Impedimentos soltos* e *obstruções móveis* não fazem parte do *lie* de uma bola.

Linha de Jogo: A linha que o jogador pretende que a sua bola siga após uma *pancada*, incluindo a área na sua linha que esteja a uma distância razoável acima do solo e para cada lado da sua linha.

A *linha de jogo* não é necessariamente uma linha reta entre dois pontos (por exemplo, pode ser uma linha curva baseada onde o jogador pretende que a sua bola siga).

Local Errado: Qualquer local no *percurso* diferente do local onde o jogador é requerido ou permitido que jogue a sua bola de acordo com as Regras.

Marca: Para assinalar o sítio onde uma bola está em repouso, através de colocar um *marcador de bola* imediatamente atrás ou ao lado da bola, ou segurar um taco no solo imediatamente atrás ou ao lado da bola.

Marcador: Em *jogo por pancadas*, a pessoa responsável por anotar o resultado de um jogador no seu *cartão de resultados* e por certificar esse *cartão de resultados*. O *marcador* pode ser outro jogador, **mas** não o seu *parceiro*.

Marcador de Bola: Um objeto artificial quando utilizado para *marcar* a posição da sua bola que vai ser levantada, tal como um *tee*, uma moeda, um objeto feito para ser *marcador de bola* ou qualquer outra

pequena peça de *equipamento*.

Melhorar: Alterar uma ou mais das *condições que afetam a sua pancada* ou outras condições físicas que afetem o seu jogo de modo a que o jogador ganhe uma vantagem potencial na sua *pancada*.

Objeto Integrante: Um objeto artificial definido pela *Comissão Técnica* como parte do desafio de jogar no *percurso* do qual não é permitido alívio sem penalidade.

Objetos artificiais definidos pela *Comissão Técnica* como *objetos integrantes* são tratados como fixos (ver Regra 8.1a). **Mas** se parte de um *objeto integrante* (tal como uma cancela ou porta, ou parte de um cabo acoplado) satisfizer a definição de *obstrução móvel*, essa parte é tratada como uma *obstrução móvel*.

Objetos integrantes não são *obstruções* nem *objetos que definem os limites*.

Objeto que Define os Limites: Objetos artificiais que definem ou demonstram fora de limites, tais como muros, vedações, estacas e grades, dos quais não é permitido obter alívio sem penalidade.

Estes incluem qualquer base e poste de uma vedação, mas não incluem esquadros de sustentação e espias que estejam presos a um muro ou vedação, ou quaisquer degraus, ponte ou construção semelhante usada para passar por cima do muro ou vedação.

Os objetos que definem os limites são tratados como fixos mesmo que sejam móveis ou com uma qualquer parte móvel (ver Regra 8.1a).

Os objetos que definem os limites não são *obstruções* nem *objetos integrantes*.

Obstrução: (ver também *obstrução fixa e móvel*): Qualquer objeto artificial **exceto** *objetos integrantes* e *objectos que definem os limites*.

Exemplos de *obstruções*:

- Estradas e caminhos com superfícies artificiais, incluindo as bermas.
- Edifícios e veículos.
- Bocas de rega, ralos e caixas de rega ou controlo.
- *Equipamento* do jogador, *bandeiras* e *ancinhos*.

Obstrução Fixa: Qualquer *obstrução* que não possa ser movimentada sem esforço considerável ou sem danificar a *obstrução* ou o *percurso*,

e não corresponda à definição de uma *obstrução móvel*.

Obstrução Móvel: Uma *obstrução* que pode ser movida com esforço razoável e sem danificar a *obstrução* nem o percurso.

Se parte de uma *obstrução fixa* ou *objeto integrante* (tal como uma cancela ou porta ou parte de um cabo acoplado) satisfizer estes dois requisitos, essa parte será tratada como uma *obstrução móvel*. **Mas** tal não se aplica se a parte móvel de uma *obstrução fixa* ou de um *objecto integral* não puder ser movida (tal como uma pedra solta que faça parte de uma parede de pedra).

Pancada: O movimento para a frente do seu taco executado com a intenção de bater na bola.

