

R&A USGA®

# Regras do Golfe

Vigentes a partir de Janeiro de 2019



**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF





# Regras do Golfe

Vigentes a partir de janeiro de 2019



Tradução: Carlos Gasparian

Revisão: José Francisco Kluijsa 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.



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](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

# Conteúdo

<b>Prefácio</b>	<b>8</b>
<b>Como Usar as Regras do Golfe</b>	<b>15</b>
<b>I. Fundamentos do Jogo (Regras 1-4)</b>	<b>17</b>
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	23
2.1 Limites do Campo e Fora de Campo	23
2.2 Áreas Definidas do Campo	23
2.3 Objetos ou Condições que Podem Interferir na Jogada	25
2.4 Zonas de Jogo Proibido	25
Regra 3 – A Competição	26
3.1 Elementos Principais de Toda Competição	26
3.2 Match-Play	27
3.3 Stroke-Play	32
Regra 4 – O Equipamento do Jogador	36
4.1 Tacos	36
4.2 Bolas	41
4.3 Uso de Equipamento	42
<b>II. Jogando a Volta e um Buraco (Regras 5-6)</b>	<b>47</b>
Regra 5 – Jogando a Volta	48
5.1 Significado de Volta	48
5.2 Treinando no Campo Antes ou Entre Voltas	48
5.3 Começando e Terminando Uma Volta	49
5.4 Jogando em Grupos	50
5.5 Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido	51
5.6 Demora Indevida: Ritmo Célere de Jogo	52
5.7 Parando o Jogo: Reiniciando o Jogo	53

<b>Regra 6 – Jogando um Buraco</b>	<b>57</b>
6.1 Começando o Jogo de um Buraco	57
6.2 Jogando a Bola da Área do Tee	58
6.3 Bola Usada no Jogo do Buraco	61
6.4 Ordem de Jogo Jogando um Buraco	63
6.5 Terminando o Jogo de um Buraco	66

### **III. Jogando a Bola (Regras 7-11) 67**

<b>Regra 7 – Procurando a Bola: Encontrando e Identificando a Bola</b>	<b>68</b>
7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Justa	68
7.2 Como Identificar a Bola	69
7.3 Levantando a Bola para Identificá-la	69
7.4 Bola Acidentalmente Deslocada ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la	70
<b>Regra 8 – O Campo é Jogado como Se Encontra</b>	<b>71</b>
8.1 Ações do Jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada	71
8.2 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Outras Condições Físicas para Influenciar Bola do Jogador em Repouso ou Tacada a ser Dada	75
8.3 Ações Deliberadas para Alterar Condições Físicas para Afetar Bola em Repouso de Outro Jogador ou Tacada a ser Dada	76
<b>Regra 9 – Bola Jogada como Se Encontra; Bola em Repouso Levantada ou Deslocada</b>	<b>77</b>
9.1 A Bola É Jogada como Se Encontra	77
9.2 Decidir se a Bola foi Deslocada e o Que Causou Deslocamento	78
9.3 Bola Deslocada por Forças Naturais	78
9.4 Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador	79
9.5 Bola Levantada ou Deslocada por Adversário em Match-Play	80
9.6 Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa	81
9.7 Marcador de Bola Levantado ou Deslocado	82
<b>Regra 10 – Preparando e Dando uma Tacada; Conselho e Auxílio; Caddies</b>	<b>83</b>
10.1 Dando uma Tacada	83
10.2 Conselho e Outro Auxílio	85
10.3 Caddies	88
<b>Regra 11 – Bola em Movimento Acidentalmente Atinge uma Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Influenciar uma Bola em Movimento</b>	<b>91</b>
11.1 Bola em Movimento Acidentalmente Atinge Pessoa ou Influência Externa	91
11.2 Bola em Movimento Desviada ou Parada por uma Pessoa de Maneira Deliberada	92
11.3 Deslocar Objetos ou Alterar Condições De Maneira Deliberada para Influir sobre uma Bola em Movimento	94

**IV. Regras Específicas para Bunkers e Greens (Regras 12-13) 95**

Regra 12 – Bunkers	96
12.1 Quando a Bola Está em um Bunker	97
12.2 Jogando Bola em um Bunker	97
12.3 Regras Específicas de Alívio para Bola em Bunker	98
Regra 13 – Greens	99
13.1 Ações Permitidas ou Exigidas nos Greens	99
13.2 A Bandeira	104
13.3 Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco	108

**V. Levantarndo e Recolocando a Bola em Jogo (Regra 14) 109**

Regra 14 - Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando, Recolocando no Local, Dropando em Área de Alívio, Jogando de Lugar Errado	110
14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola	110
14.2 Recolocando uma Bola no Local	111
14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio	114
14.4 Quando a Bola do Jogador Está Novamente em Jogo após Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo	119
14.5 Corrigindo um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar Bola	119
14.6 Jogar a Tacada Seguinte de Onde Deu a Tacada Anterior	121
14.7 Jogando de Lugar Errado	123

**VI. Alívio Sem Penalidade (Regras 15-16) 125**

Regra 15 – Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (Inclusive Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo)	126
15.1 Impedimentos Soltos	126
15.2 Obstruções Móveis	127
15.3 Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo	130
Regra 16 – Alívio de Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis), Situação de Animal Perigoso, Bola Enterrada	133
16.1 Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis)	133
16.2 Situação de Animal Perigoso	140
16.3 Bola Enterrada	141
16.4 Levantarndo a Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio	144

**VII. Alívio com Penalidade (Regras 17-19) 145**

Regra 17 – Áreas de Penalidade	146
17.1 Opções para Bola na Área de Penalidade	146
17.2 Opções Após Jogar a Bola da Área de Penalidade	151
17.3 Sem Alívio Por Outras Regras para Bola na Área de Penalidade	154
Regra 18 – Alívio por Tacada e Distância, Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória	155
18.1 O Alívio por Tacada e Distância é Permitido a Qualquer Momento	155
18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Tem Que Tomar Alívio por Tacada e Distância	156
18.3 Bola Provisória	158
Regra 19 – Bola Injogável	162
19.1 O Jogador Pode Decidir Obter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto em Área de Penalidade	162
19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável na Área Geral ou no Green	162
19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker	165

**VIII. Procedimentos para Jogadores e Comissão Quando Surgem Questões  
ao Aplicar as Regras (Regra 20) 167**

Regra 20 – Resolução de Questões de Regras Durante a Volta, Decisões de Árbitros e da Comissão	168
20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta	168
20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras	172
20.3 Situações não Cobertas pelas Regras	174

**IX. Outras Modalidades de Jogo (Regras 21-24) 175**

Regra 21 – Outras Modalidades Individuais de Stroke-Play e Match-Play	176
21.1 Stableford	176
21.2 Score Máximo	180
21.3 Par/Bogey	182
21.4 Match-Play de Três Bolas	185
21.5 Outras Modalidades de Golfe	185
Regra 22 – Foursomes (Também Conhecido como Tacada Alternada)	186
22.1 Visão Geral de Foursomes	186
22.2 Qualquer Parceiro Pode Representar o Lado	186
22.3 O Lado Tem que Alternar a Execução das Tacadas	187
22.4 Começando a Volta	187
22.5 Parceiros Podem Compartilhar Tacos	188

<b>Regra 23 – Quatro Bolas</b>	<b>189</b>
23.1 Visão Geral de Quatro Bolas	189
23.2 Escores em Quatro Bolas	189
23.3 Quando a Volta Começa e Termina, Quando o Buraco é Terminado	191
23.4 Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado	192
23.5 Ações do Jogador que Afetam o Jogo do Parceiro	192
23.6 Ordem de Jogo do Lado	193
23.7 Parceiros Podem Compartilhar Tacos	194
23.8 Quando a Penalidade se Aplica a Um Parceiro Somente ou se Aplica a Ambos Parceiros	194
<b>Regra 24 – Competições por Equipes</b>	<b>197</b>
24.1 Visão Geral de Competições por Equipes	197
24.2 Condições da Competição no Jogo por Equipes	197
24.3 Capitão da Equipe	197
24.4 Conselho Permitido em Competições por Equipes	198
<b>X. Definições</b>	<b>199</b>
<b>Índice</b>	<b>223</b>
<b>Outras Publicações</b>	<b>240</b>

# Prefácio – Regras do Golfe - Edição 2019

Este livro contém as Regras de Golfe que serão vigentes no mundo todo a partir de janeiro de 2019. A edição traz as Regras de Golfe atualizadas para atender às necessidades atuais do jogo. É o resultado da Iniciativa de Modernização das Regras conduzida pelos representantes passados e atuais das Comissões das Regras de Golfe do R&A e da USGA, juntamente com representantes de todos níveis de jogo, e incorpora os comentários de milhares de golfistas ao redor do mundo.

Foi um trabalho profundo e abrangente que preserva os princípios fundamentais e a essência do jogo, levando em consideração as necessidades de todos golfistas e tornando as Regras mais fáceis de entender e aplicar. Assim sendo, as Regras revisadas ficaram mais coerentes, simples e justas.

Estas Regras são muito diferentes das edições anteriores. Você verá que foram escritas em linguagem moderna e com estilo mais fluido, O layout foi criado para ser mais fácil de seguir e para possibilitar a encontrar o que você necessita, além de contar com mais ilustrações. Para auxiliar o leitor a compreender melhor os princípios de cada regra, inserimos um texto explicando o propósito de cada Regra.

As Regras de Golfe têm que ser abrangentes e fornecer respostas para questões que são abordadas em um esporte que é praticado no mundo todo, em diferentes tipos de campos por jogadores de todos os níveis. Para auxiliar os golfistas nós também criamos a Edição do Jogador, e esperamos que seja a publicação mais usada, tanto no campo como fora dele. Trata-se de uma edição resumida das Regras completas e contém as situações mais relevantes do jogo. Para fornecer mais dados aos árbitros, às Comissões e a todos os demais, estamos publicando um novo Guia Oficial contendo as Interpretações sobre as Regras do Golfe bem como as recomendações sobre como organizar tanto o jogo geral como as competições. Todas estas publicações estão disponíveis em versões impressas ou digitais.

Acreditamos 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 ao golfe como o ritmo de jogo e cuidados ambientais.

Expressamos nossa gratidão não apenas ao formidável trabalho realizado por nossas comissões e funcionários, mas também a todos que colaboraram com 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.

**R&A** **USGA**



**ROLEX**

# Como Usar o Livro de Regras

As Regras do Golfe pretendem ser abrangentes, em resposta às inúmeras situações que surgem em um esporte que é praticado em todo o mundo, em diferentes tipos de campo, por jogadores de todas as habilidades.

Este livro das Regras do Golfe foi feito para aqueles que gerenciam o jogo, e que precisam responder às várias perguntas que surgem durante as competições de golfe.

Para auxiliar a todos os golfistas, também criamos a Edição do Jogador das Regras do Golfe, que contém as situações mais frequentes no campo com uma versão resumida das Regras completas. Porém, os membros da Comissão ou árbitros, devem sempre consultar as Regras completas que você deve consultar para auxiliar nas suas decisões.

Ao procurar uma resposta ou resolver uma Questão sobre as Regras no campo, a seção Conteúdo (no princípio do livro) pode ser muito útil para ajudá-lo a encontrar a Regra que se aplica a cada situação.

O Índice (ao final do livro) também pode ajudá-lo a identificar rapidamente a Regra que é relevante à situação. Por exemplo:

- Se um jogador acidentalmente deslocou a sua bola no green, identifique as palavras-chave na pergunta, tal como “bola deslocada” ou “green”.
- A Regra relevante (Regra 9.4 e Regra 13.1d) pode ser encontrada sob os títulos “Bola Deslocada” e “Green” no Índice.
- Uma leitura dessas Regras irá confirmar a resposta correta.

Além de usar o Conteúdo e o Índice nas Regras do Golfe, os pontos seguintes ajudarão você a usar este livro de Regras eficientemente e corretamente:

## Conheça as Definições

Temos mais de 70 definições de termos (por exemplo, condição anormal de terreno, área geral, etc.) e estas fazem a estrutura sob 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.

### 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 na área do tee, em um bunker, em uma área de penalidade, ou no green, etc.).
- O que realmente aconteceu.
- Quais eram as intenções do jogador (o que o jogador estava fazendo e o que ele queria fazer).
- O momento do incidente (o jogador ainda está no campo, o jogador já entregou seu cartão de escores, a competição foi encerrada, etc.).

### Consulte o Livro

Conforme mencionado acima, a consulta ao Livro de Regras deve fornecer as respostas à maioria das questões que podem surgir no campo. Mas para auxiliar árbitros, Comissões e os demais que queiram maiores detalhes, estamos publicando um novo Guia Oficial, que contém Interpretações sobre as Regras do Golfe e Procedimentos da Comissão com recomendações sobre com organizar tanto o jogo geral como as competições.

### Entenda os Termos

É importante entender o significado das palavras:

- “Must” em inglês foi traduzido para “Tem que” enquanto “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.

I

# Fundamentos do Jogo

**REGRAS 1-4**



REGRA  
1

# O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras

## Propósito da Regra:

A Regra 1 apresenta os seguintes princípios básicos do jogo para o jogador:

- Jogue o campo como o encontrar e a bola como estiver.
- Jogue de acordo com as Regras e dentro do espírito do jogo.
- O jogador é o responsável por aplicar suas próprias penalidades ao infringir uma Regra, de maneira que não poderá obter qualquer potencial vantagem sobre o adversário em Match-Play ou sobre os demais jogadores no Stroke-Play.

## 1.1 O Jogo de Golfe

O golfe é jogado em uma *volta* de 18 buracos (ou menos) em um *campo* batendo em uma bola com um taco.

Cada buraco começa com uma *tacada* da *área do tee* e termina quando a bola é *embocada* no *green* (ou, então, quando as Regras determinem que o buraco foi terminado).

Para cada *tacada*, o jogador:

- Joga o campo como o encontrar, e
- Joga a bola como ela estiver.

**Porém** há exceções em que as Regras permitem ao jogador alterar as condições do *campo* e exigem ou permitem ao jogador jogar a bola de um lugar diferente de onde a bola se encontra.

## 1.2 Normas de Conduta do Jogador

### 1.2a Condutas Esperadas de Todos Jogadores

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 honesto em todos os aspectos do jogo.
- Demonstrando consideração aos demais jogadores – por exemplo, jogando em ritmo célere, zelando pela segurança dos outros e não distraindo o jogo de outro jogador.

- Cuidando do *campo* – por exemplo, repondo divots, rastelando *bunkers*, reparando piques de bola e não causando danos desnecessários ao *campo*.

De acordo com as Regras, não há penalidade por não agir desta forma, **exceto** que a *Comissão* poderá desclassificar o jogador que agir fora do espírito do jogo se considerar que o jogador cometeu má conduta grave.

Outras penalidades, além da desclassificação, poderão ser impostas diante de má conduta do jogador desde que as penalidades sejam adotadas como parte do Código de Conduta, Regra 1.2b.

### 1.2b Código de Conduta

A *Comissão* poderá estabelecer suas próprias normas de conduta para o jogador através de um Código de Conduta adotado como uma Regra Local.

- O Código poderá incluir penalidades por infração de suas normas, como uma penalidade de uma tacada ou a penalidade geral.
- A *Comissão* também poderá desclassificar um jogador por uma má conduta grave ao não cumprir as normas do Código.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5H** (que explica as normas de conduta que podem ser adotadas para o jogador).

## 1.3 Jogando de Acordo com as Regras

### 1.3a Significado de “Regras”, Condições da Competição

O termo as “Regras” significa:

- As Regras de 1 a 24 e as Definições nestas Regras de Golfe, e
- Qualquer “Regra Local” que a *Comissão* adote para a competição ou para o *campo*.

Os jogadores também são responsáveis por cumprir todos as “Condições da Competição” adotadas pela *Comissão* (como, por exemplo, condições de inscrição, o formato e as datas de jogo, o número de *voltas* e o número e a sequência dos buracos de cada *volta*).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5C e Seção 8** (Regras Locais e o conjunto completo autorizado de Modelos de Regras Locais); **Seção 5A** (Condições da Competição).

### 1.3b Aplicando as Regras

(1) **Responsabilidades do Jogador para Aplicar as Regras.** Os jogadores são responsáveis por aplicar as Regras neles mesmos:

- Jogadores devem ser capazes de reconhecer quando infringiram uma Regra que acarrete penalidade e devem ser honestos ao aplicar as suas próprias penalidades.
  - » Se um jogador souber que infringiu uma Regra que acarrete penalidade e, de maneira deliberada, deixar de aplicar a penalidade, o jogador é **desclassificado**.
  - » Se dois ou mais jogadores de maneira deliberada combinam ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles saibam ser aplicável e qualquer desses jogadores já tenha iniciado a volta, ambos são **desclassificados** (mesmo que eles ainda não tenham realizado o que haviam combinado).
- Quando é necessário decidir questões de fato, o jogador é responsável por considerar não apenas o seu conhecimento dos fatos, mas também todas outras informações razoavelmente disponíveis.
- Um jogador pode solicitar auxílio com as Regras a um *árbitro* ou à *Comissão*, mas se auxílio não estiver disponível em tempo razoável, o jogador deve seguir o jogo e abordar o assunto com um *árbitro* ou a *Comissão* quando estiverem disponíveis (ver Regra 20.1).

(2) **Aceitar o “Discernimento Razoável” do Jogador ao Determinar um Local ao Aplicar as Regras.**

- Muitas Regras exigem que os jogadores determinem um local, linha, área ou outro local de acordo com as Regras, como:
  - » Estimar onde a bola cruzou pela última vez a margem de uma *área de penalidade*,
  - » Estimar ou medir ao dropar ou colocar uma bola ao obter alívio, ou
  - » Recolocar uma bola em seu local original (seja o local conhecido ou estimado).
- Tais decisões sobre localização precisam ser feitas de forma rápida e com cuidado, mas muitas vezes não podem ser precisas.
- Desde que o jogador faça o que razoavelmente se pode esperar nas circunstâncias para determinar a localização precisa, o discernimento razoável do jogador será aceito mesmo se, após a tacada ser dada, a localização for comprovada como incorreta por evidência de vídeo ou outra informação.
- Se o jogador ficar ciente da localização incorreta antes de dar a tacada, isto tem que ser corrigido (ver Regra 14.5).

### 1.3c Penalidades

- (1) **Ações que Dão Origem às Penalidades.** Uma penalidade é aplicada quando uma infração de uma Regra resulte das próprias ações do jogador ou das ações de seu caddie (ver Regra 10.3c).

Uma penalidade também se aplica quando:

- Outra pessoa faz alguma ação que infringiria as Regras se fosse feita pelo jogador ou seu *caddie* e aquela pessoa o fizer a pedido do jogador ou ao agir com autorização do jogador, ou
  - O jogador observa outra pessoa pronta para fazer uma ação referente à bola ou ao *equipamento* do jogador que ele sabe que seria uma infração às Regras se fosse executado pelo jogador ou seu *caddie* e não tomar uma atitude razoável para objetar ou impedir que isso ocorra.
- (2) **Níveis de Penalidades.** A intenção das penalidades é suprimir qualquer potencial vantagem ao jogador. Há três níveis principais de penalidade:
- Penalidade de Uma Tacada. Esta penalidade se aplica tanto no *Match-Play* como no *Stroke-Play* sob certas Regras quando (a) a potencial vantagem de uma infração é pequena ou (b) o jogador obtém alívio com penalidade ao jogar uma bola a partir de um local diferente do local original da bola.
  - Penalidade Geral (Perda do Buraco no Match-Play, Penalidade de Duas Tacadas no Stroke-Play). Esta penalidade se aplica a uma infração na maioria das Regras, uma vez que a potencial vantagem é mais significativa do que quando se aplica somente uma tacada de penalidade.
  - Desclassificação. Tanto no *Match-Play* como no *Stroke-Play*, um jogador pode ser desclassificado da competição por certas ações ou infração às Regras que supõem uma má conduta grave (ver Regra 1.2) ou quando a potencial vantagem é tão significante que não se pode considerar válido o escore do jogador.
- (3) **Não Existe Flexibilidade para Modificar as Penalidades.** As penalidades têm que ser aplicadas unicamente conforme previsto nas Regras:
- Nem um jogador nem a Comissão tem autoridade para aplicar penalidades de maneira diferente, e
  - A aplicação de uma penalidade incorreta ou deixar de aplicar uma penalidade somente serão mantidas se for tarde demais para corrigi-las (ver Regras 20.1b(2)-(4), 20.2d e 20.2e).

Em *Match-Play*, o jogador e o *adversário* podem combinar como decidir uma questão de Regras desde que eles não combinem, de maneira deliberada, aplicar as Regras de forma errada (ver Regra 20.1b(1)).

- (4) **Aplicação de Penalidades a Múltiplas Infrações das Regras.** Se um jogador infringir várias Regras ou a mesma Regra várias vezes antes que ocorra um evento interveniente (tal como dar uma tacada ou tomar ciência da infração), a penalidade aplicável irá depender daquilo que o jogador fez:
- Quando as Infrações Resultaram de Atos não Relacionados. O jogador recebe uma penalidade independente para cada infração.
  - Quando as Infrações Resultaram de um Ato Individual ou de Atos Relacionados. O jogador recebe somente uma penalidade, porém, se o ato ou atos infringiram múltiplas Regras com diferentes penalidades, a penalidade de maior nível é aplicada. Por exemplo:
    - » Múltiplas Infrações de Procedimento. Se um único ato ou múltiplos atos de um jogador infringirem mais de um procedimento para marcar, levantar, limpar, dropar, recolocar ou colocar a bola, em que a penalidade seria de uma tacada, como, por exemplo, levantar a bola sem marcar o local e limpar a bola levantada quando não era permitido, o jogador recebe **um total de uma tacada de penalidade.**
    - » Jogar uma Bola Incorretamente Substituída de um Lugar Errado. Em Stroke-Play, se um jogador jogar uma bola substituída quando não era permitido infringindo a Regra 6.3b e também jogar esta bola de um lugar errado infringindo a Regra 14.7a, o jogador recebe **um total de duas tacadas de penalidade.**
    - » Infrações Combinadas de Procedimento e de Substituição/Lugar Errado. Em Stroke-Play, se o único ato ou atos relacionados de um jogador infringem um ou mais procedimentos cuja penalidade seria de uma tacada e também infringe uma ou mais Regras por jogar uma bola substituída incorretamente e de jogar de lugar errado, o jogador recebe **um total de duas tacadas de penalidade.**

**Porém** quaisquer tacadas de penalidade que o jogador receba por ter alívio com penalidade (como uma tacada de penalidade de acordo com as Regras 17.1, 18.1, 19.2) são sempre aplicadas adicionalmente a quaisquer outras penalidades.

