



Edição do Jogador das Regras do Golfe

Vigentes a partir de janeiro de 2019



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF
THE GAME OF GOLF





Edição do Jogador das Regras do Golfe

Vigentes a partir de janeiro de 2019

Em conjunto, o R&A, com sede em St. Andrews, Escócia e a USGA, sediada em Liberty Corner, Nova Jersey regem o jogo de golfe ao redor do mundo e são os responsáveis pela redação e interpretação das Regras do Golfe.

Embora colaborem para estabelecer um único conjunto de Regras, o R&A e a USGA operam com jurisdições separadas. A USGA é responsável pela aplicação das Regras nos Estados Unidos, seus territórios e no México, e o R&A, que atua com o consentimento de suas organizações afiliadas de golfe tem as mesmas responsabilidades em todos os demais países do mundo.

O R&A e a USGA reservam-se o direito de alterar tanto as Regras como suas interpretações a qualquer momento.

www.RandA.org

www.USGA.org



Tradução: Carlos Gasparian

Revisão: José Francisco Klusza e Richard Patrick Conolly

Em caso de divergência entre a versão em inglês e a tradução para o português, prevalecerá a versão em inglês.

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

Introdução

A “Edição do Jogador das Regras do Golfe” é uma publicação destinada aos jogadores de golfe do mundo inteiro. Não é um guia rápido e sim uma versão resumida das Regras do Golfe que foi escrita especialmente para você, o golfista.

Veja alguns dos aspectos principais da Edição do Jogador:

- É um Livro de Regras a ser usado no dia-a-dia e que se parece com o Livro de Regras completo, tendo basicamente a mesma organização, numeração, estilo de títulos, etc. Embora seu texto tenha sido modificado para torná-lo mais amigável, o Livro oferece, em essência, o mesmo conteúdo do Livro de Regras.
- Concentra-se nas Regras que são mais relevantes para você como jogador, inclusive as Regras que descrevem as características fundamentais do golfe - por exemplo, jogando de acordo com as Regras e dentro do espírito do jogo, as diferentes partes do campo e o equipamento que você pode usar no jogo.
- Embora não trate algumas das situações menos frequentes, este livro mostra onde encontrar qualquer outro assunto no Livro de Regras completo através do seguinte ícone:



- Este ícone significa que você deveria ver as Regras de Golfe completas (impressa ou digital), ou consultar a Comissão para uma explicação de uma situação em particular.
- Foi escrito em um estilo que fala diretamente com “você”, jogador de golfe, com a intenção de tornar as Regras mais amigáveis.
- Foram incluídas diversas figuras e tabelas para explicar as Regras.

A Edição do Jogador busca apresentar as Regras de maneira mais objetiva e que sejam mais facilmente compreendidas por você, o jogador, para jogar de acordo com as Regras.

Prefácio	8
Como Usar a Edição do Jogador das Regras do 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 Campo	20
2.1 Limites do Campo e Fora de Campo	20
2.2 Áreas Definidas do Campo	20
2.3 Objetos ou Condições que Podem Interferir na Jogada	21
2.4 Zonas de Jogo Proibido	21
Regra 3 – A Competição	22
3.1 Elementos Principais de Toda Competição	22
3.2 Match-Play	23
3.3 Stroke-Play	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 e um Buraco (Regras 5-6)	33
Regra 5 – Jogando a Volta	34
5.1 Significado de Volta	34
5.2 Treinando no Campo Antes ou Entre Voltas	34
5.3 Começando e Terminando a Volta	35
5.4 Jogando em Grupos	36
5.5 Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido	36
5.6 Demora Indevida: Ritmo Célere de Jogo	36
5.7 Parando o Jogo: Reiniciando do Jogo	37

Regra 6 – Jogando um Buraco	39
6.1 Começando o Jogo de um Buraco	39
6.2 Jogando a Bola da Área do Tee	40
6.3 Bola Usada no Jogo de um Buraco	41
6.4 Ordem de Jogo Jogando um Buraco	42
6.5 Terminando o Jogo de um Buraco	44
III. Jogando a Bola (Regras 7-11)	45
Regra 7 – Procurando a Bola: Encontrando e Identificando a Bola	46
7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Justa	46
7.2 Como Identificar Sua Bola	47
7.3 Levantando a Bola para Identificá-la	47
7.4 Bola Acidentalmente Deslocada ao Encontrá-la ou Identificá-la	48
Regra 8 – O Campo é Jogado como Se Encontra	49
8.1 Ações que Melhoram as Condições que Afetam a Tacada	49
8.2 Ações Deliberadas para Melhorar Outras Condições Físicas para Influenciar Sua Bola em Repouso ou Tacada a ser Dada	51
8.3 Ações Deliberadas para Alterar as Condições Físicas para Influenciar a Bola em Repouso de Outro Jogador ou sua Tacada	51
Regra 9 – Jogue a Bola como Se Encontrar: Bola em Repouso Levantada ou Deslocada	52
9.1 Bola É Jogada como Se Encontra	52
9.2 Determinar se Sua Bola foi Deslocada e o Que Causou seu Deslocamento	53
9.3 Bola Deslocada por Forças Naturais	53
9.4 Bola Levantada ou Deslocada por Você	54
9.5 Bola Levantada ou Deslocada por Seu Adversário em Match-Play	54
9.6 Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa	55
9.7 Marcador de Bola Levantado ou Deslocado	55
Regra 10 – Preparando e Dando uma Tacada; Conselho e Ajuda; Caddies	56
10.1 Dando uma Tacada	56
10.2 Conselho e Outro Auxílio	58
10.3 Caddies	60

Regra 11 – Bola em Movimento Acidentalmente Atinge Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Influenciar Bola em Movimento 62

- 11.1 Sua Bola em Movimento Acidentalmente Atinge Pessoa ou Influência Externa 62
- 11.2 Bola em Movimento, de Maneira Deliberada, Desviada ou Parada por Pessoa 63
- 11.3 Deslocar Objetos ou Alterar Condições de Maneira Deliberada para Influenciar uma Bola em Movimento 63

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

Regra 12 – Bunkers 65

- 12.1 Quando Sua Bola Está em um Bunker 65
- 12.2 Jogando Sua Bola no Bunker 66
- 12.3 Regras Específicas de Alívio para Bola em Bunker 67

Regra 13 – Greens 68

- 13.1 Ações Permitidas ou Exigidas nos Greens 68
- 13.2 A Bandeira 72
- 13.3 Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco 74

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

Regra 14 – Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando, Recolocando no Local, Dropando em Área de Alívio, Jogando de Lugar Errado 76

- 14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola 76
- 14.2 Recolocando uma Bola no Local 77
- 14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio 79
- 14.4 Quando Sua Bola Está Novamente em Jogo após Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo 83
- 14.5 Corrigindo um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar Sua Bola 83
- 14.6 Jogar a Tacada Seguinte de Onde se Deu a Tacada Anterior 84
- 14.7 Jogando de Lugar Errado 85

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

Regra 15 – Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (Inclusive Bola ou Marcadores de Bola que Auxiliam ou Interferem com o Jogo) 88

- 15.1 Impedimentos Soltos 88
- 15.2 Obstruções Móveis 89
- 15.3 Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo 91

Regra 16 – Alívio de Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis), Situação de Animal Perigoso, Bola Enterrada 93

- 16.1 Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis) 93
- 16.2 Situação de Animal Perigoso 99
- 16.3 Bola Enterrada 100
- 16.4 Levantar Sua Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio 102

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

Regra 17 – Áreas de Penalidade 104

- 17.1 Opções para Sua Bola na Área de Penalidade 104
- 17.2 Opções Após Jogar Sua Bola da Área de Penalidade 107
- 17.3 Sem Alívio Por Outras Regras para Sua Bola na Área de Penalidade 110

Regra 18 – Alívio por Tacada e Distância, Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória 111

- 18.1 O Alívio de Tacada e Distância é Permitido a Qualquer Momento 111
- 18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Você Tem Que Tomar Alívio por Tacada e Distância 111
- 18.3 Bola Provisória 113

Regra 19 – Bola Injogável 116

- 19.1 Você Pode Decidir Ter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto em Área de Penalidade 116
- 19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável na Área Geral ou no Green 116
- 19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker 119

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

Regra 20 – Resolução de Questões de Regras Durante a Volta, Decisões de Árbitros e da Comissão	121
20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta	121
20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras	123
20.3 Situações não Cobertas pelas Regras	123

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

Regra 21 – Outras Modalidades Individuais de Stroke-Play e Match-Play	125
21.1 Stableford	125
21.2 Escore Máximo	128
21.3 Par/Bogey	128
21.4 Match-Play de Três Bolas	129
21.5 Outras Modalidades de Golfe	129

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

Regra 23 – Quatro Bolas	130
23.1 Visão Geral de Quatro Bolas	130
23.2 Escores em Quatro Bolas	130
23.3 Quando a Volta Começa e Termina, Quando o Buraco é Terminado	132
23.4 Um ou Ambos Parceiros Podem Representar Seu Lado	132
23.5 Suas Ações que Afetam o Jogo do Parceiro	132
23.6 Ordem de Jogo do Seu Lado	133
23.7 Parceiros Podem Compartilhar Tacos	133
23.8 Quando a Penalidade se Aplica a um Parceiro Somente ou se Aplica a Ambos Parceiros	133

Regra 24 – Competições por Equipes 134

X. Definições 135

Índice 149

Outras Publicações 160

Prefácio

A Edição do Jogador das Regras do Golfe é o primeiro de seu gênero. Trata-se de uma versão resumida das Regras do Golfe completas, destinada a ajudar você, jogador, com as Regras durante o jogo. Esperamos que as leve consigo no campo, e também recomendamos que as leia para ter um entendimento amplo das Regras. Incluímos as Regras que consideramos mais relevantes para você, e contêm desenhos e figuras para sua fácil aplicação no campo. Se você precisar de mais informação sobre situações incomuns, será direcionado às Regras completas.

A atualização das Regras 2019 é o resultado da Iniciativa de Modernização das Regras conduzida pelos representantes das Comissões de Regras do Golfe do R&A e da USGA, juntamente com representantes de todos os níveis do jogo e refletem a contribuição de milhares de golfistas no mundo inteiro. Este trabalho foi fundamental e abrangente enquanto preserva os princípios fundamentais e o caráter do golfe, levando em conta as necessidades dos jogadores de todos níveis, e tornando as Regras mais fáceis para entender e aplicar. As Regras revisadas são mais consistentes, simples e justas.

As Regras do Golfe têm que ser compreensivas e fornecer respostas às dúvidas levantadas em um jogo que é praticado no mundo inteiro, em diferentes tipos de campo e por jogadores de todos os níveis. Árbitros, Comissões e outros que queiram maior detalhe podem acessar as Regras do Golfe completas, disponíveis em formato impresso ou digital. Também criamos um Guia Oficial que contém interpretações nas Regras e Procedimentos das Comissões com recomendações sobre como organizar o jogo em geral e as competições.

Acreditamos que os golfistas poderão constatar que as Regras modernizadas ficaram mais justas, menos complicadas e serão bem recebidas pelos golfistas, além de estarem mais de acordo com os problemas atuais relacionados com o golfe como ritmo de jogo e questões ambientais. Expressamos nossa gratidão não somente pelo formidável trabalho realizado por nossas Comissões e colaboradores, mas também a todos que contribuíram para esta revisão histórica.

David Bonsall
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



ATEMPORAIS.

As Regras de Golfe existem há mais de 270 anos. Embora a evolução constante dessas normas seja um dos princípios fundamentais do esporte, a recente modernização é significativa e admirável: ela aspira a tornar o golfe mais inclusivo, acessível e cativante para todos.





PAIXÃO.

Golfistas de todos os níveis são unânimes na paixão pelo jogo. As importantes mudanças apresentadas nas Regras de Golfe neste ano refletem e incorporam a paixão dos jogadores de todos os cantos do mundo.



PRECISÃO.

O golfe é um jogo que exige uma mentalidade especial. Em campo, a precisão é recompensada. As Regras de Golfe refletem essa lógica: um conjunto de normas precisas com as quais cada golfista se compromete. Um código de honra e integridade, elas devem ser facilmente acessíveis para que cada golfista possa ser responsável por segui-las.





CONEXÃO.

A modernização das Regras de Golfe resulta do feedback coletivo daqueles que praticam o esporte. Como um conjunto singular de normas, elas incorporam e reforçam as conexões especiais que existem entre a comunidade de golfistas como um todo.



EVOLUÇÃO.

As maiores tradições vão dominar sempre, e as normas nunca vão deixar de evoluir. Modernizar as Regras de Golfe é crucial para conduzir o esporte rumo ao futuro.





ETERNAMENTE GOLFE.

Adorado em todo o mundo por sua elegância e esplendor, o golfe sempre será um jogo de honra. Ao lado da R&A e da USGA, a Rolex tem orgulho em apoiar e fazer parte das novas Regras de Golfe e de tudo o que elas representam para o futuro do jogo e para todos os que praticam e amam o esporte.



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

A Edição do Jogador das Regras do Golfe foi desenhada para você, golfista. Todo o conteúdo das Regras de Golfe relacionado com a organização de competições foi retirado em sua maior parte. Com isso, a Edição do Jogador tem menos da metade do conteúdo das Regras completas, o que torna possível realizar a leitura de toda a Edição em pouco tempo.

A Edição do Jogador também é uma ferramenta importante para usar no campo ajudando você a resolver a maioria das questões de Regras que surgem no dia a dia.

Ao procurar uma resposta a uma questão ou resolver um assunto de Regras no campo, a página de Conteúdo (no início do livro) é bastante útil para encontrar qual é a Regra relevante para cada caso.

O Índice (ao final do livro) também pode auxiliá-lo a identificar a Regra rapidamente. Por exemplo:

- Se você acidentalmente deslocar sua bola no green, identifique as palavras chave, como, por exemplo, “bola deslocada” ou “green”.
- As Regras relevantes (Regra 9.4 e Regra 13.1d) podem ser encontradas nos subtítulos do índice “Bola Deslocada” e “Green”.
- A leitura das Regras aplicáveis nos levará à resposta correta.

Além do Conteúdo e do Índice na Edição do Jogador, os seguintes pontos poderão ajudar na utilização correta e eficiente deste livro de Regras,

Conheça as Definições

São mais de 70 definições (por exemplo, condição anormal de campo, área geral, etc.) e representam toda a base sobre a qual as Regras foram escritas. Um bom conhecimento dos termos definidos (que estão em *itálico* ao longo do livro e fazem parte de uma seção ao final do livro) é muito importante para a aplicação correta das Regras.

Entenda os Fatos do Caso

Para responder às perguntas sobre as Regras, é preciso conhecer detalhadamente os fatos de cada caso.

Você deverá identificar:

- A modalidade de jogo (Match-Play ou Stroke-Play; jogo individual, Foursomes ou de Quatro Bolas, etc.).
- Quem está envolvido (jogador, seu parceiro ou caddie, seu adversário ou o caddie dele, ou um agente externo)
- Em que parte do campo o incidente aconteceu (se foi no tee, em um bunker, em uma área de penalidade, ou no green, etc.).
- O que realmente aconteceu.

Entenda os Termos

É importante entender o significado das palavras:

- “Must” em inglês foi traduzido para “Tem que” e “Must Not” foi traduzido para “Não pode”. Nestes casos não existe alternativa sem penalidade.
- “A bola” significa a bola em jogo, enquanto que “uma bola” significa qualquer bola

Consulte o Livro

Conforme mencionado acima, a consulta na Edição do Jogador das Regras de Golfe deve fornecer as respostas à maioria das questões que podem surgir no campo. Porém, se você tiver alguma dúvida, refira suas questões à Comissão ao retornar à sede do clube.

I

Fundamentos do Jogo

REGRAS 1-4



REGRA
1

O Jogo, Conduta do Jogador e as Regras

Propósito da Regra: A Regra 1 apresenta estes princípios básicos do jogo:

- Jogue o campo como o encontrar e a bola como estiver.
- Jogue de acordo com as Regras e dentro do espírito do jogo.
- Você é responsável por aplicar suas próprias penalidades caso você venha a infringir alguma Regra, de maneira que não obtenha qualquer vantagem potencial sobre um adversário em Match-Play ou sobre os demais jogadores no Stroke-Play.

1.1 O Jogo de Golfe

O golfe é jogado batendo em sua bola com um taco, e cada buraco começa da *área do tee* e termina quando sua bola é *embocada* no *green*.

Normalmente você deve jogar o *campo* como o encontrar e jogar sua bola como ela estiver.

1.2 Normas de Conduta do Jogador

Espera-se que todos jogadores joguem dentro do espírito do jogo:

- Atuando com integridade – por exemplo, seguindo as Regras, aplicando todas as penalidades e sendo honestos em todos os aspectos do jogo.
- Demonstrando consideração para com os demais jogadores – por exemplo, jogando com um ritmo célere, zelando pela segurança dos outros e não distraindo o outro jogador.
- Cuidando bem do *campo* – por exemplo, repondo divots, rastelando *bunkers*, reparando piques de bola e não causando danos desnecessários ao *campo*.

Você deve verificar se a *Comissão* adotou um Código de Conduta, pois você poderia ser penalizado se não o seguir.

1.3 Jogando de Acordo com as Regras

Você deve reconhecer quando você infringiu uma Regra e ser honesto ao aplicar suas próprias penalidades.

Você pode pedir auxílio com as Regras a um *árbitro* ou à *Comissão*, **mas** se o auxílio não estiver disponível em tempo razoável, você tem que seguir o jogo e abordar o assunto depois.

Algumas vezes você tem que fazer estimativas, como, por exemplo, estimar o local onde recolocar a bola, o local onde cruzou a margem de uma *área de penalidade* ou ao obter alívio de acordo com as Regras. Você deve considerar toda informação disponível e fazer um julgamento razoável dentro das circunstâncias.

Uma penalidade é aplicada quando uma infração de uma Regra resulte de suas próprias ações ou das ações de seu *caddie*, ou de outra pessoa agindo com sua autorização ou seu conhecimento.

A intenção das penalidades é suprimir qualquer potencial vantagem ao jogador. Há três níveis principais de penalidade:

- Penalidade de Uma Tacada: Aplicável tanto em *Match-Play* quanto em *Stroke-Play*.
- Penalidade Geral: Perda do buraco em *Match-Play* e penalidade de duas tacadas em *Stroke-Play*.
- Desclassificação: Aplicável tanto em *Match-Play* quanto em *Stroke-Play*.



Para maiores informações sobre penalidades, inclusive como se aplicam quando cometeu múltiplas infrações.

REGRA

2

O Campo

Propósito da Regra: A Regra 2 apresenta o básico que você deve conhecer sobre o campo:

- Existem cinco áreas do campo definidas, e
- Existem vários tipos de objetos definidos e condições que podem interferir com sua jogada.

É importante saber em qual área do campo sua bola se encontra e a condição de quaisquer objetos ou circunstâncias que interferem, porque eles podem influir nas suas opções para jogar a bola ou para o alívio.

2.1 Limites do Campo e Fora de Campo

O Golfe é jogado em um *campo*. Áreas que não estejam no *campo* são consideradas *fora de campo*.

2.2 Áreas Definidas do Campo

Existem cinco *áreas do campo*. A *área geral*, que cobre todo o campo, **exceto** pelas seguintes quatro *áreas*:

- A *área do tee* do buraco que você está jogando (Regra 6.2),
- Todas as *áreas de penalidade* (Regra 17),
- Todos os *bunkers* (Regra 12), e
- O *green* do buraco que você está jogando (Regra 13).

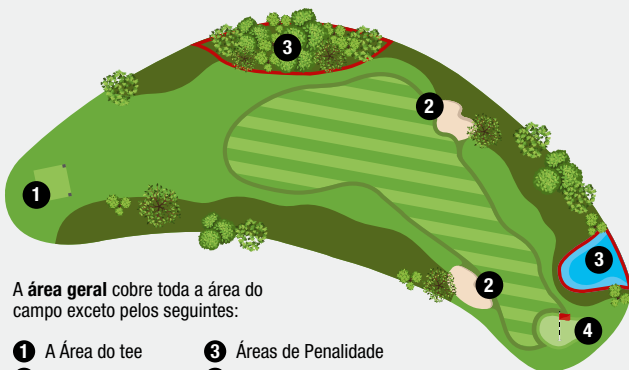
É importante saber a *área do campo* onde sua bola se encontra pois afeta as Regras que se aplicam ao jogar sua bola ou ao obter alívio.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como tratar uma bola que está com o lie em duas partes do campo.

FIGURA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DO CAMPO



A **área geral** cobre toda a área do campo exceto pelos seguintes:

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 1 A Área do tee | 3 Áreas de Penalidade |
| 2 Bunkers | 4 O Green |

2.3 Objetos ou Condições Que Podem Interferir Com Seu Jogo

Alívio sem penalidade pode ser obtido de:

- *Impedimentos soltos* (Regra 15.1),
- *Obstruções móveis* (Regra 15.2), e
- *Condições anormais de campo*, como *buracos de animais*, *terreno em reparação*, *obstruções irremovíveis* e *água temporária* (Regra 16.1).

Porém você não obtém alívio sem penalidade de *objetos delimitadores* ou *objetos integrantes* que interfiram com seu jogo.

2.4 Zonas de Jogo Proibido

Uma *zona de jogo proibido* é uma parte do *campo* da qual você não pode jogar sua bola. Você tem que obter alívio se a *zona de jogo proibido* interferir com seu *stance* ou área swing pretendido quando tiver que jogar uma bola fora da *zona de jogo proibido*.

REGRA

3

A Competição

Propósito da Regra: A Regra 3 trata os três elementos principais de todas as competições de golfe:

- Jogar, seja em Match-Play ou em Stroke-Play,
- Jogar de forma individual ou com um parceiro como parte de um lado, e
- Jogar seja com escores gross (sem aplicar tacadas de handicap) ou com escores net (aplicando tacadas de handicap).

3.1 Elementos Principais de Toda Competição

Modalidade de Jogo. *Match-Play* e *Stroke-Play* são modalidades muito diferentes de jogo:

- Em *Match-Play*, você e seu *adversário* competem um contra o outro tomando por base buracos ganhos, perdidos ou empatados.
- Na modalidade regular do *Stroke-Play*, todos jogadores competem entre si baseados no escore total de cada jogador (a Regra 21 cobre outras formas de *Stroke-Play* que usam métodos diferentes de apurar os resultados).

Você pode jogar competindo individualmente ou juntamente com um *parceiro* competindo como um *lado*. Embora as Regras 1-20 se centrem no jogo individual, também se aplicam para jogos com *parceiros* e por equipes.

Escore Gross ou Net. Em uma competição scratch, o “escore gross” para um buraco ou para a *volta* é o número total de tacadas. Em uma competição por handicap, o “escore net” para um buraco ou para a volta é o escore gross ajustado pelas tacadas do seu handicap.

3.2 Match-Play

Propósito da Regra: O Match-Play tem Regras específicas (especialmente sobre concessões e sobre dar informação sobre o número de tacadas) porque você e seu adversário:

- Competem somente um contra o outro a cada buraco,
- Podem observar o jogo do outro, e
- Podem proteger seus próprios interesses.

3.2a Resultado do Buraco e da Partida

Em *Match-Play* o resultado do buraco ou da partida é decidido como segue:

- Você ganha um buraco quando você termina o buraco com menos tacadas que seu *adversário*, seu *adversário* concede o buraco ou seu *adversário* recebe a penalidade geral (perda do buraco).
- Você empata um buraco quando você e seu *adversário* completam o buraco com o mesmo número de tacadas.
- Você ganha uma partida quando você está à frente do seu *adversário* por mais buracos do que os que restam por jogar, seu *adversário* concede a partida, ou seu *adversário* é desclassificado.
- Se a partida está empatada após o último buraco e é necessário estabelecer um ganhador, a partida será continuada um buraco por vez até que haja um vencedor.

3.2b Concessões

Você pode conceder a próxima *tacada* de seu *adversário*, um buraco ou toda a partida, mas uma concessão ocorre somente quando for comunicada claramente.

A concessão é definitiva – você não pode voltar atrás após fazê-la e não pode ser recusada pelo *adversário*.



Para maiores informações sobre concessões, inclusive como fazê-las

3.2c Aplicação do Handicap em uma Partida com Handicap

Você e seu *adversário* devem informar seus handicaps antes de iniciarem a partida. Se você declarar um handicap errado e não corrigir o erro antes do seu adversário dar uma tacada:

- Se o handicap declarado for mais alto e isto afetar o número de tacadas que você recebe ou dá, você é **desclassificado**.
- Se o handicap declarado for muito baixo, não há penalidade e você tem que jogar com o handicap declarado.

As tacadas de handicap são dadas por buraco, e o menor score net vence o buraco. Se um jogo empatado for continuado, as tacadas de handicap são dadas a cada buraco da mesma maneira que na *volta*.



Ver Regras
Completas

Para maiores informações sobre a aplicação de handicaps em uma partida.

3.2d Suas Responsabilidades em Match-Play

Você tem a responsabilidade de:

- Dizer ao seu *adversário* o número correto de tacadas dadas quando perguntado,
- Comunicar ao seu *adversário* que foi penalizado, tão logo seja razoavelmente possível, e
- Saber o score da partida.

Em uma partida, você deve proteger seus próprios direitos e interesses de acordo com as Regras:

- Se você souber ou acreditar que seu *adversário* infringiu uma Regra que tenha penalidade, você pode tomar a iniciativa sobre a infração ou optar por ignorá-la.
- Porém, se você e seu *adversário*, de maneira deliberada, combinam ignorar uma infração ou uma penalidade que ambos sabem ser aplicável, ambos são **desclassificados**.
- Se você e seu *adversário* discordam sobre um dos dois ter infringido uma Regra, você pode proteger seus direitos solicitando uma decisão.



Ver Regras
Completas

Para maiores informações sobre sua responsabilidade e do seu adversário, inclusive quando uma penalidade é aplicável ao informar o número incorreto de tacadas.

3.3 Stroke-Play

Propósito da Regra: O Stroke-Play tem Regras específicas (especialmente com respeito aos cartões de escores e embocar a bola no buraco) pois:

- Você compete contra todos os demais jogadores da competição, e
- Todos os jogadores têm que ser tratados de maneira igualitária de acordo com as Regras.

Após a volta, você e seu marcador têm que certificar que o seu score para cada buraco esteja correto e você tem que entregar o cartão de escores à Comissão.

3.3a Vencedor em Stroke-Play

O jogador que terminar todas as *voltas* com o menor número total de tacadas será o vencedor.