Pancada e Distância: O procedimento e penalidade quando o jogador obtém alívio de acordo com as Regras 17, 18 ou 19, jogando uma bola de onde foi executada a sua *pancada* anterior (ver Regra 14.6).

Parceiro: Um jogador que compete em conjunto com outro jogador como um *lado*, seja num *jogo por buracos* ou por *pancadas*.

Penalidade Geral: Perda do buraco num *jogo por buracos* ou duas pancadas de penalidade num *jogo por pancadas*.

Percurso: Toda a área de jogo dentro dos limites de quaisquer fronteiras definidas pela *Comissão Técnica*. O limite das fronteiras estende-se tanto acima do solo como abaixo do solo.

Ponto de Alívio Máximo Disponível: O seu ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do percurso* num *bunker* (Regra 16.1c) ou no *green* (Regra 16.1d) quando não existe *ponto mais próximo de alívio total*.

É o ponto estimado onde a sua bola deve ficar que está:

- Mais perto do sítio original da sua bola, **mas** não mais perto do *buraco* que aquele sítio,
- Na *área do percurso* requerida, e
- De forma a que a *condição anormal do percurso* interfira o mínimo possível com a *pancada* que o jogador teria executado do sítio original se a condição não existisse.

Determinar este ponto de referência requer que o jogador identifique a escolha de taco, *stance*, swing e *linha de jogo* que o jogador teria usado para essa *pancada*.

Ponto Mais Próximo de Alívio Total: O ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do percurso* (Regra 16.1), condição *animal* perigosa (Regra 16.2), *green errado* (Regra 13.1e) ou *zona da qual é proibido jogar* (Regras 16.1f e 17.1e), ou ao obter alívio ao abrigo de certas Regras Locais.

É o ponto estimado onde a bola deve ficar que está:

- O mais perto do sítio original da bola, **mas** não mais perto do *buraco* que aquele sítio,
- Na *área do percurso* requerida, e
- Onde a condição não interfira com a *pancada* que o jogador teria executado do local original se a condição não existisse.

Determinar este ponto de referência requer que o jogador identifique a escolha de taco, *stance*, *swing* e *linha de jogo* que o jogador teria usado para essa *pancada*.

Recolocar: Colocar uma bola, baixando-a e largando-a, com a intenção para que esta fique em jogo.

Regras de Equipamento: As especificações e outros regulamentos para tacos, bolas e outro *equipamento* que o jogador pode utilizar durante uma *volta convencional*. As *Regras de Equipamento* encontram-se em RandA.org/EquipmentStandards.

Stance: A posição dos pés e do corpo do jogador na preparação e na execução da sua *pancada*.

Substituir: Trocar a bola que o jogador está a utilizar para jogar um buraco, fazendo outra bola ficar como a sua bola *em jogo*.

Tee: Um objeto utilizado para levantar a sua bola acima do solo para a jogar da *área de partida*. Não pode ter mais do que 101,6 mm (4") e deve estar em conformidade com as *Regras de Equipamento*.

Terreno em Reparação: Qualquer parte do *percurso* que a *Comissão Técnica* defina como *terreno em reparação* (seja, marcando a zona ou de outra forma).

Terreno em reparação também inclui o seguinte, mesmo que a *Comissão Técnica* não o tenha definido como tal:

- Qualquer buraco feito pela *Comissão Técnica* ou pela equipa de manutenção para:
 - » Preparar o *percurso* (por exemplo, um buraco do qual tenha

sido retirada uma estaca ou o *buraco* num green duplo a ser utilizado para o jogo de outro buraco), ou

- » Fazer a manutenção do *percurso* (por exemplo, um buraco feito ao remover turfa ou o cepo de uma árvore, ou a colocação de tubagens, **mas** não inclui orifícios de aerificação).
- Aparas de relva, folhas e qualquer outro material empilhado para ser removido posteriormente. **Mas:**
 - » Quaisquer materiais naturais empilhados para serem removidos posteriormente também são *impedimentos soltos*, e
 - » Quaisquer materiais deixados no *percurso* que não sejam para remover não são *terreno em reparação*, a menos que a *Comissão Técnica* os defina como tal.
- Qualquer habitat *animal* (tal como o ninho de uma ave) que esteja tão perto da sua bola, que a sua *pancada* ou *stance* o possa danificar, **exceto** quando o habitat tenha sido criado por *animais* que são definidos como *impedimentos soltos* (tais como minhocas ou insetos).