## REGRA

## 2

## O Campo

**Propósito da Regra:**

A Regra 2 apresenta o básico que todo jogador deveria saber sobre o campo:

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

É importante saber em qual área do campo a bola se encontra e a condição dos objetos ou circunstâncias que possam interferir, porque podem influir nas opções do jogador para o jogar a bola ou para obter alívio.

**2.1 Limites do Campo e Fora de Campo**

Golfe é jogado em um *campo* cujos limites foram estabelecidos pela Comissão. Áreas que não estejam no *campo* são consideradas *fora de campo*.

**2.2 Áreas Definidas do Campo**

Existem cinco *áreas do campo*:

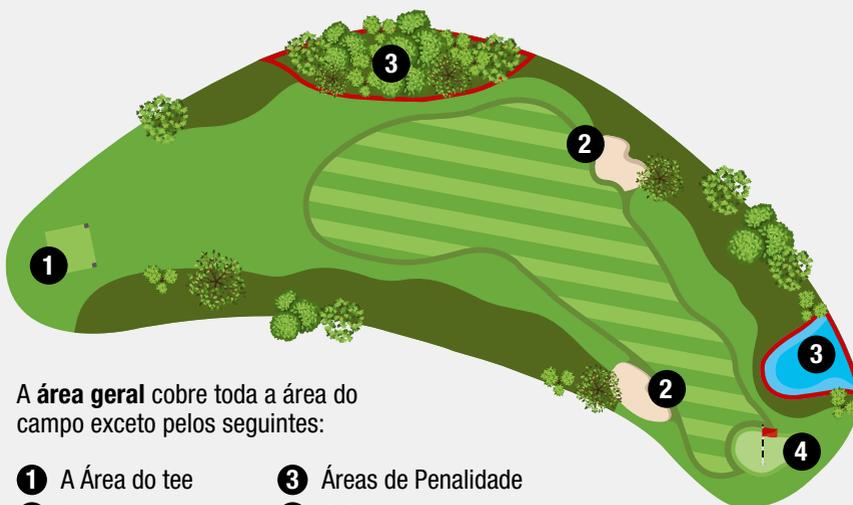
**2.2a A Área Geral**

A *área geral*, que cobre todo o campo, **exceto** pelas quatro *áreas* específicas do *campo* descritas na Regra 2.2b.

É chamada de área “geral” porque:

- Cobre a maior parte do *campo* e é de onde normalmente a bola será jogada até que chegue ao *green*.
- Inclui todo tipo de terreno e objetos em crescimento ou presos encontrados na área, como fairway, rough e árvores.

FIGURA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DO CAMPO



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

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

### 2.2b As Quatro Áreas Específicas

Algumas Regras se aplicam especificamente às quatro *áreas do campo* que não estão na *área geral*:

- A *área do tee* que o jogador tem que usar para iniciar o buraco sendo jogado (Regra 6.2),
- Todas as *áreas de penalidade* (Regra 17),
- Todos os *bunkers* (Regra 12), e
- O *green* do buraco que o jogador está jogando (Regra 13).

### 2.2c Determinar a Área do Campo Aonde Está a Bola

A *área do campo* aonde a bola se encontra afeta as Regras que se aplicam na execução da tacada ou ao obter alívio.

Uma bola é sempre tratada como estando em apenas uma única *área do campo*:

- Se parte da bola está tanto na *área geral* e em uma das quatro áreas do campo específicas, é tratada como estando com o *lie* naquela área específica do campo.
- Se parte da bola está em duas áreas do específicas campo, considera-se como estando com o *lie* na área específica do campo que venha primeiro nesta ordem: *área de penalidade, bunker ou green*.

### 2.3 Objetos ou Condições que Podem Interferir na Jogada

Certas Regras podem dar alívio sem penalidade em razão da interferência por certos objetos ou condições definidas, tais como:

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

**Porém** não há alívio sem penalidade de interferência por *objeto delimitador* ou *objeto integrante* que interfira com a jogada.

### 2.4 Zonas de Jogo Proibido

Uma *zona de jogo proibido* é uma parte definida de uma *condição anormal do campo* (ver Regra 16.1f) ou uma *área de penalidade* (ver a Regra 17.1e) aonde o jogo não é permitido.

Um jogador tem que obter alívio quando:

- Sua bola se encontra em uma *zona de jogo proibido*, ou
- Uma *zona de jogo proibido* interfere com a sua área de *stance* pretendido ou sua área de *swing* pretendido para jogar uma bola que esteja fora da *zona de jogo proibido* (ver Regras 16.1f e 17.1e).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5H(1)** (um Código de Conduta poderá determinar expressamente que os jogadores fiquem totalmente 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:

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

**3.1 Elementos Principais de Toda Competição****3.1a Modalidade de Jogo: Match-Play ou Stroke-Play**

- (1) **Match-Play ou Stroke-Play Regular.** São duas modalidades muito diferentes de jogo:
- No *Match-Play* (ver Regra 3.2), um jogador e um adversário competem um contra o outro tomando por base os buracos ganhos, perdidos ou empatados.
  - Na modalidade regular do *Stroke-Play* (ver a Regra 3.3), todos os jogadores competem entre si baseados no seu escore total – quer dizer, somando todas as *tacadas* de cada jogador (incluindo as *tacadas* dadas e tacadas de penalidade) em cada buraco e em todas as *voltas*.

A maioria das Regras se aplicam às duas modalidades, porém certas Regras somente se aplicam a apenas uma delas.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C** (considerações para a Comissão se conduzir uma competição que combine as duas modalidades de jogo em uma única volta).

- (2) **Outras Modalidades de Stroke-Play.** A Regra 21 cobre outras modalidades de *Stroke-Play* (*Stableford*, também conhecido como “Par Point”, Escore Máximo e Par/Bogey) que utilizam métodos diferentes de contar o escore. As Regras 1-20 se aplicam a estas modalidades de jogo, conforme modificadas pela Regra 21.

**3.1b Como Competem os Jogadores: Jogo Individual ou em Parceria**

O golfe é jogado tanto por jogadores competindo individualmente como por *parceiros* competindo juntos de um mesmo *lado*.

Embora as Regras 1-20 se centram no jogo individual, também se aplicam:

- Nas competições que envolvam *parceiros* (Foursomes e Quatro Bolas, conforme modificadas pelas Regras 22-23, e
- Nas competições por Equipes, conforme modificadas pela Regra 24.

### 3.1c Como os Jogadores Pontuam: Escores Gross ou Escores Net

- (1) **Competições Scratch.** Em uma competição Scratch:
  - O “escore gross” do jogador para um buraco ou para a volta é o número total das tacadas (incluindo as tacadas dadas e as tacadas de penalidade).
  - O handicap do jogador não é usado.
- (2) **Competições com Handicap.** Em uma competição com handicap:
  - O “escore net” do jogador para um buraco ou para a volta é o escore gross ajustado com as tacadas de handicap do jogador.
  - Isto é feito para que jogadores de diferentes níveis de habilidade possam competir de maneira justa entre si.

## 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 dadas) porque o jogador e o adversário:

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

### 3.2a Resultado do Buraco e da Partida

- (1) **Ganhar um Buraco.** Um jogador ganha o buraco quando:
  - O jogador termina o buraco com menos *tacadas* (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) do que o *adversário*,
  - O *adversário* concede o buraco, ou
  - O *adversário* recebe a *penalidade geral* (perda do buraco).

Se a bola em movimento do *adversário* precisa ser *embocada* para empatar o buraco, e a bola for, de maneira deliberada, desviada ou parada por qualquer pessoa quando não há possibilidade razoável de que a bola possa ser *embocada* (como quando a bola rolou passando pelo buraco e não há como rolar de volta), o resultado ficou decidido e o jogador ganhou o buraco (ver Regra 11.2a, Exceção).
- (2) **Empatar um Buraco.** Um buraco fica empatado quando:
  - O jogador e o *adversário* terminam o buraco com o mesmo número de *tacadas* (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade), ou
  - O jogador e o *adversário* concordam em considerar a próxima *tacada*, um buraco ou a partida como empatada (porém isto é permitido somente após pelo menos um dos jogadores ter dado uma *tacada* para iniciar o buraco).

- (3) **Ganhar uma Partida.** Um jogador ganha uma partida quando:
- O jogador está à frente do *adversário* por mais buracos do que os que restam por jogar,
  - O *adversário* concede a partida, ou
  - O *adversário* é desclassificado.
- (4) **Continuar uma Partida Empatada.** Se uma partida está empatada após o último buraco:
- A partida será continuada um buraco por vez até que haja um vencedor. Ver Regra 5.1 (uma partida continuada é considerada como uma continuação da mesma volta, não uma nova volta).
  - Os buracos são jogados na mesma sequência que na *volta*, a não ser que a *Comissão* determine uma ordem diferente.
- Porém**, as Condições da Competição poderão estabelecer que a partida termine empatada em vez de ser continuada.
- (5) **Quando o Resultado é Definitivo.** O resultado de uma partida se torna definitivo na forma definida pela *Comissão* (que deve estar estabelecido nas Condições da Competição), tal como:
- Quando o resultado é registrado em um placar oficial ou outro local identificado, ou
  - Quando o resultado é divulgado para uma pessoa identificada pela *Comissão*.
- Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(7)** (recomendações sobre como o resultado de uma partida se torna definitivo).

### 3.2b Concessões

- (1) **Jogador pode Conceder uma Tacada, um Buraco ou a Partida.** Um jogador pode conceder ao seu *adversário* a próxima *tacada*, buraco ou a partida:
- **Concessão da Próxima Tacada.** Isto é permitido a qualquer momento antes que a próxima *tacada* seja dada.
    - » O *adversário* então completou o buraco com um escore que inclui esta *tacada* concedida, e a bola pode ser recolhida por qualquer um.
    - » Uma concessão ocorrida enquanto a bola do jogador ainda está em movimento após a última *tacada* somente será aplicada à próxima *tacada* do *adversário*, a não ser que a bola seja *embocada* (em cujo caso a concessão é irrelevante).
    - » O jogador pode conceder a próxima *tacada* do *adversário* desviando ou parando a bola do *adversário* em movimento somente se isto for feito especificamente para conceder a próxima *tacada* e somente se não houver nenhuma chance razoável de que a bola seja *embocada*.

- **Concessão do buraco.** É permitido a qualquer momento antes de completar o buraco (ver Regra 6.5), inclusive antes dos jogadores começarem o buraco.
  - **Concessão da partida.** É permitido a qualquer momento antes que o resultado da partida ser decidido (ver Regra 3.2a(3) e (4)), inclusive antes que os jogadores iniciem a partida.
- (2) **Como são Feitas as Concessões.** Uma concessão é feita somente quando for comunicada claramente:
- Isto pode ser feito verbalmente ou através de uma ação que demonstre claramente a intenção do jogador de conceder a tacada, o buraco ou a partida (como, por exemplo, fazer um gesto).
  - Se o *adversário* levantar a bola infringindo uma Regra devido a uma incompreensão razoável de que a frase ou ação do jogador teria sido uma concessão da próxima tacada ou do buraco ou da partida, não há penalidade e a bola tem que ser recolocada em seu local original (que se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

A concessão é definitiva e não pode ser recusada ou retirada.

### 3.2c Aplicação do Handicap em uma Partida com Handicap

- (1) **Declarando handicaps.** O jogador e o *adversário* devem informar seus handicaps antes de iniciar a partida.

Se um jogador declara um handicap errado antes ou durante a partida e não corrige o erro antes do *adversário* dar sua próxima *tacada*:

- **Handicap Declarado Muito Alto.** O jogador é **desclassificado** desde que isso afete o número de tacadas que recebe ou concede. Se não afetar, não há penalidade.
  - **Handicap Declarado Muito Baixo.** Não há penalidade e o jogador tem que jogar com o handicap mais baixo declarado.
- (2) **Buracos Aonde se Alocam as Tacadas de Handicap.**
- As tacadas de handicap são dadas por buraco, e o score net mais baixo ganha o buraco.
  - Se uma partida empatada for continuada, as tacadas de handicap são dadas por buraco da mesma forma às da volta (a não ser que a *Comissão* determine outra forma de fazê-lo).

Cada jogador é responsável por saber em quais buracos recebe ou concede tacadas de handicap, baseado no índice de handicap strokes de cada buraco estabelecido pela *Comissão* (que é normalmente encontrado no *cartão de scores*).

Se os jogadores aplicam tacadas de handicap erroneamente em um buraco, o score acordado no buraco é válido, salvo se os jogadores corrigirem a falha a tempo (ver Regra 3.2d(3)).

### 3.2d Responsabilidades do Jogador e Adversário

- (1) **Comunicar ao Adversário o Número de Tacadas Dadas.** A qualquer momento durante o jogo de um buraco ou após terminar o buraco, o adversário pode perguntar ao jogador quantas *tacadas* (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) o jogador teve no buraco.

Isto é feito para permitir ao *adversário* decidir como jogar a próxima *tacada* e o restante do buraco, ou para confirmar o resultado do buraco recém-concluído.

Quando perguntado sobre a quantidade de *tacadas*, ou ao dar esta informação sem ser solicitado:

- O jogador tem que informar o número correto de *tacadas*.
- Um jogador que não responde ao pedido do *adversário* é considerado como tendo fornecido um número incorreto de *tacadas*.

O jogador recebe a **penalidade geral (perda do buraco)** se informar ao *adversário* um número incorreto de *tacadas*, a não ser que o jogador corrija o erro a tempo:

- **Número de Tacadas Incorreto Durante o Jogo do Buraco.** O jogador tem que dizer o número correto de *tacadas* antes do *adversário* dar a próxima tacada ou iniciar uma ação similar (como conceder a próxima *tacada* do jogador ou o buraco).
- **Número de Tacadas Incorreto Após Completar o Buraco.** O jogador tem que dizer o número correto de *tacadas*:
  - » Antes de qualquer jogador dar uma *tacada* para iniciar outro buraco ou iniciar uma ação similar (como conceder a próxima *tacada* do jogador ou o buraco), ou
  - » Para o último buraco da partida, antes que o resultado final da partida seja definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

**Exceção – Não há Penalidade se não Altera o Resultado do Buraco:** Se o jogador declara um número de *tacadas* incorreto após completar o buraco, porém isto não afeta o entendimento do *adversário* sobre se ganhou, perdeu ou empatou o buraco, não há penalidade.

- (2) **Comunicar uma Penalidade ao Adversário.** Quando um jogador recebe uma penalidade:
- O jogador tem que comunicar a penalidade ao *adversário* assim que for razoavelmente possível, tendo em conta a distância do jogador até o *adversário* e outros fatores práticos.
  - Esta exigência se aplica mesmo que o jogador não tenha ciência da penalidade (pois jogadores devem ser capazes de reconhecer quando infringiram uma Regra).

Se o jogador não o fizer e não corrigir este erro antes que o *adversário* dê outra *tacada* ou inicie uma ação similar (como conceder a próxima *tacada* do jogador ou o buraco), o jogador recebe a **penalidade geral (perda do buraco)**.

**Exceção – Não há Penalidade Quando o Adversário Já Sabia da Penalidade do Jogador:** Se o *adversário* já sabia que o jogador havia incorrido uma penalidade, como por exemplo, quando vê que o jogador obviamente obteve alívio com penalidade, o jogador não recebe penalidade por não comunicar ao *adversário*.

- (3) **Saber o Escore da Partida.** É esperado que os jogadores saibam o escore da partida – ou seja, se um dos jogadores está em vantagem contra o outro em um dado número de buracos (“x buracos acima” na partida) ou se a partida está empatada (também conhecido como “all square”).

Se os jogadores por engano concordam com um escore errado para a partida:

- Podem corrigir o escore da partida antes que um deles dê uma *tacada* para iniciar outro buraco ou no último buraco da partida, antes de que o resultado da partida seja definitivo (ver Regra 3.2a(5)).
- Se não for corrigido nesse tempo, o escore incorreto se converte no escore real da partida.

**Exceção – Quando um Jogador Solicita uma Decisão a Tempo:** Se o jogador solicita uma decisão dentro do tempo correto (ver a Regra 20.1b) e se for descoberto que o *adversário* (1) informou um número incorreto de *tacadas* ou (2) não comunicou uma penalidade ao jogador, o escore incorreto tem que ser corrigido.

- (4) **Proteção dos Próprios Direitos e Interesses.** Os jogadores em uma partida deveriam proteger seus próprios direitos e interesses de acordo com as Regras:
- Se um jogador sabe ou acredita que o *adversário* tenha infringido uma Regra que tem uma penalidade, o jogador pode agir sobre a infração ou escolher ignorá-la.
  - Porém, se o jogador e o *adversário* combinam, de maneira deliberada, ignorar uma infração ou uma penalidade que eles sabem ser aplicável, ambos serão **desclassificados** de acordo com a Regra 1.3b.
  - Se o jogador e o *adversário* discordam sobre um deles ter infringido uma Regra, qualquer um deles pode proteger os seus direitos solicitando uma decisão de acordo com a Regra 20.1b.

### 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:

- Cada jogador está competindo contra todos os outros jogadores na competição, e
- Todos os jogadores têm que ser tratados igualmente de acordo com as Regras.

Após a volta, o jogador e o marcador (aquele que marca o cartão de escores do jogador) têm que se certificar que os resultados para cada buraco são corretos e o jogador tem que entregar o cartão de escores à Comissão.

#### 3.3a Vencedor no Stroke-Play

O jogador que completa todas as voltas com o menor número total de *tacadas* (incluindo *tacadas dadas* e *tacadas de penalidade*) é o vencedor.

Em uma competição com handicap, isto significa o menor número total net de *tacadas*

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(6)** (as Condições da Competição deveriam informar como os empates serão decididos).

#### 3.3b Escores no Stroke-Play

O escore do jogador é anotado em seu “cartão de escores” pelo marcador, que é ou determinado pela *Comissão* ou escolhido pelo jogador na forma aprovada pela *Comissão*.

O jogador tem que usar o mesmo *marcador* para toda a volta, a não ser que a *Comissão* aprove uma mudança antes ou depois de acontecer.

- (1) **Responsabilidades do Marcador: Anotar os Escores e Certificar os Resultados por Buraco no Cartão de Escores.** Após cada buraco durante a volta, o *marcador* deve confirmar com o jogador o número de *tacadas* para o buraco (incluindo *tacadas dadas* e *tacadas de penalidade*) e anotar este resultado gross no *cartão de escores*.

Ao terminar a *volta*:

- O *marcador* tem que certificar o resultado por buraco no *cartão de escores*.
- Se o jogador teve mais de um *marcador*, cada *marcador* tem que certificar os escores dos buracos nos quais foi o *marcador*.

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

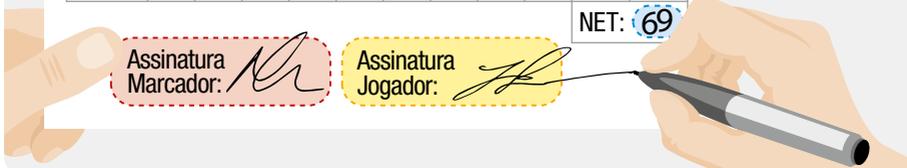
NET: 69

Assinatura Marcador: 

Assinatura Jogador: 

**Responsabilidades**

- Comissão
- Jogador
- Jogador e marcador



- (2) **Responsabilidades do Jogador: Certificar os Escores de cada Buraco e Entregar o Cartão de Escores.** Durante a *volta*, o jogador deve estar a par de seu escore para cada buraco.

Ao completar a *volta*, o jogador:

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

Se o jogador infringir quaisquer destas exigências na Regra 3.3b, o jogador será **desclassificado**.

**Exceção – Sem Penalidade Quando a Infração for por Falha do Marcador em Cumprir suas Responsabilidades:** Não há penalidade se a Comissão descobrir que a infração da Regra 3.3b(2) pelo jogador foi causada porque o marcador deixou de cumprir com suas responsabilidades (como, por exemplo, quando o marcador vai embora, levando o cartão de escores do jogador ou sem certifi-cá-lo), desde que tenha sido fora do controle do jogador.

Ver **Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5)** (recomendações sobre como determinar quando um cartão de escores foi entregue).

(3) **Resultado Incorreto para um Buraco.** Se o jogador entrega um *cartão de escores* com um escore incorreto para qualquer buraco:

- Resultado Entregue Maior que o Real. O escore maior entregue se mantém para o buraco.
- Resultado Entregue Menor que o Real ou Sem Resultado. O jogador é **desclassificado**.

**Exceção à Penalidade – Deixar de Incluir uma Penalidade Desconhecida:** Se o escore de um jogador em um ou mais buracos for abaixo do escore real porque ele excluiu uma ou mais tacadas de penalidade que o jogador não sabia ter incorrido antes de entregar o *cartão de escores*:

- O jogador não é desclassificado.
- Em vez disso, se o erro for descoberto antes de encerrar a competição, a *Comissão* revisará o escore do jogador para o buraco ou buracos adicionando **a(as) tacada(s) de penalidade que deveriam ter sido incluídas** ao escore para o buraco ou os buracos de acordo com as Regras.