3.3b Escores em Stroke-Play

Responsabilidade do Marcador. Após cada buraco durante a *volta*, seu *marcador* deve confirmar o número de tacadas que você deu naquele buraco e anotar o resultado gross em seu *cartão de escores*.

Ao terminar a *volta*, seu *marcador* tem que certificar os resultados dos buracos em seu *cartão de escores*. Se você teve mais de um *marcador*, cada *marcador* tem que certificar os escores correspondentes aos buracos em que ele era o *marcador*.

Sua Responsabilidade. Ao terminar a *volta*, você:

- Deve revisar cuidadosamente os escores dos buracos anotados pelo seu *marcador* e esclarecer qualquer dúvida com a *Comissão*,
- Tem que assegurar que seu *marcador* certifique os resultados por buraco no seu *cartão de escores*,
- Não pode alterar o resultado para um buraco anotado pelo *marcador* exceto com o consentimento dele ou com a aprovação da *Comissão*, e
- Tem que certificar os escores por buraco no *cartão de escores* e entregá-lo sem demora à *Comissão*, após o qual você não pode alterar seu *cartão de escores*.


FIGURA 3.3b: RESPONSABILIDADES DE CARTÃO DE ESCORES EM STROKE-PLAY


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

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38




HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: **69**

Assinatura Marcador: 

Assinatura Jogador: 

Responsabilidades

-  Comissão
-  Jogador
-  Jogador e marcador

Se você infringir qualquer destes requisitos será **desclassificado**.

Score Errado para um Buraco. Se você entregar um *cartão de escores* com um resultado errado para qualquer buraco:

- Se você entregou um escore maior que o real para um buraco, seu escore entregue a maior se mantém.
- Se você entregou um escore menor que o seu escore real para um buraco ou não entregou nenhum escore para um buraco, você é **desclassificado**.

Escore em Competição por Handicap. Você é responsável por assegurar que o seu handicap esteja registrado em seu *cartão de escores*. Se você entregar um *cartão de escores* sem o handicap correto:

- Se o handicap no seu *cartão de escores* for mais alto e isto afetar o número de tacadas que você recebe ou se não constar o handicap, você será **desclassificado** da competição por handicap.
- Se o handicap no seu *cartão de escores* for mais baixo, não

há penalidade e o seu escore net se mantém usando o menor handicap.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre a exceção na falha em incluir no cartão de escores uma penalidade desconhecida.

3.3c Buraco sem Embocar

Você tem que *embocar* todos os buracos em uma *volta*, *sem exceção*. Se você não o fizer, precisa corrigir o erro antes de dar a *tacada* para iniciar o buraco seguinte ou, para o último buraco da volta, antes de entregar seu *cartão de escores*.

Se você não corrigir o erro neste tempo estabelecido, você será **desclassificado**.

REGRA

4

O Equipamento do Jogador

Propósito da Regra: A Regra 4 trata do equipamento que você pode utilizar durante uma volta. Baseado no princípio de que o golfe é um jogo desafiador no qual o sucesso deve depender do seu critério, suas destrezas e habilidades, você:


- Tem que utilizar tacos e bolas homologados,
- Está limitado a não mais que 14 tacos e normalmente não pode substituir tacos danificados ou perdidos, e
- Tem restrições para utilizar outros equipamentos que lhe proporcionem ajuda artificial ao seu jogo.

4.1 Tacos

4.1a Tacos Permitidos para Dar uma Tacada

Você tem que usar um taco homologado, de acordo com as exigências das *Regras de Equipamento*.

Se seu taco homologado for danificado durante a *volta* ou enquanto o jogo está interrompido, você pode continuar a dar *tacadas* com o taco danificado no restante da *volta*, ou fazer com que o taco seja consertado, restaurando-o tanto quanto possível à sua condição anterior ao dano.

 **Ver Regras Completas** Para maiores informações sobre restrições ao reparo de danos e ao alterar de maneira deliberada as características de desempenho do taco.

Penalidade por Dar uma *Tacada* Infringindo a Regra 4.1a: Desclassificação.

4.1b Limite de 14 Tacos; Compartilhar, Adicionar ou Substituir Tacos Durante a Volta

Você não pode iniciar uma *volta* com mais de 14 tacos ou ter mais de 14 tacos durante a *volta*.

Se você iniciar uma *volta* com menos de 14 tacos, pode adicionar tacos durante a *volta* até o limite de 14 tacos.

Quando você percebe que está infringindo a Regra ao ter mais de 14 tacos, precisa imediatamente retirar do jogo o(s) taco(s) em excesso, usando o procedimento na Regra 4.1c.



Ver Regras
Completas

Para maiores informações sobre como compartilhar, adicionar ou repor tacos, inclusive sobre uma exceção limitada quando não foi o causador do dano

Penalidade por Infração da Regra 4.1b: A penalidade é aplicada dependendo de quando você ficou percebeu a existência da infração:

- Durante o jogo do buraco: A penalidade se aplica ao final do buraco que está sendo jogado. No *Match-Play* você tem que completar o buraco, adicionar o score do buraco ao score da partida e aplicar a penalidade para ajustar o score da partida.
- Entre dois buracos: A penalidade se aplica ao buraco recém completado e não ao buraco seguinte.

Penalidade no Match-Play – O Resultado da Partida é Ajustado Subtraindo o Buraco, com o Máximo de Dois Buracos:

- Trata-se de uma penalidade de ajuste de toda a partida – não é o mesmo que uma penalidade de perda de um buraco.
- Ao final do buraco que está sendo jogado ou recém completado, se ajusta o score da partida subtraindo **um buraco** para cada buraco no qual ocorreu a infração, com uma **dedução máxima de dois buracos** na *volta*.
- Por exemplo, se você começou o jogo com 15 tacos e percebe a existência da infração quando está jogando o buraco 3 e ganha este buraco para ficar com três acima, se aplica o ajuste máximo de dois buracos e agora você passa a ficar um acima na partida.

Penalidade no Stroke-Play – Duas Tacadas de Penalidade, Máximo de Quatro Tacadas: Você recebe a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)** para cada buraco em que houve infração, com um **máximo de quatro tacadas de penalidade** na volta (somando duas tacadas de penalidade em cada um dos dois primeiros buracos nos quais a infração ocorreu).

4.1c Procedimento para Retirar Tacos em Excesso do Jogo

Quando você percebe durante uma volta que tem mais de 14 tacos ou que deu uma *tacada* com um taco de outro jogador, você tem que de imediato, mostrar claramente cada taco que está sendo retirado do jogo (tal como avisar a outro jogador ou colocar o taco de cabeça para baixo na bolsa).

Penalidade por Não Agir Imediatamente para Mostrar Cada Taco que Foi Retirado de Jogo: Desclassificação.



Ver Regras
Completas

Para maiores informações sobre como retirar um taco de jogo antes de iniciar a volta.

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas no Jogo da Volta

Você tem que usar uma bola que esteja homologada de acordo com as *Regras de Equipamento*, mas pode obter a bola para jogar com qualquer pessoa, inclusive de outro jogador no *campo*.

Você não pode dar uma *tacada* em uma bola cujas características de desempenho foram alteradas de maneira deliberada.

Penalidade por Dar Tacada Infringindo a Regra 4.2a: Desclassificação.

4.2b Bola se Quebra em Pedacos Durante Jogo do Buraco



Ver Regras
Completas

Para informação sobre o que fazer quando uma bola se quebra em pedacos durante o jogo de um buraco.

4.2c Bola Fica Cortada ou Rachada Durante Jogo

Se você acreditar razoavelmente que sua bola tenha sido cortada ou rachada durante o jogo de um buraco, você pode levantá-la para exame. Primeiro precisa *marcar* o local da bola e então levantá-la sem limpar (**exceto** no *green*).

Se você levantar sua bola sem ter uma justificativa plausível, se deixar de *marcar* sua bola antes de levantá-la ou se limpar a bola quando não era permitido, você recebe **uma tacada de penalidade**.

Você somente pode *substituí-la* por outra bola (ao *recolocar* no local da bola original) se for claramente visível que a bola original está cortada ou rachada e que este dano aconteceu durante o jogo do buraco em andamento – **porém** não poderá substituir a bola se estiver apenas riscada ou aranhada ou se somente a sua pintura estiver danificada ou descolorida.

Penalidade por Jogar uma Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 4.2c: Penalidade Geral.

4.3 Uso de Equipamento

A Regra 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamento* que você possa utilizar durante uma *volta*.

Esta Regra somente trata da maneira como o *equipamento* é usado. Ela não limita o *equipamento* que você pode levar consigo durante uma *volta*.

4.3a Usos Permitidos e Proibidos de Equipamento

Você poderá utilizar determinado *equipamento* para ajudar seu jogo durante uma volta, **exceto** que não poderá obter uma vantagem potencial ao:

- Utilizar *equipamento* (que não um taco ou uma bola) que artificialmente elimine ou reduza a necessidade de alguma destreza do jogador ou de algum julgamento que seriam essenciais para enfrentar os desafios do jogo, ou
- Utilizar *equipamento* (incluindo um taco ou uma bola) de forma anormal ao dar uma *tacada*. “Forma anormal” significa uma maneira que seja fundamentalmente diferente ao seu uso tradicionalmente aceito e que normalmente não se reconheça como sendo parte do jogo.



Ver Regras
Completas

Para exemplos típicos de usos de equipamento que são permitidos ou não, tais como equipamento para medir distância ou vento, dispositivo para receber recomendação de tacos ou equipamento de treino.

4.3b Equipamento Usado por Razões Médicas



Ver Regras
Completas

Para informação sobre equipamento usado por razões médicas e quais os fatores que a Comissão deveria considerar.

Penalidade por Infração da Regra 4.3:

- **Penalidade pela primeira infração: *Penalidade Geral*.**
- **Penalidade pela segunda infração: *Desclassificação*.** Existem situações específicas onde uma segunda infração é considerada como um ato relacionado à primeira infração e, portanto, somente se aplica a penalidade geral.

II

Jogando a Volta e um Buraco

REGRAS 5-6



REGRA

5

Jogando a Volta

Propósito da Regra: A Regra 5 trata de como jogar uma volta – onde e quando você pode treinar no campo antes ou durante uma volta, quando a volta começa, termina e o que acontece quando tem que interromper ou reiniciar o jogo. Espera-se que você:

- Comece cada volta na hora certa, e
- Jogue de forma contínua e em ritmo célere durante cada buraco até terminar a volta.

Quando for a sua vez de jogar, é recomendado que você dê a tacada em não mais de 40 segundos, e, geralmente, em ainda menos tempo.

5.1 Significado de Volta

Uma “*volta*” consiste em 18 buracos ou menos jogados na ordem estabelecida pela *Comissão*.



Ver Regras
Completas

Para mais informações sobre o significado de uma volta e como as Regras e se aplicam quando o jogo está interrompido ou quando uma volta termina empatada.

5.2 Treinando no Campo Antes ou Entre Voltas

“Treinar no campo” significa jogar uma bola, ou testar a superfície do *green* de qualquer buraco, seja esfregando-o ou rolando uma bola.

5.2a Match-Play

Você pode treinar no *campo* antes de uma *volta* ou entre *voltas* de uma competição *Match-Play*.

5.2b Stroke-Play

No dia de uma competição *stroke-play*:

- Você não pode treinar no *campo* antes de uma *volta*, exceto que você pode treinar putts ou chips na *área do tee* do primeiro buraco, ou perto dela, e pode treinar em qualquer área de treino.
- Você pode treinar no *campo* após terminar o jogo de sua última *volta* desse dia.

Penalidade por Infração da Regra 5.2:

- **Penalidade pela primeira infração: Penalidade Geral** (aplicado ao seu primeiro buraco).
- **Penalidade pela segunda infração: Desclassificação.**

5.3 Começando e Terminando uma Volta

5.3a Quando Começar a Volta

Você tem que começar no seu horário de saída (e não antes ou depois dele).

Penalidade por Infração da Regra 5.3a: Desclassificação, exceto nos seguintes casos:

- **Exceção 1 – Você Chega ao Local de Início, Preparado para Jogar, não Mais do que Cinco Minutos Atrasado:** Você recebe a **penalidade geral** aplicada ao seu primeiro buraco.
- **Exceção 2 – Você Começa não Mais de Cinco Minutos Antes do Horário:** Você recebe a **penalidade geral** aplicada ao seu primeiro buraco.
- **Exceção 3 – A Comissão Decide que Circunstâncias Excepcionais Impediram que você Começasse no Horário:** Não há infração à Regra e não há penalidade.

5.3b Quando Termina a Volta



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando a sua volta termina.

5.4 Jogando em Grupos

Você tem que jogar cada buraco com seu *adversário* em *Match-Play* ou no mesmo grupo determinado pela *Comissão* em *Stroke-Play*.

Penalidade por Infração da Regra 5.4: Desclassificação.

5.5 Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido

Durante o jogo de um buraco e entre dois buracos, você não pode dar uma *tacada* de treino.

Exceção – Entre dois buracos você pode treinar putts ou chips no ou perto do *green* do buraco recém completado e em qualquer *green* de treino, e na *área do tee* de seu próximo buraco. **Porém** estas *tacadas* de treino não podem ser feitas de um *bunker* e não podem atrasar indevidamente o jogo.

Penalidade por Infração da Regra 5.5: Penalidade Geral. Se a infração ocorrer entre o jogo de dois buracos, a penalidade é aplicada ao buraco seguinte.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre treino enquanto a partida está suspensa ou de outra forma interrompida.

5.6 Demora Indevida; Ritmo Célere de Jogo

5.6a Demora Indevida no Jogo

Você não pode atrasar indevidamente o jogo seja ao jogar um buraco ou entre dois buracos.

Penalidade por Infração da Regra 5.6a:

- **Penalidade pela primeira infração: Uma tacada de penalidade.**
- **Penalidade pela segunda infração: Penalidade Geral.**
- **Penalidade pela terceira infração: Desclassificação.**

Se você demora indevidamente o jogo entre dois buracos, a penalidade se aplica ao buraco seguinte

5.6b Ritmo Célere de Jogo

Uma *volta* de golfe é para ser jogada em ritmo célere.

O seu ritmo de jogo provavelmente vai afetar o tempo que os demais jogadores levarão para jogar suas *voltas*, incluindo tanto os jogadores do seu próprio grupo quanto os que estão nos grupos que o seguem. É recomendável que você permita a passagem de grupos mais rápidos.

Recomendações de Ritmo de Jogo. Você deveria jogar em ritmo célere durante toda a *volta*, incluindo o tempo utilizado para:

- Preparar e dar cada *tacada*,
- Mover-se de um lugar a outro entre *tacadas*, e
- Mover-se até a *área do tee* seguinte após completar cada buraco.

Você deve preparar-se antecipadamente para sua próxima *tacada* e ficar pronto para jogar quando for sua vez.

Quando for sua vez de jogar:

- Recomenda-se que você dê a *tacada* em não mais de 40 segundos após estar (ou quando deveria estar) pronto para jogar sem interferências ou distrações, e
- Em condições normais você deveria poder jogar mais rápido do que o limite de 40 segundos e é recomendado fazê-lo.

Jogar Fora da Vez Para Agilizar o Jogo. Em *Stroke-Play*, jogue “ready golf” de uma forma segura e responsável.

Em *Match-Play*, você e seu *adversário* podem concordar em jogar fora da ordem para ganhar tempo.

5.7 Parando o Jogo; Reiniciando o Jogo

5.7a Quando Você Pode ou Tem Que Parar o Jogo

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

- A *Comissão* suspende o jogo.
- Você acredita que há perigo de raios, em cujo caso você tem que se reportar à *Comissão*.
- Em *Match-Play*, você e seu *adversário* podem combinar de parar o jogo por qualquer razão, **exceto** se isso atrasar a competição.

Se você interromper o jogo por qualquer motivo não permitido nesta Regra, ou não se reportar à *Comissão*, você será **desclassificado**.

5.7b O Que Você Tem Que Fazer Quando a Comissão Suspende o Jogo

Suspensão Imediata (Por Exemplo, Quando Há Perigo Iminente). Se a *Comissão* declara a suspensão imediata do jogo, todos os jogadores têm que parar o jogo imediatamente e não podem dar nenhuma *tacada* até que a *Comissão* reinicie o jogo.

Suspensão Normal (Por Exemplo, Devido à Escuridão ou a Campo Injogável). Se todos jogadores em seu grupo estão entre dois buracos, você tem que parar o jogo e não pode dar nenhuma *tacada* para iniciar outro buraco até que a *Comissão* reinicie o jogo.

Se qualquer jogador de seu grupo iniciou um buraco, o grupo pode escolher se interrompe o jogo ou se termina o buraco. Uma vez que seu grupo completou o buraco ou interrompeu o jogo antes de completar, você não pode dar outra *tacada* até que a *Comissão* reinicie o jogo.

Penalidade por Infração da Regra 5.7c: Desclassificação.

5.7c O Que Você Tem Que Fazer ao Reiniciar o Jogo

Você tem que reiniciar o jogo no horário determinado pela *Comissão* e de onde você parou ou, se entre dois buracos, na próxima *área do tee*, mesmo se o jogo reiniciar em outro dia.

Penalidade por Infração da Regra 5.7c: Desclassificação.

5.7d Levantando sua Bola ao Interromper o Jogo; Recolocando e Substituindo sua Bola ao Reiniciar o Jogo

Ao interromper o jogo de um buraco de acordo com esta Regra, você pode *marcar* e levantar sua bola.

Seja antes de reiniciar o jogo ou no momento em que o jogo foi reiniciado:

- Você tem que recolocar a bola original ou uma outra bola no local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado).
- Se sua bola não foi levantada quando o jogo foi interrompido, você pode jogar sua bola como se encontra, ou pode marcar e levantar sua bola e recolocar a bola ou outra bola no local original.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 5.7d: Penalidade Geral.

REGRA 6

Jogando um Buraco

Propósito da Regra: A Regra 6 trata de como jogar um buraco – incluindo as Regras específicas para dar uma tacada do tee para iniciar um buraco, a exigência de utilizar a mesma bola para todo o buraco exceto quando a substituição é permitida, a ordem de jogo (que é mais importante no Match-Play que no Stroke-Play) e como completar o buraco.

6.1 Começando o Jogo de um Buraco

6.1a Quando um Buraco é Iniciado

Você iniciou um buraco a partir do momento em que deu uma *tacada* para iniciar o buraco.

6.1b Bola tem que ser Jogada de Dentro da Área do Tee

Ao iniciar um buraco, se você joga uma bola de fora da *área do tee* (inclusive do tee errado no mesmo buraco ou de um buraco diferente):

Match-Play. Não há penalidade e você joga sua bola como se encontra, **mas** seu *adversário* tem o direito de cancelar sua *tacada*, em cujo caso você tem que repetir a tacada de dentro da *área do tee*.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre o *adversário* cancelando tacada que você deu.

Stroke-Play. Você recebe a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)** e tem que corrigir o erro jogando uma bola de dentro da *área do tee*. Se você não corrigir o erro será **desclassificado**.



Ver Regras
Completas

Para maiores informações sobre tacadas dadas fora da *área do tee* e sobre a penalidade de desclassificação por não corrigir o erro.

6.2 Jogando a Bola da Área do Tee

6.2a Quando se Aplicam as Regras da Área do Tee

As Regras da *área do tee* se aplicam sempre que for exigido ou permitido que você jogue da *área do tee*.



Para mais informação sobre quando se aplicam as Regras da Área do Tee.

6.2b Regras da Área do Tee

Sua bola está na *área do tee* quando qualquer parte da bola toca ou esteja sobre qualquer parte da *área do tee*. Você pode posicionar-se fora da *área do tee* para dar a tacada em uma bola que esteja dentro da *área do tee*. Você pode jogar a bola sobre um *tee* ou no próprio solo.

FIGURA 6.2b: QUANDO A BOLA ESTÁ NA ÁREA DO TEE



A linha pontilhada define os limites da área do tee (veja Definição da Área do Tee). Uma bola está na área do tee quando qualquer parte da bola toca ou está sobre parte da área do tee



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre a área do tee, inclusive certas condições que podem ser melhoradas, restrições no deslocamento dos marcadores do tee e como tratar uma bola em repouso no tee após uma tacada.

6.3 Bola Usada no Jogo de um Buraco

Propósito da Regra: Um buraco é jogado com uma sequência de tacadas desde a área do tee até o green e até a bola entrar dentro do buraco. Após bater da área do tee, de uma forma geral, você precisa jogar a mesma bola até terminar o buraco. Se você der uma tacada em uma bola errada ou outra bola quando a substituição não for permitida pelas Regras, você será penalizado.

6.3a Terminando o Buraco com a Mesma Bola Jogada da Área do Tee

Ao começar o buraco, você pode jogar com qualquer bola homologada da *área do tee* e pode trocá-la entre o jogo de dois buracos.

Você tem que terminar o buraco com a mesma bola jogada da *área do tee*, **exceto** quando:

- Aquela bola for *perdida* ou ficar em repouso *fora de campo*, ou
- Você a *substituir* por outra bola (esteja ou não permitido fazê-lo).

Você deveria colocar uma marca de identificação na bola a ser jogada.

6.3b Substituição de Outra Bola ao Jogar um Buraco

Ao obter alívio *dropando* ou colocando, você pode usar tanto a bola original quanto outra bola.

Ao repetir a última *tacada*, você pode usar tanto a bola original quanto outra bola.

Ao *recolocar* a bola no local, não é permitido que você *substitua* a bola e tem que usar a bola original, com algumas exceções listadas na Regra 14.2a.

Se você der uma *tacada* em uma bola incorretamente *substituída*:

- Você recebe a **penalidade geral**.
- Em *Stroke-Play*, você tem então que terminar o buraco com a bola incorretamente *substituída*.

6.3c Bola Errada

Você não pode dar uma *tacada* em uma *bola errada*.



Para informação sobre a Exceção para Bola em Movimento na Água.

Penalidade por Jogar Bola Errada: Penalidade Geral.

Em *Match-Play*:

- Se você e seu *adversário* jogam cada um a bola do outro durante o jogo de um buraco, o primeiro que tenha dado uma *tacada* na *bola errada* recebe a **penalidade geral** (perda do buraco).
- Se não for sabido qual bola errada foi jogada primeiro, não há penalidade e o buraco continua a ser jogado com as bolas trocadas.

Em *Stroke-Play*, você tem que corrigir o erro continuando o jogo com a bola original jogando-a como se encontra ou tomando alívio de acordo com as Regras:

- A *tacada* dada com a *bola errada* e quaisquer outras *tacadas* efetuadas antes que o erro fosse corrigido não contam.
- Se você não corrigir o erro antes de dar uma *tacada* para iniciar um novo buraco ou, no último buraco da *volta*, antes de entregar o seu *cartão de escores*, você será **desclassificado**.

6.4 Ordem de Jogo ao Jogar um Buraco

Propósito da Regra: A Regra 6.4 trata da ordem de jogo durante um buraco. A ordem de jogo desde a área do tee depende de quem tem a honra, e depois disso se baseia em qual bola está mais longe do buraco.

- No Match-Play, a ordem de jogo é fundamental; se um jogador joga fora da vez, seu adversário tem o direito de cancelar aquela tacada e obrigar o jogador a jogar de novo.
- No Stroke-Play, não há penalidade por jogar fora da vez, e não apenas é permitido como também é recomendado jogadores jogarem o chamado “ready golf” – que significa jogar quem estiver pronto, ainda que fora da vez, porém de forma segura e responsável.

6.4a Match-Play

Ao começar o Primeiro Buraco. A *honra* é determinada pelo horário de saída, ou se não há horário de saída, por acordo ou usando algum método aleatório (como por exemplo, cara ou coroa).

Ao Começar Todos Demais Buracos. O jogador que ganha um buraco tem a *honra* na *área de tee* seguinte. Se o buraco ficou empatado, o jogador que teve a *honra* no buraco anterior a mantém.

Depois que Ambos Jogadores Iniciaram o Buraco. A bola que esteja mais distante do buraco é jogada primeiro.

Em todos os casos, se você jogar quando era a vez do seu adversário jogar, não há penalidade e você joga sua bola como se encontra, **mas** seu *adversário* tem o direito de anular a *tacada* que você deu.

Exceção – Jogar Fora da Vez por Acordo para Ganhar Tempo: Para ganhar tempo você e seu *adversário* podem fazer um acordo para jogar fora da vez.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre um adversário cancelar sua tacada.

6.4b Stroke-Play

Ao Começar o Primeiro Buraco. A *honra* é determinada pelo horário de saída, ou se não há horário de saída, por acordo ou usando algum método aleatório (como por exemplo, cara ou coroa).

Ao Começar Todos Demais Buracos.

- O jogador do grupo com o *escore gross* mais baixo em um buraco tem a honra na seguinte *área do tee*; o jogador com o segundo *escore gross* mais baixo jogará a seguir e assim sucessivamente.
- Se dois ou mais jogadores tem o mesmo *escore* em um buraco deveriam jogar na mesma ordem que jogaram na *área do tee* anterior.
- A *honra* se baseia no *escore gross*, mesmo em competições com handicap.

Após Todos os Jogadores Terem Iniciado um Buraco. A bola que estiver mais distante do *buraco* deve ser jogada primeiro.

Em todos casos, não há penalidade se um jogador jogar fora da vez, exceto se você e outro jogador tiverem feito um acordo para jogar fora da vez com o propósito de dar vantagem a um de vocês, os dois recebem a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)**.

“Ready Golf”. Em *Stroke-Play*, tanto é permitido como também é recomendado que os jogadores joguem fora da vez de maneira segura e responsável, quando:

- Você concordar com outro jogador em fazê-lo por conveniência ou para ganhar tempo,
- Sua bola esteja muito perto do buraco e você desejar *embocar* para terminar o buraco, ou
- Você esteja preparado e podendo jogar antes de outro jogador com a vez pela ordem normal do jogo, desde que não ponha em perigo, distraia ou interfira com os demais jogadores.

Porém se o jogador da vez estiver pronto e podendo jogar e avisar que gostaria de jogar primeiro, os outros jogadores deveriam esperar até que este jogador dê a sua tacada.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre ordem de jogo ao jogar outra bola do tee, uma bola provisória ou ao obter alívio.

6.5 Terminando o Jogo de um Buraco



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando um buraco foi terminado.