O limite do *terreno em reparação* deve ser definido por estacas ou linhas:

- **Estacas:** Quando definido por estacas, o limite do *terreno em reparação* é definido pela linha entre os pontos exteriores das estacas ao nível do solo, e as estacas estão dentro do *terreno em reparação*.
- **Linhas:** Quando definido por uma linha pintada no solo, o limite do *terreno em reparação* é o bordo exterior da linha, e a própria linha está dentro do *terreno em reparação*.

Volta Convencional: 18 ou menos buracos jogados pela ordem definida pela *Comissão Técnica*.

Zona da Qual é Proibido Jogar: Uma parte do *percurso* onde a *Comissão Técnica* proibiu jogar. Uma *zona da qual é proibido jogar* tem que ser definida como parte de uma *condição anormal do percurso* ou uma *área de penalidade*.

Índice

Este índice não inclui referências às definições.

As definições estão em *itálico* ao longo do livro e estão listadas em ordem alfabética na seção Definições – ver páginas 136 – 148.

Água Temporária	Ver condições Anormais do Percurso	93
Animal Perigoso	16.2	99
Área de Partida		
Área de penalidade		
- Bola Não Encontrada	17.1c	104
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica em Área de Penalidade	17.2a	107
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica Injogável	17.2b	110
- Como Obter Alívio	17.1d	105
- Zona de Onde é Proibido Jogar	17.1e	107
- Sem Alívio de Acordo com Outras Regras	17.3	110
- Jogar Bola Como Ela Estiver	17.1b	104
- Opções de alívio para área de penalidade vermelha	17.1d	105
- Opções de alívio para área de penalidade amarela	17.1d	105
- Quando a Bola Está Numa Área de Penalidade	17.1a	104
Área Geral	2.2	20
Bandeira		
- Bola Atinge Bandeira ou Pessoa quando Bandeira é Assistida	13.2b	73
- Bola Em Repouso Encostada à Bandeira No Buraco	13.2c	73
- Deixando Bandeira no Buraco	13.2a	72
- Retirando Bandeira do Buraco	13.2b	73
Bola		
- Parte-se em Bocados	4.2b	30
- Bola Homologada	4.2a	30
- Cortada ou Rachada	4.2c	31
- Ajudando com Jogo - No Green	15.3a	91

	Regra	Página
- Interferindo com Jogo - Em Qualquer Lugar	15.3b	92
- Substituindo Bola	4.2c, 6.3b, 14.3a	31,41,79
Bola Cravada		
- Como Ober Alívio	16.3b	101
- Quando Alívio é Permitido	16.3a	100
Bola em Jogo (Ball in Play)	14.4	83
Bola Em Movimento		
- Alterando Condições Deliberadamente para afetar a bola em movimento	11.3	63
- Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa	11.2	63
- Atinge Agente Externo	11.1	62
- Atinge Pessoa	11.1	62
- Levantando Bola Do Green	11.3	63
- Movendo Bandeira	11.3	63
Bola Errada	6.3c	42
Bola Injogável		
- Alívio Para-Trás-Na-Linha	19.2	116
- Bunker - Alívio No Bunker	19.3	119
- Bunker - Alívio Fora Do Bunker	19.3	119
- Área Geral	19.2	116
- Alívio Lateral	19.2	116
- Área de Penalidade	19.1	116
- Green	19.2	116
- Alívio de Pancada e Distância	19.2	116
- Quando Alívio Pode Ser Obtido	19.1	116
Bola Jogada Como Estiver	9.1	52
Bola Movida		
- Por Animal	9.6	55
- Por Outro Jogador em Jogo por Pancadas	9.6	55
- Pelo Caddie	9.4	54
- Pelo Adversário em Jogo por Buracos	9.5	54
- Por Influência Externa	9.6	55