Esta Exceção não se aplica:

- Quando a penalidade excluída é de desclassificação, ou
- Quando foi dito ao jogador que uma penalidade poderia ser aplicável ou ele estava em dúvida sobre a possibilidade de haver penalidade e não levou este assunto para a *Comissão* antes de entregar o cartão de escores.

(4) **Escore em uma Competição com Handicap.** O jogador é responsável por assegurar que seu handicap está exibido no *cartão de escores*. Se o jogador entrega um *cartão de escores* sem o handicap correto:

- Handicap no Cartão de Escores é Demasiado Alto ou Não Consta o Handicap. Se isto afetar o número de tacadas que o jogador recebe, o jogador será **desclassificado** da competição por handicap. Se não afetar, não há penalidade.
- Handicap no Cartão de Escores é Demasiado Baixo. Não há penalidade e o escore net do jogador se mantém utilizando o handicap menor apresentado.

(5) **O Jogador não é Responsável por Somar os Resultados ou Aplicar o Handicap.** A *Comissão* tem a responsabilidade de somar os escores do jogador nos buracos e, em uma competição de handicap, de aplicar as tacadas de handicap do jogador.

Se o jogador entregar um cartão de escores no qual foi feito um erro ao somar os escores ou ao aplicar as tacadas de handicap, não há penalidade por fazê-lo.

### 3.3c Deixar de Embocar um Buraco

Um jogador tem que *embocar* em cada buraco de uma *volta*. Se um jogador não *embocar* em qualquer buraco:

- O jogador tem que corrigir este erro antes de dar uma *tacada* para iniciar outro buraco, ou, para o último buraco da volta, antes de entregar o *cartão de escores*.
- Se não corrigir o erro nesse tempo, o jogador será **desclassificado**.

**Ver Regras 21.1, 21.2 e 21.3:** (Regras para outras modalidades de Stroke-Play (Stableford, Escore Máximo e Par/Bogey) nas quais a apuração dos resultados é diferente e o jogador não é desclassificado se não embocar).

## REGRA

## 4

## O Equipamento do Jogador

**Propósito da Regra:**

A Regra 4 trata do equipamento que os jogadores podem utilizar durante uma volta. Baseado no princípio de que o Golfe é um jogo desafiador no qual o sucesso deveria depender do critério, destrezas e habilidades de cada jogador, que por sua vez:

- Tem que utilizar tacos e bolas em conformidade,
- 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.

Para exigências detalhadas sobre tacos, bolas e outros *equipamentos* e o processo de consulta e envio de *equipamento* para revisão de conformidade, veja as *Regras de Equipamento*.

**4.1 Tacos****4.1a Tacos Permitidos para Dar uma Tacada**

- (1) **Tacos Conformes.** Ao dar uma tacada, um jogador tem que utilizar um taco que seja conforme com as exigências das *Regras de Equipamento*:
  - O taco utilizado para dar uma *tacada* tem que ser conforme não somente quando o taco for novo, mas também quando de maneira deliberada ou acidental tenha sido modificado de qualquer maneira.
  - **Porém** se as características de desempenho do taco em conformidade forem alteradas devido ao desgaste devido ao uso normal, o taco continua a ser considerado como conforme.

“Características de desempenho” significa qualquer parte do taco que afeta o seu desempenho ao dar uma *tacada*, tais como o grip, a vara, a cabeça ou a base do taco (lie) ou o ângulo de inclinação (loft) (incluindo a base ou ângulo de inclinação de um taco ajustável).
- (2) **Uso ou Reparo de Taco Danificado Durante a Volta.** Se um taco conforme for danificado durante uma *volta*, ou enquanto o jogo está interrompido de acordo com a Regra 5.7a, normalmente o jogador não pode substituí-lo por outro taco (**exceto** em alguns casos específicos quando o jogador não causou o dano, ver Regra 4.1b(3)).  
**Porém** independentemente da natureza ou causa do dano, o taco danificado continuará sendo tratado como conforme para o resto da volta (**mas** não durante um play-off em *Stroke-Play*, pois é considerado como uma nova *volta*).

Para o restante da *volta* o jogador pode:

- Continuar a dar *tacadas* com o taco danificado, ou
- Fazer com que o taco seja consertado ao restaurá-lo tanto quanto possível à sua condição anterior à ocorrência do dano durante a volta ou enquanto o jogo estava interrompido, ainda utilizando o mesmo grip, vara e cabeça. **Porém** ao fazê-lo:
  - » O jogador não pode atrasar o jogo indevidamente (ver a Regra 5.6a), e
  - » Danos existentes antes da *volta* não podem ser consertados.

“Danificado durante uma volta” significa que as características de desempenho de um taco são alteradas devido a qualquer ato durante a volta (incluindo enquanto o jogo estiver interrompido de acordo com a Regra 5.7a), seja:

- Pelo jogador (como ao dar uma *tacada* ou realizar um swing de prática com o taco, ao colocar ou retirar da bolsa, ao deixar cair ou se apoiar no taco, ou se jogar ou abusar do taco), ou
- Por qualquer outra pessoa, influência externa ou forças naturais.

**Porém** o taco não foi “danificado durante uma volta” se as suas características de desempenho forem alteradas de maneira deliberada pelo jogador durante a *volta*, como tratado na Regra 4.1a(3).

(3) **Modificar de Maneira Deliberada as Características de Desempenho do Taco Durante a Volta.**

Um jogador não pode dar uma *tacada* com um taco cujas características de desempenho tenham sido alteradas de maneira deliberada durante a *volta* (incluindo enquanto o jogo estiver interrompido de acordo com a Regra 5.7a):

- Utilizando um atributo ajustável ou fisicamente alterando o taco (**exceto** quando permitido ao reparar danos de acordo com a Regra 4.1a(2)), ou
- Aplicando qualquer substância à cabeça de taco (que não seja ao limpá-la) para alterar suas características de desempenho para dar uma *tacada*.

**Exceção – Taco Ajustável Restaurado à Posição Original:** Se as características de performance de um taco foram alteradas usando uma função ajustável e, antes que o taco seja usado para dar uma *tacada*, o taco for restaurado tanto quanto possível à sua posição original usando a função ajustável de volta para a posição em que estava, não há penalidade e o taco pode ser usado para dar uma *tacada*.

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

- Não há penalidade sob esta Regra por simplesmente carregar (**mas** sem dar qualquer *tacada*) um taco não conforme ou um taco cujas características de jogo foram, de maneira deliberada, modificadas durante a *volta*.
- **Porém** tal taco continua contando para o limite de 14 tacos na Regra 4.1b(1).

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

(1) **Limite de 14 tacos.** Um jogador não pode:

- Iniciar uma volta com mais de 14 tacos, ou
- Ter mais de 14 tacos durante a *volta*.

Se o jogador inicia uma *volta* com menos de 14 tacos, pode adicionar tacos durante a *volta* até o limite de 14 tacos (ver Regra 4.1b(4) sobre quais as restrições ao fazê-lo).

Quando o jogador se conscientiza de que está infringindo esta Regra ao ter mais de 14 tacos, o jogador tem que, imediatamente, retirar o(s) taco(s) excedente(s) de jogo, utilizando o procedimento na Regra 4.1c(1):

- Se o jogador iniciou a volta com mais de 14 tacos, pode escolher qual taco ou tacos serão retirados de jogo.
- Se o jogador adicionou os tacos extras durante a volta, os tacos adicionados são os que têm que ser retirados de jogo.

Após o início da *volta* do jogador, se o jogador pegar o taco que outro jogador deixou para trás, ou se um taco for colocado em sua bolsa sem seu conhecimento, este taco não é considerado para os propósitos do limite de 14 tacos (**porém** não poderá ser usado).

(2) **Não Compartilhar Tacos.** O jogador está limitado aos tacos com os quais iniciou ou adicionou como permitido em (1):

- Não pode dar nenhuma *tacada* com um taco usado por qualquer outra pessoa que esteja jogando no *campo* (mesmo que esteja jogando em grupo ou competição diferente).
- Quando o jogador se conscientiza que infringiu esta Regra ao dar uma *tacada* com o taco de outro jogador, ele tem imediatamente que retirar tal taco de jogo, utilizando o procedimento na Regra 4.1c(1).

**Ver Regras 22.5 e 23.7** (exceção limitada em modalidades de jogos com parceiros permitindo que parceiros compartilhem tacos se não tiverem mais de 14 tacos entre eles).

(3) **Não Substituir Tacos Perdidos ou Danificados.** Se um jogador começou a *volta* com 14 tacos ou adicionou tacos até o limite de 14 tacos e posteriormente perde ou danifica um taco durante a *volta* ou enquanto o jogo estiver interrompido de acordo com a Regra 5.7a, o jogador não pode substituí-lo por outro taco.

**Exceção – Substituir um Taco Danificado Quando o jogador não Causou o Dano:**

Se o taco de um jogador for danificado durante a *volta* (incluindo enquanto o jogo estiver interrompido) (ver Regra 4.1a(2)) por uma *influência externa* ou *forças naturais* ou por qualquer pessoa exceto o jogador ou seu *caddie*:

- O jogador poderá substituir o taco danificado por qualquer taco de acordo com a Regra 4.1b(4).
- **Porém** quando o jogador o fizer, tem imediatamente que declarar o taco danificado fora de jogo, utilizando o procedimento na Regra 4.1c(1).

**(4) Restrições ao Adicionar ou Substituir Tacos.** Ao adicionar ou substituir um taco sob (1) ou (3), um jogador não pode:

- Atrasar indevidamente o jogo (ver a Regra 5.6a),
- Adicionar ou emprestar qualquer taco de outro jogador jogando no *campo* (mesmo que esteja jogando em grupo ou competição diferente), ou
- Construir um taco com peças levadas, para o jogador, por qualquer pessoa durante a *volta*.

**Penalidade por Infração da Regra 4.1b:** A penalidade é aplicada baseado em quando o jogador se conscientizou da infração:

- **Jogador se Deu Conta de uma Infração Durante o Jogo do Buraco.** A penalidade se aplica ao final do buraco sendo jogado. No *Match-Play* o jogador tem que completar o buraco, aplicar o score do buraco ao score da partida e aplicar a penalidade para ajustar o score da partida.
- **Jogador se Deu Conta de uma Infração Entre Dois Buracos.** A penalidade se aplica ao buraco recém completado, não ao buraco seguinte.

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

- É uma penalidade de ajuste da partida – não é o mesmo que uma penalidade de perda do buraco.
- Ao final do buraco 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 um jogador que começou com 15 tacos se conscientiza 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 o jogador estará um acima na partida.

**Penalidade no Stroke-Play – Duas Tacadas de Penalidade, Máximo de Quatro Tacadas:** O jogador 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

- (1) **Durante a Volta.** Quando um jogador se dá conta durante uma *volta* que está infringindo a Regra 4.1b(1), (2) ou (3) por ter mais de 14 tacos ou por dar uma *tacada* com um taco de outro jogador, o jogador tem imediatamente que tomar uma atitude que indique claramente cada taco que está sendo retirado do jogo.

Isto pode ser feito ao:

- Declarar isto para o *adversário* em *Match-Play* ou para o *marcador* ou a outro jogador do mesmo grupo no *Stroke-Play*, ou
- Tomar outra ação clara (como colocar o taco de cabeça para baixo em sua bolsa, colocar no chão do cart de golfe ou dar o taco a outrem).

O jogador não pode mais dar qualquer *tacada* com qualquer taco retirado do jogo no restante da volta.

Se o taco retirado do jogo pertence a outro jogador, este outro jogador pode continuar usando o taco.

#### **Penalidade por Infração da Regra 4.1c(1): Desclassificação.**

- (2) **Antes da Volta.** Se um jogador se dá conta logo antes de começar uma *volta* que acidentalmente tem mais de 14 tacos, o jogador deveria tentar deixar o(s) taco(s) excedente(s) para trás.

**Porém** como opção sem penalidade:

- O jogador pode retirar qualquer taco em excesso fora do jogo antes de iniciar a volta, utilizando o procedimento em (1), e
- Os tacos em excesso podem ser mantidos pelo jogador (porém não podem ser utilizados) durante a volta e não contam para a limitação de 14 tacos.

Se um jogador propositadamente traz mais de 14 tacos para a sua *área do tee* e inicia a volta sem deixar os tacos em excesso para trás, esta opção não é permitida e a Regra 4.1b(1) se aplica.

## 4.2 Bolas

### 4.2a Bolas Permitidas no Jogo da Volta

- (1) **Tem que jogar com Bola em Conformidade.** Ao dar cada tacada, o jogador tem que utilizar uma bola que esteja em conformidade com as *Regras de Equipamento*.  
Um jogador pode pegar uma bola em conformidade para jogar com qualquer outra pessoa, incluindo outro jogador em *campo*.
- (2) **Bola Alterada de Maneira Deliberada Não Pode ser Jogada.** O jogador não pode dar uma *tacada* em uma bola cujas características de desempenho foram alteradas de maneira deliberada,, tal como ao ser esfregada, aquecida ou ao aplicar qualquer substância (exceto para limpá-la).

**Penalidade por Dar Tacada em Infração da Regra 4.2a: Desclassificação.**

### 4.2b Bola se Quebra em Pedacos Durante Jogo

Se a bola de um jogador se quebra em pedaços após uma *tacada*, não há penalidade e a *tacada* não conta.

O jogador tem que jogar uma outra bola do lugar onde deu esta *tacada* (ver Regra 14.6).

**Penalidade por Jogar Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 4.2b: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

### 4.2c Bola Fica Cortada ou Rachada Durante Jogo

- (1) **Levantar a Bola para Ver se está Cortada ou Rachada.** Se um jogador acreditar razoavelmente que sua bola tenha sido cortada ou rachada durante o jogo:
  - O jogador pode levantar a bola para examiná-la, *porém*:
  - O local onde a bola se encontra tem que ser *marcado*, e a bola não pode ser limpa (exceto se ela estiver no *green*) (ver Regra 14.1).

Se o jogador levantar sua bola sem uma justificativa razoável (exceto no *green* onde o jogador pode levantar a bola de acordo com a Regra 13.1b), deixar de *marcar* sua bola antes de levantá-la ou a limpar a bola quando não era permitido, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

Se múltiplas infrações das Regras com penalidades de uma tacada resultarem de um ato único ou de atos relacionados, ver a Regra 1.3c(4).

(2) **Quando Outra Bola Pode ser Substituída.** O jogador somente pode *substituir* uma bola por outra bola se for claramente visível que a bola original está cortada ou rachada e que este dano aconteceu durante o jogo do buraco em andamento – **mas** não pode substituir a bola se somente estiver riscada, aranhada ou se sua pintura estiver somente danificada ou descolorida.

- Se a bola original estáiver cortada ou rachada, o jogador tem que recolocar quer outra bola, ou a bola original no local original (ver Regra 14.2).
- Se a bola original não estiver cortada ou rachada, o jogador tem que recolocá-la em seu local original (ver Regra 14.2).

Nada nesta Regra proíbe ao jogador *substituir* outra bola de acordo com qualquer outra Regra ou *substituir* a bola entre dois buracos.

**Penalidade por Jogar uma Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 4.2c: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

### **4.3 Uso de Equipamento**

A Regra 4.3 se aplica a todo tipo de *equipamento* que um jogador possa utilizar durante uma *volta*, exceto que tacos e bolas estão cobertos pelas Regras 4.1 e 4.2 e não por esta Regra.

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

#### **4.3a Usos Permitidos e Proibidos de Equipamento**

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

- Utilizar *equipamento* (que não um taco ou uma bola) que artificialmente elimine ou reduza a necessidade de uma habilidade ou um julgamento que sejam 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 parte de jogar o jogo.

Esta Regra não altera a aplicação de qualquer outra Regra que limite as ações que um jogador pode fazer com um taco, bola ou outro *equipamento* (como colocar um taco ou outro objeto no solo para ajudar o jogador a se alinhar, ver Regra 10.2b(3)).

Exemplos comuns de usos de *equipamento* permitidos e proibidos durante uma *volta* de um jogador sob esta Regra são:

(1) **Informação de Distâncias e Direção.**

- Permitido. Obter informação sobre distâncias ou direção (como, por exemplo, um aparelho que meça distâncias ou uma bússola).
- Não Permitido.
  - » Medir mudanças de elevação, ou
  - » Interpretar informação de distância ou direção (como, por exemplo, usar o aparelho para ter uma recomendação de linha de jogo ou a escolha do taco baseado na localização da bola do jogador).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local G-5** (a Comissão poderá adotar uma Regra Local proibindo o uso de dispositivos medidores de distância).

(2) **Informação sobre Vento e Outras Condições Meteorológicas.**

- Permitido.
  - » Obter qualquer tipo de informação meteorológica (inclusive velocidade do vento) disponibilizados por previsões de tempo, ou
  - » Medir temperatura ou humidade no campo.
- Não Permitido.
  - » Medir a velocidade do vento no campo, ou
  - » Usar um objeto artificial para obter outra informação relacionada ao vento (como usar pó para verificar a direção do vento).

(3) **Informação Reunida Antes ou Durante a Volta.**

- Permitido.
  - » Usar informação que foi reunida antes do início da volta (como informação do jogo de voltas anteriores, dicas de swing ou recomendações de taco), ou
  - » Gravar (para usar após a volta) informações de jogo ou fisiológicas da volta (como distâncias dos tacos, estatísticas do jogo ou batimentos cardíacos).
- Não Permitido.
  - » Processar ou interpretar informação específica sobre a *volta* (como recomendações de taco baseadas nas distâncias atuais na *volta*), ou
  - » Usar qualquer informação fisiológica gravada durante a *volta*.

**(4) Áudio e Vídeo.**

- Permitido.
  - » Escutar áudio ou ver vídeos sobre assuntos não relacionados com a competição sendo jogada (tal como um noticiário ou música de fundo).
  - » Porém ao fazê-lo, tem que ter consideração com os demais (ver Regra 1.2).
- Não Permitido.
  - » Escutar música ou outro áudio para eliminar distrações ou para ajudar o ritmo de swing, ou
  - » Assistir vídeo mostrando jogadas do jogador ou de outros jogadores durante a competição que ajude ao jogador na escolha de taco, na execução de uma *tacada*, ou decidir como jogar durante a *volta*.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local G-8 (a Comissão poderá adotar uma Regra Local proibindo o uso de dispositivos de áudio e vídeo durante uma volta).**

**(5) Luas e Elementos de Grip.**

- Permitido.
  - » Usar uma luva normal que cumpra as exigências das *Regras de Equipamento*,
  - » Usar resina, talcos e outros agentes umectantes ou secantes, ou
  - » Envolver o grip com uma toalha ou lenço.
- Não Permitido.
  - » Usar uma luva que não cumpra as exigências das *Regras de Equipamento*, ou
  - » Usar outro *equipamento* que ofereça uma vantagem indevida com a posição da mão ou a pressão do grip.

**(6) Dispositivos de Alongamento e Equipamento de Treinamento ou de Swing.**

- Permitido.
  - » Usar qualquer *equipamento* para alongamento geral (que não seja ao fazer um swing de prática), tanto o equipamento desenhado para alongamento, para uso em golfe (como uma vara de alinhamento colocada nos ombros), ou para qualquer propósito não relacionado ao golfe (tal como um tubo de borracha ou um pedaço de cano).

- Não Permitido.
  - » Usar qualquer tipo de material de treinamento de golfe ou de swing (como uma vara de alinhamento ou um headcover com peso ou uma rosca de peso) ou um taco não conforme para fazer um swing de prática ou de qualquer outra maneira que gere uma vantagem potencial ajudando ao jogador na preparação para ou na execução da tacada (como ajuda com o plano de swing, o grip, alinhamento, posição da bola ou postura).

Maiores orientações sobre o uso de *equipamento* descrito acima ou outros tipos de *equipamento* (como roupas e sapatos) estão nas *Regras de Equipamentos*.

Em caso de dúvidas sobre o uso de um determinado *equipamento* deve-se consultar a *Comissão* (ver Regra 20.2b).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local G-6** (a *Comissão* poderá adotar uma Regra Local proibindo o uso de transporte motorizado durante uma volta).

#### 4.3b Equipamento Usado por Razões Médicas

- (1) Exceção Médica. Um jogador não infringe a Regra 4.3 se usar *equipamento* devido a um problema de saúde, desde que:
  - O jogador tenha uma razão médica para usar o equipamento, e
  - A *Comissão* considere que seu uso não dará ao jogador uma vantagem indevida sobre os demais jogadores.
- (2) Fitas ou Coberturas Similares. Um jogador pode usar um esparadrapo ou cobertura similar por qualquer razão médica (tal como prevenir lesão ou para proteger uma lesão existente), **porém** a fita não pode:
  - Ser aplicada de maneira excessiva, ou
  - Ajudar ao jogador mais do que seja necessário para a razão médica (por exemplo, não pode imobilizar uma articulação para auxiliar ao jogador no swing do taco).

Em caso de dúvidas sobre o uso de fitas ou coberturas similares deve-se consultar a *Comissão*.

### Penalidade por Infração da Regra 4.3:

- **Penalidade para a primeira infração de ato individual ou atos relacionados: Penalidade Geral.**
- **Penalidade por uma infração seguinte não relacionada à primeira infração: Desclassificação.** Esta penalidade se aplica mesmo que a natureza da infração tenha sido totalmente diferente da infração que resultou na primeira penalidade.

# 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 o jogador pode treinar no campo antes ou durante uma volta, quando a volta começa e termina e o que acontece quando tem que interromper ou reiniciar o jogo. Espera-se que os jogadores:

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

Quando é a vez do jogador, se recomenda que dê sua tacada em não mais de 40 segundos, e geralmente mais rápido que isso.