III

Jogando a Bola

REGRAS 7-11



REGRA
7

Procurando a Bola: Encontrando e Identificando a Bola

Propósito da Regra: A Regra 7 permite que você tome as medidas razoáveis para procurar sua bola em jogo de maneira adequada após cada tacada.

- Porém você precisa ser cuidadoso, porque se você cometer excessos e melhorar as condições que afetam a sua próxima tacada será penalizado.
- Você não é penalizado se a bola for acidentalmente deslocada quando a estava procurando ou identificando, porém você terá que recolocar a bola no seu local original.

7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Adequada

7.1a Você Pode Tomar Ações Razoáveis para Encontrar e Identificar a Bola

Você pode procurar sua bola tomando ações razoáveis para encontrá-la e identificá-la, tais como:

- Movendo areia e água, e
- Movendo ou dobrando grama, arbustos, galhos de árvore e outros objetos naturais em crescimento ou presos e, também quebrando tais objetos, mas somente se tal quebra for resultado de ações razoáveis para encontrar ou identificar a bola.

Se ao tomar estas ações razoáveis como parte de uma busca adequada você *melhorar as condições que afetam a tacada* não há penalidade. Porém se a *melhora* é resultado de ações que vão além do razoavelmente necessário você recebe a **penalidade geral**.

7.1b Como Proceder se a Areia que Afeta o Lie da Bola foi Movida ao Procurar ou Identificar a Bola

Você tem que recriar o lie original na areia, **porém** pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola estava coberta por areia.

Se você jogar a bola sem haver recriado o *lie* original, você recebe a **penalidade geral**.

7.2 Como Identificar Sua Bola

Você pode identificar sua bola ao vê-la ficar em repouso ou ao ver sua marca de identificação na bola.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como sua bola pode ser identificada.

7.3 Levantando Sua Bola para Identificá-la

Se uma bola pode ser sua, porém você não pode identificá-la como se encontra, você pode levantar a bola para identificá-la. **Porém**, o local da bola tem que ser primeiramente *marcado*, e a bola não pode ser limpa mais do que o necessário para identificá-la (**exceto** no *green*).

Se a bola levantada for a sua ou a bola de outro jogador, tem que ser *recolocada* no local original.

Se você levantar sua bola quando não é razoavelmente necessário para identificá-la, deixar de *marcar* o local da bola antes de levantá-la ou se limpar a bola quando não permitido, você recebe **uma tacada de penalidade**.

Penalidade por Jogar uma Bola Incorretamente Substituída ou Jogar Bola de Lugar Errado em Infração à Regra 7.3: Penalidade Geral.

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

Não há penalidade se a sua bola for *deslocada* acidentalmente por você, pelo *adversário* ou por qualquer outra pessoa tentando encontrá-la ou identificá-la.

Se isto ocorrer, a bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se não souber o local exato, tem que ser estimado). Ao fazê-lo:

- Se a bola se encontrava debaixo ou encostada em qualquer *obstrução irremovível, objeto integrante, objeto delimitador* ou objeto natural preso ou em crescimento, a bola tem que ser recolocada no seu local original, seja debaixo ou encostada em tal objeto.
- Se a bola estava coberta por areia, o *lie* original tem que ser recriado e a bola tem que ser *recolocada* nesse *lie*. Você pode deixar visível uma pequena parte da bola ao fazê-lo se a bola estava coberta por areia.

Penalidade por Infração da Regra 7.4: Penalidade Geral.

REGRA
8

O Campo é Jogado Como se Encontra

Propósito da Regra: A Regra 8 estabelece um princípio fundamental do Golfe: “jogue o campo como se encontra”. Quando a sua bola fica em repouso, você normalmente tem que aceitar as condições que afetam a tacada seguinte e não melhorar as condições antes de jogar a bola. Porém, você pode tomar algumas ações razoáveis, mesmo que elas melhorem estas condições, e há circunstâncias específicas onde as condições podem ser restauradas sem penalidade após terem sido melhoradas ou pioradas.

8.1 Ações que Melhoram as Condições que Afetam a Tacada

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

8.1a Ações Não Permitidas

Exceto nas limitadas formas permitidas nas Regras 8.1b, c e d, você não pode realizar nenhuma das seguintes ações se elas *melhorarem* as condições que afetam sua tacada:

- Mover, dobrar ou quebrar qualquer objeto natural em crescimento ou preso, ou *obstrução irremovível*, *objeto integrante* ou *objeto delimitador*, ou marcador do tee da *área do tee* ao jogar uma bola daquela *área do tee*.
- Mover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel* para uma posição (como, por exemplo, para preparar um *stance*).
- Alterar a superfície do terreno.
- Remover ou pressionar areia ou terra solta.
- Remover orvalho, geada ou água.

Penalidade por Infração da Regra 8.1a: Penalidade Geral.

8.1b Ações Permitidas

Ao preparar ou dar uma *tacada*, você pode realizar qualquer destas ações e não há penalidade mesmo se isso *melhorar as condições que afetam a tacada*:

- Procurar sua bola de maneira adequada através de ações razoáveis para encontrá-la e identificá-la.
- Tomar medidas razoáveis para remover *impedimentos soltos e obstruções móveis*.
- Tomar medidas razoáveis para *marcar* o local da bola e para levantar e *recolocar* a bola.
- Apoiar o taco levemente no solo à frente ou imediatamente atrás da bola (**porém** você não pode fazer isso em um *bunker*).
- Posicionar os pés firmemente ao tomar o *stance*, incluindo um afundamento razoável dos pés na areia ou em terra solta.
- Tomar o *stance* de maneira justa fazendo o que for razoavelmente necessário para chegar à bola e tomar o *stance*. Porém ao fazê-lo, você não tem direito a um *stance* ou um swing normal, e tem que utilizar a ação menos intrusiva possível para abordar aquela situação atípica.
- Dar uma *tacada* ou fazer o backswing para uma *tacada* que seja, então, dada. **Porém** quando a bola estiver em um *bunker*, tocar a areia no *bunker* ao fazer o backswing é proibido.
- No *green*, remover areia e terra solta e consertar danos.
- Mover um objeto natural para ver se está solto. **Porém** se descobrir que o objeto está em crescimento ou preso, tem que permanecer preso e ser devolvido na medida do possível à sua posição original.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre ações permitidas na área do tee e em um bunker.

8.1c Evitando Penalidade ao Restaurar Condições Alteradas Infringindo a Regra 8.1a

Existem circunstâncias limitadas onde você pode evitar a penalidade ao restaurar as *condições* originais antes de dar uma *tacada*. A determinação de se a *melhoria* foi eliminada será da *Comissão*.



Ver Regras
Completas

Para mais informação em evitar a penalidade restaurando as condições melhoradas

8.1d Restaurando Condições Pioradas Após a Bola Ficar em Repouso

Se as *condições que afetam sua tacada* forem pioradas por outro jogador, um *animal* ou um objeto artificial após sua bola ficar em repouso você pode restaurar as *condições* originais na medida do possível. **Porém** você não pode restaurar as *condições* se elas foram pioradas por você mesmo, por um objeto natural ou pelas *forças naturais*.



Ver Regras
Completas

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

8.2 Ações Deliberadas para Alterar Outras Condições Físicas para Influenciar a Bola em Repouso ou a Tacada



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre ações Deliberadas para alterar outras condições físicas para afetar sua própria bola inclusive a Exceção que permite ações para cuidar do campo.

8.3 Ações Deliberadas para Alterar Condições Físicas para Influenciar a Bola em Repouso ou Tacada de Outro Jogador



Ver Regras
Completas

Para informação sobre ações deliberadas para influenciar outras condições físicas para afetar a bola em repouso ou a tacada de outro jogador.

REGRA
9

Bola Jogada como se Encontra; Bola em Repouso Levantada ou Deslocada

Propósito da Regra: A Regra 9 trata um princípio fundamental do jogo: “jogue a bola como se encontra.”

- Se sua bola fica em repouso e posteriormente for deslocada por forças naturais como o vento ou a água, geralmente você tem que jogar a partir do novo local de repouso da bola.
- Se sua bola em repouso for levantada ou deslocada por qualquer pessoa ou por qualquer influência externa antes da tacada ser dada, sua bola tem que ser recolocada no seu local original.
- Você deve ter cuidado quando estiver perto de qualquer bola em repouso, e se você causar o deslocamento de sua bola ou da bola do adversário será penalizado (exceto no green).

9.1 A Bola é Jogada Como se Encontra

9.1a Jogar Sua Bola do Lugar Onde Ela Ficar em Repouso

Você tem que jogar sua bola em repouso no *campo* como se encontra, **exceto** quando as Regras obriguem ou permitam você a:

- Jogar uma bola de outro lugar no *campo*, ou
- Levantar uma bola e então *recolocá-la* em seu local original

9.1b O que Fazer Se Sua Bola se Mover Durante o Backswing ou a Tacada

Se sua bola em repouso começar a se *deslocar* após você iniciar a *tacada* ou o backswing para uma *tacada* e você continuar e der a *tacada*:

- A bola não pode ser *recolocada*, independentemente do que a fez se *deslocar*.
- Em vez disso você tem que jogar a bola de onde ela ficar em repouso após a *tacada*.

- Se você causou o *deslocamento* da bola, veja a Regra 9.4b para saber se há penalidade.

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

9.2 Determinar se Sua Bola foi Deslocada e o Que Causou seu Deslocamento

9.2a Determinar se Sua Bola foi Deslocada

Sua bola em repouso é tratada como tendo sido *deslocada* somente se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que isto aconteceu.

Se sua bola pode ter sido *deslocada*, mas isso não é *conhecido ou virtualmente assegurado*, ela é tratada como não tendo sido *deslocada* e tem que ser jogada como se encontra.

9.2b Determinar o Que Causou o Deslocamento da Sua Bola

As Regras reconhecem somente quatro possíveis causas para sua bola em repouso ser *deslocada* antes de você dar uma *tacada* :

- *Forças Naturais*, como vento ou água,
- Você, incluindo seu *caddie*,
- Seu *adversário* em Match-Play, incluindo o *caddie* dele, ou
- Uma *influência externa*, incluindo qualquer outro jogador em *Stroke-Play*.

Você, seu *adversário* ou uma *influência externa* serão responsáveis pelo *deslocamento* da bola somente se for *conhecido ou virtualmente assegurado* ser a causa. Caso contrário, será considerado que a bola foi *deslocada por forças naturais*.

9.3 Bola Deslocada por Forças Naturais

Se *forças naturais* (como vento ou água) causarem o *deslocamento* de sua bola em repouso, não há penalidade e sua bola tem que ser jogada de seu novo local.

Exceção – Se sua bola no *green* for *deslocada* após já ter sido levantada e *recolocada*, a bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado).

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um *Lugar Errado* Infringindo a Regra 9.3: Penalidade Geral.

9.4 Bola Levantada ou Deslocada por Você

9.4a Quando Bola Levantada ou Deslocada Tem Que ser Recolocada

Se você ou seu *caddie* levanta sua bola em repouso ou causa seu *deslocamento*, a bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado), **exceto**:

- Quando você levanta a bola, de acordo com uma Regra, para obter alívio ou para *recolocar* a bola em um local diferente, ou
- Quando a bola se *desloca* somente após o início da *tacada* ou do backswing para uma *tacada* e você continuar e der a *tacada*.

9.4b Penalidade por Levantar ou de Maneira Deliberada Tocar sua Bola ou Causar seu Deslocamento

Se você levanta, ou toca de maneira deliberada sua bola em repouso ou causa seu *deslocamento*, você recebe **uma tacada de penalidade**.

Porém há quatro exceções aonde você não é penalizado por isso:

Exceção 1 – Quando for Permitido que Levante ou Desloque sua Bola.

Exceção 2 – Deslocamento Acidental Antes de Encontrar a Bola.

Exceção 3 – Deslocamento Acidental no Green.

Exceção 4 – Deslocamento Acidental Exceto no Green Enquanto Aplica uma Regra.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre estas Exceções.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.4: Penalidade Geral.

9.5 Bola Levantada ou Deslocada por Adversário em Match-Play



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando sua bola é levantada ou deslocada pelo adversário em Match-Play.

9.6 Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa

Se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que uma *influência externa* levantou ou causou o *deslocamento* da sua bola, não há penalidade. A bola tem que ser *recolocada* no seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado).

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.6: Penalidade Geral.

9.7 Marcador de Bola Levantado ou Deslocado

9.7a Bola ou Marcador de Bola Tem Que ser Recolocado

Se seu *marcador de bola* for levantado ou *deslocado* de qualquer maneira (inclusive por *forças naturais*) antes de *recolocar* a bola você tem que ou:

- *Recolocar* a bola em seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado), ou
- *Recolocar* um *marcador de bola* para marcar aquele local original.

9.7b Penalidade por Levantar ou Causar o Deslocamento do Marcador de Bola

Antes da sua bola ser *recolocada*, se você levantar seu *marcador de bola* ou causar seu *deslocamento*, você recebe **uma tacada de penalidade**. Se seu *adversário* o fizer, ele recebe **uma tacada de penalidade**.

Exceção - As Exceções da Regra 9.4b e Regra 9.5b se Aplicam a Levantar o Marcador de Bola ou Causar seu Deslocamento.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.7: Penalidade Geral.

**REGRA
10**

Preparando e Dando uma Tacada; Conselho e Ajuda; Caddies

Propósito da Regra: A Regra 10 trata como preparar e dar uma tacada, incluindo conselho e outras ajudas que o jogador pode receber dos demais (inclusive seu caddie). O princípio básico é que o golfe é um jogo de destrezas e de desafio pessoal.

10.1 Dando uma Tacada

Propósito da Regra: A Regra 10.1 trata de como dar uma tacada e de vários atos que são proibidos ao fazê-lo. Uma tacada é dada atingindo uma bola de maneira adequada com a cabeça de um taco. O desafio fundamental é dirigir e controlar o movimento de todo o taco ao fazer um swing livre, sem ancorar o taco.

10.1a Atingir a Bola de Maneira Adequada

Ao dar uma *tacada*:

- Você tem que atingir a bola de maneira adequada com a cabeça do taco de forma que haja somente um contato momentâneo entre o taco e a bola e não pode empurrar, raspar ou carregar a bola como se estivesse em uma concha.
- Se seu taco acidentalmente atingiu a bola mais de uma vez, se considera que houve somente uma tacada e não há penalidade.

10.1b Ancorar o Taco

Ao dar uma *tacada*, você não pode ancorar o taco seja direta ou indiretamente.



**Ver Regras
Completas**

Para mais informação sobre ancorar o taco, inclusive a exceção para a mão que o empunha ou o taco que apenas toca a roupa ou o corpo.

FIGURA 10.1b: ANCORANDO O TACO



10.1c Dando uma Tacada Pisando do Outro da Linha de Jogo ou Sobre a Mesma



Para a proibição e penalidade por dar tacada quando, de maneira deliberada, pisar do outro lado da linha de jogo ou sobre a mesma

10.1d Jogando Bola em Movimento

Você não pode dar uma *tacada* em uma bola em movimento.

Porém existem três **exceções** nas quais não há penalidade:

Exceção 1 – A Bola Começa a se Deslocar Somente Após Você Iniciar o Backswing para a Tacada.

Exceção 2 – Bola Caindo do Tee.

Exceção 3 – Bola em Movimento na Água.

Penalidade por Infração da Regra 10.1: Penalidade Geral.

Em *Stroke-Play*, uma *tacada* dada em infração a esta Regra conta e você recebe **duas tacadas de penalidade**.

10.2 Conselho e Outras Ajudas

Propósito da Regra: Um desafio fundamental para você é a decisão da estratégia e táticas para o seu jogo. Portanto existem limites sobre conselho e outra ajuda que você pode receber durante uma volta.

10.2a Conselho

Durante uma *volta*, você não pode:

- Dar *conselho* a qualquer pessoa na competição que esteja jogando no *campo*, ou
- Pedir *conselho* a qualquer pessoa, que não seja seu *caddie*.
- Tocar o *equipamento* de outro jogador para obter uma informação caracterizada como *conselho* se tivesse sido dado, ou se fosse perguntado ao outro jogador.

10.2b Outras Ajudas

Indicando a Linha de Jogo para a Bola em Qualquer Lugar Exceto o Green. Isto é permitido, **porém** qualquer outra pessoa tem que sair e qualquer objeto tem que ser removido antes que você dê sua *tacada*.

Indicando a Linha de Jogo para Bola no Green. Você ou seu *caddie* podem fazer isso, porém:

- Embora você e seu *caddie* possam tocar no *green* com uma mão, pé ou qualquer coisa que estejam segurando, vocês não podem *melhorar as condições que afetam a tacada*, e
- Você ou seu *caddie* não podem colocar um objeto em nenhum local dentro ou fora do *green* para indicar a *linha de jogo*. Isto não é permitido, mesmo que o objeto seja retirado antes de dar sua *tacada*.

Quando a *tacada* estiver sendo dada, seu *caddie* não pode se posicionar de maneira deliberada sobre ou perto da *linha de jogo* ou fazer qualquer outra coisa (como apontar um local no *green*) para apontar a *linha de jogo*.

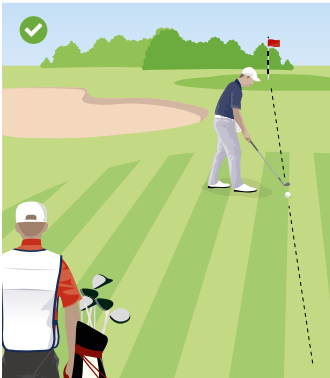
Exceção – Caddie Atendendo a Bandeira: O *caddie* pode se posicionar em um local na, ou próximo da, sua *linha de jogo* para atender a *bandeira*.

Não pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance. Você não pode tomar o *stance* para a *tacada* usando qualquer objeto que foi colocado para ajudar a alinhar seus pés ou corpo.

Restrição sobre seu Caddie ficar Atrás de Você. Quando você começa a tomar seu *stance* para a *tacada* e até que sua *tacada* seja efetuada:

- Seu *caddie* não pode se colocar de maneira deliberada sobre ou perto de uma extensão da sua *linha de jogo* atrás da bola por qualquer motivo.
- Se você tomar seu *stance* infringindo esta Regra, você não pode evitar a penalidade mesmo que tenha saído da posição.

FIGURA 10.2b: CADDIE POSICIONADO EM LOCAL SOBRE OU PERTO DA LINHA DE JOGO ATRÁS DA BOLA

Permitido	Não Permitido
	
O caddie não está em um local sobre ou perto da extensão da linha de jogo atrás da bola quando o jogador começa a tomar seu <i>stance</i> para a <i>tacada</i> e, desde que o caddie não se mude para tal posição antes da <i>tacada</i> não há infração da Regra 10.2b.	O caddie está em um local sobre ou perto da extensão da linha de jogo atrás da bola quando o jogador começa a tomar seu <i>stance</i> para a <i>tacada</i> então há uma infração da Regra 10.2b.

Exceção – Bola no Green: Quando sua bola está no *green*, não há penalidade de acordo com esta Regra se você sair de um *stance* e não reiniciar a tomar o *stance* novamente até que o *caddie* tenha se movido daquela posição

Ajuda Física e Proteção dos Elementos. Você não pode dar uma *tacada*:

- Enquanto recebe ajuda física de seu *caddie* ou qualquer outra pessoa, ou
- Com seu *caddie* ou qualquer outra pessoa ou objeto posicionado de maneira deliberada para dar proteção dos raios solares, da chuva, do vento ou outros elementos.

Penalidade por Infração da Regra 10.2: Penalidade Geral.

10.3 Caddies

Propósito da Regra: Você pode ter um *caddie* para levar seus tacos e dar conselho e outra ajuda durante a volta, porém há limites para o que é permitido ao *caddie* fazer. Você é responsável pelas ações do seu *caddie* durante a volta e receberá uma penalidade se seu *caddie* infringir as Regras.

10.3a Seu Caddie Pode Ajudá-lo Durante a Volta

Você pode ter um *caddie* para carregar, transportar e manusear seus tacos, dar *conselhos* e auxiliá-lo de outras formas durante uma volta, **porém** você não pode ter mais que um *caddie* a qualquer momento ou trocar de *caddie* temporariamente pelo único propósito de obter *conselho* do novo *caddie*.



Ver Regras
Completas

Para uma explicação de como as Regras se aplicam sobre as ações de um *caddie* compartilhado.

Penalidade por Infração da Regra 10.3a:

Você recebe a **penalidade geral** por cada buraco no qual foi ajudado por mais de um *caddie* a qualquer momento. Se a infração ocorrer ou continuar entre o jogo de dois buracos, o jogador recebe a **penalidade geral** no buraco seguinte.

10.3b O Que Seu Caddie Pode Fazer



Ver Regras
Completas

Para a lista de ações que seu caddie pode e não pode executar.

10.3c Você é Responsável pelas Ações e Infrações de Seu Caddie

Você é responsável pelas ações de seu *caddie* durante a *volta*, mas não antes ou após a sua *volta*. Se as ações de seu *caddie* infringirem uma Regra, ou infringiriam uma Regra se fossem executadas por você, você recebe a penalidade de acordo com aquela Regra.

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

Propósito da Regra: A Regra 11 estabelece o que fazer se a sua bola em movimento atingir uma pessoa, animal, equipamento ou qualquer outra coisa no campo. Se isto ocorre acidentalmente, não há penalidade, você tem que aceitar esta situação, seja favorável ou não, e jogar a bola de onde tenha ficado em repouso. Esta Regra 11 também restringe as ações que você possa tomar para influenciar o local onde qualquer bola em movimento possa vir a parar.

Esta Regra é aplicada sempre que sua bola *em jogo* esteja em movimento (seja antes ou após uma *tacada*), exceto quando sua bola foi *dropada* em uma área de alívio e ainda não ficou em repouso. Tal situação é tratada na Regra 14.3.

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

Se a sua bola em movimento atingir acidentalmente qualquer pessoa ou *influência externa*, inclusive você, qualquer outro jogador ou qualquer de seus *caddies* ou *equipamento*, não há penalidade.

Exceção – Bola Jogada no Green em Stroke-Play: Se sua bola em movimento atinge outra bola em repouso no *green* e ambas bolas estavam no *green* antes da sua *tacada*, você recebe **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)**.

11.1b Bola Tem Que Ser Jogada como se Encontra

Se sua bola em movimento atinge acidentalmente qualquer pessoa ou *influência externa*, sua bola deve ser jogada como se encontra, **exceto** em duas situações:

Exceção 1 – Quando sua Bola Jogada de Qualquer Lugar que não Seja o Green Ficar em Repouso sobre Qualquer Pessoa, Animal ou Influência Externa em Movimento.

Exceção 2 – Quando sua Bola Jogada do Green Atinge Acidentalmente Qualquer Pessoa, Animal ou Obstrução Móvel (inclusive Outra Bola em Movimento) no Green.



Ver Regras
Completas

Para mais informações sobre essas duas Exceções.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 11.1: Penalidade Geral.

11.2 Bola em Movimento, de Maneira Deliberada, Desviada ou Parada por Pessoa

Se uma bola em movimento foi, de maneira deliberada, desviada ou parada por um jogador ou se atingir *equipamento* posicionado de maneira deliberada, normalmente há uma penalidade e a bola não pode ser jogada como se encontra.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre onde jogar uma bola que foi de maneira deliberada desviada ou parada e se é aplicável alguma penalidade.

11.3 Mover Objetos ou Alterar Condições de Maneira Deliberada para Influenciar uma Bola em Movimento

Enquanto uma bola está em movimento, você não pode, de maneira deliberada, alterar condições físicas, levantar ou mover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel* para influenciar o local onde a bola possa ficar em repouso.

Exceção – Você pode mover uma *bandeira* já removida do buraco, uma bola em repouso no *green* ou qualquer *equipamento* de outro jogador (desde que não seja uma bola em repouso em qualquer lugar fora do *green* ou um *marcador de bola* em qualquer lugar do *campo*).

Penalidade por Infração da Regra 11.3: Penalidade Geral.

IV

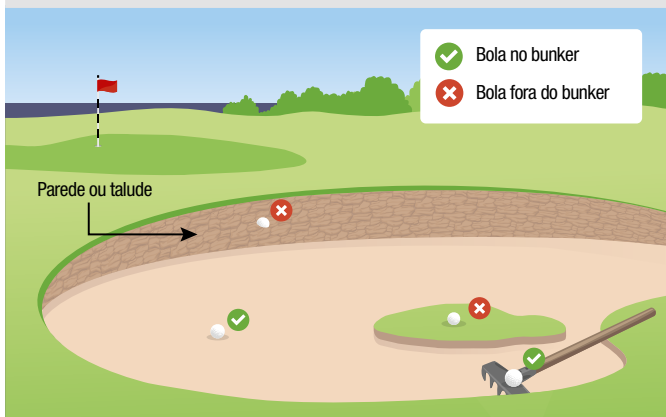
Regras Específicas para Bunkers e Greens

REGRAS 12-13



**REGRA
12****Bunkers**

Propósito da Regra: A Regra 12 é uma Regra específica para bunkers, que são áreas especialmente preparadas para testar sua habilidade ao jogar uma bola da areia. Para assegurar que você enfrente o desafio, existem certas restrições relacionadas com tocar a areia antes de sua tacada ser dada e como obter alívio quando a bola estiver em um bunker.

12.1 Quando Sua Bola Está em um Bunker**FIGURA 12.1: QUANDO BOLA ESTÁ EM UM BUNKER**

Alinhado à Definição de "Bunker" e à Regra 12.1, a figura fornece exemplos de quando uma bola está ou não dentro de um bunker.

Sua bola está em um *bunker* quando qualquer parte dela toca a areia no solo dentro da borda do *bunker*.

Sua bola também está no *bunker* se estiver dentro da borda do *bunker* e está localizada:

- Sobre a superfície onde a areia normalmente estaria, ou
- Dentro ou sobre um *impedimento solto*, *obstrução móvel*, *condição anormal de campo* ou *objeto integrante* no *bunker*.

Se sua bola estiver sobre a terra, a grama ou outro objeto natural em crescimento ou preso dentro da borda do *bunker* sem estar em contato com qualquer parte da areia, sua bola não está no *bunker*.

12.2 Jogando Sua Bola em um Bunker

12.2a Removendo Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis

Antes de jogar uma bola no *bunker*, um jogador pode remover *impedimentos soltos* e *obstruções móveis*.