	Regra	Página
- Por Parceiro	23.5b	132
- Pelo Vento, Água ou outras Forças Naturais	9.3	53
- Pelo Jogador	9.4	54
- Decidindo o Que Causou a Bola se Mover	9.2b	53
- Decidindo Se Bola se Moveu	9.2a	53
- Durante Backswing ou Pancada	9.1b	52
Bola Perdida		
- O Que Fazer Quando Bola Está Perdida	18.2b	112
- Quando uma Bola Está Perdida	18.2a	111
Bola Provisória		
- Anunciando Jogada de Bola Provisória	18.3b	113
- Jogando Bola Provisional Mais do que Uma Vez	18.3c	113
- Quando Permitido	18.3a	113
- Quando Bola Provisória Tem De Ser Abandonada	18.3c	115
- Quando Bola Provisória Torna-se na Bola em Jogo	18.3c	114
Bunker		
- Condição Anormal do Percurso	16.1c	97
- Condição Animal Perigosa	16.2	99
- Impedimentos Soltos	12.2a, 15.1	66, 88
- Obstruções Móveis	12.2a, 15.2	66, 89
- Bola Injogável	19.3	119
- Quando a Bola Está no Bunker	12.1	65
- Quando Tocar em Areia Não Resulta em Penalidade	12.2b	66
- Quando Tocar em Areia Resulta em Penalidade	12.2b	66
Buracos de Animais	Ver Condições Anormais do Percurso	93
Caddie		
- Ações Permitidas com Autoridade do Jogador	10.3b, 10.2	61, 58
- Infração às Regras	10.3c	61
- Um Caddie Permitido de cada Vez	10.3a	60
- Restrição a Posicionar-se Atrás de Jogador	10.2b	59
- Partilhando um Caddie	10.3a	60
Cadência do Jogo		

	Regra	Página
- Política de Ritmo de Jogo	5.6b	36
- Jogando Fora de Vez	5.6b	37
- Ready Golf	5.6b, 6.4	37, 44
- Recomendações	5.6b	37
- Atraso Excessivo do Jogo	5.6a	36
Caminhos Artificiais	Ver Condições Anormais do Percorso	93
Competições por Equipas	24	134
- Bola Pode Ser Jogada do Tee	6.2b	40
- Bola Tem de Ser Jogada da Área de Partida	6.2b	40
- Melhoramentos Permitidos	6.2b	41
- Movendo Marcadores do Tee	6.2b, 8.1a	41, 49
- Quando as Regras da Área de Partida se Aplicam	6.2a	40
Condições Alteradas Deliberadamente		
- Afetando Bola de Outro Jogador	8.3	51
- Afetando Outras Condições Físicas	8.2	51
- Afetando o Lie da Bola	8.2, 8.3	51
Condições Anormais do Percorso		
- Bola Não Encontrada	16.1e	99
- Bunker	16.1c	97
- Área Geral	16.1b	95
- Terreno Em Reparação	16.1	93
- Levantamento para determinar se o alívio é permitido	16.4	102
- Zona de Onde é Proibido Jogar	16.1f	99
- Área de Penalidade	16.1a	93
- Green	16.1d	97
- Pancada Claramente Injustificável	16.1a	94
- Quando Alívio É Permitido	16.1a	93
Condições Pioradas	8.1d	51
Conduta		
- Código de Conduta	1.2	18
- Conduta Esperada do Jogador	1.2	18
Conselho e Outra Ajuda		

	Regra	Página
- Conselho (Advice)	10.2a	58
- Caddie	10.2b	59
- Linha de Jogo	10.2b	58
- Objetos para Ajudar com Alinhamento	10.2b	58
- Ajuda Física e Proteção dos Elementos	10.2b	60
Corrigindo Erro	14.5	83
Deixando Cair Bola		
- Acidentalmente Defletida Após Bola Bater no Chão	14.3c	81
- Bola Fica em Repouso Fora da Área de Alívio	14.3c	82
- Bola Tem de Ser Deixada Cair Dentro e Ficar em Repouso na Área de Alívio	14.3c	81
- Deliberadamente Defletida	14.3d	83
- Como Bola Tem de Ser Deixada Cair	14.3b	79
- Bola Inicial ou Outra Bola Podem ser Usadas	14.3a	79
Equipamento		
- Usos Permitidos e Proibidos	4.3a	31
- Exceções Médicas	4.3b	32
Executando uma Pancada		
- Apoiando o Taco	10.1b	56
- Bola Caindo do Tee	10.1d	57
- Bola Move-se Após Backswing Ter Iniciado	9.1b, 10.1d	52, 57
- Bola Em Movimento na Água	10.1d	57
- Batendo de Forma Adequada na Bola	10.1a	56
- Estando Em Ambos os Lados Da ou Na Linha de Jogo	10.1c	57
Fora de Limites		
- O Que Fazer Quando Bola Está Fora de Limites	18.2b	112
- Quando uma Bola Está Fora de Limites	18.2a	112
Four-Ball		
- Bola Deliberadamente Defletida	23.2c	132
- Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar Lado	23.4	132
- Ordem de Jogo	23.6	133