**5.1 Significado de Volta**

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

Quando a *volta* termina com empate e o jogo vai continuar até ter um vencedor:

- Match-Play Empatado Prolongado um Buraco por Vez. Esta é uma continuação da mesma *volta*, não uma *volta* nova.
- Play-off em Stroke-Play. Esta é uma *volta* nova.

Um jogador está jogando sua *volta* desde quando começa até quando termina (ver Regra 5.3) **exceto** enquanto o jogo foi interrompido de acordo com a Regra 5.7a.

Quando uma Regra se refere a ações tomadas “durante uma volta”, isto não inclui durante a interrupção do jogo de acordo com a Regra 5.7a a não ser que a Regra afirme de outra forma.

**5.2 Treinando no Campo Antes ou Entre Voltas**

Para os propósitos desta Regra:

- “Treinar no campo” significa jogar uma bola, ou testar a superfície do *green* de qualquer buraco ao rolar uma bola ou ao esfregar sua superfície, e
- As limitações sobre treino no *campo* antes ou entre *voltas* se aplicam somente ao jogador, não ao *caddie* do jogador.

### 5.2a Match-Play

Um jogador 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*:

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

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local I-1** (em ambas modalidades de jogo, a Comissão poderá adotar uma Regra Local proibindo, restringindo ou permitindo treino no *campo* antes ou entre *voltas*).

#### Penalidade por Infração da Regra 5.2:

- **Penalidade pela primeira infração: Penalidade Geral** (aplicado no primeiro buraco do jogador).
- **Penalidade pela segunda infração: Desclassificação.**

## 5.3 Começando e Terminando Uma Volta

### 5.3a Quando Começar a Volta

A volta de um jogador começa quando o jogador dá uma *tacada* para iniciar seu primeiro buraco (ver Regra 6.1a).

O jogador tem que começar no seu horário de jogo (e não antes dele):

- Isto significa que o jogador precisa estar pronto para jogar no seu horário de jogo e no local determinado pela *Comissão*.
- Um horário de jogo determinado pela Comissão é tratado como um horário exato (por exemplo 9 horas significa 9h00m, não qualquer momento antes de 9h01m).

Se o horário de saída se atrasa por qualquer motivo (como o clima, jogo lento de outros grupos ou a necessidade de uma decisão por um árbitro) não há infração desta Regra desde que o jogador esteja presente e pronto para jogar quando seu grupo puder iniciar.

**Penalidade por Infração da Regra 5.3a. Desclassificação**, exceto nestes três casos:

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

### 5.3b Quando Termina a Volta

A *volta* de um jogador termina:

- No Match-Play, quando resultado da partida for definitivo de acordo com a Regra 3.2a(3) ou (4).
- No Stroke-Play, quando o jogador emboca no último buraco (incluindo a correção de um erro, tal como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b).

Ver Regras 21.1e, 21.2e, 21.3e e 23.3b (quando começa e termina uma volta em outras modalidades de *Stroke-Play* e em Quatro Bolas).

## 5.4 Jogando em Grupos

### 5.4a Match-Play

Durante uma *volta*, o jogador e o *adversário* têm que jogar cada buraco no mesmo grupo.

### 5.4b Stroke-Play

Durante uma *volta*, o jogador tem que permanecer no grupo determinado pela *Comissão*, a não ser que a *Comissão* aprove a mudança, antes ou após o ocorrido.

**Penalidade por Infração da Regra 5.4: Desclassificação.**

## 5.5 Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido

### 5.5a Nenhuma Tacada de Treino Durante o Jogo

Durante o jogo de um buraco, o jogador não pode dar uma tacada de treino numa bola dentro ou *fora de campo*.

As seguintes *tacadas* não são consideradas de treino:

- Um swing de prática sem intenção de atingir uma bola.
- Devolver uma bola para uma zona de treino ou para outro jogador, quando feito somente como cortesia.
- *Tacadas* dadas por um jogador ao terminar um buraco cujo escore já está decidido.

### 5.5b Restrição sobre as Tacadas de Treino Entre Dois Buracos

Entre dois buracos, um jogador não pode dar uma *tacada* de treino.

**Exceção – Onde É Permitido ao Jogador Treinar “Putts” ou “Chipping”:** O jogador pode treinar putts ou chips no ou perto do:

- *Green* do buraco recém completado e em qualquer *green* de treino (ver Regra 13.1e), e
- *Área do tee* do buraco seguinte.

**Porém**, estas *tacadas* de treino não podem ser feitas de um *bunker* e não podem atrasar indevidamente o jogo (ver Regra 5.6a).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local I-2** (a *Comissão* poderá adotar uma *Regra Local* proibindo o treino de putts ou chipping no ou perto do *green* do buraco que acabou de terminar).

### 5.5c Treino Enquanto o Jogo Está Interrompido ou de Outra Forma Parado

Quando o jogo está interrompido ou de outra forma parado segundo a Regra 5.7a, um jogador não pode dar uma *tacada* de treino **exceto**:

- Conforme permitido na Regra 5.5b,
- Em qualquer lugar *fora de campo*, e
- Em qualquer lugar do *campo* permitido pela *Comissão*.

Se uma partida for interrompida por acordo entre os jogadores e não reiniciará no mesmo dia, os jogadores podem treinar no campo sem restrição antes que a partida seja reiniciada.

### **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.

## 5.6 Demora Indevida; Ritmo Célere de Jogo

### 5.6a Demora Indevida no Jogo

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

Pode ser permitido a um jogador um ligeiro atraso por certos motivos, tais como:

- Quando o jogador pede ajuda de um *árbitro* ou da *Comissão*,
- Quando o jogador se machucar ou ficar doente, ou
- Quando houver outro bom motivo.

#### 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 o jogador 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.

Cada jogador deveria reconhecer que seu ritmo de jogo provavelmente afetará quanto demorarão os demais jogadores ao jogar suas *voltas*, incluindo tanto os do próprio grupo quanto os que estão nos grupos que o seguem.

É recomendável que os jogadores mais lentos permitam a passagem de grupos mais rápidos.

(1) **Recomendações de Ritmo de Jogo.** O jogador deveria jogar a um 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 à *área do tee* seguinte após completar o buraco.

Um jogador deveria preparar-se antecipadamente para sua próxima *tacada* e estar pronto para jogar quando for sua vez.

Quando for a vez do jogador jogar:

- Recomenda-se que o jogador dê a *tacada* em não mais de 40 segundos após estar (ou deveria estar) pronto para jogar sem interferências ou distrações, e
  - Em condições normais o jogador deveria poder jogar mais rápido do que o limite de 40 segundos e é recomendado fazê-lo.
- (2) **Jogar Fora da sua Vez Para Agilizar o Ritmo de Jogo.** Dependendo da modalidade de jogo, há momentos nos quais o jogador pode jogar fora da sua vez para melhorar o ritmo de jogo:
- Em *Match-Play*, os jogadores podem concordar em jogar fora de ordem para ganhar tempo (ver Regra 6.4a).
  - Em *Stroke-Play*, jogadores podem jogar “ready golf” de uma forma segura e responsável (ver Regra 6.4b Exceção).
- (3) **Política de Ritmo de Jogo da Comissão.** Com o objetivo de fomentar e forçar um ritmo célere de jogo, a *Comissão* deveria estabelecer uma Regra Local determinando uma Política de Ritmo de Jogo.

Esta política pode estabelecer um tempo máximo para completar uma *volta*, um buraco ou uma série de buracos e uma *tacada*, e pode estabelecer penalidades em caso de seu descumprimento.

[Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5G](#) (recomendações sobre o conteúdo da Política de Ritmo de Jogo).

## 5.7 Parando o Jogo; Reiniciando o Jogo

### 5.7a Quando os Jogadores Podem ou Têm Que Parar o Jogo

Durante uma *volta*, um jogador, não pode parar o jogo exceto nas seguintes circunstâncias:

- Suspensão pela Comissão. Todos os jogadores têm de parar o jogo se a *Comissão* suspende o jogo (ver Regra 5.7b).
- Parar o Jogo por Acordo no Match-Play. No *Match-Play* os jogadores podem concordar em parar o jogo por qualquer motivo, **exceto** se isto for atrasar a competição. Se eles concordarem em parar o jogo e posteriormente um dos jogadores quiser reiniciar o jogo, o acordo fica revogado e o outro jogador tem a obrigação de reiniciar o jogo.
- Jogador Individual Suspende o Jogo Devido a Raios. Um jogador pode suspender o jogo se acreditar, razoavelmente, que há perigo de raios, porém tem que reportar à Comissão assim que possível.

Abandonar o *campo* não significa, necessariamente, parar o jogo. O atraso do jogo pelo jogador está coberto pela Regra 5.6a e não por esta Regra.

Se um jogador interrompe o jogo por qualquer motivo não permitido sob esta Regra ou deixa de reportar à *Comissão* quando exigido a fazê-lo, o jogador será **desclassificado**.

### 5.7b O que Jogadores Têm que Fazer Quando a Comissão Suspende o Jogo

Temos dois tipos de suspensão de jogo pela *Comissão*, cada qual com diferentes exigências de quando os jogadores têm que parar o jogo.

- (1) **Suspensão Imediata (Como 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 outra tacada até que a *Comissão* reinicie o jogo.

A *Comissão* deveria utilizar um método distinto para comunicar aos jogadores a suspensão imediata.

- (2) **Suspensão Normal (Devido à Escuridão ou a Campo Injogável)**. Se a *Comissão* suspende o jogo por motivos normais, o que acontece depois depende de onde se encontra cada grupo:

- **Entre Dois Buracos**. Se todos os jogadores de um grupo estão entre dois buracos, têm que interromper o jogo imediatamente e não podem dar uma *tacada* para iniciar o novo buraco até que a *Comissão* reinicie o jogo.
- **Durante o Jogo de um Buraco**. Se qualquer jogador do grupo começou um buraco, os jogadores podem escolher se interrompem o jogo imediatamente ou se terminam o buraco.
  - » É permitido que os jogadores, discutam brevemente (normalmente não mais de dois minutos), para decidir se irão parar ou terminar o buraco.
  - » Se os jogadores continuarem o jogo do buraco, eles podem jogar até completar o buraco ou podem parar antes de completar o buraco.
  - » Uma vez que os jogadores completem o buraco ou parem antes de completar o buraco, eles não podem mais dar nenhuma *tacada* até que a *Comissão* reinicie o jogo de acordo com a Regra 5.7c.

Se os jogadores não concordam sobre o que fazer:

- » **Match-Play**. Se o *adversário* parar o jogo, o jogador também tem que parar o jogo e ambos não podem jogar de novo até que a *Comissão* reinicie o jogo. Se o jogador não parar o jogo, ele recebe a **penalidade geral (perda do buraco)**.
- » **Stroke-Play**. Qualquer jogador no grupo pode escolher parar o jogo ou continuar jogando o buraco, independentemente do que os outros no grupo decidirem, **exceto** que o jogador pode continuar o jogo somente se o *marcador* do jogador ficar para certificar o escore do jogador.

#### **Penalidade por Infração da Regra 5.7b. Desclassificação.**

**Exceção – Sem Penalidade se a Comissão Decidir que o Jogador Deixou de Parar de Maneira Justificada:** Não há infração desta Regra e não há penalidade se a *Comissão* decide que as circunstâncias justificaram que o jogador tenha deixado de parar o jogo quando isto era exigido.

Ver **Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local J-1** (formas recomendadas para a *Comissão* indicar a suspensão imediata e a suspensão normal para os jogadores).

### 5.7c O Que os Jogadores Têm Que Fazer ao Reiniciar o Jogo

- (1) **Onde Reiniciar o Jogo.** Um jogador tem que reiniciar o jogo do local de um buraco onde o jogo havia sido interrompido, ou se estava entre buracos, na *área do tee* seguinte, mesmo se o jogo reiniciar em outro dia.
- (2) **Quando Reiniciar o Jogo.** O jogador tem que estar presente no lugar descrito em (1) e preparado para jogar:
  - Na hora estabelecida pela *Comissão* para o jogo ser reiniciado, e
  - O jogador tem que reiniciar o jogo no momento estabelecido (e não antes dele).

Se a capacidade de reiniciar o jogo for atrasada por qualquer motivo (tal como quando os jogadores do grupo à frente terão que jogar primeiro e sair do caminho) não há infração desta Regra se o jogador estiver presente e pronto para jogar quando o seu grupo puder reiniciar o jogo.

#### Penalidade por Infração da Regra 5.7c. Desclassificação.

**Exceções à Desclassificação por não Reiniciar no Horário:** As exceções 1, 2 e 3 da Regra 5.3a e a Exceção à Regra 5.7c também se aplicam aqui.

### 5.7d Levantar a Bola Quando se Interrompe o Jogo; Recolocar e Substituir a Bola ao Reiniciar o Jogo

- (1) **Levantar a Bola quando o Jogo foi Parado ou Antes de Reiniciar o Jogo.** Quando parar o jogo de um buraco de acordo com esta Regra, o jogador pode *marcar* o local de sua bola e levantar a bola (ver Regra 14.1).

Tanto antes quanto no momento de reiniciar o jogo:

- Quando a Bola do Jogador foi Levantada ao Parar o Jogo. O jogador tem que recolocar a bola original ou uma outra bola no local original (que se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Quando a Bola do Jogador não foi Levantada ao Parar o Jogo. O jogador pode jogar a bola como se encontra, ou pode *marcar* o local da bola, levantar a bola (ver Regra 14.1) e recolocar esta bola ou outra bola no local original (ver Regra 14.2).

Em qualquer caso:

- Se o *lie* da bola foi alterado como resultado de levantar a bola, o jogador tem que *recolocar* a bola ou outra bola como exigido na Regra 14.2d.

- Se o *lie* da bola for alterado após a bola ser levantada e antes da bola ser *recolocada*, a Regra 14.2d não é aplicável:
  - » A bola original ou outra bola tem que ser *recolocada* no local original (que se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
  - » Se o *lie* ou outras *condições que afetam a tacada* foram pioradas durante este período se aplica a Regra 8.1d.

(2) **O Que Fazer se a Bola do Jogador ou o Marcador de Bola forem Deslocados Enquanto o Jogo Estava Parado.** Se a bola ou o *marcador* de bola do jogador forem *deslocados* de qualquer maneira antes do reinício do jogo (inclusive por *forças naturais*), o jogador tem que:

- Recolocar a bola original ou outra bola no local original (que se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- Colocar um *marcador de bola* para marcar o local original da bola e então *recolocar* a bola original ou outra bola nesse local (ver Regras 14.1 e 14.2).

Se as *condições que afetam a tacada* foram pioradas enquanto o jogo estava interrompido, ver Regra 8.1d.

**Penalidade por Jogar Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 5.7d: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## REGRA

## 6

## Jogando um Buraco

**Propósito da Regra:**

A Regra 6 trata como jogar um buraco – por exemplo as Regras específicas para dar uma tacada do tee para iniciar um buraco, a exigência de utilizar a mesma bola para o buraco inteiro exceto quando a substituição é permitida, a ordem de jogo (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**

Um jogador iniciou o jogo de um buraco a partir do momento em que deu uma *tacada* para iniciar o buraco.

O buraco é considerado iniciado mesmo se a *tacada* for dada de fora da *área do tee* (ver a Regra 6.1b) ou se a *tacada* foi cancelada de acordo com alguma Regra.

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

Um jogador tem que começar cada buraco jogando uma bola de qualquer lugar dentro da *área do tee* de acordo com a Regra 6.2b.

Se um jogador que está começando um buraco joga uma bola de fora da *área do tee* (inclusive de um conjunto de marcadores de tee errado para uma posição diferente de tee no mesmo buraco ou em um outro buraco):

- (1) **Match-Play.** Não há penalidade, **porém**, o *adversário* pode cancelar a *tacada*:
- Isto tem que ser feito prontamente e antes que qualquer dos dois dê outra *tacada*. Quando o *adversário* cancela a *tacada*, não pode retirar o cancelamento.
  - Se o *adversário* cancela a *tacada*, o jogador tem que jogar uma bola de dentro da *área do tee* e ainda é sua vez de jogar.
  - Se o *adversário* não cancela a *tacada*, a *tacada* conta e a bola está em jogo e tem que ser jogada como se encontra.

(2) **Stroke-Play.** O jogador recebe a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)** e tem que corrigir o erro jogando uma bola de dentro da *área do tee*:

- A bola jogada de fora da *área do tee* não está em jogo.
- Essa *tacada* e qualquer outra *tacada* jogada no buraco antes de corrigir o erro (incluindo *tacadas* dadas e *tacadas* de penalidade somente por jogar aquela bola) não contam.
- Se o jogador não corrigir o erro antes de dar uma *tacada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta*, antes de entregar seu *cartão de scores*, o jogador será **desclassificado**.

## 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* na Regra 6.2b se aplicam sempre que for exigido ou permitido que um jogador jogue da *área do tee*. Isto inclui quando:

- O jogador está iniciando o jogo de um buraco (ver Regra 6.1),
- O jogador irá jogar novamente da *área do tee* de acordo com uma Regra (ver a Regra 14.6), ou
- A bola do jogador está em jogo na *área do tee* após uma *tacada* ou após o jogador obter alívio.

Esta Regra se aplica somente para a *área do tee* que o jogador tem que jogar ao iniciar o buraco que está jogando, e não para quaisquer outras áreas do tee no campo (seja no mesmo buraco ou em outro buraco).

### 6.2b Regras da Área do Tee

(1) **Quando a Bola Está na Área do Tee.**

- Uma bola é considerada como estando na *área do tee* desde que qualquer parte da bola toque ou esteja acima de qualquer parte da *área do tee*.
- O jogador pode posicionar-se fora da *área do tee* para dar a *tacada* em uma bola na *área do tee*.

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



(2) **A Bola a ser Colocada no Tee ou Jogada do Solo.** A bola tem que ser jogada ou:

- Sobre um *tee* colocado dentro ou sobre o solo, ou
- No próprio solo.

Para os propósitos desta Regra, o “solo” inclui areia ou outras substâncias naturais colocadas para apoiar o *tee* ou a bola.

O jogador não pode dar uma *tacada* com uma bola em um *tee* que não esteja em conformidade ou colocada sobre o *tee* de uma forma não permitida por esta Regra.

**Penalidade por Infração da Regra 6.2b(2):**

- **Penalidade pela primeira infração por um ato único ou atos relacionados: Penalidade Geral.**
- **Penalidade pela segunda infração não relacionadas à primeira infração: Desclassificação.**

(3) **Determinadas Condições na Área do Tee Podem ser Melhoradas.** Antes de dar uma *tacada*, o jogador pode executar as seguintes ações na *área do tee* para melhorar as condições que afetam a *tacada* (ver Regra 8.1b(8)):

- Alterar a superfície de terreno dentro da área do tee (como, por exemplo, fazer uma elevação utilizando o taco ou o próprio pé),
- Mover, dobrar ou quebrar grama, ervas daninhas e outros objetos naturais que estejam presos ou em crescimento no solo dentro da *área do tee*,
- Remover ou pressionar areia e solo na *área do tee*, e
- Remover orvalho, geada ou água da *área do tee*.

**Porém** o jogador receberá a **penalidade geral** se adotar qualquer outra ação para *melhorar as condições que afetam a tacada* infringindo a Regra 8.1a.

#### (4) **Restrições no Deslocamento de Marcadores do Tee ao Jogar da Área do Tee.**

- A localização dos marcadores do tee é determinada pela *Comissão* para definir cada *área do tee* e devem ficar na mesma posição para todos os jogadores que irão jogar desta *área do tee*.
- Se o jogador *melhorar as condições que afetam a tacada* ao mover qualquer marcador de tee antes de jogar da *área do tee* recebe a **penalidade geral** por infração da Regra 8.1a(1).

Em todas outras situações, estes marcadores do tee são tratados como *obstruções móveis* regulares que podem ser removidos conforme permitido pela Regra 15.2.

#### (5) **A Bola não Está em Jogo Até a Tacada ser Dada.** Esteja a bola em um *tee* ou no solo, ao iniciar o jogo de um buraco ou repetir uma tacada da *área do tee* de acordo com uma Regra:

- A bola não está em jogo até que o jogador dê uma *tacada* à bola, e
- A bola pode ser levantada ou *deslocada* sem penalidade antes de dar a *tacada*.

Se uma bola cair do *tee* ou for derrubada do *tee* pelo jogador antes do jogador dar uma *tacada* na bola, ela pode ser recolocada novamente no *tee* sem penalidade em qualquer lugar da *área do tee*.

**Porém** se o jogador dar uma *tacada* nessa bola no momento em que esteja caindo ou após haver caído, não há penalidade, a *tacada* conta e a bola *está em jogo*.

#### (6) **Quando a Bola em Jogo está na Área do Tee.** Se a bola *em jogo* de um jogador está na *área do tee* após uma *tacada* (como uma bola em um *tee* após uma *tacada* que errou a bola) ou após obter alívio, o jogador pode:

- Levantar ou *deslocar* a bola sem penalidade (ver Regra 9.4b, Exceção 1), e
- Jogar esta bola ou outra bola de qualquer lugar na *área do tee* sobre um *tee* ou no próprio solo sob (2), incluindo jogar a bola como se encontra.

**Penalidade por Jogar Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 6.2b(6):  
Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 6.3 Bola Usada no Jogo do Buraco

### Propósito da Regra:

Um buraco é jogado com uma sequência de tacadas desde a área do tee até o green e para dentro do buraco. Após bater da área do tee, normalmente é exigido que o jogador jogue a mesma bola até terminar o buraco. O jogador recebe penalidade por dar uma tacada em uma bola errada ou outra bola quando a substituição não for permitida pelas Regras.

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

Um jogador pode jogar qualquer bola em conformidade ao começar o buraco da *área do tee* e pode trocá-la entre o jogo de dois buracos.

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

- Aquela bola estiver *perdida* ou ficar em repouso *fora de campo*, ou
- O jogador *substituir* a bola por outra (esteja permitida ou não a *substituição*).

O jogador deveria colocar uma marca de identificação na bola a ser jogada (ver Regra 7.2).