12.2b Restrições sobre Tocar a Areia no Bunker

Antes de dar uma *tacada* em um *bunker*, você não pode:

- Tocar de maneira deliberada a areia no *bunker* com a mão, o taco, o rastelo ou outro objeto para verificar a condição da areia e obter informação para sua próxima *tacada*, ou
- Tocar a areia no *bunker* com seu taco:
 - » Na área logo à frente ou logo atrás da bola (exceto na procura razoável pela bola ou ao remover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel*),
 - » Ao fazer um swing de treino, ou
 - » Ao fazer o backswing para dar uma *tacada*.

Exceto pelo estabelecido nos dois pontos acima, as ações seguintes são permitidas:

- Afundar seus pés para tomar o *stance* para um swing de prática ou para a *tacada*,
- Alisar o *bunker* para cuidar do *campo*,
- Colocar seus tacos, *equipamento* ou outros objetos no *bunker* (seja ao jogá-los ou ao colocá-los sobre o solo),
- Medir, *marcar*, levantar, *recolocar* ou tomar outras ações de acordo com uma Regra,
- Apoiar-se em um taco para descansar, equilibrar-se ou impedir uma queda, ou
- Bater na areia por frustração ou raiva.

Porém você recebe a **penalidade geral** se suas ações ao tocar a areia *melhorarem as condições que afetam a tacada*.

Penalidade por Infração à Regra 12.2: Penalidade Geral.

12.3 Regras Específicas para Alívio para Bola em Bunker

Quando sua bola está no *bunker*, Regras específicas de alívio podem ser aplicadas quando você tem interferência por uma *condição anormal de campo* (Regra 16.1c), por uma situação de *animal* perigoso (Regra 16.2), ou quando sua bola ficou injogável (Regra 19.3).

REGRA
13**Greens**

Propósito da Regra: A Regra 13 é uma Regra específica para os greens. Os greens foram especialmente preparados para jogar a bola rente ao solo e há uma bandeira no buraco de cada green, e, portanto, são aplicadas certas Regras diferentes de outras áreas do campo.

13.1 Ações Permitidas ou Exigidas no Green

Propósito da Regra: Esta Regra permite que você tome certas ações no green que normalmente não são permitidas fora do green, tais como: marcar, levantar, limpar e recolocar a bola, consertar danos e remover areia e terra solta no green. Não há penalidade por deslocar sua bola ou o marcador de bola no green, de maneira accidental.

13.1a Quando sua Bola está no Green

Sua bola está no *green* quando qualquer parte dela:

- Toca o *green*, ou
- Está sobre ou em qualquer objeto (tal como um *impedimento solto* ou uma *obstrução*) e está do lado de dentro da borda do *green*.

13.1b Marcando, Levantando e Limpando a Bola no Green

Sua bola no *green* pode ser levantada e limpa. O local da sua bola tem que ser *marcado* antes que ela seja levantada e a bola tem que ser *recolocada*.

13.1c Melhorias Permitidas no Green

Durante uma *volta*, você pode tomar duas ações no *green*, independentemente da bola estar ou não no *green*:

- Areia e terra solta no *green* (porém não em qualquer outra parte do *campo*) podem ser removidas sem penalidade.
- Você pode consertar danos no *green* sem penalidade ao tomar ações razoáveis para restaurar o *green* tanto quanto possível à sua condição original **porém** somente é permitido:
 - » Usando sua mão, o pé, outra parte do corpo ou uma ferramenta de reparo de piques, um tee, um taco ou algum outro *equipamento* padrão, e
 - » Sem atrasar o jogo indevidamente.

Porém se você melhorar o *green* ao tomar ações que excedam o que é razoável para restaurar o *green* à sua condição original, você recebe a **penalidade geral**.

“Danos no *green*” significa qualquer dano causado por alguma pessoa ou *influência externa*, tais como:

- Marcas de pique de bola, danos por sapatos (como os causados por pregos ou cravos), arranhões ou marcas causadas por *equipamento* ou pela *bandeira*,
- Plugues de buracos antigos, plugues de grama, costuras de grama e arranhões ou marcas de ferramentas ou veículos de manutenção,
- Pegadas ou marcas causadas por *animais*, e
- Objetos incrustados (tais como pedra, pinhão ou tee).

Porém “dano ao *green*” não inclui danos ou condições resultantes de:

- Ações usuais para manter a condição geral do *green* (tais como buracos de aeração e sulcos do corte vertical da grama),
- Irrigação, chuva ou outras *forças naturais*,
- Imperfeições naturais da superfície (tais como ervas daninhas ou áreas sem grama, áreas com doenças ou com crescimento desnivelado), ou
- Desgaste natural do *buraco*.

13.1d Quando sua Bola ou Marcador de Bola São Deslocados no Green

Não há penalidade se você, seu *adversário* ou outro jogador em *Stroke-Play* acidentalmente *desloca* sua bola ou *marcador de bola* no *green*.

Você tem que *recolocar* sua bola em seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado) ou *colocar* um *marcador de bola* para *marcar* aquele local original.

Exceção – Sua Bola Tem que ser Jogada como se Encontra Quando a Bola Começa a Mover Durante o Backswing ou Tacada e a Tacada foi Dada.

Se *forças naturais* causaram o *deslocamento* da sua bola no *green*, o local de onde você tem que jogar a *tacada* seguinte depende de saber se a bola já havia sido levantada e *recolocada* em seu local original:

- Bola Já Tinha Sido Levantada e *Recolocada* – Sua bola tem que ser *recolocada* no seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado).
- Bola Ainda Não Levantada e *Recolocada* – A bola tem que ser jogada de seu novo local.

13.1e Não É Permitido Testar o Green de Maneira Deliberada

Se, durante uma *volta*, você esfregar a superfície ou rolar uma bola, de maneira deliberada, para testar o *green* ou um *green errado*, você recebe a **penalidade geral**.

Exceção – É Permitido Testar o Green do Buraco Recém Completado ou Green de Treino entre Dois Buracos.

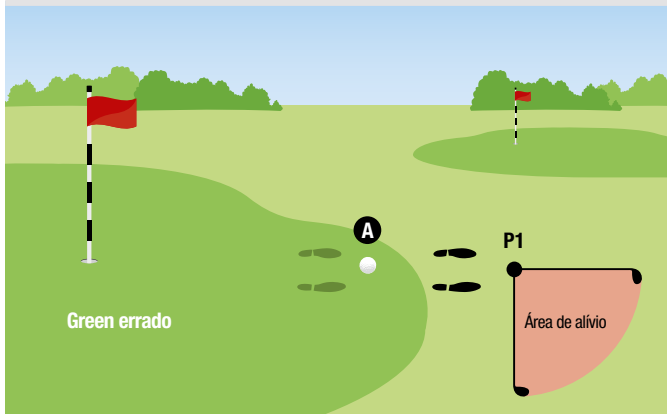
13.1f Tem que Obter Alívio de um Green Errado

Existe interferência de acordo com esta Regra quando sua bola está em um *green errado* ou um *green errado* interfere fisicamente com sua área de *stance* ou área de *swing* pretendido.


Quando existe interferência de um *green errado*, você não pode jogar a bola como estiver. Você tem que obter alívio sem penalidade dropando a bola original ou outra bola na área de alívio como demonstrado na Figura 13.1f.

Não há alívio de acordo com esta Regra quando a interferência existir somente porque você escolheu um *taco*, tipo de *stance* ou *swing* ou direção de jogo que sejam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

FIGURA 13.1f: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE GREEN ERRADO



Quando há interferência de um green errado, você tem que obter alívio sem penalidade. A figura assume um jogador destro. Bola A está no green errado, e o ponto mais próximo de alívio completo para Bola A é em P1, que tem que ser na mesma área do campo que onde a bola original ficou em repouso (neste caso, a área geral).

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
O ponto mais próximo de alívio completo (P1)	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência

Notas para o Jogador:

Você tem que obter alívio completo de toda interferência do green errado.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar a Bola de um *Lugar Errado* Infringindo a Regra 13.1: Penalidade Geral.

13.2 A Bandeira

Propósito da Regra: Esta Regra trata das opções que você tem disponíveis para lidar com a bandeira. Você pode deixar a bandeira o tempo todo no buraco ou tê-la removida (o que inclui ter uma pessoa atendendo e removendo a bandeira após a bola ser jogada), porém você tem que decidir antes de dar a tacada. De uma forma geral não há penalidade se a bola em movimento bater na bandeira.

Esta Regra se aplica à uma bola jogada de qualquer lugar no *campo*, dentro ou fora do *green*.

13.2a Deixar a Bandeira no Buraco

Se você der uma *tacada* com a *bandeira* deixada no *buraco* e a bola em movimento bater na *bandeira* não há penalidade e a bola tem que ser jogada como se encontrar.

A decisão de deixar ou não a *bandeira* no *buraco* tem que ser tomada antes da *tacada*, seja simplesmente deixando a *bandeira* no *buraco* ou recolocando no *buraco* uma *bandeira* anteriormente removida.

Em qualquer caso, você não pode tentar levar vantagem ao mover a *bandeira* de maneira deliberada para uma posição diferente do que centralizada no *buraco*. Se você o fizer e a bola em movimento atingir a *bandeira*, você receberá a **penalidade geral**.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre mover ou remover uma bandeira deixada no buraco enquanto a bola está em movimento.

13.2b Remover a Bandeira do Buraco

Você pode dar uma *tacada* com a *bandeira* removida do *buraco*, de maneira que a sua bola em movimento não bata na *bandeira* no *buraco*.

Você tem que decidir isto antes de dar a *tacada*, seja tendo a *bandeira* removida do *buraco* antes de dar a *tacada* ou pedindo a uma pessoa que atenda a *bandeira*.



Para situações onde considera-se que você autorizou o atendimento da *bandeira* e para mais informação sobre o que fazer se sua bola bater na *bandeira* ou na pessoa que a removeu ou na que a atende.

13.2c Bola em Repouso Apoiada Contra a Bandeira no Buraco

Se a sua bola ficou em repouso contra a *bandeira* deixada no *buraco*, e qualquer parte de sua bola está abaixo da superfície do *green*, sua bola é considerada *embocada*.

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

- Sua bola não está embocada e tem que ser jogada como se encontra.
- Se a *bandeira* for removida e a bola se *deslocar* (seja caindo no *buraco* ou se *deslocando* para longe do *buraco*), não há penalidade e a bola tem que ser *recolocada* na borda do *buraco*.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 13.2c: Penalidade Geral.

13.3 Bola Pendendo Sobre a Borda do Buraco

13.3a Tempo de Espera para Ver se Bola Pendendo na Borda do Buraco Cairá no Buraco

Se qualquer parte da sua bola pender sobre a borda do *buraco*, você tem um tempo razoável para chegar ao *buraco* e dez segundos adicionais para esperar para ver se sua bola cairá dentro do *buraco*.

Se a bola cair dentro do *buraco* neste tempo de espera, se considera que você terminou o buraco com sua última *tacada*.

Se a bola não caiu dentro do buraco neste tempo de espera:

- Sua bola é tratada como estando em repouso.
- Se a sua bola posteriormente cair no buraco, depois dos dez segundos, porém antes de ser jogada, considera-se que você *embocou* com a tacada anterior, mas recebe **uma tacada de penalidade** adicionada ao seu score para o buraco.

13.3b O que Fazer se a Bola Pendendo na Borda do Buraco for Levantada ou Deslocada antes do Final do Tempo de Espera



Ver Regras
Completas

Para informação sobre o que fazer se sua bola pendendo sobre a borda do buraco for levantada ou deslocada antes do final dos dez segundos de espera.

V

Levantando e Recolocando a Bola em Jogo

REGRA 14



**REGRA
14****Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando, Recolocando no Local, Dropando em Área de Alívio, Jogando de Lugar Errado**

Propósito da Regra: A Regra 14 trata de quando e como você pode marcar o local de uma bola em repouso, levantar e limpar a bola e como colocar a bola em jogo de maneira que a bola seja jogada do lugar correto.

- Quando a bola foi levantada ou deslocada é para ser recolocada, a mesma bola tem que ser colocada em seu local original.
- Ao obter alívio com ou sem penalidade, você tem que dropar uma bola substituta ou a bola original em uma área de alívio específica.

Você pode corrigir um erro ao usar estes procedimentos sem penalidade antes de jogar a sua bola, mas você recebe uma penalidade se jogar a bola de um lugar errado.

14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola**14.1a O Local da Bola a ser Levantada e Recolocada Tem que Ser Marcado**

Antes de levantar uma bola de acordo com uma Regra que exija que a bola seja *recolocada* em seu local original, você tem que *marcar* o local, o que significa:

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

Se você levantar a bola sem antes *marcar* seu local, se *marcar* esse local de forma incorreta, ou dar uma *tacada* com o *marcador de bola* deixado no local, você recebe **uma tacada de penalidade**.

Quando você levanta sua bola para obter alívio de acordo com uma Regra, não é exigido que você *marque* o local.

14.1b Quem Pode Levantar a Bola

Sua bola pode ser levantada de acordo com as Regras somente por você mesmo ou por pessoa que você autorize, **porém** você tem que dar esta autorização a cada vez e antes que sua bola seja levantada, não sendo permitido dar uma autorização de maneira genérica para toda a *volta*.

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

14.1c Limpar a Bola Levantada

Quando você levanta uma bola no *green* ela sempre pode ser limpa. Quando você levanta sua bola em qualquer outro lugar ela pode sempre ser limpa **exceto** quando a bola foi levantada:

- Para ver se está cortada ou rachada – limpeza não permitida.
- Para identificar – limpeza permitida somente o necessário para identificar.
- Porque ela interfere com o jogo – limpeza não permitida.
- Para ver se o lie da bola está em condição da qual se permite alívio – limpeza não permitida, a não ser que você tenha alívio de acordo com uma Regra.

Se você limpar uma bola levantada quando não permitido você recebe **uma tacada de penalidade**.

14.2 Recolocando uma Bola no Local

14.2a A Bola Original Tem Que Ser Usada

Quando sua bola tem que ser *recolocada* após ser levantada ou *deslocada*, a bola original tem que ser usada.

Exceção – Outra bola pode ser usada quando:

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

14.2b Quem Tem Que Recolocar a Bola e Como Tem Que Ser Recolocada

Sua bola tem que ser *recolocada* de acordo com as Regras somente por você ou qualquer outra pessoa que a tenha levantado ou causado seu *deslocamento*.

Se você jogar uma bola que foi *recolocada* de forma errada ou por alguém que não era autorizado a fazê-lo, você recebe **uma tacada de penalidade**.

14.2c Local Onde a Bola Tem Que Ser Recolocada

Sua bola tem que ser *recolocada* no seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado), **exceto** quando as Regras determinem que a bola tem que ser *recolocada* em um local diferente.

Se sua bola estava em repouso em cima, embaixo ou encostada em qualquer *obstrução irremovível*, *objeto integrante*, *objeto delimitador* ou objeto natural em crescimento ou preso:

- O “local” da bola inclui sua situação vertical com respeito ao solo.
- Isto significa que sua bola tem que ser *recolocada* no seu local original em cima, embaixo ou encostada em tal objeto.

14.2d Onde Recolocar a Bola Quando o Lie Original Foi Alterado

Se o *lie* da sua bola que foi levantada ou *deslocada* foi alterado, você tem que *recolocar* a bola da seguinte maneira:

- Bola em Areia:
 - » Você tem que recriar o *lie* original na medida do possível.
 - » Ao recriar o *lie*, você pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola estava coberta por areia.

Se você não recriar o *lie* infringindo esta Regra, você jogou de *lugar errado*.

- Bola em Qualquer Lugar Exceto Areia: Você tem que recolocar a bola no local mais próximo com um *lie* mais similar ao *lie* original que seja:
 - » Dentro de um *taco de distância* do local original (que se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado).
 - » Não mais perto do *buraco*, e
 - » Seja na mesma área do campo que aquele local.

Se você sabe que o *lie* original foi alterado, porém não sabe como era esse *lie*, você tem que estimar o *lie* original e *recolocar* sua bola.

Exceção – Para Lie Alterado Quando o Jogo Estava Suspenso e a Bola Havia Sido Levantada, ver Regra 5.7d.

14.2e O que Fazer se a Bola Recolocada não Fica no Local Original

Se você tenta *recolocar* a bola, porém ela não fica no seu local original, você tem que tentar uma segunda vez.

Se sua bola novamente não ficar no local, você tem que *recolocar* a bola no local mais próximo onde a bola fique em repouso, porém com os seguintes limites dependendo de onde estava localizado o local original:

- O local não pode ser mais perto do *buraco*.
- Local original na *área geral* – o local mais próximo tem que ser na *área geral*.
- Local original em um *bunker* ou *área de penalidade* – o local mais próximo tem que ser no mesmo *bunker* ou na mesma *área de penalidade*.
- Local original no *green* – o local mais próximo tem que ser no *green* ou na *área geral*.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.2: Penalidade Geral.

14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio

14.3a Pode Ser Usada a Bola Original ou Outra Bola

Você pode usar qualquer bola a cada vez que você *dropa* ou *coloca* uma bola de acordo com esta Regra.

14.3b A Bola Tem Que Ser Dropada da Maneira Correta

Você tem que *dropar* a bola da maneira correta, o que significa cumprir com todos os requerimentos a seguir:

- A bola tem que ser *dropada* por você (nem seu *caddie* nem nenhuma outra pessoa pode fazê-lo).
- Você tem que soltar a bola de um local à altura do joelho de forma que a bola:

FIGURA 14.3b: DROPANDO DA ALTURA DO JOELHO

Permitido

Não Permitido



Uma bola tem que ser dropada diretamente para baixo da altura do joelho. “Altura do Joelho” significa a altura do joelho do jogador quando estiver em pé. Porém o jogador não precisa ficar em pé quando a bola for dropada.

- » Caia diretamente para baixo, sem você jogar, rodar ou rolar a bola ou fazer qualquer outro movimento de efeito que possa influenciar o local onde a bola ficará em repouso, e
- » Não toque qualquer parte do seu corpo ou equipamento antes de atingir o solo.

“Altura do joelho” significa a altura do seu joelho quando você estiver em pé.

- A bola tem que ser *dropada* na área de alívio. Ao dropar a bola, você pode ficar dentro ou fora da *área de alívio*.

Se sua bola for *dropada* de maneira incorreta infringindo uma ou mais destes três requerimentos, você precisa *dropar* sua bola novamente da maneira correta, e não há limite para o número de vezes que você tem que fazê-lo.

Uma bola *dropada* de maneira incorreta não conta como um dos dois *drops* exigidos antes que a bola tenha que ser *colocada*.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como dar uma tacada na bola *dropada* de maneira errada e se uma tacada de penalidade ou a penalidade geral é aplicável

14.3c Bola Dropada Corretamente Tem Que Ficar em Repouso na Área de Alívio

Esta Regra se aplica somente quando uma bola for *dropada* de maneira correta de acordo com a Regra 14.3b.

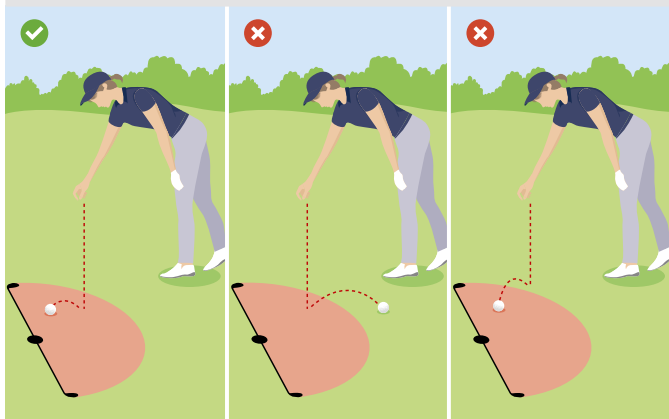
Quando Você Completou o Alívio. Você somente terminou o procedimento de tomada de alívio quando sua bola, *dropada* de maneira correta, ficar em repouso dentro da *área de alívio*.

Não importa se sua bola, após atingir o solo, tocar qualquer pessoa, *equipamento* ou outra *influência externa* antes de ficar em repouso:

- Se sua bola ficar em repouso na *área de alívio*, considera-se que você concluiu o procedimento de alívio e tem que jogar a bola como se encontra.
- Se sua bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, veja abaixo “O Que Fazer se a Bola Dropada Corretamente Ficar em Repouso Fora da Área de Alívio”.

Em qualquer caso, não há penalidade.

FIGURA 14.3c: BOLA TEM QUE SER DROPADA E FICAR EM REPOUSO DENTRO DA ÁREA DE ALÍVIO



A bola é dropada na maneira correta de acordo com a Regra 14.3b e a bola fica em repouso dentro da área de alívio, então o procedimento de alívio está completo.

A bola foi dropada de maneira correta de acordo com a Regra 14.3b, mas fica em repouso fora da área de alívio, portanto tem que ser dropada da maneira correta uma segunda vez.

A bola foi dropada de maneira incorreta, pois, foi dropada fora da área de alívio, e então tem que ser dropada novamente da maneira correta.

Exceção – Quando a Bola Dropada de Maneira Correta é Desviada ou Parada por Qualquer Pessoa de Maneira Deliberada

O Que Fazer se a Bola Dropada Corretamente Ficar em Repouso Fora da Área de Alívio. Você tem que *dropar* uma bola da maneira correta uma segunda vez, e se essa bola também ficar em repouso fora da *área de alívio*, você então tem que terminar a tomada de alívio:

- Colocando uma bola no local onde a bola *dropada* pela segunda vez primeiramente tocou o solo.
- Se a bola colocada não ficar em repouso neste local, o jogador tem que colocar uma bola neste local uma segunda vez.

- Se a bola colocada pela segunda vez também não ficar neste local, você tem que colocar uma bola no local mais próximo onde esta bola fique em repouso, dentro dos limites da Regra 14.2e.

14.3d O Que Fazer se a Bola Dropada na Maneira Correta for de Maneira Deliberada Desviada ou Parada por Alguém



Ver Regras
Completas

Para informação sobre o que fazer se você dropou sua bola de maneira correta, mas ela foi de maneira deliberada desviada ou parada.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.3: Penalidade Geral.

14.4 Quando Sua Bola Está Novamente em Jogo Após Bola Original Estar Fora de Jogo



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando sua bola está novamente em jogo, inclusive quando não era permitido substituir a bola, ou foi usado um procedimento que não se aplicava.

14.5 Corrigir um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar Sua Bola

Você pode levantar a bola sem penalidade e corrigir o erro antes de jogar a sua bola:

- Quando você *substituiu* a bola original por outra bola quando isso não era permitido, ou
- Quando você *recolocou*, *dropou* ou colocou sua bola (1) em *lugar errado* ou ela ficou em repouso em *lugar errado*, (2) de maneira errada ou (3) usando um procedimento que não era aplicável.



Ver Regras
Completas

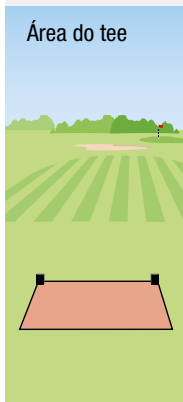
Para mais informação sobre a correção de um erro antes de jogar a sua bola.

14.6 Dar a Tacada Seguinte de Onde Deu a Tacada Anterior

Esta Regra se aplica sempre que você seja obrigado ou autorizado a dar a *tacada* seguinte do mesmo local onde deu sua *tacada* anterior (isto é, ao tomar alívio por *tacada e distância*, ou jogar novamente após uma *tacada* ter sido cancelada ou que de outra forma não conte).

FIGURA 14.6: DAR A PRÓXIMA TACADA DE ONDE DEU A TACADA ANTERIOR

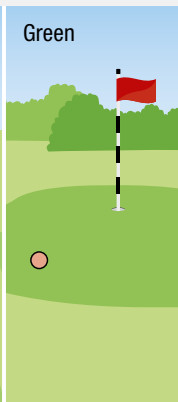
Quando é exigido ou permitido a um jogador dar a próxima tacada do local onde deu a tacada anterior a forma que o jogador tem que colocar a bola em jogo depende na área do campo onde deu a tacada anterior.



A tacada anterior foi dada da área do tee, então a bola tem que ser jogada de qualquer lugar dentro da área do tee.



A tacada anterior foi dada da área de um bunker ou da área de penalidade, então o ponto de referência é o local de onde a tacada anterior foi dada. Uma bola é dropada a um taco de distância daquele ponto de referência, mas na mesma área do campo que o ponto de referência e não mais próximo do buraco que o ponto de referência.



A tacada anterior foi dada do green, então a bola é colocada no local onde foi dada a tacada anterior.

14.6a Tacada Anterior Jogada da Área do Tee

A bola original ou uma outra bola tem que ser jogada de qualquer lugar dentro da *área do tee* (e pode ser colocada sobre um tee).

14.6b Tacada Anterior Jogada da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker

Sua bola original ou uma outra bola tem que ser *dropada* nesta *área de alívio*:

- Ponto de Referência: O ponto onde se deu a tacada anterior (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado).
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância, porém com estes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que estar na mesma *área do campo* que o ponto de referência, e
 - » Não pode estar mais perto do buraco que o ponto de referência.

14.6c Tacada Anterior Jogada do Green

Sua bola original ou outra bola tem que ser colocada no local onde se deu a *tacada* anterior (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado).

Penalidade por Jogar de Lugar Errado Infringindo a Regra 14.6:
Penalidade Geral.

14.7 Jogar de Lugar Errado

14.7a Local de Onde Tem que Jogar a Bola

Após iniciar um buraco você tem que dar cada *tacada* do local onde a sua bola ficou em repouso, **exceto** quando as Regras obriguem ou autorizem que você jogue de outro lugar.

Penalidade por Jogar de Lugar Errado Infringindo a Regra 14.7a:
Penalidade Geral.

14.7b Como Terminar um Buraco Após Jogar de Lugar Errado no Stroke-Play

Se você jogou de um *lugar errado*, mas não foi uma infração grave, você recebe a **penalidade geral** de acordo com a Regra 14.7a e tem que jogar o buraco com a bola jogada de *lugar errado*.

Se você jogou de um *lugar errado*, e foi uma infração grave, você tem que corrigir o erro terminando o buraco com uma bola jogada do lugar correto. Se você não corrigir o erro, você será **desclassificado**.



Ver Regras
Completas

Para uma explicação sobre o que fazer quando ter jogado de lugar errado foi uma infração grave ou se você não tiver certeza se foi uma infração grave.