	Regra	Página
- Parceiros Partilhando Tacos	23.7	133
- Penalidades	23.8	133
- Jogador Responsável por Ações do Parceiro	23.5b	132
- Ações do Jogador Afetando o Jogo do Parceiro	23.5a	132
- Cartão de Resultados em Jogo por Pancadas	23.2b	131
- Resultado do Lado - Jogo por Buracos e Jogo por Pancadas	23.2a	130
- Quando Parceiro Ausente Pode Juntar-se ao Grupo	23.4	132
- Quando a Volta Convencional Termina	23.3	132
- Se Pancada Concedida Pode ser Jogada	23.6	133
Foursomes	22	129
Green		
- Bola ou Marcador de Bola Movidos - Acidentalmente	13.1d	70
- Bola ou Marcador de Bola Movidos - Por Forças Naturais	13.1d	70
- Bola Suspensa no Buraco	13.3	74
- Teste Deliberado	13.1e	70
- Marcando, Levantando e Limpando	13.1b	68
- Removendo Areia e Terra Solta	13.1c	68
- Reparação de Danos	13.1c	68
- Quando a Bola Está No Green	13.1a	68
- Green Errado	13.1f	70
Grupos		
- Jogo por Buracos	5.4	36
- Jogo por Pancadas	5.4	36
Identificando Bola		
- Bola Acidentalmente Movida ao Identificar	7.4	48
- Como Identificar a Bola	7.2	47
- Levantar a Bola para a Identificar	7.3	47
Impedimentos Soltos		
- Bola Movida Durante Remoção	15.1b	88
- Remoção de Impedimento Solto	15.1a	88

	Regra	Página
Iniciando uma Volta Convencional	5.3a	35
Iniciando Um Buraco		
- Jogando de Dentro da Área de Partida - Jogo por Buracos	6.1b	39
- Jogando de Dentro da Área de Partida - Jogo por Pancadas	6.1b	39
- Quando Buraco Inicia	6.1a	39
Jogo de Golfe	1.1	18
Jogo por Buracos		
- Aplicando Handicaps	3.2c	24
- Concessões	3.2b	23
- Prolongando um Jogo Empatado	3.2a	23
- Conhecendo o Resultado do Jogo	3.2d	24
- Protegendo os Próprios Direitos e Interesses	3.2d	24
- Comunicar ao Adversário sobre o Número de Pancadas Executadas	3.2d	24
- Comunicando ao Adversário sobre Penalidade	3.2d	24
- Empatando um Buraco	3.2a	23
- Vencendo um Buraco	3.2a	23
- Vencendo um Jogo	3.2a	23
Jogo por Buracos a Três Bolas	21.4	129
Jogo por Pancadas		
- Terminando um Buraco (Holing Out)	3.3c	27
- Cartão de Resultados - Handicap em Cartão de Resultados	3.3b	26
- Cartão de Resultados - Responsabilidades do Marcador	3.3b	25
- Cartão de Resultados - Responsabilidades do Jogador	3.3b	25
- Cartão de Resultados - Resultado Errado para Buraco	3.3b	26
- Determinando um Vencedor	3.3a	25
Juízo Razoável	1.3	19