### 6.3b Substituição de Outra Bola ao Jogar um Buraco

- (1) **Quando é Permitido ou não é Permitido ao Jogador Substituir Outra Bola.** Certas Regras permitem ao jogador mudar a bola que está usando para o jogo de um buraco através da *substituição* de outra bola como a bola em jogo, enquanto outras não permitem:
  - Ao obter alívio de acordo com uma Regra, inclusive quando *dropar* ou colocar uma bola (por exemplo, quando uma bola não fica na *área de alívio* ou ao obter alívio no *green*), o jogador pode usar tanto a bola original quanto outra bola (Regra 14.3a),
  - Ao jogar novamente de onde foi executada a última *tacada*, um jogador pode usar tanto a bola original quanto outra bola (Regra 14.6), e
  - Ao *recolocar* no local, não é permitido ao jogador *substituir* uma bola e tem que usar a bola original, com algumas exceções (Regra 14.2a).
- (2) **Bola Substituta se Converte em Bola em Jogo.** Quando um jogador *substitui* outra bola como a bola *em jogo* (ver Regra 14.4):
  - A bola original não está mais *em jogo*, mesmo se estiver em repouso dentro do *campo*.
  - Isto é válido mesmo se o jogador:
    - » *Substituir* outra bola pela bola original quando não permitido pelas Regras (quer o jogador soubesse ou não que estava *substituindo* outra bola), ou

» *Recolocou, dropou* ou colocou a bola *substituta* (1) em *lugar errado*, (2) de maneira errada ou (3) ao usar um procedimento que não era aplicável.

- Para corrigir qualquer erro antes de jogar a bola substituída, ver Regra 14.5.

Se a bola original do jogador não foi encontrada e o jogador colocou outra bola *em jogo* para obter alívio sob *tacada e distância* (ver Regras 17.1d, 18.1, 18.2b e 19.2a) ou conforme permitido por uma Regra aplicável quando é *sabido ou virtualmente assegurado* o que aconteceu com a bola (ver Regras 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e e 17.1c):

- O jogador tem que continuar jogando com a bola *substituída*, e
- O jogador não pode jogar a bola original mesmo se for encontrada no *campo* antes do término do período de busca de 3 minutos (ver Regra 18.2a(1)).

(3) **Dar Uma Tacada em uma Bola Incorretamente Substituída.** Se um jogador der uma *tacada* em uma bola incorretamente *substituída*:

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

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

### 6.3c Bola Errada

(1) **Dar Uma Tacada a uma Bola Errada.** Um jogador não pode dar uma *tacada* em uma *bola errada*.

**Exceção – Bola em Movimento na Água:** Não há penalidade se um jogador der uma *tacada* em uma *bola errada* que está em movimento na água dentro de uma *área de penalidade* ou em *água temporária*:

- A *tacada* não conta, e
- O jogador tem que corrigir o erro de acordo com as Regras jogando a bola correta do seu local original ou obtendo alívio segundo as Regras.

**Penalidade por Jogar Bola Errada Infringindo a Regra 6.3c(1): Penalidade Geral.**

Em *Match-Play*:

- Se o jogador e o *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 conhecido qual bola errada foi jogada primeiro, não há penalidade e o buraco continua a ser jogado com as bolas trocadas.

Em *Stroke-Play*, o jogador 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 (incluindo *tacadas* dadas e *tacadas* de penalidade somente por haver jogado esta bola) não contam.

- Se o jogador não corrige 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, o jogador será **desclassificado**.

- (2) **Como Proceder Quando a Bola do jogador for Jogada por Outro como Bola Errada.** Se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola do jogador foi jogada por outro jogador como *bola errada*, o jogador tem que recolocar a bola original ou outra bola em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

Isto se aplica tendo ou não sido encontrada a bola original.

### 6.3d Quando o Jogador Pode Jogar Mais de uma Bola por Vez

Um jogador pode jogar mais de uma bola por vez em um buraco somente quando:

- Joga uma *bola provisória* (que ou se converterá na bola *em jogo* ou será abandonada) conforme a Regra 18.3c), ou
- Joga duas bolas no *Stroke-Play* para corrigir uma possível infração grave ao haver jogado de *lugar errado* (ver Regra 14.7b) ou quando não tem certeza sobre o procedimento correto a ser usado (ver Regra 20.1c(3)).

## 6.4 Ordem de Jogo Jogando um Buraco

### Propósito da Regra:

A Regra 6.4 trata da ordem de jogo ao longo de 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 pode cancelar aquela tacada e fazer o jogador a jogar de novo.
- No *Stroke-Play*, não há penalidade por jogar fora da vez, e tanto se permite quanto se encoraja aos jogadores a jogar “ready golf” – que significa jogar quem estiver pronto, ainda que fora da vez, porém de forma segura e responsável.

### 6.4a Match-Play

- (i) **Ordem de Jogo.** O jogador e o *adversário* têm que jogar na seguinte ordem:

- **Ao Começar o Primeiro Buraco.** No primeiro buraco, a *honra* é determinada pelo horário de saída estabelecido pela *Comissão*, ou se não há horário de saída, por acordo entre os jogadores ou por um método aleatório (como cara ou coroa).

- Ao Começar Todos os Demais Buracos.
  - » O jogador que ganha um buraco tem a *honra* na *área do tee* seguinte.
  - » Se o buraco foi empatado, o jogador que teve a *honra* no buraco anterior a mantém.
  - » Se um jogador faz uma reivindicação a tempo (ver Regra 20.1b) que ainda não foi julgado pela *Comissão* e que poderia afetar a *honra* no buraco seguinte, a *honra* é decidida por acordo ou usando um método aleatório.
- Depois que Ambos Jogadores Iniciaram o Buraco
  - » A bola que esteja mais longe do *buraco* é jogada primeiro.
  - » Se as bolas estão equidistantes do buraco ou suas distâncias relativas não são conhecidas, se decide a bola a ser jogada primeiro por acordo ou por um método aleatório.

(2) **Adversário Pode Cancelar a Tacada do Jogador Dada Fora da Vez.** Se um jogador joga quando era a vez do *adversário*, não há penalidade, **porém**, o *adversário* pode cancelar a tacada:

- Isto tem de ser feito prontamente e antes que qualquer dos dois dê outra *tacada*. Quando o *adversário* cancela a tacada, não pode retirar o cancelamento.
- Se o *adversário* cancela a tacada, o jogador tem que, quando for sua vez de jogar, jogar uma bola do mesmo local em que deu a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).
- Se o *adversário* não cancelar a *tacada*, a *tacada* conta e o jogador tem que jogar a bola como se encontra.

**Exceção – Jogar Fora da Vez por Acordo para Economizar Tempo:** Para economizar tempo:

- Um jogador pode convidar seu *adversário* a jogar fora da vez ou pode concordar com o pedido do *adversário* para jogar fora da vez.
- Se o *adversário* então jogar fora da vez, o jogador desistiu de seu direito a cancelar a *tacada*.

**Ver Regra 23.6 (ordem de jogo em Quatro Bolas).**

### 6.4b Stroke-Play

(1) **Ordem de Jogo Normal.**

- Ao Começar o Primeiro Buraco. A *honra* no primeiro buraco é determinada pela ordem no horário de saída estabelecido pela *Comissão*, ou, se não houver horário de saída, usando um método aleatório (como cara ou coroa).

- Ao Começar Todos os 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* é definida com base no escore gross, inclusive em competições com handicap.
- Após Todos os Jogadores Terem Iniciado um Buraco.
  - » A bola que estiver mais longe do buraco deveria ser jogada primeiro.
  - » Se duas ou mais bolas estão equidistantes do buraco ou se as distâncias relativas ao buraco não forem conhecidas, então se decide por acordo ou por método aleatório.

Não há penalidade se um jogador jogar fora da vez, **exceto** se dois ou três jogadores fizerem um acordo para jogar fora da vez para dar vantagem a um deles, cada um deles recebe a **penalidade geral (duas tacadas de penalidade)**.

(2) Jogar Fora da Vez de Maneira Segura e Responsável ("Ready Golf"). Tanto se permite como se encoraja que os jogadores joguem fora da vez de maneira segura e responsável, quando:

- Dois ou mais jogadores concordam em fazê-lo por conveniência ou para ganhar tempo,
- A bola de um jogador fica em repouso muito perto do *buraco* e o jogador deseja embocar, ou
- Um jogador está preparado e pode jogar antes de outro jogador que teria a vez de acordo com a ordem normal do jogo (1), desde que ao jogar fora da vez não ponha em perigo, distraia ou interfira com qualquer outro jogador.

**Porém** se o jogador cuja vez de jogar em (1) estiver pronto e capaz de jogar e indicar que gostaria de jogar primeiro, os outros jogadores deveriam normalmente esperar até que este jogador jogue.

Um jogador não deveria jogar fora de ordem para ganhar vantagem sobre outros jogadores.

#### 6.4c Quando um Jogador Poderá Jogar uma Bola Provisória ou Outra Bola da Área do Tee

A ordem de jogo é que todos os demais jogadores joguem sua primeira *tacada* no buraco antes que o jogador jogue sua *bola provisória* ou outra bola da *área do tee*.

Se mais de um jogador vai jogar uma *bola provisória* ou outra bola da *área do tee*, a ordem de jogo é igual à ordem anterior.

Para uma *bola provisória* ou outra bola jogada fora da vez, veja a Regra 6.4a(2) e 6.4b.

### 6.4d Quando Jogador Obtém Alívio ou Joga uma Bola Provisória de Qualquer Lugar Exceto da Área do Tee

A ordem de jogo de acordo com a Regra 6.4a(1) e 6.4b(1) nestas duas situações será:

(1) Alívio para Bola Jogada de Local Diferente do que Como se Encontra.

- Quando um Jogador dá Conta que as Regras lhe Obrigam a Obter Alívio Jogando sob Tacada e Distância. A ordem de jogo do jogador se baseia no local onde se jogou a *tacada* anterior.
- Quando o Jogador Pode Escolher Entre Jogar a Bola como se Encontra ou Obter Alívio.
  - » A ordem de jogo se baseia no local onde se encontra a bola original (que, se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
  - » Isto se aplica inclusive quando o jogador já se decidiu obter alívio por *tacada e distância* ou obter alívio de um lugar distinto ao local onde está a bola original (como quando a bola original está em uma *área de penalidade* ou será considerada *injogável*).

(2) Jogando Bola Provisória. A ordem de jogo é que um jogador jogue uma *bola provisória* imediatamente após a *tacada* anterior e antes que qualquer outro jogador jogar uma bola, **exceto**:

- Ao iniciar o jogo de um buraco da *área do tee* (ver a Regra 6.4c), ou
- Quando o jogador espera antes de decidir jogar uma *bola provisória* (em cujo caso a ordem de jogo do jogador, uma vez que tenha decidido jogar uma *bola provisória*, se baseia no local onde a última *tacada* foi dada).

## 6.5 Terminando o Jogo de um Buraco

Considera-se que um jogador terminou um buraco:

- Em *Match-Play*, quando:
  - » O jogador *embocou* ou a próxima *tacada* do jogador foi concedida, ou
  - » O resultado do buraco está decidido (como, por exemplo, quando o *adversário* concede o buraco, o *escore* do *adversário* para o buraco é menor que o que o jogador poderia conseguir ou o jogador ou o *adversário* recebe a *penalidade geral* (perda de buraco)).
- Em *Stroke-Play*, quando o jogador *emboca* a sua bola de acordo com a Regra 3.3c.

**Ver Regras 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) e 23.3c** (quando o jogador termina o buraco em outras modalidades de *Stroke-Play* ou em *Quatro Bolas*).

III

# Jogando a Bola

**REGRAS 7-11**



# REGRA 7

## Procurando a Bola: Encontrando e Identificando a Bola

### Propósito da Regra:

A Regra 7 permite ao jogador empreender ações razoáveis para procurar de maneira justa sua bola em jogo após cada tacada.

- Porém o jogador ainda precisa ser cuidadoso, porque uma penalidade será aplicada se o jogador cometer excessos e causar melhora das condições que afetam a sua próxima tacada.
- O jogador não recebe penalidade se a bola for acidentalmente deslocada ao procurá-la ou identificá-la, porém terá que recolocá-la no seu local original.

### 7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Justa

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

O jogador é responsável por encontrar sua bola *em jogo* após cada *tacada*.

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

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

Se ao tomar estas ações razoáveis como parte da busca o jogador *melhorar as condições que afetam a tacada*:

- Não há penalidade de acordo com a Regra 8.1a se a *melhora* for resultado de procurar sua bola de maneira justa.
- **Porém** se a *melhora* for resultado de ações que vão além do razoavelmente necessário para efetuar a procura da bola de maneira justa, o jogador recebe a **penalidade geral** por infringir a Regra 8.1a.

Ao tentar encontrar e identificar a bola, o jogador pode remover *impedimentos soltos* conforme permitido pela Regra 15.1 e pode remover *obstruções móveis* conforme permitido pela Regra 15.2.

### 7.1b Como Proceder se Areia que Afeta o Lie da Bola do Jogador Foi Movida ao Procurar ou Identificar a Bola

- O jogador tem que recriar o *lie* original na areia, **porém** pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola estava coberta de areia.
- Se o jogador jogar a bola sem haver recriado o *lie* original, o jogador recebe a **penalidade geral**.

## 7.2 Como Identificar a Bola

A bola em repouso de um jogador pode ser identificada em qualquer destas maneiras:

- Pelo jogador ou qualquer outra pessoa que veja uma bola ficar em repouso em circunstâncias onde se saiba tratar-se da bola do jogador.
- Vendo a marca de identificação do jogador na bola (ver Regra 6.3a).
- Encontrando uma bola com a mesma marca, modelo, número e condição da bola do jogador em uma área onde se espera que a bola do jogador esteja (porém isto não se aplica se houver uma bola idêntica na mesma área e não houver forma de saber qual das bolas é a do jogador).

Se a *bola provisória* de um jogador não pode ser diferenciada da sua bola original, ver Regra 18.3c(2).

## 7.3 Levantando a Bola para Identificá-la

Se uma bola pode ser a do jogador, porém não pode ser identificada como se encontra:

- O jogador poderá levantar a bola para identificá-la (inclusive rolando-a), *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*) (ver Regra 14.1).

Se a bola levantada for a do jogador ou a bola de outro jogador, tem que ser *recolocada* no local original (ver Regra 14.2).

Se o jogador levanta sua bola para identificá-la de acordo com esta Regra quando isto não é razoavelmente necessário (**exceto** no *green* onde o jogador pode levantar a bola de acordo com a Regra 13.1b), errar ao não *marcar* o local da bola antes de levá-la ou se limpar a bola quando não permitido, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

**Penalidade por Jogar uma Bola Incorretamente Substituída ou Jogar Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 7.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

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

Se isto ocorrer, a bola tem que ser *recolocada* em seu local original (que, se não conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2). Ao fazê-lo:

- Se a bola se encontrava sob 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 sob ou encostada em tal objeto (ver Regra 14.2c).
- Se a bola estava coberta de areia, o *lie* original tem que ser recriado e a bola tem que ser *recolocada* nesse *lie* (ver Regra 14.2d(1)). Porém o jogador pode deixar visível uma pequena parte da bola ao fazê-lo.

Ver também a Regra 15.1a (restrição na remoção intencional de certos *impedimentos soltos* antes de *recolocar* a bola).

**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 o encontrar”. Quando a bola do jogador fica em repouso, o jogador normalmente tem que aceitar as condições que afetam a tacada seguinte e não melhorá-las antes de jogar a bola. Porém, o jogador 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 do Jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada

Para apoiar o princípio de “jogar o *campo* como o encontrar” esta Regra limita o que pode ser feito pelo jogador para *melhorar* qualquer destas “*condições que afetam a tacada*” protegidas (em qualquer lugar dentro e fora do *campo*) para a próxima *tacada* que o jogador irá dar:

- O *lie* da bola do jogador em repouso,
- A área do *stance* pretendido pelo jogador,
- A área do *swing* pretendido pelo jogador,
- A *linha de jogo* do jogador, e
- A *área de alívio* onde o jogador *dropará* ou colocará uma bola.

Esta Regra se aplica a ações tomadas tanto durante uma *volta* ou quando o jogo estiver paralizado de acordo com a Regra 5.7a.

Ela Regra não se aplica a:

- Remoção de *impedimentos soltos* ou *obstruções móveis*, o que é permitido conforme os limites estabelecidos pela Regra 15, ou
- Uma ação realizada enquanto a bola do jogador está em movimento, de acordo com a Regra 11.

#### 8.1a Ações que Não São Permitidas

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

(1) Mover, dobrar ou quebrar:

- Qualquer objeto natural em crescimento ou preso,
- *Obstruções irremovíveis*, *objetos integrantes* ou *objetos delimitadores*, ou
- Marcadores do tee da *área do tee* ao jogar uma bola daquela *área do tee*.

- (2) Mover um *impedimento solto* ou uma *obstrução móvel* para uma posição (como, por exemplo, para construir um *stance* ou para *melhorar a linha de jogo*).
- (3) Alterar a superfície do terreno inclusive ao:
  - Recolocar divots em um buraco de divot,
  - Remover ou pressionar divots que já foram recolocados ou outras placas de grama já colocados em seu lugar, ou
  - Criar ou eliminar buracos, depressões ou superfícies desniveladas.
- (4) Remover ou pressionar areia ou terra solta.
- (5) Remover orvalho, geada ou água.

### **Penalidade por Infração da Regra 8.1a: Penalidade Geral.**

#### **8.1b Ações que São Permitidas**

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

- (1) Procurar sua bola de maneira justa através de ações razoáveis para encontrá-la e identificá-la (ver Regra 7.1a).
- (2) Tomar medidas razoáveis para remover *impedimentos soltos* (ver Regra 15.1) e *obstruções móveis* (ver Regra 15.2).
- (3) Tomar medidas razoáveis para *marcar* o local da bola e para levantar e *recolocar* a bola de acordo com as Regras 14.1 e 14.2.
- (4) Apoiar o taco levemente no solo à frente ou imediatamente atrás da bola.

**Porém** não se permite:

- Pressionar o taco contra o solo, ou
  - Quando uma bola está em um *bunker*, tocar a areia imediatamente à frente ou imediatamente atrás da bola (ver Regra 12.2b(1)).
- (5) Posicionar os pés firmemente ao tomar o *stance*, incluindo um afundamento razoável dos pés na areia ou em terra solta.
  - (6) Tomar o *stance* de maneira justa fazendo o que for razoavelmente necessário para chegar até a bola e tomar o *stance*.

**Porém** ao fazê-lo, o jogador:

- Não deve pretender obter um *stance* ou um swing normal, e
- Tem que utilizar a ação menos intrusiva possível para abordar aquela situação atípica.

(7) Dar uma *tacada* ou o backswing para uma *tacada* que seja, então, dada.

**Porém** quando a bola está em um *bunker*, tocar a areia no *bunker* ao fazer o backswing é proibido de acordo com a Regra 12.2b(1).

(8) Na *área do tee*:

- Colocar um tee no solo (ver Regra 6.2b(2)),
- Mover, dobrar ou quebrar qualquer objeto natural em crescimento ou preso (ver Regra 6.2b(3)), e
- Alterar a superfície do solo, remover ou pressionar areia e terra, ou remover orvalho, geada ou água (ver Regra 6.2b(3)).

(9) Em um *bunker*, alisar a areia para cuidar do *campo* após uma bola jogada do *bunker* se encontrar fora do *bunker* (ver Regra 12.2b(3)).

(10) No *green*, remover areia ou terra solta e consertar danos (ver Regra 13.1c).

(11) Mover um objeto natural para verificar se está solto.

**Porém** se descobrir que o objeto está em crescimento ou preso, tem que permanecer preso e ser recolocado tanto quanto possível na sua posição original.

### **8.1c Evitar Penalidades ao Restaurar Condições Alteradas Infringindo a Regra 8.1a(1) e 8.1a(2)**

Se o jogador *melhorou* as **condições que afetam a tacada** ao mover, dobrar ou quebrar um objeto infringindo a Regra 8.1a(1) ou mover um objeto para uma posição infringindo a Regra 8.1a(2):

- Não há penalidade se, antes de dar a próxima *tacada*, o jogador eliminar esta *melhora* através da restauração das condições originais na maneira permitida em (1) e (2) abaixo.
  - Mas, se o jogador *melhorar* as **condições que afetam a tacada** ao tomar qualquer das ações tratadas nas Regras 8.1a(3)-(5), não é possível evitar a penalidade restaurando as condições originais.
- (1) **Como Restaurar as Condições Melhoradas ao Mover, Dobrar ou Quebrar um Objeto.** Antes de dar uma *tacada*, o jogador pode evitar penalidade por infração à Regra 8.1a(1) restaurando o objeto original tanto quanto possível para sua posição original de tal forma que a *melhora* criada pela infração seja eliminada, como, por exemplo:
- Recolocar um *objeto delimitador* (como uma estaca de *fora de campo*) que foi removida ou mover o *objeto delimitador* de volta à sua posição original após ter sido empurrada para um ângulo diferente, ou
  - Recolocar um galho ou grama, ou uma *obstrução irremovível* para a sua posição original após ter sido deslocada.

**Porém**, o jogador não conseguirá evitar a penalidade:

- Se a melhora não for eliminada (tal como um *objeto delimitador* ou galho foi dobrado ou quebrado de maneira significativa de tal forma que não possa ser devolvido para sua posição original), ou
  - Utilizando qualquer coisa distinta do próprio objeto original ao tentar restaurar as condições, como por exemplo:
    - » Usando um objeto diferente ou adicional (por exemplo, colocando uma estaca diferente em um buraco do qual uma estaca de *fora de campo* foi removida ou amarrando um galho movido ao seu lugar), ou
    - » Usando outros materiais para restaurar o objeto original (por exemplo, usando fita para consertar um *objeto delimitador* ou galho).
- (2) **Como Restaurar as Condições Melhoradas ao Mover um Objeto para uma Posição.** Antes de dar uma *tacada*, o jogador pode evitar a penalidade pela infração à Regra 8.1a(2) removendo o objeto que foi colocado na posição.