VI

Alívio Sem Penalidade

REGRAS 15-16



**REGRA
15****Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (inclusive Bolas ou Marcadores de Bola que Auxiliam ou Interferem com o Jogo)**

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

- Estes objetos móveis naturais e artificiais não são considerados parte do desafio de jogar o campo, e normalmente é permitido que você os remova quando interferem com seu jogo.
- Porém você necessita tomar cuidado em mover os impedimentos soltos próximos à sua bola fora do green, pois haverá penalidade se ao movê-los causar o deslocamento da bola.

15.1 Impedimentos Soltos**15.1a Remoção de Impedimento Solto**

Sem penalidade, você pode remover um *impedimento solto* em qualquer lugar dentro ou fora do *campo*, e pode fazê-lo da maneira que for mais conveniente (por exemplo, usando a mão ou pé ou taco ou outro *equipamento*).

Porém temos duas **exceções**:

Exceção 1 – Remover Impedimento Solto Aonde a Bola Tem Que Ser Recolocada.

Exceção 2 – Restrição Sobre Remover de Maneira Deliberada Impedimentos Soltos para Influenciar a Bola em Movimento.



**Ver Regras
Completas**

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

15.1b Bola Deslocada ao Remover Impedimento Solto

Se a sua remoção de um *impedimento solto* causa o *deslocamento* da sua bola, sua bola tem que ser *recolocada* no seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado).

Se a bola *deslocada* estava em repouso em qualquer lugar exceto o *green* ou na *área do tee*, você recebe **uma tacada de penalidade**.

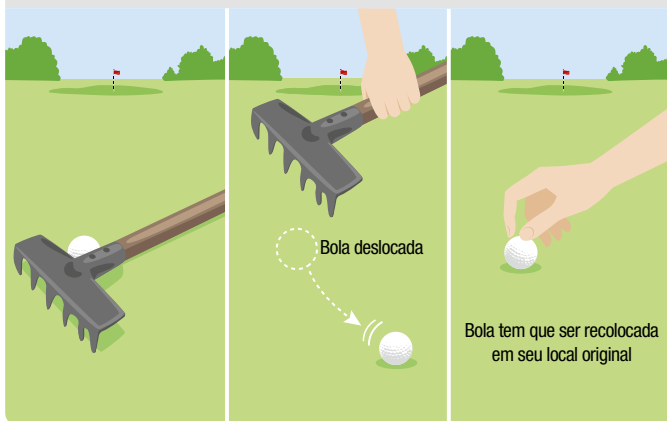
15.2 Obstruções Móveis

15.2a Alívio de Obstrução Móvel

Remoção de Obstrução Móvel. Você pode remover uma *obstrução móvel* sem penalidade em qualquer lugar dentro e fora do *campo* e pode fazê-lo de qualquer maneira

Se sua bola for *deslocada* quando você está removendo uma *obstrução móvel*, não há penalidade e sua bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado).

FIGURA #1 15.2a: BOLA DESLOCADA QUANDO OBSTRUÇÃO MÓVEL É REMOVIDA (EXCETO QUANDO A BOLA ESTÁ DENTRO OU SOBRE OBSTRUÇÃO)



Porém existem duas **exceções** onde *obstruções móveis* não podem ser removidas:

Exceção 1 – Marcadores do Tee Não Podem ser Removidos Quando a Bola Será Jogada da Área do Tee.

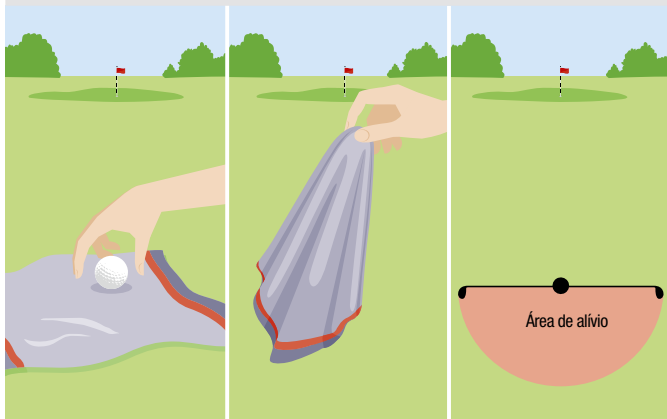
Exceção 2 – Restrições Sobre a Remoção Deliberada de Obstruções Móveis para Influenciar uma Bola em Movimento.




Para mais informação sobre as Exceções.

Quando Sua Bola Está Dentro ou Sobre a Obstrução Móvel em Qualquer Lugar do Campo Exceto o Green. Você pode obter alívio sem penalidade ao levantar sua bola, retirar a *obstrução móvel* e *dropar* sua bola original ou outra bola conforme a Figura #2 15.2a.

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



Quando uma bola está dentro ou sobre uma obstrução móvel (como, por exemplo, uma toalha) em qualquer lugar do campo, você pode obter alívio sem penalidade pode ser obtido levantando a bola, removendo a obstrução móvel e, exceto no green, dropando sua bola ou outra bola.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto estimado logo abaixo o ponto onde a bola estava em repouso dentro ou sobre a obstrução móvel	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência, e • Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como obter alívio sem penalidade quando sua bola está sobre uma obstrução móvel no *green*.

15.2b Alívio para Bola Não Encontrada, porém dentro ou sobre Obstrução Móvel



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como obter alívio se sua bola está dentro ou sobre uma obstrução móvel, mas não foi encontrada

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um *Lugar Errado* Infringindo a Regra 15.2: Penalidade Geral.

15.3 Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo

15.3a Bola no Green Auxiliando o Jogo

Esta Regra e aplica somente a uma bola em repouso no *green*.

Se você acreditar razoavelmente que uma bola no *green* possa auxiliar o jogo de qualquer jogador (por exemplo, servindo como uma possível barreira perto do buraco), você pode *marcar* e levantar a bola se for sua, ou, se pertencer a outro jogador, exigir que o outro jogador a *marque* e levante.

Em *Stroke-Play* somente:

- Um jogador a quem é exigido marcar e levantar a bola, pode optar por jogar primeiro, e
- Se você e outro jogador fazem um acordo para deixar uma bola no lugar para ajudar a um dos dois, e se esse jogador então der uma tacada com a bola que lhe possa ajudar deixada no lugar, cada jogador que participou do acordo recebe a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)**.

15.3b Bola em Qualquer Lugar do Campo Interfere com o Jogo

Se outro jogador acreditar razoavelmente que sua bola pode interferir com sua tacada:

- O outro jogador pode exigir que você *marque* o local e levante sua bola, que não pode ser limpada (exceto quando a levantou do *green*).

- Se você não *marcar* o local antes de levantar a bola ou se limpar a bola levantada quando não permitido, recebe **uma tacada de penalidade**.
- Somente no *Stroke-Play*, se lhe for exigido *marcar* sua bola de acordo com esta Regra você pode optar por jogá-la primeiro.

Não é permitido que você levante sua bola de acordo com esta Regra baseado somente na sua crença de que sua bola pode interferir no jogo de outro jogador.

Se você levantar sua bola quando não for exigido pelo outro jogador que o faça (**exceto** ao levantar a bola no *green*), você recebe **uma tacada de penalidade**.

15.3c Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere no Jogo

Se um *marcador de bola* pode auxiliar ou interferir no jogo, você pode:

- Mover o *marcador de bola* para fora do caminho se for seu, ou
- Se o *marcador de bola* pertencer a outro jogador, exigir que o jogador mova o *marcador de bola* para fora do caminho, pelas mesmas razões que você pode exigir que uma bola seja levantada.

O *marcador de bola* tem que ser movido fora do caminho para um novo local medido de sua posição original, como por exemplo usando uma ou mais cabeças de taco de distância.

Penalidade por Infração da Regra 15.3: Penalidade Geral.

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um *Lugar Errado* Infringindo a Regra 15.3: Penalidade Geral.

**REGRA
16****Alívio de Condições Anormais de Campo
(Incluindo Obstruções Irremovíveis),
Situação de Animal Perigoso, Bola Enterrada**

Propósito da Regra: A Regra 16 trata de quando e como você pode obter alívio sem penalidade jogando uma bola de um local diferente, tal como quando você tem interferência de condições anormais de campo ou uma situação de animal perigoso.

- Estas situações não são consideradas parte do seu desafio de jogar no campo, e o alívio sem penalidade normalmente é permitido exceto em uma área de penalidade.
- Você normalmente obtém alívio dropando uma bola em uma área de alívio tomando por base o ponto mais próximo de alívio completo.

Esta Regra também trata do alívio sem penalidade quando sua bola estiver enterrada em seu próprio pique na área geral.

**16.1 Condições Anormais de Campo (Incluindo
Obstruções Irremovíveis)**

Esta Regra trata do alívio sem penalidade que é permitido para interferência de buracos feitos por *animais*, *terreno em reparação*, *obstruções irremovíveis* ou *água temporária*.

Estas são conhecidas coletivamente como *condições anormais de campo*, porém, cada uma tem sua Definição própria.

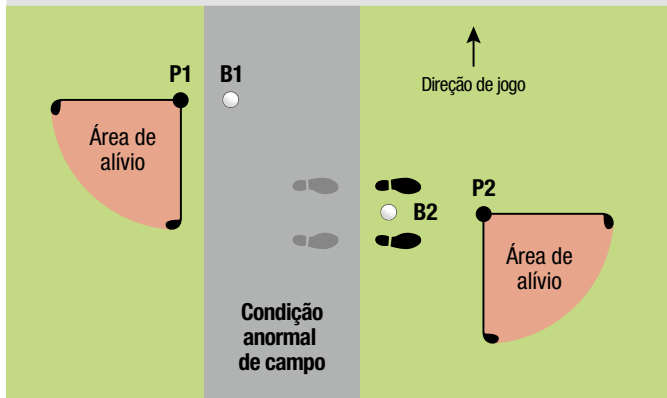
16.1a Quando o Alívio é Permitido

Existe interferência em qualquer uma destas situações:

- Sua bola toca, está dentro ou sobre uma *condição anormal de campo*,
- Uma *condição anormal de campo* fisicamente interfere na área pretendida de *stance* ou área pretendida de swing do jogador, ou
- Somente quando sua bola estiver no *green*, uma *condição anormal de campo* dentro ou fora do *green* interfere na sua *linha de jogo*.

Não há alívio sem penalidade de *condição anormal de campo* quando a *condição anormal de campo* está *fora de campo* ou sua bola está em uma *área de penalidade*.

FIGURA 16.1a: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE UMA CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO NA ÁREA GERAL



A figura assume que o jogador seja destro. Alívio sem penalidade é permitido por interferência por uma condição anormal de campo (CAC), incluindo uma obstrução irremovível, quando a bola toca ou está dentro ou sobre a condição (B1), ou a condição interfere com a área pretendida de stance ou swing (B2). O ponto mais próximo de alívio completo para B1 é muito próximo da condição (P1). Para B2, é mais longe da condição uma vez que o stance tem que estar livre da CAC.

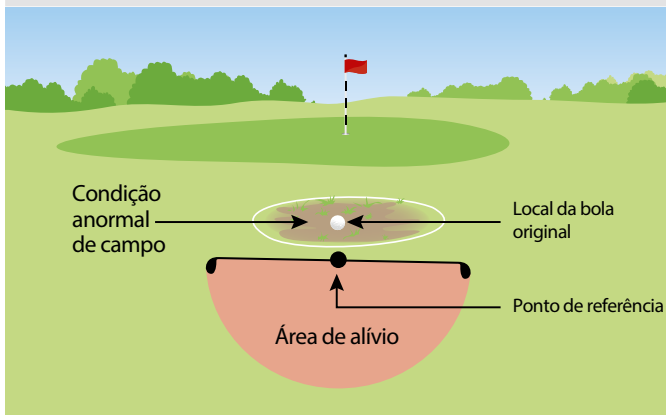
Não Há Alívio Quando for Claramente Irrazoável Jogar a Bola: Não há alívio:

- Quando jogar sua bola como se encontra seria claramente irrazoável por outro motivo que não seja a *condição anormal de campo* (como quando você está pisando em uma *obstrução irremovível*, porém não poderia dar uma *tacada* devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou
- Quando somente existe interferência porque você escolhe um taco, um tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.


16.1b Alívio para Bola na Área Geral

Se sua bola está na *área geral* e há interferência por uma *condição anormal de campo* dentro do *campo*, você pode obter alívio sem penalidade *dropando* a bola original ou outra bola como exibido na Figura 16.1b.

FIGURA 16.1b: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO NA ÁREA GERAL



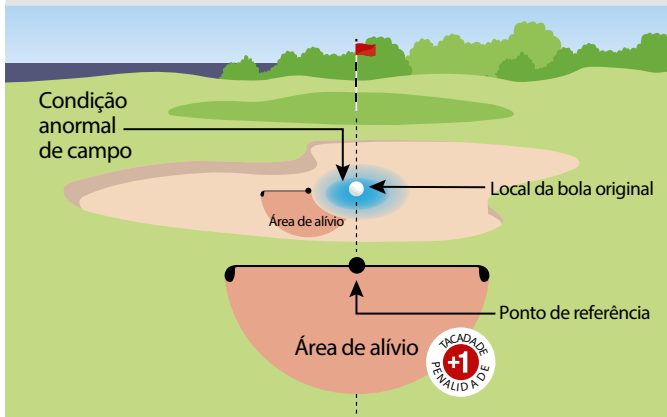
Alívio sem penalidade é permitido quando a bola está na área geral e há interferência de uma Condição Anormal de Campo. O ponto mais próximo de alívio completo deve ser identificado e uma bola tem que ser dropada e jogada da área de alívio.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto mais próximo de alívio completo	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência, e • Tem que ser na área geral

Nota para o Jogador:


Ao obter alívio, você tem que ter alívio completo de toda interferência pela condição anormal de campo.

FIGURA 16.1c: ALÍVIO DE CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO EM BUNKER



A figura assume que se trate de um jogador destro. Quando há interferência de uma condição anormal de campo em um bunker, alívio sem penalidade pode ser obtido no bunker de acordo com a Regra 16-1b.

Alívio pode ser obtido fora do bunker com uma tacada de penalidade. Alívio fora do bunker é centrado em uma linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto original da bola no bunker.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
Um ponto no campo fora do bunker escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e mais distante do buraco que o ponto original (sem limite de quanto para trás na linha)	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo

Nota para o Jogador:

Ao escolher este ponto de referência, você deve indicar o ponto usando um objeto (como, por exemplo, um tee).

16.1c Alívio para Sua Bola em Bunker

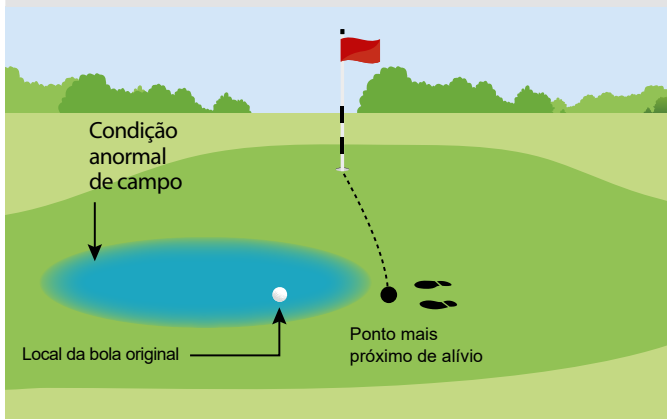
Se sua bola estiver em um *bunker* e existir interferência de uma *condição anormal de campo* dentro do *campo*, você pode obter:

- Alívio Sem Penalidade: De acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que:
 - » O *ponto mais próximo de alívio completo* e a *área de alívio* têm que estar dentro do *bunker*.
 - » Se não houver tal *ponto mais próximo de alívio completo* no *bunker*, você ainda pode utilizar este alívio ao usar o *ponto de máximo alívio disponível* no *bunker* como o ponto de referência.
- Alívio com Penalidade: Jogar de Fora do Bunker (Alívio Seguindo a Linha para Trás): Por **uma tacada de penalidade**, você pode dropar uma bola conforme demonstrado no Figura 16.1c.

16.1d Alívio para Bola no Green

Se sua bola estiver no *green* e há interferência de uma *condição anormal de campo*, você pode obter alívio sem penalidade colocando a bola ou outra bola conforme demonstrado no Figura 16.1d.

FIGURA 16.1d: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO NO GREEN



A figura assume que o jogador seja canhoto. Quando uma bola está no green e existe interferência de uma condição anormal de campo, alívio sem penalidade pode ser obtido ao colocar uma bola no ponto mais próximo de alívio completo.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto mais próximo de alívio completo	Bola tem que ser colocada no ponto mais próximo de alívio completo	O ponto mais próximo de alívio completo: <ul style="list-style-type: none"> • Tem que ser ou no green ou na área geral, e • Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência

Notas para o Jogador:

- Ao obter o alívio, tem que ser obtido alívio completo de toda interferência pela condição anormal de campo.
- Se não houver tal ponto mais próximo de alívio completo, o jogador ainda pode obter este alívio sem penalidade utilizando o ponto de máximo alívio disponível como o ponto de referência, que tem que ser no green ou na área geral.

16.1e Alívio para Sua Bola Não Encontrada, mas Dentro ou Sobre Condição Anormal de Campo

Se sua bola não foi encontrada e é *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola ficou em repouso dentro ou sobre uma *condição anormal de campo* dentro do *campo*, você pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d. Para isso, você deve considerar o ponto estimado onde a bola cruzou pela última vez a margem da *condição anormal de campo* como o ponto de referência.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como obter alívio se sua bola está dentro ou sobre uma condição anormal de campo e não foi encontrada.

16.1f Alívio Tem Que ser Tomado por Interferência de Zona de Jogo Proibido em Condição Anormal de Campo

Em cada uma destas situações, a bola não pode ser jogada como se encontra:

- Se sua bola estiver em uma *zona de jogo proibido* dentro ou sobre uma *condição anormal de campo*, você tem que obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d.
- Se sua bola estiver fora de uma *área de jogo proibido* e uma *área de jogo proibido* (seja em uma *condição anormal de campo* ou em uma *área de penalidade*) interfere com a sua *área de stance* ou *swing* pretendido. Você tem que obter alívio de acordo com a Regra 16.1 ou considerar a bola injogável de acordo com a Regra 19.

Penalidade por Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.1: Penalidade Geral.

16.2 Situação de Animal Perigoso

Uma “situação de *animal perigoso*” existe quando um *animal perigoso* (como cobras venenosas ou um jacaré) perto de sua bola poderia causar lesão física séria se você tivesse que jogar sua bola como se encontra.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como obter alívio de uma situação de animal perigoso.

16.3 Bola Enterrada

16.3a Quando o Alívio é Permitido

O alívio é permitido somente quando sua bola estiver *enterrada* na *área geral*. Porém, se sua bola estiver *enterrada* no *green*, você pode *marcar* o local da sua bola, levantá-la e limpá-la, corrigir o dano e recolocar sua bola em seu local original.

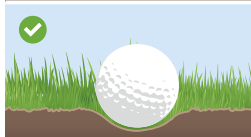
FIGURA 16.3a: QUANDO UMA BOLA ESTÁ ENTERRADA



Bola está enterrada

Parte da bola (enterrada em sua própria marca de pique) está abaixo do nível do solo.

← **Nível do Solo**



Bola está enterrada

Apesar do fato da bola não estar tocando o solo, parte da bola (enterrada em sua própria marca de pique) está abaixo do nível do solo.



Bola NÃO está enterrada

Embora a bola esteja afundada na grama, alívio não é possível uma vez que nenhuma parte da bola está abaixo do nível do solo.

Exceções – Quando Alívio não é Permitido para Bola Enterrada na Área Geral:

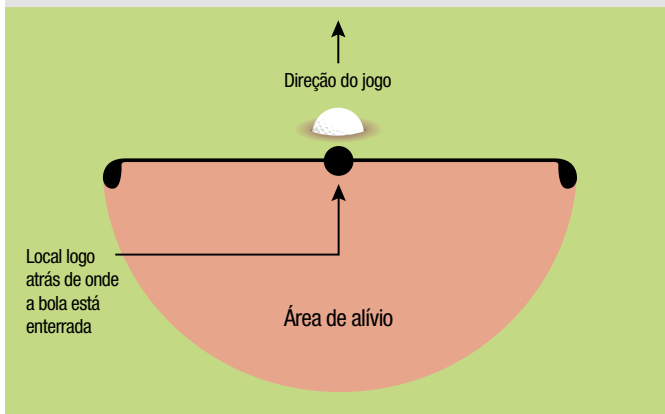
- Quando sua bola estiver *enterrada* em areia em uma parte da *área geral* que não está cortada à altura do fairway ou menos, ou
- Quando a interferência de qualquer outra coisa além da bola estar *enterrada* torna a *tacada* claramente irrazoável (por exemplo, quando o jogador não poderia dar uma *tacada* porque a bola está em um arbusto).

Sua bola está *enterrada* somente se está em sua própria marca de pique feito como resultado de sua *tacada* anterior e parte de sua bola está abaixo do nível do solo.


16.3b Alívio para Bola Enterrada

Quando sua bola estiver *enterrada* na *área geral* e alívio é permitido, você pode obter alívio sem penalidade *dropando* a bola original ou outra bola na *área de alívio* mostrada na Figura 16.3b

FIGURA 16.3b: ALÍVIO SEM PENALIDADE PARA BOLA ENTERRADA




Quando uma bola estiver enterrada na *área geral*, alívio sem penalidade pode ser obtido. O ponto de referência é o ponto logo atrás de onde a bola está enterrada. Uma bola tem que ser dropada e ficar em repouso na *área de alívio*.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto logo atrás de onde a bola está enterrada	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência, e • Tem que ser na <i>área geral</i>

Penalidade por Jogar uma Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.3: Penalidade Geral.

16.4 Levantar Sua Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio

Se você acreditar razoavelmente que sua bola está em uma condição da qual se pode obter alívio sem penalidade de acordo com as Regras, mas não pode decidir isto sem levantar sua bola, você pode *marcar* o local e levantar a bola para ver se alívio é permitido. A bola levantada não pode ser limpada (exceto se estiver no *green*).

 **Ver Regras Completas** Para mais informação sobre como levantar sua bola para ver se está em uma condição onde o alívio é permitido inclusive a penalidade por levantar sua bola sem uma justificativa razoável.

VII

Alívio com Penalidade

REGRAS 17-19



**REGRA
17**

Áreas de Penalidade

Propósito da Regra: A Regra 17 é específica para áreas de penalidade, que são um corpo d'água ou outra área definida como tal pela Comissão onde a bola fica frequentemente perdida ou impossível de ser jogada. Com uma tacada de penalidade, você pode usar diferentes opções de alívio específicas para jogar a bola de fora da área de penalidade.

17.1 Opções para a Bola na Área de Penalidade

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

Você pode pisar em uma *área de penalidade* para jogar uma bola que esteja fora da *área de penalidade* inclusive após obter alívio da *área de penalidade*.

17.1a Quando Sua Bola Está na Área de Penalidade

Sua bola está em uma *área de penalidade* quando qualquer parte dela estiver sobre ou tocar o solo ou qualquer outra coisa dentro da margem da *área de penalidade*, ou esteja acima da margem ou de qualquer outra parte da *área de penalidade*.

17.1b Você Pode Jogar a Bola como Se Encontra ou Obter Alívio com Penalidade

Você pode jogar a bola como se encontra, sem penalidade, ou jogar uma bola de fora da *área de penalidade* ao receber alívio com penalidade.

Exceção – Você Tem Que Obter Alívio por Interferência de uma Zona de Jogo Proibido em uma Área de Penalidade.

17.1c Alívio para Bola não Encontrada em Área de Penalidade

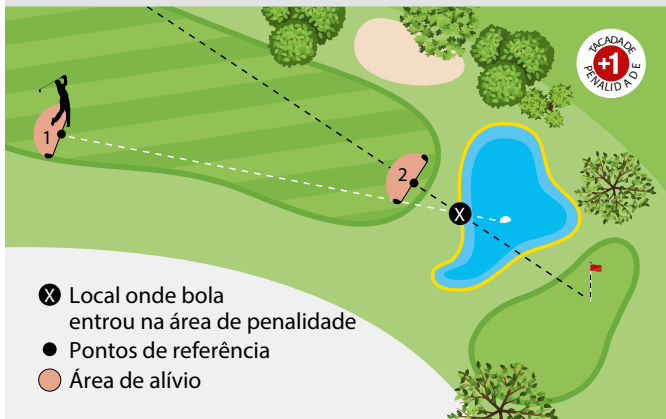
Se sua bola não for encontrada, porém for *conhecido ou virtualmente assegurado* que sua bola ficou em repouso em uma *área de penalidade* você pode obter alívio com penalidade de acordo com esta Regra.

Porém, se não for *conhecido ou virtualmente assegurado* que sua bola ficou em repouso em uma *área de penalidade*, se considera a bola como *perdida* e você tem que obter alívio por *tacada e distância*.

17.1d Alívio para Sua Bola em Área de Penalidade


Você tem as opções de alívio exibidas na Figura #1 17.1d (alívio para *área de penalidade* amarela) e Figura #2 17.1d (alívio para *área de penalidade* vermelha), cada qual com **uma tacada de penalidade**.

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




Quando for sabido ou virtualmente assegurado que uma bola está em uma área de penalidade amarela e você quer obter alívio, existem **duas opções**, cada qual com uma tacada de penalidade:

- (1) Você pode obter alívio por tacada e distância ao jogar a bola original ou outra bola de uma área de alívio baseada em onde foi dada a última tacada (ver Regra 14.6 e Figura 14.6).

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto onde a última tacada do jogador foi dada (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado)	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência

Continua na página seguinte.

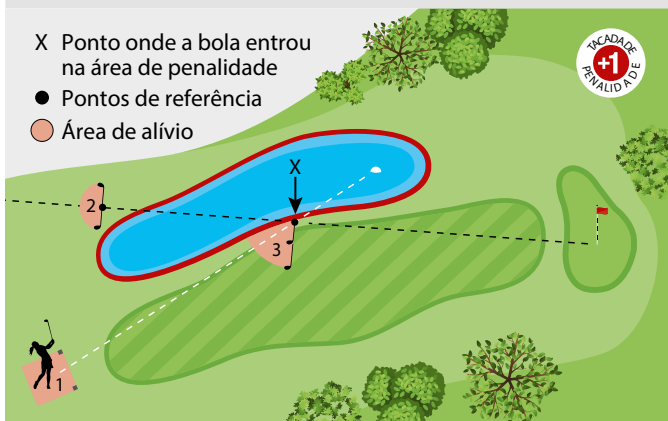
- (2) Você pode obter alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio baseada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto X.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites na Área de Alívio
Um ponto no campo escolhido por você que esteja na linha de referência através do ponto X (o ponto onde a bola cruzou por último a margem da área de penalidade amarela). Sem limite para quanto para trás nesta linha o ponto de referência possa estar	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo exceto na mesma área de penalidade

Notas para o Jogador:

Ao escolher este ponto de referência, você deve indicar o ponto usando um objeto (como um tee).