	Regra	Página
Levantando e Substituindo Bola	Ver também Substituindo bola	
- Limpando Bola	14.1c	77
- Como Recolocar a Bola	14.2b	78
- Bola Inicial Tem de Ser Usada	14.2a	77
- Sítio Tem de ser Marcado	14.1a	76
- Quem pode levantar	14.1b	77
- Quem deve substituir	14.2b	78
Limpando Bola	14.1c	77
Local Errado		
- Correção ou Não	14.7b	86
- Não uma Infração Grave	14.7b	86
- Local de Onde Bola Tem De Ser Jogada	14.7a	85
- Infração Grave	14.7b	86
Marcador de Bola		
- Ajudando ou Interferindo Com Jogo	15.3c	92
- Levantada ou Movida	9.7	55
- Penalidade por Adversário Levantar ou Mover	9.7b	55
Melhorando Condições		
- Ações Que São Permitidas	8.1b	50
- Ações Que Não São Permitidas	8.1a	49
- Condições que Afetam a Pancada	8.1	49
- Repondo Condições Melhoradas	8.1c	51
Modalidades de Jogo	21	125
Modalidades de Jogo: Jogo por Buracos ou Jogo por Pancadas	3.1	22
Modalidades de Jogo: - Outro	21.5	129
Obstruções Fixas	Ver Condições Anormais do Percurso	93
Obstruções Móveis		
- Bola Não Encontrada	15.2b	91
- Alívio em Qualquer Lado Exceto no Green	15.2a	90
- Alívio no Green	15.2a	91
- Remoção de Obstrução Móvel	15.2a	89

	Regra	Página
Ordem de Jogo		
- Four-Ball	23.6	133
- Foursomes	22	129
- Jogo por Buracos	6.4a	43
- Jogando Bola Provisória da Área de Partidal	6.4	44
- Ready Golf	6.4b	44
- Jogo por Pancadas	6.4b	43
- Quando Obtém Alívio	6.4	44
Pancada Alternada	Ver Foursomes	129
Pancada Cancelada		
- Ordem de Jogo em Jogo por Buracos	6.4a	43
- Jogando de Onde a Pancada Anterior foi Executada	14.6	84
- Pancada Fora da Área de Partida no Jogo por Buracos	6.1b	39
Pancada e Distância		
- Bola Perdida ou Fora de Limites	18.2	111
- Jogando Novamente da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker	14.6b	85
- Jogando Novamente do Green	14.6c	85
- Jogando Novamente da Área de Partida	14.6a	85
- Alívio em qualquer momento	18.1	111
Parando o Jogo		
- Por Acordo em Jogo por Buracos	5.7a	37
- Suspensão Imediata pela Comissão Técnica	5.7b	38
- Levantando Bola	5.7d	38
- Relâmpagos	5.7a	37
- Suspensão Normal pela Comissão Técnica	5.7b	38
- Retomando Jogo	5.7c	38
- Suspensão pela Comissão Técnica	5.7a	37
- Quando Jogadores Podem ou Têm de Parar o Jogo	5.7a, 5.7b	37, 38
Par/Bogey	21.3	128
Penalidades	1.3	19

	Regra	Página
Percurso		
- Zona de Onde é Proibido Jogar	2.4	21
- Áreas Específicas	2.2	20
Procurando Bola		
- Bola Acidentalmente Movida Durante Procura	7.4	48
- Procurando Bola Adequadamente	7.1a	46
- Areia Moveu-se Ao Procurar	7.1b	47
Questões de Regras		
- Aplicando Norma “Olho Nu” Quando Usar Prova de Vídeo	20.2	123
- Evitando Atraso Injustificado	20.1a	121
- Corrigindo Decisão Errada	20.2	123
- Desclassificando Jogadores Após Resultado de Jogo Ser Definitivo	20.2	123
- Desclassificando Jogadores Após Competição Encerrada	20.2	123
- Jogo por Buracos	20.1b	121
- Decisões pela Comissão Técnica	20.2	123
- Decisões pelo Árbitro	20.2	123
- Situações Não Previstas pelas Regras	20.3	123
- Jogo por Pancadas	20.1c	122
Recolocando Bola		
- Como a Bola é Substituída	14.2b	78
- Bola Original Deve Ser Usada	14.2a	77
- Lie Inicial Alterado Exceto em Areia	14.2d	78
- Lie Inicial Alterado em Areia	14.2d	78
- Bola Recolocada Não Fica no Sítio Inicial	14.2e	79
- Sítio Onde Bola é Recolocada	14.2c	78
- Quem Pode Recolocar uma Bola	14.2b	78
Regras		
- Significado de Regras	1.3	19
- Situações Não Previstas pelas Regras	20.3	123
Resultado Máximo	21.2	128
Resultados Gross	3.1	22

	Regra	Página
Resultados Net	3.1c	22
Stableford		
- Bola Deliberadamente Defletida	21.1d	128
- Visão Geral	21.1a	125
- Penalidades	21.1c	127
- Pontuação	21.1b	125
- Quando a Volta Convencional Termina	21.1e	128
Substituindo Bola	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Tacos		
- Adicionando ou Substituindo Tacos	4.1b	29
- Alterando Características de Desempenho	4.1a	28
- Tacos Homologados	4.1a	28
- Limite de 14 Tacos	4.1b	29
- Partilha de Tacos	4.1b, 23.7	29, 133
- Retirando Tacos do Jogo	4.1c	30
- Utilização ou Reparação de Taco Danificado Durante Volta Convencional	4.1a	28
Terminando uma volta convencional	5.3b	35
Terminando um Buraco	6.5	44
Terreno em Reparação	Ver Condições Anormais do Percurso	93
Treino		
- Antes ou Entre Voltas Convencionais - Jogo por Buracos	5.2a	35
- Antes ou Entre Voltas Convencionais - Jogo por Pancadas	5.2b	35
- Treinando Entre Dois Buracos	5.5	36
- Treinando Quando Jogo Está Suspenso	5.5	36
- Treinando Enquanto Joga Buraco	5.5	36
Zonas de Onde é Proibido Jogar	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 99, 107

Regras do Estatuto Amador

As Regras do Estatuto Amador diferenciam entre aqueles que jogam o jogo pelos seus desafios e por prazer, e aqueles que também prosseguem o jogo como uma profissão ou com vista a ganhos financeiros. Através de limites e restrições apropriados, tais como no valor dos prémios que podem ser ganhos, as Regras do Estatuto Amador pretendem encorajar os golfistas amadores a apreciar o espírito da competição, em vez de se focarem em recompensas financeiras. Um golfista amador que infrinja estas Regras pode perder o seu estatuto amador e a possibilidade de jogar como amador em competições. Consequentemente, é importante que jogadores e administradores compreendam as Regras do Estatuto Amador, as quais podem ser consultados em RandA.org

Regras de Equipamento

As Regras de Equipamento contêm as Regras completas, especificações e orientações para auxiliar os fabricantes e criadores de equipamento, responsáveis de torneios e jogadores a compreender e aplicar as Regras relativamente à conceção e fabrico de tacos de golfe, bolas e outro equipamento. É da responsabilidade do jogador certificar-se que o equipamento que usa está de acordo com as Regras. Uma versão interativa das Regras de Equipamento está disponível em RandA.org, as quais incluem ligações aos protocolos oficiais de teste e/ou demonstrações em vídeo relevantes para uma determinada Regra, especificação ou técnica de medição a ser tratada.

Regras de Golfe Modificadas para Jogadores Portadores de Deficiência

As Regras Modificadas adaptam as Regras de Golfe para quatro categorias de deficiência identificadas. Estas pretendem permitir a um jogador portador de deficiência jogar adequadamente com outros jogadores que não sejam portadores de deficiência, que tenham a mesma deficiência ou um tipo de deficiência diferente. As Regras Modificadas não se aplicam automaticamente e cabe a cada Comissão Técnica decidir se adotam quaisquer destas Regras Modificadas para as suas próprias competições. As Regras Modificadas são publicadas no Guia Oficial das Regras de Golfe e podem também ser consultadas em RandA.org

THE DAY-DATE 40

The international symbol of performance and success, reinterpreted with a modernized design and a new-generation mechanical movement.

It doesn't just tell time. It tells history.



oyster perpetual day-date 40


ROLEX



O Golfe é um jogo global e
o R&A e a USGA publicaram
um único conjunto de Regras
para aplicar em todo o mundo
a todos os golfistas



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF