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



Continua ao lado.

Quando for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola está em uma área de penalidade vermelha e você deseja obter alívio, existem **três opções**, cada qual com uma tacada de penalidade onde você pode obter alívio:

- (1) Por tacada e distância (ver ponto (1) na Figura #1 17.1d).
- (2) Seguindo a linha para trás (ver ponto (2) na Figura #1 17.1d).
- (3) Lateral (área de penalidade vermelha somente). O ponto de referência para alívio lateral é o ponto X.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
O ponto estimado onde a bola original cruzou pela última vez a margem da área de penalidade vermelha (ponto X)	Dois tacos de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo exceto a mesma área de penalidade

17.1e O Alívio Tem Que Ser Obtido por Interferência de Zona de Jogo Proibido na Área de Penalidade

Em cada uma destas situações, você não pode jogar a bola como se encontra:

- Quando a bola está em *zona de jogo proibido* na *área de penalidade*.
- Quando a *zona de jogo proibido* interfere com seu *stance* ou *swing* pretendido a uma bola na *área de penalidade*.



Ver Regras
Completas

Para uma explicação sobre o procedimento de alívio para uma zona de jogo proibido em uma área de penalidade.

17.2 Opções Após Jogar Bola da Área de Penalidade

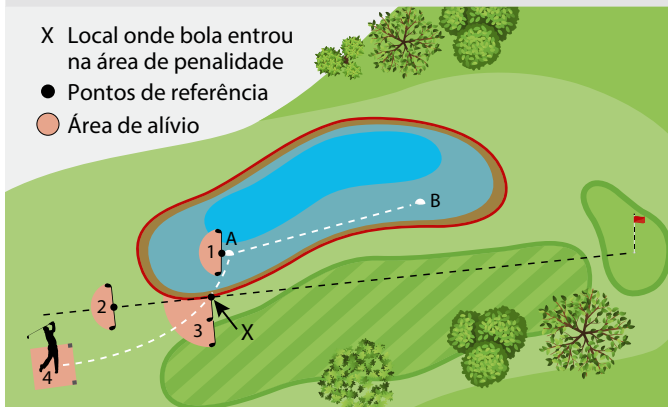
17.2a Quando a Bola Jogada da Área de Penalidade Fica em Repouso na Mesma Área de Penalidade ou em Outra

Se sua bola jogada de uma *área de penalidade* fica em repouso na mesma *área de penalidade* ou em outra *área de penalidade*, você pode jogar a bola como se encontra.

Ou então, com **uma tacada de penalidade**, você tem as opções de alívio exibidas na in Figura #1 17.2a e Figura #2 17.2a.

FIGURA #1 17.2a: BOLA JOGADA DA ÁREA DE PENALIDADE FICA EM REPOUSO NA MESMA ÁREA DE PENALIDADE

- X Local onde bola entrou na área de penalidade
- Pontos de referência
- Área de alívio

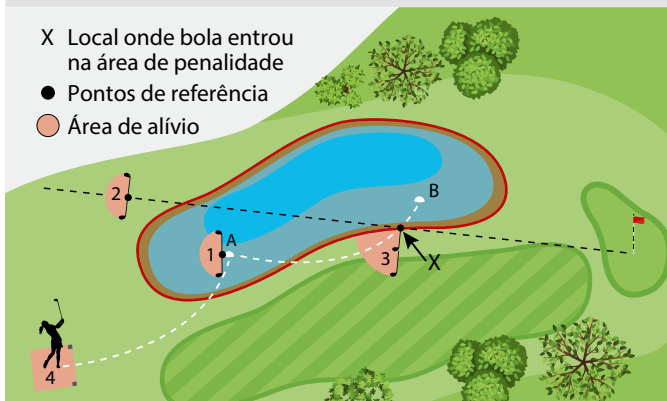


Você jogou da área do tee para o ponto A na área de penalidade. Então, você joga do ponto A para o ponto B. Se optar por alívio, com uma tacada de penalidade existem **quatro opções**. Você pode:

- (1) Obter alívio por tacada e distância jogando a bola original ou outra bola de uma área de alívio baseada no local onde a tacada anterior foi dada no ponto A (ver Regra 14.6 e Figura 14.6) e estará jogando a 4ª tacada.
- (2) Obter alívio seguindo a linha para trás dropando a bola original ou outra bola baseada em uma linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto X, e estará jogando a 4ª tacada.
- (3) Obter alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O ponto de referência para obter alívio é o ponto X, e a bola original ou outra bola tem que ser dropada dentro e jogada da área de alívio de dois tacos, e estará jogando a 4ª tacada.
- (4) Jogar a bola original ou outra bola da área do tee uma vez que foi onde deu a última tacada de fora da área de penalidade, e estará jogando a 4ª tacada.

Se o jogador selecionou a opção (1) e depois decidiu não jogar a bola dropada, o jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás ou alívio lateral relativo ao ponto X, ou jogar novamente da área do tee, com uma tacada de penalidade adicional para um total de duas tacadas de penalidade, e estará jogando a 5ª tacada.

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



Você jogou da área do tee para o ponto A na área de penalidade. Depois, você joga a bola do ponto A para o ponto B, com a bola tendo saído da área de penalidade e voltando para a área de penalidade no ponto X. Se jogador optar por obter alívio, com uma tacada de penalidade você tem **quatro opções**. Você pode:

- (1) Ober alívio por tacada e distância jogando a bola original ou outra bola de uma área de alívio baseada no local onde a tacada anterior foi dada no ponto A (ver Regra 14.6 e Figura 14.6) e estará jogando a 4ª tacada.
- (2) Ober alívio seguindo a linha para trás dropando a bola original ou outra bola baseada em uma linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto X, e estará jogando a 4ª tacada.
- (3) Ober alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O ponto de referência para obter alívio é o ponto X, e a bola original ou outra bola tem que ser dropada dentro e jogada da área de alívio de dois tacos, e estará jogando a 4ª tacada.
- (4) Jogar a bola original ou outra bola da área do tee uma vez que foi onde deu a última tacada de fora da área de penalidade, e estará jogando a 4ª tacada.

Se o jogador selecionou a opção (1) e depois decidiu não jogar a bola dropada, o jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás ou alívio lateral relativo ao ponto X, ou jogar novamente da área do tee, com uma tacada de penalidade adicional para um total de duas tacadas de penalidade, e estará jogando a 5ª tacada.

17.2b Quando a Bola Jogada da Área de Penalidade Estiver Perdida, Fora de Campo ou Injogável Fora da Área de Penalidade



Ver Regras
Completas

Para informação sobre como obter alívio quando sua bola jogada de uma área de penalidade estiver perdida, fora de campo ou injogável fora da área de penalidade.

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

Quando a bola está em uma *área de penalidade*, não há alívio para interferência de uma *condição anormal de campo* (Regra 16.1), uma bola *enterrada* (Regra 16.3), ou uma bola *injogável* (Regra 19).

Sua única opção de alívio é tomar alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.

**REGRA
18****Alívio por Tacada e Distância, Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória**

Propósito da Regra: A Regra 18 trata de como obter alívio com penalidade de tacada e distância. Quando uma bola estiver perdida fora de uma área de penalidade ou fica fora de campo, a progressão requerida do jogo desde a área do tee até o buraco é interrompida; você tem que retomar aquela progressão jogando novamente de onde deu a tacada anterior.

Esta Regra também trata como e quando uma bola provisória pode ser jogada para ganhar tempo quando sua bola em jogo pode ter saído do campo ou estar perdida fora de uma área de penalidade.

18.1 Alívio com Penalidade de Tacada e Distância Permitido a Qualquer Momento

A qualquer momento, você pode obter alívio por *tacada e distância*. Uma vez que você coloque outra bola *em jogo com* penalidade de *tacada e distância*, sua bola original não está mais *em jogo* e não pode ser jogada. Isto continua válido mesmo que a bola seja encontrada em campo antes do final dos três minutos de tempo de busca.

18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Você Tem que Tomar Alívio por Tacada e Distância**18.2a Quando Sua Bola Estiver Perdida ou Fora de Campo**

Quando a Bola está Perdida. Sua bola está perdida se não for encontrada em até três minutos após você ou seu *caddie* iniciar sua busca. Se uma bola for encontrada neste tempo, mas não houver certeza de que é sua:

- Você tem que, rapidamente, tentar identificá-la e é permitido um tempo razoável para fazê-lo, mesmo se isso ocorrer após o tempo de três minutos haver expirado.

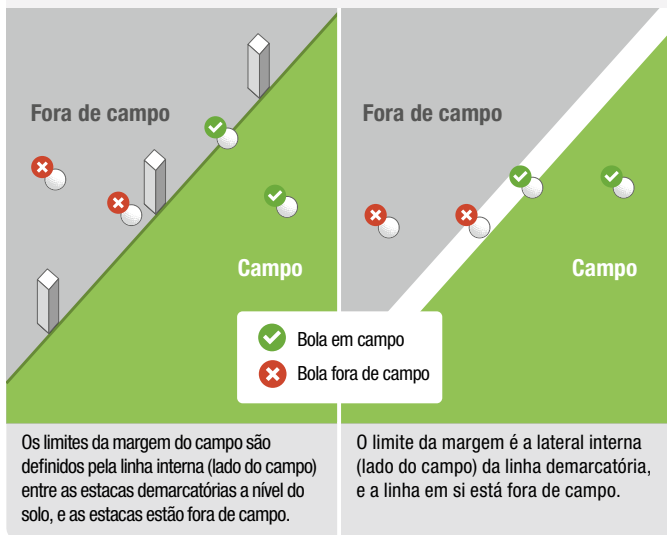
- Isto inclui um tempo razoável para chegar até a bola se você não estiver no local onde a bola foi encontrada.

Se você não identificar a bola dentro deste tempo razoável, a bola será considerada *perdida*.

Quando a Bola está Fora de Campo. Sua bola está *fora de campo* somente quando toda ela estiver do lado de fora do limite do *campo*.

FIGURA 18.2a: QUANDO A BOLA ESTÁ FORA DE CAMPO

Uma bola está fora de campo somente quando toda ela estiver fora do limite do campo. As figuras fornecem exemplos de quando uma bola está dentro ou fora de campo.



18.2b Como Proceder Quando Sua Bola Está Perdida ou Fora de Campo

Se sua bola está *perdida* ou *fora de campo*, você tem que obter alívio por *tacada e distância* ao adicionar **uma tacada de penalidade** e jogar uma bola de onde deu a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).

Exceção – Você Pode Substituir Outra Bola De acordo com Outra Regra Quando é Conhecido ou Virtualmente Assegurado o Que Aconteceu com a Bola



Para mais informação sobre quando a Exceção é aplicada.

18.3 Bola Provisória

18.3a Quando a Bola Provisória é Permitida

Se sua bola pode estar *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou estar *fora de campo*, para ganhar tempo, você pode jogar outra *bola provisoriamente* com penalidade de *tacada e distância*.

Porém se você estiver ciente de que o único local possível onde a bola possa estar *perdida* é em uma *área de penalidade*, não é permitido jogar uma *bola provisória* e a bola jogada de onde a última *tacada* foi dada torna-se a bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância*.

18.3b Anúncio de Bola Provisória

Antes de dar a *tacada*, você tem que anunciar que estará jogando uma *bola provisória*.

Não é suficiente você diga somente que vai jogar outra bola ou que vai jogar novamente.

Você tem que usar a palavra “*provisória*” ou de outra forma claramente indicar que irá jogar uma *bola provisória* de acordo com a Regra 18.3.

Se você não anunciar isto (ainda que tenha a intenção de jogar uma *bola provisória*) e jogar uma bola de onde jogou a *tacada* anterior, essa bola é a sua bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância*.

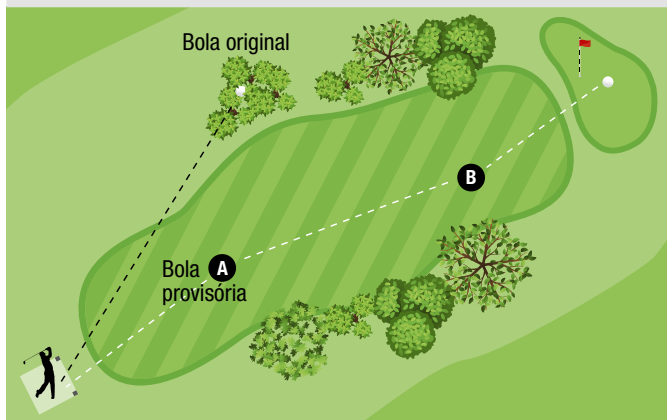
18.3c Jogar a Bola Provisória até que se Torne a Bola Em Jogo ou Seja Abandonada

Jogar a Bola Provisória Mais de Uma Vez. Você pode continuar a jogar a *bola provisória* sem que ela perca seu status de *bola provisória* desde que ela seja jogada de um local que seja na mesma distância ou mais longe do *buraco* que onde se estima que esteja a bola original.

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

- Quando sua bola original está *perdida* em qualquer lugar no *campo* exceto em uma *área de penalidade* ou está *fora de campo*.
- Quando sua bola provisória for jogada de um local mais próximo do *buraco* que onde se estima que a sua bola original esteja.

FIGURA 18.3c: BOLA PROVISÓRIA JOGADA DE LOCAL MAIS PRÓXIMO DO BURACO QUE LOCAL ESTIMADO DA BOLA ORIGINAL



A bola original batida da área do tee pode estar perdida em um arbusto, e você anuncia e joga uma bola provisória, que fica em repouso no ponto A. Como o ponto A é mais longe do buraco que o local estimado da bola original, você pode jogar a bola provisória do ponto A sem que perca sua condição de bola provisória. Você então joga a bola provisória do ponto A para o ponto B. Como o ponto B é mais próximo do buraco que o local onde é estimado que a bola original esteja, se você jogar a bola provisória do ponto B, a bola provisória se torna a bola em jogo com penalidade de *tacada e distância*.

Exceção – Jogador Pode Substituir Outra Bola de Acordo com Outra Regra Quando é Conhecido ou Virtualmente Assegurado o Que Aconteceu com a Bola.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre quando a Exceção é aplicada.

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

- Quando a bola original for encontrada no *campo* fora de uma *área de penalidade* antes do final dos três minutos de tempo de busca.
- Quando a bola original for encontrada em uma *área de penalidade* ou for *conhecido ou virtualmente assegurado* que esteja em uma *área de penalidade*. Você tem que ou jogar sua bola original como se encontra ou obter alívio com penalidade.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 18.3: Penalidade Geral.

REGRA
19

Bola Injogável

Propósito da Regra: A Regra 19 trata das várias opções de alívio para uma bola Injogável. Isto permite a você escolher qual opção usar – normalmente com uma tacada de penalidade – para escapar de uma situação difícil em qualquer lugar do campo (exceto em uma área de penalidade).

19.1 Você Pode Decidir Ter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto na Área de Penalidade

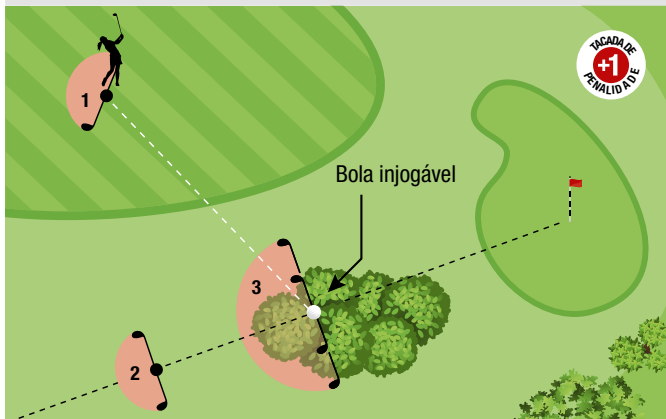
Você é a única pessoa que pode declarar sua bola como *injogável*. O alívio de *bola injogável* é permitido em qualquer lugar do campo, **exceto** em uma *área de penalidade*.

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

Você pode obter alívio de *bola injogável* usando uma das três opções mostradas na Figura 19.2, adicionando **uma tacada de penalidade** em todos os casos.


Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 19.2: Penalidade Geral.

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




Você declarou que sua bola em um arbusto é injogável. Você tem então **três opções**, em cada caso adicionando uma tacada de penalidade:

- (1) Você pode obter alívio de tacada e distância ao jogar a bola original ou outra bola de uma área de alívio baseada no local onde a última tacada foi dada (ver Regra 14.6 e Figura 14.6).

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limite na Área de Alívio
O ponto onde foi dada a tacada anterior (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado)	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência


- (2) Você pode obter alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio baseada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto da bola original.

Ponto de Referência	Área de Alívio	Limites da Área de Alívio
Um ponto no campo escolhido por você que esteja na linha de referência e seja mais longe do buraco que o ponto da bola original (sem limite para quanto para trás nesta linha)	Um taco de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo

Notas para o Jogador:

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

- (3) Você pode obter alívio lateral.

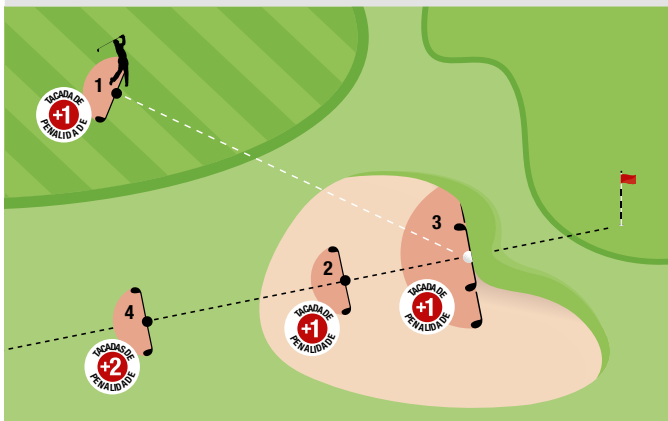
Ponto de Referência	Tamanho da Área de Alívio	Limites Área de Alívio
O ponto da bola original	Dois tacos de distância do ponto de referência 	A área de alívio: <ul style="list-style-type: none"> • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo

19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker

Quando sua bola está em um *bunker*, você pode obter alívio para *bola injogável* usando uma das quatro opções exibidas na Figura 19.3.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 19.3: Penalidade Geral.

FIGURA 19.3: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL EM BUNKER



Você declarou que sua bola em um bunker é injogável. Você então tem **quatro opções**:

- (1) Com uma tacada de penalidade, pode obter alívio de tacada e distância.
- (2) Com uma tacada de penalidade, pode obter alívio seguindo a linha para trás dentro do bunker.
- (3) Com uma tacada de penalidade, pode ter alívio lateral no bunker.
- (4) Com um total de duas tacadas de penalidade, pode obter alívio seguindo a linha para trás fora do bunker baseado em uma linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto da bola original.

VIII

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

REGRA 20



**REGRA
20**

Resolução de Questões de Regras Durante a Volta: Decisões de Árbitros e da Comissão

Propósito da Regra: A Regra 20 trata do que você deve fazer quando surgem questões sobre as Regras durante uma volta, incluindo os procedimentos (distintos em Match-Play e Stroke-Play) permitindo que você proteja seus interesses em quanto a obter uma decisão mais tarde.

A Regra também trata do papel dos árbitros que são autorizados a decidir questões de fato e aplicar as Regras. As decisões de um árbitro ou da Comissão se estendem a todos os jogadores.

20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta

20.1a Você Tem Que Evitar Uma Demora Indevida

Você não pode atrasar indevidamente o jogo ao buscar ajuda relacionada com as Regras durante uma *volta*. Se um *árbitro* ou a *Comissão* não estiverem disponíveis em tempo razoável para ajudar com a questão de Regras, você tem que decidir o que fazer e seguir jogando.

Você pode proteger seus interesses pedindo uma decisão no *Match-Play* ou jogando duas bolas no *Stroke-Play*.

20.1b Questões de Regras no Match-Play

Resolver Questões por Acordo. Durante uma *volta*, sem que haja um *árbitro* designado para sua partida, você e seu *adversário* podem concordar sobre como resolver uma questão de Regras.

O combinado vale desde que você e seu *adversário*, de maneira deliberada, não tenham decidido ignorar qualquer Regra ou penalidade que ambos sabiam seria aplicável.

Decisão Solicitada Antes que o Resultado da Partida seja Definitivo.

Quando você quer que um *árbitro* ou a *Comissão* decida como aplicar as Regras, mas não estão disponíveis em tempo razoável, você pode fazer uma solicitação de decisão notificando seu *adversário* que uma decisão será solicitada quando um *árbitro* ou a *Comissão* estiverem disponíveis.



Para informação sobre como fazer uma solicitação a tempo e como a sua solicitação será tratada por um árbitro ou pela Comissão.

20.1c Questões de Regras no Stroke-Play

Não É Permitido Decidir Questões de Regras por Acordo. Se um *árbitro* ou a *Comissão* não estiverem disponíveis em tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras você não tem direito a decidir a questão por acordo e se por ventura for realizado um acordo entre os jogadores não precisa ser acatado por qualquer jogador, *árbitro* ou pela *Comissão*.

Você deve abordar qualquer questão de Regras com a *Comissão* antes de entregar seu *cartão de escores*.

Você Tem que Proteger os Demais Jogadores na Competição. Se você sabe ou acredita que outro jogador tenha, ou possa ter infringido as Regras, e tal jogador não reconhece ou está ignorando isso, você deve informar ao outro jogador, ao *marcador* do jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão*. Você tem que fazer isso prontamente após ficar ciente do assunto, e antes que o outro jogador entregue seu *cartão de escores*. Se não o fizer pode ser considerado uma má conduta grave resultando em desclassificação.

Jogar Duas Bolas. Se você está inseguro sobre o procedimento correto durante o jogo de um buraco você pode jogar com duas bolas até terminar o buraco, sem penalidade:

- Você tem que decidir jogar duas bolas assim que surgir a situação duvidosa e antes de dar uma *tacada*.
- Você deve escolher qual das duas bolas irá valer se as Regras permitirem o procedimento utilizado com esta bola, anunciando esta escolha ao seu marcador ou a outro jogador antes de dar a *tacada*.
- Se você não escolhe a tempo, a bola jogada primeiramente será considerada como se esta bola tivesse sido escolhida.
- Você tem que relatar o ocorrido à *Comissão* antes de entregar o *cartão de escores*, mesmo se tiver obtido o mesmo escore com ambas as bolas. Você será **desclassificado** se não o fizer.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre jogar duas bolas em Stroke-Play, inclusive como a Comissão determinará seu resultado para o buraco.

20.2 Decisões Sobre Questões de Acordo com as Regras



Ver Regras
Completas

Para informação sobre Decisões por árbitros, Comissões, o uso do padrão “a olho nú”, correção de decisões erradas e desclassificação após o resultado da partida ser definitivo.

20.3 Situações Não Cobertas pelas Regras

Qualquer situação não coberta pelas Regras deve ser decidida pela Comissão.

IX

Outras Modalidades de Jogo

REGRAS 21-24



**REGRA
21**

Outras Modalidades de Stroke-Play e Match-Play Individual

Propósito da Regra: A Regra 21 trata de quatro outras modalidades de jogo individual, incluindo três modalidades de Stroke-Play nas quais os escores são distintos do Stroke-Play regular: Stableford (escore por pontos concedidos em cada buraco); Escore Máximo (há um limite máximo para o resultado de cada buraco); e Par/Bogey (escore do Match-Play usado buraco a buraco).

21.1 Stableford

21.1a Visão Geral de Stableford

Uma modalidade de *Stroke-Play* na qual:

- Seu escore ou o escore do seu *lado* de um buraco baseia-se nos pontos aferidos ao comparar seu número de tacadas ou o número de tacadas do seu *lado* no buraco com um escore pré-estabelecido para o buraco determinado pela *Comissão*, e
- Ganha a competição o jogador ou o lado que completa todas as voltas com o maior número de pontos.

21.1b Pontuação em Stableford

Você recebe pontos para cada buraco ao comparar seu número de tacadas (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) ao objetivo de escore pré-estabelecido para o buraco. Veja a tabela a seguir para ver como você recebe pontos relativamente ao escore objetivo fixo:

Buraco Jogado com:	Pontos
Mais de uma tacada acima do escore objetivo pré-estabelecido ou cartão sem escore	0
Uma tacada acima do escore objetivo pre-estabelecido	1
O escore objetivo fixo estabelecido	2
Uma tacada abaixo do escore objetivo pre-estabelecido	3
Duas tacadas abaixo do escore objetivo pre-estabelecido	4
Três tacadas abaixo do escore objetivo pre-estabelecido	5
Quatro tacadas abaixo do escore objetivo pre-estabelecido	6

FIGURA 21.1b: ESCORES EM STABLEFORD SCRATCH

Nome: John Smith

Data: 17/9/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	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
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	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
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Responsabilidades

Comissão

Jogador

Jogador e marcador

Assinatura
Marcador:Assinatura
Jogador:

Se você não *embocar* de acordo com as Regras por qualquer razão, você recebe zero pontos para o buraco.

Para ajudar o ritmo do jogo, se recomenda que você pare de jogar o buraco tão logo perceba que seu escore resultará em zero pontos.

Para atender às exigências de anotar resultados por buraco no *cartão de escores*:

- Se você *embocar* e o número de tacadas resultaria em pontos recebidos, seu cartão de escores tem que mostrar o escore real.

- Se você *embocar* e o número de tacadas resultaria em zero pontos, seu *cartão de escores* tem que mostrar nenhum escore ou qualquer número elevado de tacadas que resultaria em zero pontos sendo concedidos.
- Se você não *embocar* de acordo com as Regras, seu *cartão de escores* tem que mostrar nenhum escore ou qualquer número elevado de tacadas que resultaria em zero pontos sendo concedidos.

21.1c Penalidades em Stableford

Todas as tacadas de penalidade são somadas ao seu escore no buraco no qual ocorreu a infração.

Exceção 1 – Tacos em Excesso, Compartilhados, Adicionados ou Repostos.

Exceção 2 - Horário de Saída.

Exceção 3 – Demora Indevida.

Para cada exceção, você tem que relatar à *Comissão* os fatos sobre a infração antes de entregar o *cartão de escores* para que a *Comissão* possa aplicar a penalidade. Se você não o fizer, será **desclassificado**.



Para mais informação sobre estas três Exceções.

Penalidades de Desclassificação. Se você infringir qualquer destas quatro Regras não será desclassificado, porém receberá **zero pontos** para o buraco no qual cometeu a infração:

- Não terminar o buraco,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da *área do tee* ao iniciar um buraco,
- Não corrigir o erro de haver jogado uma *bola errada*, ou
- Não corrigir o erro de jogar de *lugar errado* quando houver uma *infração grave*.

Se você infringir qualquer outra Regra com penalidade de desclassificação, você será **desclassificado**.

21.1d Exceção à Regra 11.2 em Stableford



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando a Regra 11.2 não é aplicável em Stableford.

21.1e Quando a Volta Termina em Stableford



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando uma volta termina em Stableford.

21.2 Escore Máximo

Uma modalidade de *Stroke-Play* na qual o escore de um jogador ou de um *lado* tem um número máximo de tacadas estabelecido pela *Comissão*, como duas vezes par, um número pré-determinado ou um duplo bogey net.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre a modalidade Escore Máximo.

21.3 Par/Bogey

Uma modalidade de *Stroke-Play* que usa escores como em *Match-Play*:

- Você ou seu *lado* ganham ou perdem um buraco ao completar o buraco com menos ou mais tacadas (inclusive as tacadas dadas e as tacadas de penalidade) que um escore objetivo pré-determinado pela *Comissão*, e
- A competição é vencida pelo jogador ou *lado* com o maior total de buracos vencidos contra buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre a modalidade Par/Bogey.

21.4 Match-Play de Três Bolas

Uma modalidade de *Match-Play* onde cada um de três jogadores jogam uma partida individual contra outros dois jogadores ao mesmo tempo, e cada jogador joga uma bola que é usada em ambas partidas.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre a modalidade *Match-Play* de Três Bolas.

21.5 Outras Modalidades de Golfe



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre outras modalidades de golfe.

REGRA 22

Foursomes (Também Conhecido como Tacada Alternada)

Propósito da Regra: A Regra 22 trata dos Foursomes (jogado como *Match-Play* ou *Stroke-Play*) na qual dois parceiros competem juntos como um lado alternando tacadas jogando uma única bola. As Regras para esta modalidade de jogo são essencialmente as mesmas que para o jogo individual, exceto pela exigência de que os parceiros alternem a tacada da área do tee ao iniciar um buraco e joguem cada buraco com tacadas alternadas.

Uma modalidade de *Match-Play* ou *Stroke-Play* onde você seu parceiro competem como um lado ao jogar uma bola em ordem alternada a cada buraco. Você e seu *parceiro* têm que alternar a saída no tee para começar cada buraco.

Qualquer tacada de penalidade não altera a ordem na qual você e seu parceiro têm que jogar a próxima *tacada*.



Ver Regras
Completas

Para mais informação sobre a modalidade Foursomes.

REGRA
23

Quatro Bolas

Propósito da Regra: A Regra 23 trata do jogo de Quatro Bolas (jogado em Match-Play ou em Stroke-Play), onde você e seu parceiro competem como um lado, cada um jogando uma bola distinta. O resultado do seu lado é o resultado mais baixo de vocês dois naquele buraco.

23.1 Visão Geral de Quatro Bolas

Quatro Bolas é uma modalidade de jogo (seja em *Match-Play* ou em *Stroke-Play*) envolvendo *parceiros* onde você e seu *parceiro* competem juntos como um *lado*, com cada um dos dois jogando sua própria bola, e o *escore* do seu *lado* para um buraco é o menor *escore* de vocês dois para aquele buraco.

23.2 Escores em Quatro Bolas

23.2a Escore do Lado para o Buraco em Match-Play e Stroke-Play

- Quando ambos *parceiros embocam* ou de outra forma completam o buraco de acordo com as Regras, o *escore* mais baixo é o *escore* do seu *lado* para o buraco.
- Quando somente um *parceiro emboca* ou de outra forma completa o buraco de acordo com as Regras, o *escore* daquele *parceiro* é o *escore* para seu *lado* para o buraco. O outro *parceiro* não precisa *embocar*.
- Quando nenhum dos *parceiros* emboca ou de outra forma completa o buraco de acordo com as Regras, seu *lado* não tem um *escore* para o buraco, o que significa:
 - » Em *Match-Play*, seu *lado* **perde o buraco**, a não ser que o *lado adversário* já houvesse concedido ou de outra forma perdido o buraco.
 - » Em *Stroke-Play*, seu *lado* é **desclassificado** a não ser que corrija o erro a tempo.

23.2b Cartão de Escores do Seu Lado em Stroke-Play

Os escores gross do seu *lado* têm que ser anotados para cada buraco em um único *cartão de escores* sendo que, numa competição com handicap, o handicap de cada *parceiro* tem que ser colocado no *cartão de escores*.

Para cada buraco:

- O escore gross de pelo menos um dos *parceiros* tem que ser anotado no *cartão de escores*.
- Não há penalidade por anotar o escore de mais de um *parceiro* no *cartão de escores*.
- Cada escore no *cartão de escores* tem que ser claramente atribuível ao parceiro que realizou aquele escore; se isto não for feito, o *lado* será **desclassificado**.

Somente um *parceiro* precisa certificar os escores por buraco no *cartão de escores do lado*.

FIGURA 23.2b: ESCORES EM STROKE-PLAY QUATRO BOLAS SCRATCH

Nomes: **John Smith e Kate** Data: **10/05/19**

Hole	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	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	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		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Responsabilidades

- Comissão
- Jogador
- Jogador e marcador

Assinatura Marcador:

Assinatura Jogador:

23.2c Exceção à Regra 11.2 em Quatro Bolas



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando a Regra 11.2 não se aplica a Quatro Bolas.

23.3 Quando a Volta Começa e Termina; Quando o Buraco Está Concluído



Ver Regras
Completas

Para informação sobre quando uma volta começa e termina e quando um buraco está concluído em Quatro Bolas.

23.4 Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado

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

23.5 Suas Ações que Afetam o Jogo do Seu Parceiro

23.5a É Permitido que Você Realize Quaisquer Ações com Respeito à Bola do Parceiro que o Próprio Parceiro Poderia Realizar

Embora você e seu *parceiro* tenham que jogar sua própria bola:

- Você pode realizar qualquer ação sobre a bola de seu *parceiro* que o próprio *parceiro* poderia realizar antes de dar uma *tacada*, como *marcar* o local da bola, *levantar*, *recolocar*, *dropar* e colocar a bola.
- Você e seu *caddie* podem ajudar seu *parceiro* de qualquer maneira permitida ao *caddie* do *parceiro* fazer.

Em *Stroke-Play*, você e seu *parceiro* não podem combinar entre si para deixar uma bola aonde se encontra no *green* para ajudar qualquer um de vocês ou a qualquer outro jogador

23.5b Seu Parceiro É Responsável por Suas Ações

Qualquer ação que você tome com respeito à bola de seu *parceiro* ou *equipamento* é tratada como tendo sido feita pelo seu próprio *parceiro*.

Se sua ação infringiria uma Regra se fosse realizada pelo *parceiro*, seu *parceiro* infringe a Regra e recebe a penalidade resultante.

23.6 Ordem de Jogo do Seu Lado

Você e seu *parceiro* podem jogar na ordem que seu *lado* considerar melhor. Isto significa que quando é sua vez de jogar, tanto você como seu *parceiro* podem jogar na sequência.

Exceção - Prosseguir o Jogo do Buraco Após Conceder uma Tacada no Match-Play:

- Você não pode continuar o jogo de um buraco após sua tacada seguinte ter sido concedida se isto poderia ajudar seu *parceiro*.
- Se você o fizer, conta seu escore para o buraco sem penalidade, porém o escore do *parceiro* para o buraco não pode contar para o *lado*.

23.7 Parceiros Podem Compartilhar Tacos

Você e seu *parceiro* podem compartilhar tacos, desde que o número total de tacos que tenham juntos não seja maior que 14.

23.8 Quando a Penalidade se Aplica Somente a um Parceiro ou se Aplica a Ambos os Parceiros

23.8a Penalidades Distintas à Desclassificação

Quando você recebe uma penalidade que não seja a de desclassificação, aquela penalidade se aplica somente a você e não se estende ao seu *parceiro*.

Em *Match-Play*, se você receber a **penalidade geral (perda do buraco)**, seu escore não poderá mais contar para seu *lado* naquele buraco; **porém** esta penalidade não afeta seu *parceiro*, que pode continuar jogando normalmente para seu *lado* naquele buraco.

No entanto, existem três situações onde a sua penalidade **também** se aplica ao seu *parceiro*:

- (1) Quando você infringe a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos; Tacos Compartilhados, Adicionados ou Substituídos).
- (2) Quando a sua infração ajuda ao jogo do seu *parceiro*.
- (3) Em *Match-Play*, quando a sua infração prejudica o jogo do seu *adversário*.

Exceção – Jogador que dá Tacada em Bola Errada Nunca é Tratado como Tendo Ajudado ao Parceiro ou Prejudicado a Jogada de um Adversário.

23.8b Penalidades de Desclassificação



Ver Regras
Completas

Para informação sobre penalidades de desclassificação em Quatro Bolas.

REGRA 24

Competições por Equipes

Propósito da Regra: . A Regra 24 trata de competições por equipes (jogadas seja como Match-Play ou como Stroke-Play), nas quais vários jogadores ou lados competem como equipe combinando os resultados de suas voltas ou partidas para obter um resultado global por equipe.



Ver Regras
Completas

Para informação sobre Competições por Equipes.

X

Definições



Adversário: A pessoa contra a qual você compete em uma partida. O termo *adversário* somente se aplica ao *Match-Play*.

Água Temporária: Qualquer acúmulo temporário de água na superfície do solo (como poças d'água da chuva ou irrigação ou um extravasamento de um leito de água) que não esteja em uma *área de penalidade*, e possa ser vista antes ou após você tomar seu *stance* (sem pressionar excessivamente com seus pés).

Não é suficiente que o solo esteja apenas molhado, enlameado ou mole ou para a água ser visível momentaneamente quando você pisa no solo; um acúmulo de água tem que remanescer presente quer antes quer depois de se tomar o *stance*.

Casos Especiais:

- Orvalho e a geada não são água temporária.
- Neve e o gelo natural (que não seja geada), são impedimentos soltos ou (quando no solo) água temporária, à sua escolha.
- Gelo manufaturado é uma obstrução.

Animal: Qualquer ser vivo membro do reino animal (excluindo humanos).

Árbitro: Uma autoridade nomeada pela *Comissão* para decidir sobre questões de fato e aplicar as Regras.

Área de Alívio: A área na qual você tem que *dropar* uma bola ao obter alívio de acordo com uma Regra. Cada Regra de alívio requer que você use uma *área de alívio* específica cujo tamanho e localização são baseados nestes três fatores:

- Ponto de Referência: O ponto a partir do qual se mede o tamanho da *área de alívio*.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: A *área de alívio* é de um ou de dois *tacos de distância* do ponto de referência, porém, com certos limites:
- Limites sobre a Localização da Área de Alívio: A localização da *área de alívio* pode ser limitada de uma ou mais maneiras de forma que, por exemplo:
 - Seja somente em certas áreas do campo definidas, como somente na *área geral*, ou não em um *bunker* ou *área de penalidade*,
 - Não seja mais perto do *buraco* que o ponto de referência ou

tenha que ser atrás de uma *área de penalidade* ou um *bunker* do qual se está obtendo alívio, ou

- Seja onde não há interferência (conforme definido na Regra específica) da condição ou situação da qual se está obtendo alívio.

Área de Penalidade: Uma área da qual é permitido alívio com uma tacada de penalidade se a sua bola ficar em repouso nela.

Há dois tipos diferentes de *áreas de penalidade*, distinguidos pelas cores usadas para marcá-las:

- *Áreas de penalidade* amarelas (marcadas com linhas amarelas ou estacas amarelas) dão a você duas opções de alívio (ver a Regra 17.1d(1) e (2))
- *Áreas de penalidade* vermelhas (marcadas com linhas vermelhas ou estacas vermelhas) dão a você uma opção adicional de alívio lateral (ver a Regra 17.1d(3)), além das duas opções disponíveis para as *áreas de penalidade* amarelas.

Se a cor de uma *área de penalidade* não foi marcada ou indicada pela Comissão, será tratada como uma *área de penalidade* vermelha.

As margens de uma *área de penalidade* se estendem verticalmente para cima e para baixo do solo.

A margem de uma *área de penalidade* deve ser definida com estacas ou linhas.

- Estacas: Quando definida por estacas, a margem da *área de penalidade* é definida pela linha entre os pontos mais externos das estacas ao nível do solo e as estacas estão dentro da *área de penalidade*.
- Linhas: Quando definida por uma linha pintada no solo, a margem da *área de penalidade* será definida pelo lado externo da linha, e a linha em si está dentro da *área de penalidade*.

Áreas do campo: As cinco áreas definidas que constituem o campo: (1) a *área geral*, (2) a *área do tee* da qual você tem que jogar ao iniciar o jogo do buraco que está jogando, (3) todas as *áreas de penalidade*, (4) todos os *bunkers*, e (5) o *green* do buraco que você está jogando.

Área do Tee: O lugar de onde você tem que iniciar o jogo de um buraco que esteja jogando. A *área do tee* é um retângulo com dois *tacos de distância* de profundidade onde:

- Sua frente é definida pela linha entre a parte mais frontal dos dois marcadores do tee determinado pela *Comissão*, e
- Suas laterais são definidas pelas linhas para trás das bordas externas dos marcadores do tee.

Área Geral: A *área do campo* que cobre todo o *campo* **exceto** as outras quatro áreas definidas: (1) a *área do tee* da qual você tem que dar a tacada ao iniciar o jogo de um buraco, (2) todas *áreas de penalidade*, (3) todos os *bunkers*, e (4) o *green* do buraco que você está jogando. A *área geral* inclui todos os locais de tees do campo que não sejam a *área do tee*, e todos os *greens errados*.

Bandeira: Uma vara móvel fornecida pela *Comissão* que é colocada no buraco para indicar a posição do *buraco*.

Bola errada: Qualquer bola que não seja:

- A sua bola em jogo (seja a bola original ou uma bola *substituta*),
- Sua bola *provisória* (antes de ser abandonada de acordo com a Regra 18.3c), ou
- Sua segunda bola no *Stroke-Play* jogada de acordo com a Regra 14.7b ou 20.1c.

Exemplos de bola errada são a bola em jogo de outro jogador, uma bola abandonada no campo, sua própria bola que esteja *fora de campo*, ou que tenha sido *perdida*, ou que tenha sido levantada e que não tenha sido ainda colocada *em jogo*.

Bola Provisória: Outra bola jogada no caso da bola recém jogada por você possa estar *fora de campo*, ou *perdida* fora de uma *área de penalidade*.

Bunker: Uma área de areia especialmente preparada, que geralmente se apresenta como uma depressão de onde se retirou a grama ou terra. Não fazem parte de um *bunker*:

- O beço, a parede ou talude na lateral de uma área preparada e que consista de terra, grama, pilhas de torrões ou materiais artificiais.
- Terra e qualquer objeto natural em crescimento ou preso dentro da borda da área preparada (como grama, arbustos ou árvores).
- A areia que a extravasa ou que está além da borda da área preparada.
- Todas as demais áreas de areia no campo que não estejam dentro da borda da área preparada (como desertos e outras áreas naturais de areia ou áreas às vezes chamadas de área de transição).

Buraco: O ponto final no *green* do buraco que você está jogando.

Buraco de Animal: Qualquer buraco cavado no solo por um *animal*, **exceto** por buracos cavados por *animais* que também sejam definidos como *impedimentos soltos* (como minhocas ou insetos).

O termo buraco de *animal* inclui:

- O material solto que o *animal* cavou para fora do buraco,
- Qualquer caminho ou trilha levando ao buraco desgastado pelo uso, e
- Qualquer área no terreno que tenha sido levantado ou alterado como resultado da escavação do buraco de acordo com a terra.

Caddie: Alguém que auxilia você durante uma volta carregando, transportando ou manejando tacos e/ou *aconselhando*. Um *caddie* também pode ajudar o jogador de outras maneiras permitidas pelas Regras (veja a Regra 10.3b).

Campo: Toda a área de jogo dentro das margens de qualquer limite estabelecido pela *Comissão*. As margens do limite do *campo* se estendem verticalmente tanto para cima como para baixo do solo.

Cartão de Escores: O documento onde se anota os seus escores para cada buraco no *Stroke-Play*.

Comissão: A pessoa ou grupo encarregado da competição ou do *campo*.

Condição Anormal do Campo: Um buraco de *animal*, *terreno em reparação*, uma *obstrução irremovível*, ou *água temporária*.

Condições que Afetam a Tacada: O *lie* da sua bola em repouso, a área de *stance* pretendido, a área de *swing* pretendido, a *linha de jogo* e a *área de alívio* onde você vai *dropar* ou *colocar* uma bola.

Conhecido ou Virtualmente Assegurado: O padrão para decidir o que ocorreu com a sua bola – por exemplo, se a bola ficou em repouso em uma *área de penalidade*, se ela foi *deslocada* ou o que causou o *deslocamento*.

Conhecido ou virtualmente assegurado significa mais que possível ou provável. Significa que:

- Há evidência conclusiva de que o evento em questão aconteceu com a sua bola, tal como quando você ou outra testemunha viu isso acontecer, ou

- Ainda que haja uma pequena margem de dúvida, toda a informação razoavelmente disponível indica que haja ao menos 95% de probabilidade de que o evento em questão tenha ocorrido.

Conselho: Qualquer comentário verbal ou ação (como mostrar qual taco foi utilizado agora para dar uma tacada) com a intenção de influenciar você ou outro jogador na escolha de um taco, execução de uma tacada, ou a decidir sobre como jogar durante um buraco ou uma volta. **Porém** conselho não inclui informação pública, tal como a localização de coisas no campo, a distância de um ponto a outro, ou as Regras.

Deslocada: Quando uma bola em repouso deixou seu local original e fica em repouso em qualquer outro lugar, e isto possa ser visto a olho nu (tenha alguém realmente a visto deslocar-se ou não).

Isto se aplica mesmo que a bola tenha subido, descido, movido lateralmente em qualquer direção diversa do seu local original.

Se uma bola apenas oscila e fica ou retorna ao seu local original, a bola não se deslocou.

Dropar: Segurar a bola e soltá-la de forma que ela caia através do ar, com a intenção de colocá-la em jogo. Cada Regra de alívio identifica uma *área de alívio* específica onde a bola tem que ser *dropada* e ficar em repouso.

Ao tomar alívio, você em que soltar a bola da altura do joelho de forma que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem você jogar, girar, rodar ou usar qualquer movimento que possa afetar o local onde a bola possa ficar em repouso, e
- Não toque qualquer parte do seu corpo ou equipamento antes de tocar o solo (ver Regra 14.3b).

Em Jogo: O status da sua bola quando ela está no campo e está sendo usada no jogo de um buraco.

Sua bola passa a estar **em jogo** em um buraco:

- Quando você dá uma *tacada* nela de dentro da *área do tee*
- No *Match-Play*, quando você dá uma *tacada* nela de fora da *área do tee* e o *adversário* não cancela a *tacada* de acordo com a Regra 6.1b.

Esta bola continua sendo a bola *em jogo* até que seja *embocada*, exceto que não está mais em jogo:

- Quando foi levantada do *campo*
- Quando for *perdida* (mesmo que esteja em repouso no *campo*) ou fique em repouso *fora de campo*, ou
- Quando outra bola a *substituir*, mesmo que não seja permitido por uma Regra.

Uma bola que não esteja *em jogo* é uma *bola errada*.

Quando um jogador está utilizando um *marcador de bola* para *marcar* a posição de uma bola *em jogo*:

- Se a bola ainda não foi levantada, ela ainda está *em jogo*, e
- Se a bola foi levantada e *recolocada*, ela está *em jogo*, ainda que o *marcador de bola* não tenha sido removido.

Embocada: Quando uma bola está em repouso no buraco após uma *tacada* e a bola inteira está abaixo da superfície do *green*. Quando a Regra se refere a “*embocar*”, significa quando a bola do jogador for *embocada*.

No caso especial de uma bola em repouso encostada contra a *bandeira* no *buraco*, veja a Regra 13.2c (a bola é tratada como *embocada* se qualquer parte da bola estiver abaixo da superfície do *green*).

Enterrada: Quando sua bola está *enterrada* em sua própria marca de pique feita como resultado da sua última *tacada* e quando parte da bola está abaixo do nível do solo. A bola não precisa necessariamente estar tocando o solo para ser considerada *enterrada* (por exemplo, pode haver grama ou *impedimentos soltos* entre a bola e o solo).

Equipamento: Qualquer coisa usada, vestida, segurada ou carregada por você ou seu *caddie*. Objetos usados para cuidar do campo, como rastelos, são *equipamento* somente enquanto são segurados ou carregados por você ou seu *caddie*.

Fora de campo: Todas as áreas fora da margem do *campo* conforme definido pela *Comissão*. Todas as áreas dentro desta margem estão dentro do *campo*. A margem do *campo* se estende verticalmente tanto acima do solo como abaixo dele.

Os limites do campo devem ser definidos por *objetos delimitadores* ou linhas:

- **Objetos delimitadores:** Quando definido por estacas ou uma cerca, a delimitação da margem é definida por uma linha entre o lado do *campo* das estacas ou postes ou mourões da cerca a nível do solo (excluindo os esquadros de sustentação), e as estacas e os postes ou mourões da cerca estão *fora de campo*.
Quando estiver definido por outros objetos como um muro, ou quando a *Comissão* gostaria de tratar uma cerca delimitadora de outra forma, a *Comissão* deve definir a margem delimitadora.
- **Linhas:** Quando definida por uma linha pintada no solo, a margem delimitadora é a extremidade do lado do *campo* da linha, e a linha em si está *fora de campo*.

Quando uma linha pintada no solo define a margem delimitadora, é possível utilizar estacas para indicar onde está a margem, **porém** estas não terão outro significado. As estacas ou linhas delimitadoras devem ser brancas.

Forças Naturais: Os efeitos da natureza tais como o vento, água ou quando algo acontece sem razão aparente, devido aos efeitos da gravidade.

Green: A área no buraco que você está jogando que é especialmente preparada para o uso de “putter”, ou que a *Comissão* tenha definido como um *green* (como quando um *green* provisório é utilizado).

Green Errado: Qualquer *green* no campo que não seja o *green* do buraco que você está jogando. *Greens errados* fazem parte da *área geral*.

Honra: O seu direito de jogar em primeiro lugar da *área do tee* (veja a Regra 6.4).

Impedimento Solto: Qualquer objeto natural solto tal como:

- Pedras, grama solta, folhas, galhos e gravetos,
- Animais mortos e excrementos de *animais*;
- Minhocas, insetos e *animais* similares que podem ser removidos com facilidade, e os montículos ou teias que constroem (tal como casulos e formigueiros), e
- Aglomerados de solo compactado (incluindo plugues de aeração).

Tais objetos naturais não estarão soltos se estiverem:

- Presos ou em crescimento,
- Solidamente incrustados no solo (ou seja, que não podem ser apanhados facilmente), ou
- Aderidos à bola.

Casos especiais:

- Areia e Terra Solta não são *impedimentos soltos*.
- Orvalho, Geada e Água não são *impedimentos soltos*.
- Neve e Gelo Natural (que não seja geada) são tanto *impedimentos soltos* ou, quando no solo, água temporária, à sua escolha.
- Teias de Aranha são *impedimentos soltos* mesmo estando presos a outros objetos.

Influência Externa: Qualquer das seguintes pessoas ou coisas que possam influir no que acontece com a sua bola ou seu *equipamento* ou com o *campo*:

- Qualquer pessoa (incluindo outro jogador), exceto você ou seu *caddie* ou o parceiro ou *adversário* do jogador ou qualquer de seus *caddies*,
- Qualquer *animal*, e
- Qualquer objeto natural ou artificial ou qualquer outra coisa (incluindo outra bola em movimento) **exceto** as *forças naturais*.

Infração Grave: Em jogo *Stroke-Play*, ao jogar de *lugar errado* que poderia dar ao jogador uma vantagem significativa comparado à *tacada* que seria dada do local correto.

Lado: Dois ou mais *parceiros* que competem como uma só unidade em uma volta no *Match-Play* ou no *Stroke-Play*.

Lie: O local no qual a bola está em repouso e qualquer objeto natural em crescimento ou preso, *obstruções irremovíveis*, *objetos integrantes*, ou *objetos delimitadores* tocando ou muito próximos da bola. *Impedimentos soltos* e *obstruções móveis* não fazem parte do *lie* da bola.

Linha de Jogo: A linha na qual o jogador pretende que a sua bola siga após uma *tacada*, incluindo a área nesta linha que seja a uma distância razoável acima do solo e em qualquer dos lados desta linha.

A linha de jogo não é necessariamente uma linha reta entre dois pontos (por exemplo, pode ser uma linha curva que se baseie em onde o jogador pretende que sua bola vá).

Lugar Errado: Qualquer lugar no *campo* que não seja onde o jogador é exigido ou permitido que jogue sua bola de acordo com as Regras.

Marcador: Em *Stroke-Play*, a pessoa responsável por anotar o seu escore no seu *cartão de escores* e por certificar este *cartão de escores*. O *marcador* pode ser outro jogador, **porém** não seu *parceiro*.

Marcador de Bola: Um objeto artificial quando utilizado para *marcar* o local de uma bola que vai ser levantada, como, por exemplo um *tee*, uma moeda, um objeto fabricado para ser um *marcador de bola* ou outro pequeno item de *equipamento*.

Marcar: Mostrar o local onde se encontra uma bola em repouso através de colocar um *marcador de bola* logo atrás ou imediatamente ao lado da bola, ou segurar um taco no solo logo atrás ou imediatamente ao lado da bola.

Match-Play (Jogo por Tacadas): Uma modalidade de jogo na qual um jogador ou um lado joga diretamente contra um *adversário* ou um *lado adversário* em uma competição de um contra o outro por uma ou mais *voltas*.

Melhorar: Alterar uma ou mais das *condições que afetam a tacada* ou outras condições físicas que afetam o jogo de forma que você ganhe uma potencial vantagem para uma *tacada*.

Objeto Delimitador: Objetos artificiais que delimitem ou indiquem o *fora de campo*, tais como muros, cercas, estacas e guarda-corpos, dos quais não é permitido alívio sem penalidade.

Isto inclui qualquer base e poste cerca delimitadora, **mas** não inclui esquadros ou cabos de sustentação que estejam ligados ou presos a um muro ou cerca, ou quaisquer degraus, pontes ou construções similares utilizadas para passar sobre o muro ou cerca.

Objetos delimitadores são tratados como irremovíveis mesmo que possam ser movidos ou que qualquer parte deles possa ser movido (ver a Regra 8.1a).

Objeto integrante Um objeto artificial que é definido pela *Comissão* como parte do desafio de jogar o campo da qual alívio sem penalidade não é permitido.

Objetos artificiais definidos pela *Comissão* como *objetos integrantes* são tratados como irremovíveis (ver a Regra 8.1a). **Porém** se parte de

um *objeto integrante* (tal como um portão ou uma porta ou parte de um cabo preso a ele) atende à definição de uma *obstrução móvel*, tal parte é tratada como uma *obstrução móvel*.

Objetos integrantes não são *obstruções* ou *objetos delimitadores*.

Obstrução: Qualquer objeto artificial **exceto** os *objetos integrantes* e os *objetos delimitadores*.

Exemplos de *obstruções*:

- Estradas e caminhos com superfícies artificiais, incluindo suas bordas artificiais.
- Edifícios e veículos,
- Aspersores, drenos ou caixas de irrigação ou de controle
- *Equipamento* do jogador, *bandeiras* e *rastelos*.

Obstrução Irremovível: Qualquer *obstrução* que não possa ser movida sem um esforço irrazoável ou sem danificar a *obstrução* ou o *campo*, e de outra forma não atenda a definição de uma *obstrução móvel*.

Obstrução Móvel: Uma *obstrução* que pode ser movida com esforço razoável e sem danificar a *obstrução* ou o *campo*.

Se uma parte de uma *obstrução irremovível* ou *objeto integrante* (tal como um portão ou porta ou parte de um cabo preso) atender a estes dois critérios, esta parte será tratada como uma *obstrução móvel*.

Porém isto não se aplica se a parte móvel de uma *obstrução irremovível* ou *objeto integrante* não for destinada a ser movida (como uma pedra solta que faça parte de um muro de pedras).

Parceiro: Um jogador que compete junto com outro jogador como um *lado*, seja no *Match-Play* ou no *Stroke-Play*.

Penalidade Geral: Perda do buraco no *Match-Play* ou duas tacadas de penalidade no *Stroke-Play*.

Perdida: O status de uma bola que não seja encontrada dentro de três minutos após você ou seu *caddie* (ou seu *parceiro* ou seu *caddie*) começar a procurá-la.

Ponto de Máximo Alívio Disponível: O ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do campo* em um *bunker* (Regra 16.1c) ou no *green* (Regra 16.1d) quando não há um *ponto mais próximo de alívio completo*.

É o ponto estimado onde o *lie* da bola seja:

- Mais perto do local onde a bola estava em repouso, porém não mais perto do *buraco* que este local,
- Na *área do campo* exigida, e
- Onde a *condição anormal de campo* interfira o menos possível com a *tacada* que o jogador teria jogado do local original se a condição não existisse.

A estimativa deste ponto de referência exige que você identifique a escolha de taco, *stance*, swing e *linha de jogo* que você utilizaria para esta *tacada*.

Ponto mais Próximo de Alívio Completo: O ponto de referência para obter alívio sem penalidade da interferência de uma *condição anormal de campo* (Regra 16.1), uma condição de *animal perigoso* (Regra 16.2), um *green errado* (Regra 13.1f) ou *zona de jogo proibido* (Regras 16.1f, 17.1e) ou ao obter alívio de acordo com certas Regras Locais.

É o ponto estimado onde a bola deveria estar que seja:

- Mais próximo ao local original da bola, mas não mais próximo do *buraco* que aquele local,
- Na *área do campo* exigida, e
- Onde a condição não interfira com a *tacada* que você teria jogado do local original se esta condição não existisse.

A estimativa deste ponto de referência exige que você identifique a escolha de taco, o *stance*, o swing e a *linha de jogo* que teria usado para aquela *tacada*. **Recolocar:** Colocar uma bola ao assentá-la e soltá-la, com a intenção de colocá-la *em jogo*.

Regras de Equipamento: As especificações e outras regulamentações para tacos, bolas e outros *equipamentos* que são permitidos aos jogadores usar durante uma volta. As *Regras de Equipamento* podem ser encontradas em RandA.org/EquipmentStandards.

Stance: A posição dos seus pés e do seu corpo ao se preparar ou ao dar uma *tacada*.

Stroke-Play (Jogo por Tacadas): Uma modalidade de jogo na qual um jogador ou um *lado* compete contra todos os outros jogadores ou *lados* em uma competição.

Substituir: Trocar a bola que um jogador está usando para jogar um buraco ao fazer outra bola tornar-se a bola *em jogo*.

Tacada: O movimento do taco para a frente com a intenção de atingir a bola.

Tacada e Distância: O procedimento e penalidade quando um jogador obtém alívio de acordo com as Regras 17, 18 ou 19 ao efetuar uma *tacada* do local original de onde jogou a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).

Taco de Distância: O comprimento do maior taco dentre os 14 (ou menos) tacos que você tenha durante a *volta* (conforme permitido pela Regra 4.1b(1)), que não seja o putter. Por exemplo, se o maior taco (além de um putter) que você tenha durante a *volta* for um driver de 43 polegadas (109,22 cm), um *taco de distância* para você para aquela *volta* será 43 polegadas.

Tee: Um objeto usado para levantar a bola acima do solo para ser jogada a partir da *área do tee*. Não pode ser maior que quatro polegadas (10,16 centímetros) e tem que ser em conformidade com as *Regras de Equipamento*.

Terreno em Reparação: Qualquer parte do *campo* que a *Comissão* defina como *terreno em reparação* (seja através de marcação, ou de outra forma).

Terreno em reparação também inclui as seguintes coisas, ainda que a *Comissão* não as tenha definido como tal:

- Qualquer buraco feito pela *Comissão* ou pelos mantenedores do campo ao:
 - Preparar o *campo* (como um buraco que fica ao retirar uma estaca ou um *buraco* em um *green* sendo usado no jogo de outro buraco), ou
 - Manter o campo (como um buraco feito ao remover grama ou um toco de árvore ou ao instalar encanamento, porém não incluem os buracos de aeração).
- Grama aparada e qualquer outro material empilhado para ser removido depois. Porém:
 - Quaisquer materiais naturais que tenham sido empilhados para remoção também são *impedimentos soltos*, e
 - Quaisquer materiais deixados no campo sem a intenção de serem posteriormente removidos não são *terreno em reparação*

a não ser que a *Comissão* tenha os definido como tal.

- Qualquer hábitat de *animal* (como um ninho de pássaro) que esteja tão perto da bola do jogador que a tacada do jogador ou seu *stance* poderia danificá-lo, exceto quando o hábitat tenha sido feito por *animais* que sejam definidos como *impedimentos soltos* (tal como minhocas ou insetos).

A margem de um *terreno em reparação* deve ser definida com estacas ou linhas:

- **Estacas:** Quando definido através de estacas, a margem do *terreno em reparação* é definida pela linha entre os pontos mais externos das estacas a nível do solo, e as estacas estão dentro do *terreno em reparação*.
- **Linhas:** Quando definido através de uma linha pintada no solo, a margem do *terreno em reparação* é definida pela borda externa da linha, e a linha em si está dentro do *terreno em reparação*.

Volta: 18 buracos ou menos jogados na ordem estabelecida pela *Comissão*.

Zona de Jogo Proibido: Uma parte do *campo* onde a *Comissão* proibiu o jogo. Uma *zona de jogo proibido* tem de estar definida como parte ou de uma *condição anormal de terreno* ou de uma *área de penalidade*.

Índice

Este índice não inclui qualquer referência às Definições.
Definições estão em *itálico* em todo o livro e estão listadas
alfabeticamente na seção Definições – ver páginas 136 – 148.

	Regra	Página
Água Temporária Ver Condição Anormal de Campo		93
Animal Perigoso	16.2	99
Área de Penalidade		
- Bola Jogada Como se Encontra	17.1b	104
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica em Repouso em Área de Penalidade	17.2a	107
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica Perdida, Fora de Campo ou Injogável	17.2b	110
- Bola Não Encontrada	17.1c	104
- Como Obter Alívio	17.1d	105
- Opções de Alívio para Área de Penalidade Amarela	17.1d	105
- Opções de Alívio para Área de Penalidade Vermelha	17.1d	106
- Quando uma Bola Está na Área de Penalidade	17.1a	104
- Sem Alívio de Acordo com Outras Regras	17.3	110
- Zona de Jogo Proibido	17.1e	107
Área do Tee		
- Bola Pode Ser Colocada Sobre um Tee	6.2b	40
- Bola Tem Que Ser Jogada da Área do Tee	6.2b	40
- Melhorias Permitidas	6.2b	41
- Mover Marcadores do Tee	6.2b, 8.1a	41, 49
- Quando se Aplicam as Regras da Área do Tee	6.2a	40
Área Geral	2.2	20
Bandeira		
- Bola Apoiada Contra Bandeira no Buraco	13.2c	73

	Regra	Página
- Bola Atinge Bandeira ou Pessoa ao Quando Atendida	13.2b	73
- Deixar Bandeira no Buraco	13.2a	72
- Remover Bandeira do Buraco	13.2b	73
Bola		
- Ajudando o Jogo - No Green	15.3a	91
- Cortada ou Rachada	4.2c	31
- Em Conformidade	4.2a	30
- Interferindo com o Jogo em Qualquer Lugar	15.3b	91
- Quebra em Pedacos	4.2b	30
- Substituindo Bola	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Bola Deslocada		
- Decidir o que Causou o Deslocamento da Bola	9.2b	53
- Decidir se a Bola foi Deslocada	9.2a	53
- Durante Backswing ou Tacada	9.1b	52
- Por Adversário em Match-Play	9.5	54
- Por Animal	9.6	55
- Por Caddie	9.4	54
- Por Influência Externa	9.6	55
- Por Outro Jogador em Stroke-Play	9.6	55
- Por Parceiro	23.5b	132
- Por Vento, Água ou outras Forças Naturais	9.3	53
- Por Você	9.4	54
Bola em Jogo	14.4	83
Bola em Movimento		
- Atinge Influência Externa	11.1	62
- Atinge Pessoa	11.1	62
- De Maneira Deliberada Alterar Condições para Afetar Bola em Movimento	11.3	63
- De Maneira Deliberada Desviada ou Parada por Pessoa	11.2	63
- Levantar Outra Bola no Green	11.3	63
- Mover Bandeira	11.3	63
Bola Enterrada		
- Como Obter Alívio	16.3b	101

	Regra	Página
- Quando o Alívio é Permitido	16.3a	100
Bola Errada	6.3c	42
Bola Injogável		
- Alívio Lateral	19.2	116
- Alívio por Tacada e Distância	19.2	116
- Alívio Seguindo a Linha para Trás	19.2	116
- Área de Penalidade	19.1	116
- Área Geral	19.2	116
- Bunker - Alívio em Bunker	19.3	119
- Bunker - Alívio Fora do Bunker	19.3	119
- Green	19.2	116
- Quando o Alívio é Permitido	19.1	116
Bola Jogada Como se Encontra	9.1	52
Bola Perdida		
- O Que Fazer Quando Bola Está Perdida	18.2b	112
- Quando a Bola Está Perdida	18.2a	111
Bola Provisória		
- Anunciar o Jogo de Bola Provisória	18.3b	113
- Jogar Bola Provisória Mais de Uma Vez	18.3c	113
- Quando Bola Provisória se Torna Bola em Jogo	18.3c	114
- Quando Bola Provisória Tem Que ser Abandonada	18.3c	115
- Quando é Permitido	18.3a	113
Bunkers		
- Alívio de Animal Perigoso	16.2	99
- Alívio de Condição Anormal de Campo	16.1c	97
- Bola Injogável	19.3	119
- Impedimentos Soltos	12.2a, 15.1	66, 88
- Obstruções Móveis	12.2a, 15.2	66, 89
- Quando a Bola Está no Bunker	12.1	65
- Quando Tocar a Areia Não Resulta em Penalidade	12.2b	66
- Quando Tocar a Areia Resulta em Penalidade	12.2b	66
Buracos de Animais Ver Condição Anormal de Campo		93

	Regra	Página
Caddies		
- Ações Permitidas e Não Permitidas	10.3b, 10.2	61, 58
- Compartilhar Caddie	10.3a	60
- Infração das Regras	10.3c	61
- Restrição Sobre Caddie Ficar Atrás de Você	10.2b	59
- Um Caddie Permitido por Vez	10.3a	60
Caminhos Artificiais Ver Condição Anormal de Campo		93
Campo		
- Áreas Específicas	2.2	20
- Zonas de Jogo Proibido	2.4	21
Competições por Equipes	24	134
Completar um Buraco	6.5	44
Condição Anormal de Campo		
- Alívio de Bunker	16.1c	97
- Alívio na Área Geral	16.1b	95
- Alívio no Green	16.1d	97
- Área de Jogo Proibido	16.1f	99
- Área de Penalidade	16.1a	93
- Bola Não Encontrada	16.1e	99
- Levantar para Ver se Alívio é Permitido	16.4	102
- Quando Alívio é Permitido	16.1a	93
- Tacada Claramente Irrazoável	16.1a	94
- Terreno em Reparação	16.1	93
Condições Alteradas de Maneira Deliberada		
- Afetando a Bola de Outro Jogador	8.3	51
- Afetando o Lie da Bola	8.2, 8.3	51
- Afetando Outras Condições Físicas	8.2	51
Condições Pioradas e Restauo	8.1d	51
Conduta		
- Código de Conduta	1.2	18
- Conduta Esperada do Jogador	1.2	18

	Regra	Página
Conselho e Outro Auxílio		
- Ajuda Física e Proteção dos Elementos	10.2b	60
- Caddie Ficar Atrás de Você	10.2b	59
- Conselho	10.2a	58
- Linha de Jogo Apontada	10.2b	58
- Objetos para Ajudar com o Alinhamento	10.2b	58
Corrigir Erro	14.5	83
Dropar a Bola		
- Acidentalmente Desviada Após a Bola Atingir Solo	14.3c	81
- Bola Fica em Repouso Fora da Área de Alívio	14.3c	82
- Bola Original ou Outra Bola Pode Ser Usada	14.3a	79
- Bola Tem que Ser Dropada Dentro e Ficar em Repouso Dentro da Área de Alívio	14.3c	81
- Como a Bola Tem que Ser Dropada	14.3b	79
- Desviada de Maneira Deliberada	14.3d	83
Equipamento		
- Exceções Médicas	4.3b	32
- Usos Permitidos e Proibidos	4.3a	31
Escore Net	3.1c	22
Escore Gross	3.1	22
Dar a Tacada		
- Ancorar o Taco	10.1b	56
- Atingir a Bola Adequadamente	10.1a	56
- Bola Caindo do Tee	10.1d	57
- Bola Deslocada Após Iniciar o Backswing	9.1b, 10.1d	52, 57
- Bola em Movimento da Água	10.1d	57
- Pisar do Outro Lado ou Sobre a Linha de Putt	10.1c	57
Fora de Campo		
- O Que Fazer Quando Bola Está Fora de Campo	18.2b	112
- Quando a Bola Está Fora de Campo	18.2a	112
Foursomes	22	129

	Regra	Página
Green		
- Bola ou Marcador de Bola Deslocado - Acidentalmente	13.1d	70
- Bola ou Marcador de Bola Deslocado - Por Forças Naturais	13.1d	70
- Bola Pendendo Sobre a Borda do Buraco	13.3	74
- Green Errado	13.1f	70
- Marcar, Levantar e Limpar	13.1b	68
- Quando a Bola Está no Green	13.1a	68
- Remover Areia e Terra Solta	13.1c	68
- Reparo de Danos	13.1c	68
- Testar de Maneira Deliberada	13.1e	70
Grupos		
- Mach Play	5.4	36
- Stroke-Play	5.4	36
Identificar a Bola		
- Bola Deslocada Acidentalmente ao Identificar	7.4	48
- Como Identificar a Bola	7.2	47
- Levantar a Bola para Identificá-la	7.3	47
Impedimentos Soltos		
- Bola Deslocada Durante Remoção	15.1b	88
- Remover Impedimento Solto	15.1a	88
Iniciar um Buraco		
- Jogar de Dentro da Área do Tee - Match-Play	6.1b	39
- Jogar de Dentro da Área do Tee - Stroke-Play	6.1b	39
- Quando o Buraco Começa	6.1a	39
Iniciar uma Volta	5.3a	35
Interromper o Jogo		
- Levantar a Bola	5.7d	38
- Por Acordo em Match-Play	5.7a	37

	Regra	Página
- Quando os Jogadores Podem ou Tem Que Interromper Jogo	5.7a, 5.7b	37, 38
- Raios	5.7a	37
- Reiniciar o Jogo	5.7c	38
- Suspensão Imediata pela Comissão	5.7b	38
- Suspensão Normal pela Comissão	5.7b	38
- Suspensão pela Comissão	5.7a	37
Jogo de Golfe	1.1	18
Julgamento Razoável	1.3	19
Levantar e Recolocar a Bola Ver Também Recolocar a Bola		
- Bola Original Tem que Ser Usada	14.2a	77
- Como Recolocar a Bola	14.2b	78
- Limpar a Bola	14.1c	77
- Local Tem que Ser Marcado	14.1a	76
- Quem Pode Levantar	14.1b	77
- Quem Tem que Recolocar	14.2b	78
Limpar a Bola	14.1c	77
Lugar Errado		
- Corrigir ou Não Corrigir	14.7b	86
- Infração Grave	14.7b	86
- Lugar de Onde Bola Tem que Ser Jogada	14.7a	85
- Não É Infração Grave	14.7b	86
Marcador de Bola		
- Ajudando ou Interferindo com Jogo	15.3c	92
- Levantado ou Deslocado	9.7	55
- Penalidade por Levantar ou Deslocar	9.7b	55
Match-Play		
- Aplicação de Handicap	3.2c	24
- Concessões	3.2b	23
- Conhecer o Escore da Partida	3.2d	24
- Dizer ao Adversário Número de Tacadas	3.2d	24
- Dizer ao Adversário sobre Penalidade	3.2d	24
- Empatar um Buraco	3.2d	23

	Regra	Página
- Prorrogar a Partida	3.2a	23
- Proteger Próprio Interesse	3.2d	24
- Vencer um Buraco	3.2a	23
- Vencer uma Partida	3.2a	23
Match-Play de Três Bolas	21.4	129
Melhorar Condições		
- Ações que São Permitidas	8.1b	50
- Ações que Não São Permitidas	8.1a	49
- Condições que Afetam a Tacada	8.1	49
- Restaurar Condições Melhoradas	8.1c	51
Modalidade de Jogo: Escore Máximo	21.2	128
Modalidade de Jogo: Par/Bogey	21.3	128
Modalidades de Jogo	21	125
Modalidades de Jogo: Match-Play ou Stroke-Play	3.1	22
Modalidades de Jogo: Outros	21.5	129
Obstruções Irremovíveis Ver Condição Anormal de Campo		93
Obstruções Móveis		
- Alívio em Qualquer Lugar Exceto o Green	15.21	90
- Alívio no Green	15.2a	91
- Bola Não Encontrada	15.2b	91
- Remoção	15.2a	89
Ordem de Jogo		
- Ao Obter Alívio	6.4	44
- Foursomes	22	129
- Jogar Bola Provisória	6.4	44
- Match-Play	6.4a	43
- Quatro Bolas	23.6	133
- Ready Golf	6.4b	44
- Stroke-Play	6.4b	43
Penalidades	1.3	19
Procurar uma Bola		

	Regra	Página
- Areia Deslocada Ao Procurar	7.1b	47
- Bola Acidentalmente Deslocada Durante Busca	7.4	48
- Procurar Bola de Maneira Justa	7.1a	46
Quatro Bolas		
- Ações do Jogador Afetando o Jogo do Parceiro	23.5a	132
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	23.2c	132
- Catão de Escores em Stroke-Play	23.2b	131
- Escore do Lado - Match-Play e Stroke-Play	23.2a	130
- Jogador Responsável Pelas Ações do Parceiro	23.5b	132
- Ordem de Jogo	23.6	133
- Parceiros Compartilhando Tacos	23.7	133
- Penalidades	23.8	133
- Quando a Volta Inicia e Termina	23.2	132
- Quando Parceiro Ausente Pode se Juntar ao Grupo	23.4	132
- Se Tacada Concedida Pode Ser Jogada	23.6	133
- Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado	23.4	132
Questões de Regras		
- Aplicando o Padrão a Olho Nu ao Usar Evidência de Vídeo	20.2	123
- Corrigindo uma Decisão Errada	20.2	123
- Decisão de Árbitro	20.2	123
- Decisões pela Comissão	20.2	123
- Desclassificar Jogadores após Encerrar Competição por Stroke-Play	20.2	123
- Desclassificar Jogadores após Resultado da Partida ser Publicado	20.2	123
- Evitando Demora Indevida	20.1a	121
- Match-Play	20.1b	121
- Situações Não Cobertas pelas Regras	20.3	123

	Regra	Página
- Stroke-Play	20.1c	122
Recolocar a Bola		
- Bola Original Tem que Ser Usada	14.2a	77
- Bola Recolocada Não Fica no Local Original	14.2e	79
- Como Recolocar a Bola	14.2b	78
- Lie Original Alterado Exceto na Areia	14.2d	78
- Lie Original Alterado na Areia	14.2d	78
- Local Onde Bola é Recolocada	14.2c	78
- Quem Tem que Recolocar a Bola	14.2b	78
Regras		
- Regras	1.3	19
- Situações Não Cobertas Pelas Regras	20.3	123
Ritmo de Jogo		
- Atraso Indevido de Jogo	5.6a	36
- Jogar Fora da Vez	5.6b	37
- Jogue em Ritmo Célere	5.6b	36
- Ready Golf	5.6b, 6.4	37, 44
- Recomendações	5.6b	37
Stableford		
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	21.1d	128
- Escores	21.1b	125
- Penalidades	21.1c	127
- Quando a Volta Termina	21.1e	128
- Visão Geral	21.1a	125
Stroke-Play		
- Cartão de Escores - Escore Errado para Buraco	3.3b	26
- Cartão de Escores - Handicap no Cartão	3.3b	26
- Cartão de Escores - Responsabilidades do Jogador	3.3b	25
- Cartão de Escores - Responsabilidades do Marcador	3.3b	25
- Embocar	3.3c	27
- Vencedor	3.3a	25
Substituir Bola	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79

	Regra	Página
Tacada Alternada Ver Foursomes		129
Tacada Cancelada		
- Jogar de Onde Tacada Anterior Foi dada	14.6	84
- Ordem de Jogo em Match-Play	6.4a	43
- Tacada de Fora da Área do Tee em Match-Play	6.1b	39
Tacada e Distância		
- Alívio a Qualquer Momento	18.1	111
- Bola Perdida ou Fora de Campo	18.2	111
- Jogar de Novo da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker	14.6b	85
- Jogar Novamente da Área do Tee	14.6a	85
- Jogar Novamente do Green	14.6c	85
Tacos		
- Adicionar ou Repor Tacos	4.1b	29
- Alterar Características de Desempenho	4.1a	28
- Compartilhar Tacos	4.1b, 23.7	29, 133
- Limite de 14 Tacos	4.1b	29
- Retirar Tacos do Jogo	4.1c	30
- Tacos em Conformidade	4.1a	28
- Uso ou Reparo de Taco Danificado Durante Volta	5.3b	28
Terminar uma Volta		35
Terreno em Reparação Ver Condição Anormal de Campo		93
Treino		
- Antes ou Entre Voltas - Match-Play	5.2a	34
- Antes ou Entre Voltas - Stroke-Play	5.2b	35
- Treino Durante Jogo do Buraco	5.5	36
- Treino Entre Dois Buracos	5.5	36
- Treino Quando Jogo Está Suspenso	5.5	36
Zona de Jogo Proibido	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 99, 107

Regras da Condição de Amador

As Regras da Condição de Amador diferenciam entre aqueles que jogam golfe somente por seus desafios e prazer, e aqueles que também buscam o jogo como uma profissão ou para ganho financeiro. Através de limites e restrições apropriadas, tais como aquelas sobre o valor de prêmios que podem ser ganhos, as Regras da Condição de Amador foram desenhadas para encorajar os golfistas amadores a aproveitar o espírito da competição, em vez de focar nas recompensas financeiras. Se você é um golfista amador e infringir estas Regras, você poderá perder sua condição de amador e perder a possibilidade de jogar como amador em competições de amadores. Consequentemente, é importante compreender as Regras da Condição de Amador, que podem ser encontradas em RandA.org.

Regras de Equipamento

As Regras de Equipamento contêm o conjunto de Regras, especificações e diretrizes para auxiliar os fabricantes e desenhistas de equipamento, administradores de torneios e jogadores a compreender e implementar as Regras relativas ao desenho e manufatura de tacos de golfe, bolas e outros equipamentos. É de responsabilidade do jogador assegurar que o equipamento que ele usa esteja em conformidade com as Regras. Uma versão interativa das Regras de Equipamento está disponível em RandA.org, incluindo links aos protocolos de teste e/ou demonstração em vídeo relevante à Regra específica, especificações ou técnicas de medição utilizadas.

Regras de Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiências

As Regras Modificadas adaptam as Regras de Golfe para quatro categorias de deficiências identificadas. Foram projetadas para permitir que um jogador com deficiência jogue de maneira justa com outros jogadores que não tem deficiências, a mesma deficiência ou um tipo diferente de deficiência. As Regras Modificadas não são aplicadas automaticamente e é responsabilidade de cada Comissão adotá-las em suas competições. As Regras Modificadas são publicadas no Guia Oficial às Regras de Golfe e podem ser encontradas em RandA.org.

DAY-DATE 40

Símbolo internacional de desempenho e sucesso, reformulado
com um design moderno e um mecanismo mecânico de última geração.
Não marca apenas o tempo. Marca a História.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40


ROLEX



O Golfe é um jogo global e
o R&A e a USGA
emitiram um único conjunto
de Regras a serem aplicadas
mundialmente a todos golfistas