### 8.1d Restaurando Condições Pioradas Após a Bola Ficar em Repouso

Se as *condições que afetam a tacada* forem pioradas após a bola do jogador ficar em repouso:

- (1) **Quando a Restauração das Condições Pioradas é Permitida.** Se as *condições que afetam a tacada* forem pioradas por qualquer pessoa exceto o jogador ou por um *animal* ou objeto artificial, sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a, o jogador pode:
- Restaurar as condições originais tanto quanto possível.
  - *Marcar* o local da bola e levantá-la, limpá-la e *recolocá-la* no seu local original (ver Regras 14.1 e 14.2), se for razoável fazê-lo para restaurar as condições originais ou se material ficou na bola quando as condições foram pioradas.
  - Se as condições pioradas não podem ser facilmente restauradas, levante e recoloque a bola ao colocá-la no local mais próximo (não mais perto do buraco) que (1) tenha as *condições que afetam a tacada* mais similares, (2) esteja dentro de um taco de distância do seu local original, e (3) esteja na mesma *área do campo* que aquele local.

#### **Exceção – Lie da Bola Piorado quando ou Depois da Bola ser Levantada ou**

**Movida e Antes de Ser Recolocada:** Isto é tratado na Regra 14.2d, a não ser que o *lie* tenha sido alterado quando o jogo estava interrompido e a bola foi levantada, em cujo caso esta Regra se aplica.

- (2) **Quando a Restauração das Condições Pioradas não é Permitido.** Se as *condições que afetam a tacada* são pioradas pelo jogador, por um objeto natural ou pelas *forças naturais* tais como vento ou água, o jogador não pode melhorar estas condições pioradas infringindo a Regra 8.1a (exceto conforme permitido pelas Regras 8.1c(1), 8.1c(2) e Regra 13.1c).

**Penalidade por Jogar Bola Incorretamente *Substituída* ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 8.1d: *Penalidade Geral* de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

**Ver Regras 22.2**, (em Foursomes, qualquer um dos parceiros pode representar seu lado e a ação do parceiro é tratada como uma ação do jogador); **23.5** (em Quatro Bolas, qualquer parceiro pode agir para seu o lado e ação do parceiro relativa à bola ou equipamento do jogador é tratada como uma ação do jogador).

## 8.2 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Outras Condições Físicas para Influenciar Bola do Jogador em Repouso ou Tacada a ser Dada

### 8.2a Quando se Aplica a Regra 8.2

Esta Regra somente trata as ações realizadas de maneira deliberada por um jogador para alterar outras condições físicas para influenciar sua bola em repouso ou a *tacada* a ser dada.

Esta Regra não se aplica para as ações do jogador para:

- De maneira deliberada, desviar ou parar sua própria bola ou ainda alterar qualquer condição física, de maneira deliberada, para influenciar onde uma bola possa vir a repousar (de acordo com as Regras 11.2 e 11.3), ou
- Alterar as *condições que afetam a tacada* (que é tratado pela Regra 8.1a).

### 8.2b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

Um jogador não deve de maneira deliberada tomar quaisquer ações listadas na Regra 8.1a (**exceto** pelo permitido na Regra 8.1b ou c) para alterar qualquer outra condição física que afete:

- Aonde a bola do jogador poderia ir ou ficar em repouso após a próxima *tacada* ou *tacada* posterior, ou
- Aonde a bola do jogador poderia ir ou ficar em repouso se ela se deslocasse antes da *tacada* ser dada (por exemplo, quando a bola está em um barranco pronunciado e o jogador acredita que poderia rolar para um arbusto).

**Exceção – Ações para Cuidar do Campo:** Não há penalidade sob esta Regra se o jogador alterar quaisquer outras condições físicas para cuidar do *campo* (como alisar pegadas em um *bunker* ou recolocar um divot em um buraco de divot).

**Penalidade por Infração da Regra 8.2: *Penalidade Geral*.**

**Ver Regra 22.2** (em Foursomes, qualquer parceiro pode representar seu lado e as ações do parceiro são tratadas como ações do jogador); **23.5** (em Quatro Bolas, qualquer parceiro pode representar o lado e ações do parceiro concernentes à bola ou equipamento do jogador são tratadas como ações do jogador).

## 8.3 Ações Deliberadas para Alterar Condições Físicas para Afetar Bola em Repouso de Outro Jogador ou Tacada a Ser Dada

### 8.3a Quando se Aplica a Regra 8.3

Esta Regra somente trata das ações deliberadas de um jogador para alterar as condições físicas que afetem a bola em repouso de outro jogador ou sua *tacada* a ser dada.

Não se aplica às ações para desviar ou parar, de maneira deliberada, a bola em movimento de outro jogador ou para alterar deliberadamente as condições físicas para influenciar aonde uma bola poderia ficar em repouso (que é tratado pelas Regras 11.2 e 11.3).

### 8.3b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

Um jogador não pode empreender de forma deliberada nenhuma das ações relacionadas na Regra 8.1a (**exceto** conforme permitido na Regra 8.1b, c ou d) para:

- Melhorar ou piorar as *condições que afetam a tacada* de outro jogador, ou
- Alterar outras condições físicas para influenciar:
  - » Aonde a bola do outro jogador poderia ir ou ficar em repouso após a próxima *tacada* ou *tacada* seguinte desse jogador, ou
  - » Aonde a bola do outro jogador poderia ir ou ficar em repouso se ela se *deslocasse* antes de ser dada a próxima *tacada* do jogador.

**Exceção – Ações para Cuidar do Campo:** Não há penalidade sob esta Regra se o jogador alterar outra condição física para cuidar do *campo* (como, por exemplo, alisar pegadas em um *bunker* ou recolocar um divot em um buraco de divot).

**Penalidade por Infração da Regra 8: Penalidade Geral.**

**Ver Regra 22.2** (em Foursomes, qualquer parceiro pode representar seu lado e ações do parceiro são tratadas com ações do jogador); **23.5** (em jogo de Quatro Bolas, qualquer parceiro pode representar seu lado e ações pelo parceiro concernentes à bola ou ao equipamento do jogador são tratadas como ações do jogador).

# REGRA 9

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

### Propósito da Regra:

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

- Se a bola do jogador fica em repouso e posteriormente for deslocada por forças naturais como o vento ou a água, normalmente o jogador tem que jogar do novo local de repouso da bola.
- Se uma bola em repouso for levantada ou deslocada por qualquer pessoa ou por qualquer influência externa antes da tacada ser dada, a bola tem que ser recolocada no local original.
- Os jogadores devem ter cuidado quando estiverem perto de qualquer bola em repouso, e um jogador que causar o deslocamento de sua bola ou da bola do adversário normalmente será penalizado (exceto no green).

A Regra 9 se aplica a uma bola *em jogo* em repouso no *campo*, e se aplica tanto durante uma *volta* como quando o jogo estiver parado de acordo com a Regra 5.7a.

### 9.1 A Bola é Jogada Como se Encontra

#### 9.1a Jogar a Bola do Lugar Onde ela Repousa

A bola do jogador em repouso no *campo* tem que ser jogada como se encontrar, **exceto** quando as Regras obriguem ou permitam o jogador a:

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

#### 9.1b Como Proceder Quando a Bola Mover Durante o Backswing ou a Tacada

Se a bola em repouso do jogador começar a se *deslocar* após o jogador iniciar a *tacada* ou o backswing para uma *tacada* e o jogador prosseguir e dar a *tacada*:

- A bola não pode ser recolocada, independentemente do que a fez deslocar-se.
- Em vez disso o jogador tem que jogar a bola de onde ficar em repouso após a *tacada*.
- Se o jogador 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 de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 9.2 Decidir se a Bola foi Deslocada e o Que Causou seu Deslocamento

### 9.2a Decidir se a Bola foi Deslocada

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

Se a bola pode ter sido *deslocada*, porém se isto não for *conhecido ou virtualmente assegurado*, a bola é tratada como não tendo *deslocado* e tem que ser jogada como se encontrar.

### 9.2b Decidindo o Que Causou o Movimento da Bola

Quando a bola em repouso de um jogador foi *deslocada*:

- Tem que ser decidido o que causou seu *deslocamento*.
  - Isto determinará se o jogador tem que *recolocar* a bola, ou jogá-la como se encontra, e se há penalidade.
- (1) **Quatro Possíveis Causas.** As Regras reconhecem somente quatro possíveis causas para uma bola em repouso ser *deslocada* antes do jogador dar uma *tacada*:
- *Forças naturais*, como o vento ou a água (veja Regra 9.3),
  - O jogador, incluindo seu *caddie* (veja Regra 9.4),
  - O *adversário* no *Match-Play*, incluindo o *caddie* do *adversário* (veja Regra 9.5), ou
  - Uma *influência externa*, incluindo qualquer outro jogador no *Stroke-Play* (veja Regra 9.6).

**Ver Regras 22.2** (em Foursomes, qualquer parceiro pode representar o lado e as ações do parceiro são tratadas como ações do jogador); **23.5** (em Quatro Bolas, qualquer parceiro pode representar seu lado e as ações do parceiro concernentes à bola ou equipamento do jogador são tratadas como ações do jogador).

- (2) **Padrão “Conhecido ou Virtualmente Assegurado” para Decidir o que Causou o Deslocamento da Bola.**

- O jogador, o *adversário* ou uma *influência externa* serão responsáveis pelo *deslocamento* da bola somente se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que algum deles sejam a causa.
- Se não for *conhecido ou virtualmente assegurado* que ao menos um destes causou o *deslocamento*, será considerado que a bola foi *deslocada* por forças naturais.

Ao aplicar esta norma, toda informação razoavelmente disponível tem que ser levada em consideração, o que significa que toda informação que o jogador sabe ou que pode obter com esforço razoável e sem demora indevida do jogo.

## 9.3 Bola Deslocada por Forças Naturais

Se *forças naturais* (tal como o vento ou a água) causarem o *deslocamento* da bola em repouso do jogador:

- Não há penalidade, e
- A bola tem que ser jogada do seu novo local.

**Exceção – A Bola do Jogador no Green Tem que Ser Recolocada se ela se Deslocar Após Ter Sido Levantada e Recolocada (ver Regra 13.1d):** Se a bola do jogador no *green* for *deslocada* após o jogador já a ter levantado e *recolocado* no local do qual foi *deslocada*:

- A bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Isto sempre se dará, independentemente da causa de seu deslocamento (inclusive forças naturais).

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar *Errado* Infringindo a Regra 9.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 9.4 Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador

Esta Regra se aplica somente quando for *conhecido* ou *virtualmente assegurado* que o jogador (incluindo o *caddie* do jogador) levantou a sua bola em repouso ou causou seu *deslocamento*.

### 9.4a Quando Bola Levantada ou Deslocada Tem Que ser Recolocada

Se o jogador levanta sua bola em repouso ou causa seu *deslocamento*, a bola tem que ser *recolocada* no local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), **exceto**:

- Quando o jogador levanta a bola, de acordo com uma Regra, para obter alívio ou para *recolocar* a bola em um local diferente (ver Regras 14.2d e 14.2e), ou
- Quando a bola se *desloca* somente após o início da *tacada* ou do *backswing* e o jogador prossegue e dá a *tacada* (ver Regra 9.1b).

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

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

**Porém**, há quatro **exceções**:

**Exceção 1 – Quando É Permitido ao Jogador Levantar ou Deslocar a Bola:** Não há penalidade quando o jogador levanta ou *desloca* uma bola de acordo com uma Regra que:

- Permita levantar a bola e então a *recolocar* em seu local original,
- Exija que uma bola *deslocada* seja *recolocada* em seu local original, ou
- Exija ou permita ao jogador *dropar* ou *colocar* novamente uma bola ou jogar

uma bola de um lugar diferente.

**Exceção 2 – Deslocamento Acidental Antes de Encontrar a Bola:** Não há penalidade quando o jogador *desloca* acidentalmente a bola ao tentar procurá-la ou identificá-la (ver a Regra 7.4).

**Exceção 3 – Deslocamento Acidental no Green:** Não há penalidade quando o jogador acidentalmente causa o *deslocamento* da bola no *green* (ver a Regra 13.1d), independentemente de como isso ocorrer.

**Exceção 4 – Deslocamento Acidental Exceto no Green ao Aplicar uma Regra:** Não há penalidade quando o jogador de maneira acidental causa o *deslocamento* da bola em qualquer lugar exceto no *green* ao tomar ações razoáveis para:

- *Marcar* o local da bola ou levantar ou *recolocar* a bola, quando for permitido fazê-lo (ver as Regras 14.1 e 14.2),
- Remover uma *obstrução móvel* (ver a Regra 15.2),
- Restaurar condições pioradas, quando permitido fazê-lo (ver Regra 8.1d),
- Obter alívio de acordo com uma Regra, inclusive ao determinar se o alívio é permitido sob uma Regra (tal como ao fazer um *swing* para ver se há interferência de uma condição), ou aonde ter o alívio (tal como ao determinar o *local mais próximo de alívio completo*), ou
- Medir de acordo com uma Regra (como para decidir a ordem de jogo de acordo com a Regra 6.4).

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.4: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 9.5 Bola Levantada ou Deslocada por Adversário em Match-Play

Esta Regra se aplica somente quando for *conhecido ou virtualmente assegurado* que o *adversário* (incluindo o *caddie* do adversário) levantou a bola do jogador em repouso ou causou seu *deslocamento*.

Se o *adversário* jogar a bola do jogador como uma *bola errada*, isto é tratado pela Regras 6.3c(1), e não por esta Regra.

### 9.5a Quando uma Bola Levantada ou Deslocada Tem Que Ser Recolocada

Se o *adversário* levanta ou desloca a bola em repouso do jogador, a bola tem que ser *recolocada* no local original (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), **exceto:**

- Quando o *adversário* está concedendo a próxima *tacada*, um buraco ou a partida (ver Regra 3.2b), ou
- Quando o *adversário* levanta ou *desloca* a bola do jogador a pedido deste

porque o jogador pretende aplicar uma Regra para obter alívio ou *recolocar* a bola em um local diferente.

### 9.5b Penalidade por Levantar ou de Maneira Deliberada Tocar a Bola ou Causar seu Deslocamento

Se o *adversário* levanta ou, de maneira deliberada, toca a bola em repouso do jogador ou causa seu *deslocamento*, o *adversário* recebe **uma tacada de penalidade**.

**Porém**, existem várias **exceções**:

**Exceção 1 – Quando É Permitido ao Adversário Levantar a Bola do Jogador:** Não há penalidade quando o *adversário* levanta a bola:

- Ao conceder uma *tacada*, um buraco ou a partida ao jogador, ou
- A pedido do jogador.

**Exceção 2 – Ao Marcar e Levantar a Bola do Jogador no Green por Engano:** Não há penalidade quando o *adversário* *marca* o local da bola e a levanta no *green* na crença errônea que se trata da própria bola do *adversário*.

**Exceção 3 – Mesmas Exceções que para o Jogador:** Não há penalidade quando o *adversário* acidentalmente causa o *deslocamento* da bola ao fazer qualquer das ações cobertas pelas Exceções 2, 3, ou 4 da Regra 9.4b.

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.5: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 9.6 Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa

Se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que uma *influência externa* (incluindo outro jogador no *Stroke-Play* ou outra bola) levantou ou causou o *deslocamento* da bola do jogador:

- Não há penalidade, e
- A bola tem que ser *recolocada* no seu local original (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

Isto se aplica quer a bola tenha sido encontrada ou não.

**Porém**, se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola foi levantada ou *deslocada* por uma *influência externa* e a bola esteja perdida, o jogador tem que obter alívio de *tacada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

Se a bola do jogador for jogada como uma *bola errada* por outro jogador, isto é coberto pela Regra 6.3c(1), não por esta Regra.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.6: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## 9.7 Marcador de Bola Levantado ou Deslocado

Esta Regra cobre o que fazer se um *marcador de bola* que está *marcando* o local de uma bola levantada for *movido* ou levantado antes de *recolocar* a bola.

### 9.7a Bola ou Marcador de Bola Tem Que ser Recolocado

Se o *marcador de bola* do jogador for levantado ou *deslocado* de qualquer maneira (inclusive por *forças naturais*) antes da bola ser *recolocada*, o jogador tem que:

- *Recolocar* a bola em seu local original (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- *Colocar* um *marcador de bola* para *marcar* aquele local original.

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

Se o jogador, ou seu *adversário* em *Match-Play*, levanta o *marcador de bola* do jogador ou causa seu *deslocamento*, (quando a bola foi levantada e ainda não foi *recolocada*) o jogador ou o *adversário* recebe **uma tacada de penalidade**.

**Exceção – As Exceções das Regras 9.4b e 9.5b se Aplicam a Levantar um Marcador de Bola ou Causar seu Deslocamento:** Em todas as situações em que o jogador ou o *adversário* não recebe penalidade por levantar a bola do jogador ou por acidentalmente causar seu *deslocamento*, também não há penalidade por acidentalmente levantar ou *deslocar* o *marcador de bola* do jogador.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 9.7: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## REGRA

## 10

Preparando e Dando uma Tacada;  
Conselho e Auxílio; Caddies**Propósito da Regra:**

A Regra 10 trata como preparar e dar uma tacada, incluindo conselho e outro auxílio que o jogador pode receber de outros (inclusive seu caddie). O princípio básico é que o golfe é um jogo de habilidades e desafio pessoal.

**10.1 Dando uma Tacada****Propósito da Regra:**

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

**10.1a Atingir a Bola Adequadamente**

Ao dar uma *tacada*:

- O jogador tem que atingir a bola adequadamente com a cabeça do taco de forma que haja somente um contato momentâneo entre o taco e a bola e não pode empurrar, arrastar ou levar a bola como em uma concha.
- Se o taco do jogador acidentalmente atingir sua bola mais de uma vez, somente será contada uma *tacada* e não há penalidade.

**10.1b Ancorar o Taco**

Ao dar uma *tacada*, o jogador não pode ancorar o taco, seja:

- Diretamente, ao segurar o taco ou a mão que o empunha contra qualquer parte do corpo, (**exceto** que o jogador pode segurar o taco ou a mão que o empunha, contra uma mão ou um antebraço), ou
- Indiretamente, mediante o uso de um “ponto de ancoragem”, ao segurar um antebraço contra qualquer parte do corpo para utilizar a mão que empunha o taco como um ponto estável sobre o qual a outra mão possa fazer o swing do taco.

Se o taco, mão que o empunha ou o antebraço do jogador apenas tocar seu corpo ou roupa durante a tacada, sem ser mantido contra o corpo, não infringe esta Regra.

Para os efeitos desta Regra, “antebraço” significa a parte do braço abaixo do cotovelo e inclui o punho.

FIGURA 10.1b: ANCORANDO O TACO



### 10.1c Dando uma Tacada Pisando do Outro Lado ou Sobre a Linha de Putt

O jogador não pode dar uma *tacada* com um *stance* que tenha um pé de maneira deliberada a cada lado da, ou com qualquer pé tocando a, *linha de jogo* ou uma extensão desta linha atrás da bola.

Somente para esta Regra, a *linha de jogo* não inclui uma distância razoável para ambos os lados.

**Exceção – Não há Penalidade se o Stance for Acidental ou para Evitar a Linha de Jogo de Outro Jogador.**

### 10.1d Jogando Bola em Movimento

Um jogador não pode dar uma *tacada* em uma bola em movimento:

- Uma bola em jogo está em “movimento” quando não está em repouso em um local.
- Se uma bola que está em repouso está oscilando, mas fica parada ou retorna ao seu local original, a bola é tratada como estando em repouso e não é uma bola em movimento.

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

**Exceção 1 – A Bola Começa a se Deslocar Somente Após o Jogador Iniciar o Backswing para a Tacada:** Dar uma *tacada* em uma bola nesta situação é tratado pela Regra 9.1b, e não por esta Regra.

**Exceção 2 – Bola Caindo do Tee:** Dar uma *tacada* a uma bola caindo de um *tee* está tratado pela Regra 6.2b(5), e não por esta Regra.

**Exceção 3 – Bola em Movimento na Água:** Quando a bola está em movimento em *água temporária* ou na água em uma *área de penalidade*:

- O jogador pode dar uma *tacada* na bola em movimento sem penalidade, ou
- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1 ou 17, e pode levantar a bola em movimento.

De qualquer maneira, o jogador não deve atrasar indevidamente o jogo (ver Regra 5.6a) para permitir que o vento ou a correnteza desloquem a bola para um lugar melhor.

**Penalidade por Infração da Regra 10.1: Penalidade Geral.**

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

## 10.2 Conselho e Outro Auxílio

### Propósito da Regra:

Um desafio fundamental para o jogador é a decisão da estratégia e táticas para o seu jogo. Portanto temos limites sobre conselho e outro auxílio que um jogador pode receber durante uma volta.

#### 10.2a Conselho

Durante uma *volta*, o jogador 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 descobrir informação que seria conselho se dado por, ou perguntado ao outro jogador (como, por exemplo, tocar os tacos ou a bolsa do outro jogador para saber qual taco está sendo usado).

Isto não se aplica antes de uma *volta*, durante uma suspensão de jogo de acordo com a Regra 5.7a ou entre *voltas* de uma competição.

**Ver Regras 22, 23 e 24** (nas modalidades de jogo em que há parceiros, um jogador pode dar *conselho* ao seu *parceiro* ou ao *caddie* dele e pode pedir *conselho* ao seu *parceiro* ou ao *caddie* dele).

## 10.2b Outros Auxílios

(1) **Apontando a Linha de Jogo Quando a Bola Vai ser Jogada de Qualquer Lugar Exceto o Green.** Um jogador pode ter sua linha de jogo apontada:

- Colocando seu *caddie* ou qualquer outra pessoa em pé na *linha de jogo* para indicar onde a linha se encontra, **porém**, essa pessoa tem que se retirar antes que a *tacada* seja dada.
- Ter um objeto (como uma bolsa ou uma toalha) colocado no campo para mostrar a *linha de jogo*, **porém** esse objeto tem que ser retirado antes que a *tacada* seja dada.

(2) **Apontando a Linha de Jogo para Bola no Green.** Antes que a *tacada* seja dada, somente o jogador e o seu *caddie* podem apontar a *linha de jogo* do jogador, porém com as seguintes restrições:

- O jogador ou seu *caddie* podem tocar no *green* com uma mão, pé ou qualquer coisa que estejam segurando, porém não podem *melhorar as condições que afetam a tacada* infringindo a Regra 8.1a, e
- O jogador ou seu *caddie* não podem colocar um objeto em nenhuma parte do *green* ou fora dele para indicar a *linha de jogo*. Isto não é permitido, mesmo que o objeto seja retirado antes de dar a *tacada*.

Quando a *tacada* estiver sendo dada, o *caddie* não pode se posicionar de maneira deliberada, sobre ou perto da *linha de jogo* para ajudar ao jogador ou fazer qualquer outra coisa para apontar a *linha de jogo* (como, por exemplo, apontar um local ou criar uma sombra no *green*).

**Exceção – Caddie Atendendo a Bandeira:** O *caddie* pode se posicionar na *linha de jogo* do jogador, ou perto dela, para atender a *bandeira*.

(3) **Não Pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance.** O jogador não pode tomar o *stance* para uma *tacada* usando qualquer objeto que foi colocado pelo ou para o jogador para auxiliá-lo no alinhamento de seus pés ou corpo, como um taco colocado no solo para mostrar a *linha de jogo*.

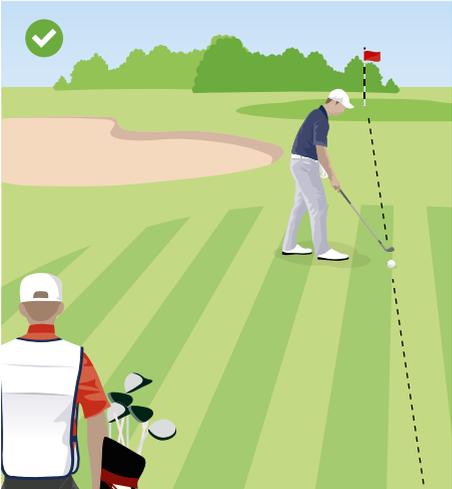
Se o jogador toma o *stance* infringindo esta Regra, ele não pode evitar a penalidade mesmo que tenha saído do *stance* e que tenha removido o objeto.

(4) **O Caddie Não Pode se Posicionar Atrás do Jogador.** Quando um jogador começa a tomar o *stance* para uma *tacada* e até que termine a *tacada*:

- O *caddie* do jogador não pode se colocar, de maneira deliberada, em um lugar sobre, ou perto, de uma extensão da *linha de jogo* atrás da bola por qualquer motivo.
- Se o jogador tomar o *stance* infringindo esta Regra, ele não pode evitar a penalidade, ainda que tenha saído da posição.

**Exceção – Bola no Green:** Quando a bola do jogador está no *green*, não há penalidade sob esta Regra se o jogador sair do seu *stance* e não reiniciar a tomar o *stance* novamente até que o *caddie* tenha se movido daquela posição.

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

Permitido	Não Permitido
 <p>✓</p>	 <p>✗</p> <p>Caddie atrás da linha de jogo →</p>
<p>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 stance para a tacada e, desde que o caddie não se mude para tal posição antes da tacada não há infração à Regra 10.2b.</p>	<p>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 stance para a tacada então há uma infração da Regra 10.2b.</p>

**Ver Regras 22, 23 e 24** (nas modalidades de jogo em que há *parceiros*, um *parceiro* do jogador e seu *caddie* podem tomar as mesmas ações (com as mesmas restrições) que o *caddie* do jogador pode tomar de acordo com as Regras 10.2b(2) e (4)).

(5) **Ajuda Física e Proteção dos Elementos.** Um jogador 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, de maneira deliberada posicionados para dar proteção dos raios solares, da chuva, do vento ou de outros elementos.

Antes de dar a *tacada*, esta proteção é permitida, exceto conforme proibido pela Regra 10.2b(3) e (4).

Esta Regra não proíbe que o jogador tome precauções para se proteger dos elementos ao dar uma *tacada*, como ao vestir roupas protetoras ou usar um guarda-chuva sobre sua própria cabeça.

**Penalidade por Infração da Regra 10.2: Penalidade Geral.**

## 10.3 Caddies

### Propósito da Regra:

O jogador pode ter um *caddie* para levar seus tacos, dar conselho e outros auxílios durante a volta, porém há limites com relação ao que é permitido ao *caddie* fazer. O jogador é responsável pelas ações do *caddie* durante a volta e receberá uma penalidade se o *caddie* infringir as Regras.

### 10.3a Caddie Pode Ajudar o Jogador Durante a Volta

(1) **O Jogador Não Pode Ter mais de um Caddie por Vez.** Um jogador pode ter um *caddie* para carregar, transportar e manusear seus tacos, dar *conselhos* e auxiliar o jogador de outras formas permitidas durante uma volta, **porém** com as seguintes limitações:

- O jogador não pode ter mais que um *caddie* a qualquer momento.
- O jogador pode trocar de *caddie* durante uma *volta*, porém não pode fazê-lo temporariamente com o único propósito de obter *conselho* do novo *caddie*.

Caso o jogador tenha ou não um *caddie*, qualquer outra pessoa que caminhe ou acompanhe um jogador ou que carregue outras coisas para o jogador (tal como uma roupa de chuva, guarda-chuva ou comida e bebida) não é o *caddie* deste jogador a não ser que esta pessoa seja nomeada *caddie* pelo jogador ou também carregue, transporte ou maneje os tacos do jogador.

(2) **Dois ou Mais jogadores Podem Compartilhar um Caddie.** Quando há um problema de Regras relativo a uma ação específica de um *caddie* compartilhado e é necessário decidir para qual jogador se realizou a ação:

- Se a ação do *caddie* foi a pedido específico de um dos jogadores que compartilham o *caddie*, a ação foi para esse jogador.
- Se nenhum dos jogadores especificamente pediu a ação, se considera que a ação foi tomada para o jogador que compartilha o *caddie* cuja bola estava envolvida.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local H-1 (a Comissão pode adotar uma Regra Local proibindo ou obrigando o uso de *caddies* ou restringindo a escolha do *caddie*).**

### Penalidade por Infração da Regras 10.3a:

- O jogador recebe a **penalidade geral** por cada buraco durante o 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 o Caddie Pode Fazer

Estes são exemplos do que é ou não é permitido a um *caddie* fazer:

- (1) **Ações Sempre Permitidas.** Um *caddie* pode sempre realizar estas ações quando permitido pelas Regras:
  - Carregar, transportar e manejar os tacos do jogador e outros equipamentos (incluindo conduzir um cart de golfe ou puxar um carrinho).
  - Procurar a bola do jogador (Regra 7.1).
  - Dar informação, conselho e outro auxílio antes que a tacada seja dada (Regras 10.2a e 10.2b)
  - Rastelar bunkers ou executar outras ações para cuidar do campo (Regras 8.2 Exceção, 8.3 Exceção e 12.2b(2) e (3)).
  - Remover areia ou terra solta e consertar danos no green (Regra 13.1c).
  - Remover ou atender a bandeira (Regra 13.2b).
  - Marcar o local da bola do jogador e levantar e recolocar a bola no green (Regras 14.1b Exceção e 14.2b).
  - Limpar a bola do jogador (Regra 14.1c).
  - Remover impedimentos soltos e obstruções móveis (Regras 15.1 e 15.2).
- (2) **Ações Permitidas Somente com Autorização do Jogador.** Um *caddie* pode realizar as seguintes ações somente quando as Regras permitirem que o jogador as faça e somente com a autorização do jogador (que tem que ser dada especificamente a cada vez e não de forma geral para toda a *volta*):
  - Restaurar as condições que foram pioradas após a bola do jogador ficar em repouso (Regra 8.1d).
  - Quando a bola do jogador se encontra em qualquer lugar que não seja o *green*, levantar a bola do jogador e acordo com uma Regra que exija que a bola seja *recolocada* ou após o jogador decidir obter alívio de acordo com uma Regra (Regra 14.1b).
- (3) **Ações Não Permitidas.** Um *caddie* não pode realizar as seguintes ações para o jogador:
  - Conceder a próxima *tacada*, um buraco ou a partida ao adversário ou concordar com o *adversário* sobre o score da partida (Regra 3.2).
  - De maneira deliberada, se posicionar na linha ou perto de uma extensão da *linha de jogo* atrás do da bola do jogador quando este comece a tomar o *stance* para a *tacada* e até que a *tacada* seja dada (Regra 10.2b(4)) ou tome outras ações proibidas pela Regra 10.2b.

- *Recolocar* uma bola, a não ser que o *caddie* tenha levantado ou *deslocado* a bola (Regra 14.2b).
- Dropar ou colocar uma bola em uma área de alívio (Regra 14.3).
- Decidir obter alívio de acordo com uma Regra (como declarar uma *bola injogável* de acordo com a Regra 19 ou obter alívio de uma *condição anormal de campo* ou *área de penalidade* de acordo com a Regra 16.1 ou 17); o *caddie* pode aconselhar ao jogador que o faça, porém, a decisão é do jogador.

### **10.3c O Jogador é Responsável pelas Ações e Infrações de seu Caddie**

O jogador é responsável pelas ações de seu *caddie* tanto durante uma *volta* como quando o jogo está suspenso de acordo com a Regra 5.7a, porém não antes ou após uma *volta*.

Se a ação de *caddie* infringe uma Regra ou infringiria se a ação fosse realizada pelo jogador, o jogador recebe a penalidade de acordo com aquela Regra.

Quando a aplicação de uma Regra depender do jogador estar ciente de certos fatos, o conhecimento do jogador inclui tudo que seja conhecido por seu *caddie*.

## REGRA

## 11

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

### Propósito da Regra:

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

Esta Regra é aplicada a qualquer momento que uma bola *em jogo* está em movimento (seja após uma *tacada* ou de outra forma), **exceto** quando uma bola foi *dropada* em uma *área de alívio* e ainda não ficou em repouso. Tal situação é tratada na Regra 14.3.

### 11.1 Bola em Movimento Acidentalmente Atinge Pessoa ou Influência Externa

#### 11.1a Sem Penalidade para Qualquer Jogador

Se a bola do jogador em movimento acidentalmente atingir qualquer pessoa ou *influência externa*:

- Não há penalidade para qualquer jogador.
- Isto é válido mesmo que a bola atinja o jogador, o *adversário*, ou qualquer outro jogador ou qualquer dos seus *caddies* ou *equipamento*.

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

#### 11.1b Bola Tem Que Ser Jogada como se Encontra

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

**Exceção 1 – Quando a Bola Jogada de Qualquer Lugar Exceto o Green Ficar em Repouso sobre Qualquer Pessoa, Animal ou Influência Externa em Movimento:** O jogador não pode jogar a bola como se encontra. Em vez disso, o jogador tem que obter alívio:

- Quando a Bola se Encontra em Qualquer Lugar Exceto o Green. O jogador tem que dropar e jogar a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):
  - » Local de Referência: Local estimado diretamente abaixo de onde primeiramente ficou em repouso sobre a pessoa, animal ou *influência externa* em movimento.

- » Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:
- » Limites da Localização da Área de Alívio:
  - **Tem que estar na mesma área do campo que o local de referência, e**
  - **Não pode ser mais próximo do buraco que o local de referência.**
- Quando a Bola está no Green. O jogador tem que *colocar* a bola original ou outra bola no local estimado diretamente abaixo de onde primeiramente ficou em repouso sobre a pessoa, animal ou *influência externa* em movimento, usando os procedimentos para recolocar a bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

**Exceção 2 – Quando a Bola Jogada do Green Atinge Acidentalmente Qualquer Pessoa, Animal ou Obstrução Móvel (inclusive Outra Bola em Movimento) no Green:** A *tacada* não conta e a bola original ou outra bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), **exceto** nestes dois casos:

- Bola em Movimento Atinge Outra Bola ou Marcador de Bola no Green. A *tacada* vale e a bola é jogada como se encontra (ver Regra 11.1a para ver se existe penalidade em *Stroke-Play*).
- Bola em Movimento Atinge Acidentalmente a Bandeira ou a Pessoa que Atende a Bandeira. Isto é tratado pela Regra 13.2b(2), e não por esta Regra.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 11.1: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

### 11.2a Quando se Aplica a Regra 11.2

Esta Regra se aplica somente quando for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola do jogador em movimento foi de maneira deliberada desviada ou parada por uma pessoa, ou seja, quando:

- Uma pessoa de maneira deliberada toca a bola em movimento, ou
- A bola em movimento atinge qualquer *equipamento* ou outro objeto (exceto um *marcador de bola* ou outra bola em repouso antes da bola ser jogada ou de outra forma ter iniciado seu movimento) ou qualquer pessoa (como o *caddie* do jogador) que um jogador tenha de maneira deliberada posicionado ou deixado em um lugar específico de forma que tal *equipamento*, objeto ou pessoa possa desviar ou deter a bola em movimento.

**Exceção – Bola de Maneira Deliberada Desviada ou Parada em Match-Play Quando não Havia Possibilidade Razoável de Ser Embocada:** A bola de um *adversário* em movimento que seja de maneira deliberada desviada ou parada em um momento

onde não há possibilidade razoável de que possa ser *embocada*, e quando feito quer como uma concessão ou quando a bola teria que ser *embocada* para empatar o buraco, está tratado na Regra 3.2a(1) ou 3.2b(1), e não por esta Regra.

Para o direito de um jogador ter uma bola ou *marcador de bola* levantado antes de uma *tacada* ser dada se o jogador acreditar que a bola ou *marcador de bola* possa auxiliar ou interferir com o jogo, ver Regra 15.3.

### 11.2b Quando a Penalidade é Aplicada ao Jogador

- Um jogador recebe a **penalidade geral** se de maneira deliberada desviar ou parar qualquer bola em movimento.
- Isto é válido mesmo que a bola seja do próprio jogador ou uma bola jogada por um *adversário*, ou por outro jogador em *Stroke-Play*.

**Exceção – Bola em Movimento na Água:** Não há penalidade se um jogador levantar sua bola em movimento na água em *água temporária* ou em uma *área de penalidade* ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1 ou 17 (ver Regra 10.1d Exceção 3).

**Ver Regra 22.2** (em *Foursomes*, qualquer *parceiro* pode representar o seu *lado* e as ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em *Quatro Bolas*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou *equipamento* são tratadas como ações do jogador).

### 11.2c Local Onde a Bola Desviada ou Parada de Maneira Deliberada Tem que Ser Jogada

Se for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola de um jogador em movimento foi de maneira deliberada desviada ou parada por uma pessoa (tenha ou não sido encontrada), a bola não pode ser jogada como se encontra. Em vez disto, o jogador tem que obter alívio da seguinte forma:

- (1) **Tacada Dada de Qualquer Lugar Exceto o Green.** O jogador tem que obter alívio baseado no local estimado onde a bola teria ficado em repouso se não tivesse sido desviada ou parada:
  - Quando a Bola Teria Ficado em Repouso em Qualquer Parte do Campo Exceto no Green. O jogador tem que *dropar* a bola original ou uma outra bola dentro da seguinte *área de alívio* (ver Regra 14.3):
    - » Local de Referência: Local estimado onde a bola teria ficado em repouso.
    - » Tamanho da Área de Alívio Medido desde o Local de Referência: Um taco de distância, **porém** com os seguintes limites:
    - » Limites da Localização da Área de Alívio:
      - **Tem que estar na mesma área do campo que o local de referência, e**
      - **Não pode estar mais perto do buraco que o local de referência.**

- Quando a Bola Teria Ficado em Repouso no Green. O jogador tem que colocar a bola original ou outra bola no local estimado onde a bola teria ficado em repouso, usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.
  - Quando a Bola Teria Ficado em Repouso Fora de Campo. O jogador tem que obter alívio por *tacada e distância* de acordo com a Regra 18.2.
- (2) **Tacada Dada no Green.** A *tacada* não vale, e a bola original ou outra bola tem de ser *recolocada* no seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 11.2: Penalidade Geral sob Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

### 11.3 Deslocar Objetos ou Alterar Condições de Maneira Deliberada para Influir sobre uma Bola em Movimento

Enquanto a bola está em movimento, um jogador não pode, de maneira deliberada, realizar quaisquer das seguintes ações para influir no local onde a bola poderia ter ficado em repouso (seja do próprio jogador ou de outro jogador):

- Alterar as condições físicas ao tomar qualquer das ações relacionadas na Regra 8.1a (como recolocar um divot ou rebaixar uma área de grama levantada), ou
- Levantar ou mover:
  - » Um *impedimento solto* (ver Regra 15.1a, Exceção 2), ou
  - » Uma *obstrução móvel* (ver Regra 15.2a, Exceção 2).

**Exceção – Mover a Bandeira, Bola em Repouso no Green e Outro Equipamento do Jogador:** Esta Regra não proíbe um jogador de levantar ou mover:

- Uma *bandeira* removida,
- Uma bola em repouso no *green*, ou
- Qualquer *equipamento* de qualquer jogador (a não ser uma bola em repouso em qualquer lugar exceto um *green* ou um *marcador de bola* em qualquer lugar do *campo*).

Remover uma *bandeira* (inclusive ao atendê-la) enquanto uma bola está em movimento está coberto pela Regra 13.2, não por esta Regra.

**Penalidade for Infração da Regra 11.3: Penalidade Geral.**

**Ver Regra 22.2** (em Foursomes, qualquer *parceiro* pode representar seu o *lado* e as ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em Quatro Bolas, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou *equipamento* do jogador são tratadas como ações do jogador).

# IV

## Regras Específicas para Bunkers e Greens

**REGRAS 12-13**



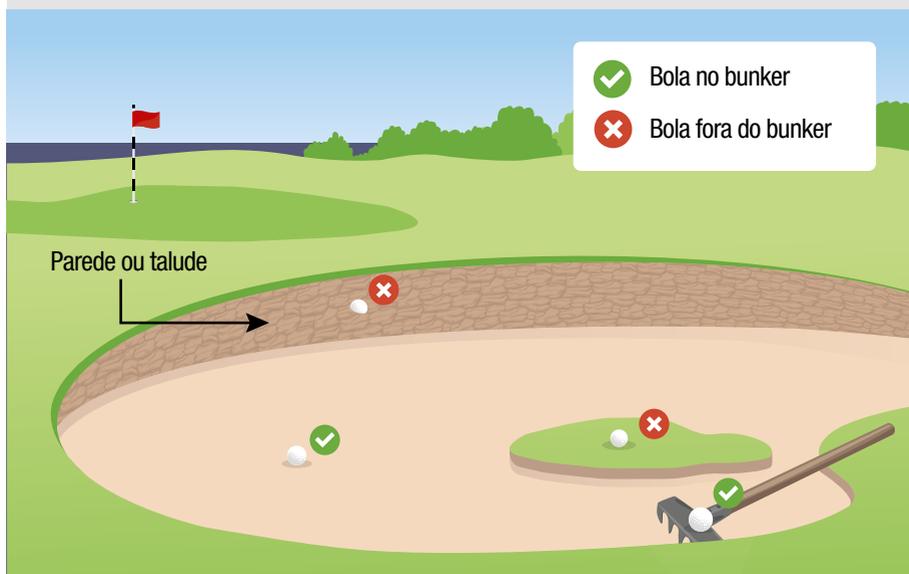
## REGRA

## 12

## Bunkers

**Propósito da Regra:**

A Regra 12 é uma Regra específica para bunkers que são áreas especialmente preparadas para colocar à prova a habilidade do jogador ao jogar uma bola da areia. Para assegurar que o jogador enfrente este desafio existem certas restrições relacionadas com tocar a areia antes da tacada e onde o jogador pode obter alívio quando uma bola está em um bunker.

**FIGURA 12.1: QUANDO BOLA ESTÁ EM UM BUNKER**

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

### 12.1 Quando a Bola Está em um Bunker

Uma bola está em um *bunker* quando qualquer parte da bola:

- Toca a areia no terreno dentro da borda do *bunker*, ou
- Está dentro dos limites do *bunker* e está localizada:
  - » Sobre a superfície onde a areia estaria normalmente (como quando a areia foi removida pelo vento ou pela água), ou
  - » Se encontra dentro ou sobre um *impedimento solto*, *obstrução móvel*, *condição anormal de campo* ou *objeto integrante* que toque a areia no *bunker* ou esteja na superfície onde a areia normalmente estaria.

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

Se parte da bola está ao mesmo tempo em um *bunker* e em outra *área do campo*, ver Regra 2.2c.

### 12.2 Jogando Bola em um Bunker

Esta Regra se aplica durante uma volta bem como quando o jogo estiver suspenso de acordo com a Regra 5.7a.

#### 12.2a Remover Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis

Antes de jogar uma bola em um *bunker*, um jogador pode remover *impedimentos soltos* de acordo com a Regra 15.1 e *obstruções móveis* de acordo com a Regra 15.2.

Isto inclui qualquer contato ou movimento razoável da areia no *bunker* que possa acontecer ao fazê-lo.

#### 12.2b Restrições sobre Tocar a Areia no Bunker

(1) Quando Tocar a Areia Acarreta Penalidade. Antes de dar uma *tacada* em um *bunker*, um jogador não pode:

- Tocar de maneira deliberada a areia no *bunker* com a mão, o taco, rastelo ou outro objeto para verificar a condição da areia afim de obter informação para a próxima *tacada*, ou
- Tocar a areia no *bunker* com um taco:
  - » Na área logo à frente ou logo atrás da bola (**exceto** conforme permitido pela Regra 7.1a à procura justa de uma bola ou de acordo com a Regra 12.2a ao remover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel*), ou
  - » Ao fazer um swing de prática, ou
  - » Ao fazer o backswing para dar uma *tacada*.

- (2) **Quando Tocar Areia não Acarreta Penalidade. Exceto** como estabelecido em (1), esta Regra não proíbe o jogador de tocar a areia no *bunker* de qualquer outra maneira, inclusive:
- Afundar os pés para tomar o *stance* para um swing de prática ou para a *tacada*,
  - Alisar o *bunker* para cuidar do campo,
  - Colocar tacos, *equipamento* ou outros objetos no *bunker* (seja ao jogá-los ou ao colocá-los no solo),
  - Medir, *marcar*, levantar, *recolocar* ou outras ações de acordo com uma Regra,
  - Apoiar-se em um taco para descansar, equilibrar-se ou impedir uma queda, ou
  - Atingir a areia por frustração ou raiva.

**Porém** o jogador recebe a **penalidade geral** se suas ações ao tocar a areia *melhorarem as condições que afetam a tacada* infringindo a Regra 8.1a (Ver também Regras 8.2 e 8.3 para limitações na *melhora* ou piora de outras condições físicas para influenciar o jogo).

- (3) **Sem Restrições Após a Bola Ser Jogada para Fora do Bunker.** Após a bola ter sido jogada e esteja fora do *bunker*, o jogador pode:
- Tocar a areia no *bunker* sem penalidade de acordo com a Regra 12.2b(1), e
  - Alisar a areia no *bunker* para cuidar do campo sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a.

Isto é válido mesmo que a bola fique em repouso fora do *bunker* e:

- O jogador seja obrigado ou permitido pelas Regras a obter alívio por *tacada e distância dropando* uma bola no *bunker*, ou
- A areia no *bunker* estiver na linha de jogo do jogador para a próxima *tacada* de fora do *bunker*.

**Porém** se a bola jogada do *bunker* voltar para o *bunker*, ou se o jogador obtiver alívio *dropando* uma bola no *bunker*, as restrições nas Regras 12.2b(1) e 8.1a novamente se aplicam a esta bola *em jogo* no *bunker*.

### Penalidade por Infração da Regra 12.2: Penalidade Geral.

## 12.3 Regras Específicas de Alívio para Bola em Bunker

Quando a bola está em um *bunker*, Regras específicas de alívio podem ser aplicadas nestas situações:

- Interferência por uma *condição anormal do campo* (Regra 16.1c),
- Interferência por uma situação de *animal* perigoso (Regra 16-2), e
- *Bola 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 para o buraco de cada green, portanto são aplicadas certas Regras diferentes das de outras áreas do campo.

**13.1 Ações Permitidas ou Exigidas nos Greens****Propósito da Regra:**

Esta Regra permite que o jogador tome certas ações no green que normalmente não são permitidas fora do green, tais como ser permitido marcar, levantar, limpar e recolocar a bola e consertar danos e remover areia e terra solta no green. Não há penalidade por, de maneira acidental, deslocar uma bola ou o marcador de bola no green.

**13.1a Quando uma Bola está no Green**

Uma bola está no *green* quando qualquer parte da bola:

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

Se parte da bola está tanto no *green* quanto em outra *área do campo*, veja Regra 2.2c.

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

Uma bola no *green* pode ser levantada e limpada (ver Regra 14.1).

O local da bola tem que ser *marcado* antes que ela seja levantada e a bola tem que ser *recolocada* no seu local original (ver Regra 14.2).

**13.1c Melhorias Permitidas no Green**

Durante uma *volta* e enquanto o jogo estiver parado de acordo com a Regra 5.7a, um jogador pode escolher entre duas opções no *green*, independentemente da bola estar ou não no *green*:

- (1) **Remoção de Areia e Terra Solta.** Areia e terra solta no *green* podem ser removidas sem penalidade (**porém** isso não é permitido em nenhuma outra parte do campo).
- (2) **Reparo de Danos.** Um jogador pode reparar danos no *green* sem penalidade desde que as ações para restaurar o *green* na medida do possível à sua condição original sejam razoáveis, **porém** somente é permitido:
- Usando sua mão ou pé, ou outra parte do corpo ou um *equipamento* padrão de reparo de piques, *tee*, taco ou item similar de *equipamento* padrão, e
  - Sem atrasar o jogo indevidamente (ver Regra 5.6a).

**Porém** se o jogador melhorar o *green* ao tomar ações que excedam o que é razoável para restaurar o *green* à sua condição original (como, por exemplo, ao criar um caminho em direção ao buraco ou utilizando um objeto que não seja permitido), o jogador recebe a **penalidade geral** por infração da Regras 8.1a.

“Dano 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) e arranhões ou marcas causadas por *equipamento* ou pela *bandeira*,
- Plugues de buracos antigos, plugues de grama, costuras de grama e arranhões, marcas de equipamentos ou veículos de manutenção,
- Pegadas ou marcas causadas por animais, e
- Objetos incrustados (tais como pedra, pinhão ou *tee*).

**Porém** “dano no *green*” não inclui qualquer dano 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, áreas sem grama, áreas com doença ou com crescimento desnivelado), ou
- Desgaste natural do *buraco*.

### 13.1d Quando a Bola, ou o Marcador de Bola, é Deslocada no Green

Temos duas Regras específicas para quando uma bola, ou um *marcador de bola*, que é deslocada no *green*.

- (1) **Sem Penalidade por Deslocar a Bola de Maneira Acidental.** Não há penalidade se o jogador, um *adversário* ou outro jogador em *Stroke-Play* acidentalmente *deslocar* a bola ou o *marcador de bola* do jogador no *green*.

O jogador tem a obrigação de:

- *Recolocar* a bola em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- Colocar um *marcador de bola* para *marcar* o local original.

**Exceção – Bola Tem que ser Jogada como se Encontra Quando a Bola Começar a Mover Durante o Backswing ou Tacada e a Tacada seja Efetuada (ver Regra 9.1b).**

Se o jogador ou o *adversário* levanta ou *desloca* de maneira deliberada a bola ou o *marcador de bola* do jogador no *green*, ver Regra 9.4 ou 9.5 para ver se há penalidade.

- (2) **Quando Recolocar uma Bola Deslocada por Forças Naturais.** Se *forças naturais* causaram o *deslocamento* da bola do jogador no *green*, o local de onde o jogador tem que jogar a *tacada* seguinte depende de saber se a bola já havia sido levantada e *recolocada* em seu local original:

- **Bola Já Levantada e Recolocada.** A bola tem que ser recolocada no seu local original (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), mesmo que a causa do *deslocamento* tenha sido *forças naturais* e não o jogador, o *adversário* ou uma *influência externa* (ver Regra 9.3, Exceção).
- **Bola Ainda Não Levantada e Recolocada.** A bola tem que ser jogada como se encontrar (ver Regra 9.3).

### 13.1e Não Pode de Maneira Deliberada Testar o Green

Durante uma *volta* e enquanto o jogo estiver interrompido de acordo com a Regra 5.7a, um jogador não pode de maneira deliberada tomar nenhuma das seguintes ações para testar *green* ou um *green errado*:

- Esfregando a superfície, ou
- Rolando uma bola.

**Exceção – Testar Greens entre Dois Buracos:** Entre o jogo de dois buracos um jogador pode esfregar a superfície ou rolar uma bola no *green* do buraco que acabou de completar e em qualquer *green* de treino (ver Regra 5.5b).

**Penalidade por Testar o Green ou um Green Errado Infringindo a Regra 13.1e: Penalidade Geral.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local I-2 (a Comissão pode adotar uma Regra Local proibindo que um jogador role uma bola no green do buraco que acabou de completar.)**

### 13.1f Tem que Tomar Alívio de um Green Errado

- (1) **Significado de Interferência por Green Errado.** Existe interferência de acordo com esta Regra quando:
- Qualquer parte da bola do jogador toca um *green errado* ou está em cima ou dentro de qualquer coisa (tal como um *impedimento solto* ou uma *obstrução*) e esteja dentro da borda de um *green errado*, ou
  - Um *green errado* interfere fisicamente com a área do *stance* pretendido ou a área do *swing* pretendido.
- (2) **Tem Que Tomar Alívio.** Quando existe interferência de um *green errado*, o jogador não pode jogar a bola como se encontrar.

Em vez disso, o jogador tem que tomar alívio sem penalidade *dropando* a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

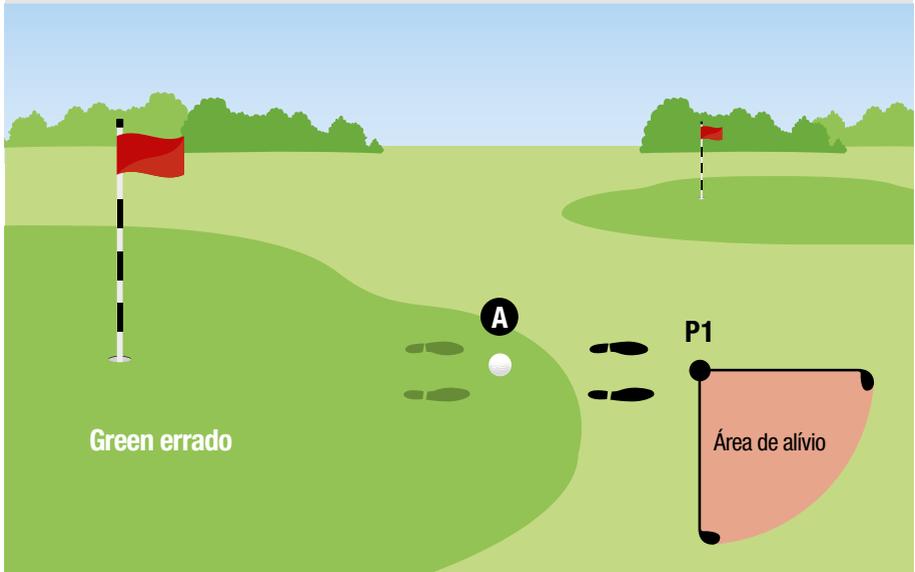
- Local de Referência: O *local mais próximo de alívio completo* na mesma *área do campo* onde a bola original ficou em repouso.
  - Tamanho da Área de Alívio Medido a partir do Local de Referência: Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:
  - Limites na Localização da Área de Alívio:
    - » Tem que estar dentro da mesma *área do campo* onde a bola original ficou em repouso,
    - » Não pode estar mais próximo do buraco que o *local de referência*, e
    - » Tem que haver alívio completo de todas interferências ocasionadas pelo *green errado*.
- (3) **Não há Alívio Quando Claramente Irrazoável.** Não há alívio de acordo com a Regra 13.1f quando a interferência existir somente porque o jogador escolheu um taco, tipo de *stance* ou *swing* ou direção de jogo que é claramente irrazoável nas circunstâncias.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local D-3** (a Comissão pode adotar uma Regra Local negando alívio de um *green errado* que somente interfira com a *área stance* pretendido).

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 13.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

FIGURA 13.1f: ALÍVIO SEM PENALIDADE POR GREEN ERRADO



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

## 13.2 A Bandeira

### Propósito da Regra:

Esta Regra trata das escolhas do jogador com relação à bandeira. O jogador pode deixar a bandeira no buraco ou tê-la removida (o que inclui ter alguém atendendo a bandeira e a removendo após a bola ser jogada), porém tem que decidir antes de dar a tacada. De modo geral não há penalidade se a bola em movimento atingir a bandeira.

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

### 13.2a Deixar a Bandeira no Buraco

- (1) **Jogador Pode Deixar a Bandeira no Buraco.** O jogador pode dar uma *tacada* com a *bandeira* deixada no *buraco*, de forma que seja possível para a bola em movimento bater na *bandeira*.

O jogador tem que decidir sobre a bandeira antes de dar uma *tacada*, seja:

- Deixando a *bandeira* como se encontra no *buraco* ou movendo-a para que fique centrada no buraco, sem removê-la, ou ainda
- Fazendo com que a *bandeira* removida seja novamente *recolocada* no *buraco*.

Em qualquer caso:

- O jogador não pode tentar levar vantagem ao mover a *bandeira* de maneira deliberada para uma posição diferente do que a posição centralizada no *buraco*.
- Se o jogador o fizer e a bola em movimento atingir a *bandeira*, o jogador recebe a **penalidade geral**.

- (2) **Não há Penalidade se a Bola Atingir a Bandeira Deixada no Buraco.** Se o jogador der uma *tacada* com a *bandeira* deixada no buraco e a bola em movimento atingir a *bandeira*:

- Não há penalidade (**exceto** como previsto em (1)), e
- A bola tem que ser jogada como se encontrar.

- (3) **Limitações sobre o Jogador Mover ou Remover a Bandeira no Buraco Enquanto a Bola está em Movimento.** Após dar uma *tacada* com a *bandeira* deixada no *buraco*:
- O jogador e seu *caddie* não podem mover ou remover de maneira deliberada a *bandeira* para influenciar aonde a bola em movimento possa parar (como, por exemplo, evitar que a bola bata na *bandeira*). Se isto for feito, o jogador recebe a **penalidade geral**.
  - **Porém** não há penalidade se a *bandeira* no buraco for movida ou removida por qualquer outra razão, como, por exemplo, quando acredita razoavelmente que a bola em movimento não baterá na *bandeira* antes de parar.
- (4) **Limitações sobre Outro Jogador Mover ou Remover a Bandeira Uma Vez que o Jogador Tenha Decidido Deixá-la no Buraco.** Quando o jogador deixou a *bandeira* no *buraco* e não autorizou ninguém a atender a *bandeira* (ver Regra 13.2b(1)), nenhum outro jogador pode mover ou remover a *bandeira* de maneira deliberada para influenciar o local onde a bola do jogador irá parar.
- Se outro jogador ou seu *caddie* o fizer antes ou durante a *tacada* e o jogador der a *tacada* sem ter ciência disso ou se o fizer enquanto a bola estiver em movimento após a *tacada*, aquele outro jogador recebe a **penalidade geral**.
  - **Porém** não há penalidade se o outro jogador ou seu *caddie* moverem ou removerem a *bandeira* por qualquer outra razão, tal como quando:
    - » Acreditar razoavelmente que a bola em movimento do jogador não atingirá a *bandeira* antes de parar, ou
    - » Não está ciente que o jogador está prestes a jogar ou que a bola do jogador esteja em movimento.

**Ver Regra 22.2** (em *Foursomes*, qualquer *parceiro* pode agir para o *lado* e as ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em *Quatro Bolas*, qualquer *parceiro* pode agir para o *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou *equipamento* são tratadas como ações do jogador).

### 13.2b Remover a Bandeira do Buraco

- (1) **Jogador Pode Ter a Bandeira Removida do Buraco.** O jogador pode dar uma *tacada* com a *bandeira* removida do *buraco*, de maneira que a sua bola em movimento não bata na *bandeira* no *buraco*.

O jogador tem que decidir isto antes de dar a *tacada*, seja:

- Tendo a *bandeira* removida do *buraco* antes de jogar a bola, ou
- Pedindo a alguém que atenda a *bandeira* antes de jogar a bola, da seguinte forma:
  - » Primeiramente segurando a *bandeira* dentro, acima ou ao lado do *buraco* antes e durante a *tacada* para mostrar ao jogador a localização do *buraco*, e
  - » Depois removendo a *bandeira* após o jogador dar a *tacada*.

Considera-se que o jogador autorizou que a *bandeira* seja atendida se:

- O *caddie* do jogador está segurando a *bandeira* dentro, acima ou ao lado do *buraco* ou está em pé logo ao lado do *buraco* quando a *tacada* é dada, mesmo que o jogador não esteja ciente do que o *caddie* o está fazendo,
- O jogador pede a qualquer outra pessoa para atender a *bandeira* e esta pessoa o faz, ou
- O jogador vê qualquer outra pessoa segurando a *bandeira* dentro, acima ou ao lado do *buraco* ou em pé logo ao lado do *buraco*, e o jogador dá a *tacada* sem pedir àquela pessoa que se retire da *bandeira* ou que deixe a *bandeira* no *buraco*.

- (2) **O que Fazer se a Bola Bate na Bandeira ou na Pessoa Atendendo a Bandeira.** Se a bola em movimento bater em uma *bandeira* que o jogador havia decidido que fosse removida de acordo com (1), ou bater na pessoa que está atendendo a *bandeira* (ou qualquer coisa que a pessoa esteja segurando), o que acontece depende se foi acidental ou deliberado:

- Bola Atinge Acidentalmente a Bandeira ou a Pessoa que a Atende. Se a bola em movimento de um jogador atinge acidentalmente a *bandeira* ou a pessoa que a removeu ou a está atendendo (ou qualquer coisa que a pessoa estiver segurando), não há penalidade e a bola tem que ser jogada como se encontrar.
- Bola Desviada ou Parada de Maneira Deliberada pela Pessoa que Atende a Bandeira. Se a bola em movimento de um jogador após uma *tacada* for de maneira deliberada desviada ou parada pela pessoa que atende a *bandeira*:
  - » De Onde Tem Que Jogar a Bola. O jogador não pode jogar a bola como se encontra e em vez disso tem que obter alívio de acordo com a Regra 11.2c.
  - » Quando se Aplica Penalidade. Se a pessoa que, de maneira deliberada, desviou ou parou a bola foi um jogador ou seu *caddie*, esse jogador recebe a **penalidade geral** por infração à Regras 11.2.

Para os efeitos desta Regra, “de maneira deliberada desvia ou para” significa o mesmo que na Regra 11.2a, e inclui quando a bola em movimento bate:

- Uma *bandeira* que foi, de maneira deliberada, posicionada ou deixada em um lugar específico no chão para que pudesse desviar ou parar a bola,
- Uma *bandeira* atendida que a pessoa, de maneira deliberada, deixou de remover do *buraco* ou de mover para fora do caminho da bola, ou
- A pessoa que atendeu ou removeu a *bandeira* (ou qualquer coisa que esta pessoa segurava) quando, de maneira deliberada, não saiu do caminho da bola.

**Exceção – Restrições em Mover de Maneira Deliberada uma Bandeira para Influenciar a Bola em Movimento (ver Regra 11.3).**

**Ver Regra 22.2** (em Foursomes, qualquer parceiro pode representar seu lado e as ações do parceiro são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em Quatro Bolas, qualquer parceiro pode representar seu lado e quaisquer ações do parceiro referentes à bola ou equipamento são tratadas como sendo ações do jogador).

### **13.2c Bola em Repouso Apoiada Contra a Bandeira no Buraco**

Se a bola de um jogador fica em repouso contra a *bandeira* deixada no *buraco*:

- Se qualquer parte da bola estiver no buraco abaixo da superfície do green, a bola é considerada embocada mesmo que a totalidade da bola não esteja abaixo da superfície.
- Se nenhuma parte da bola estiver no *buraco* abaixo da superfície do *green*:
  - » A 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* (ver Regra 14.2).

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 13.2c: Penalidade Geral de acordo com Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4). Em *Stroke-Play*, o jogador é **desclassificado** se não *embocar* conforme exigido pela Regra 3.3c.

### 13.3 Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco

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

Se qualquer parte da bola de um jogador pender sobre a borda do *buraco*:

- Se concede ao jogador um tempo razoável para chegar ao *buraco* e dez segundos adicionais para ver se ela cairá dentro do *buraco*.
- Se a bola cair dentro do *buraco* neste tempo de espera, se considera que o jogador terminou o buraco com sua última *tacada*.
- Se a bola não cair dentro do *buraco* neste tempo de espera:
  - » Se considera que esta bola está em repouso.
  - » Se posteriormente a bola cair dentro do *buraco* antes de ser jogada, se considera que o jogador terminou o buraco com sua última *tacada*, porém recebe **uma tacada de penalidade** adicionada ao seu escore do buraco.

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

Se uma bola pendendo na borda do *buraco* for levantada ou *deslocada* antes do final do tempo de espera de acordo com a Regra 13.3a, a bola é considerada como tendo ficado em repouso:

- A bola tem que ser *recolocada* na borda do *buraco* (ver Regra 14.2), e
- O tempo de espera da Regra 13.3a não é mais aplicável à bola. (Ver Regra 9.3 para o que fazer se a bola *recolocada* for então *deslocada* pelas *forças naturais*.)

Se o *adversário* em *Match-Play* ou outro jogador em *Stroke-Play* de maneira deliberada levantar ou *deslocar* a bola do jogador pendendo na borda do *buraco* antes do final do tempo de espera:

- Em *Match-Play*, a bola do jogador é considerada *embocada* com a *tacada* anterior, e não há penalidade ao *adversário* de acordo com a Regra 11.2b.
- Em *Stroke-Play*, o jogador que levantou ou deslocou a bola recebe a **penalidade geral (duas tacadas)**. A bola tem que ser *recolocada* na borda do buraco (ver Regra 14.2).



# 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 o jogador pode marcar o local de uma bola em repouso e levantar e limpar a bola e como colocar a bola em jogo de maneira que a bola seja jogada do lugar correto.

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

Um erro cometido ao aplicar estes procedimentos pode ser corrigido sem penalidade antes que a bola seja jogada, porém o jogador recebe penalidade se jogar a bola de lugar errado.

### 14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola

Esta Regra se aplica ao “levantar” deliberado de uma bola em repouso do jogador, incluindo pegar a bola com a mão, rodá-la ou de outra forma causar que ela se *desloque* do seu local de maneira deliberada.

#### 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, o jogador 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 o local for *marcado* com um *marcador de bola*, após *recolocar* a bola o jogador tem que remover o *marcador de bola* antes de dar a *tacada*.

Se o jogador 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, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

No caso de múltiplas infrações resultantes de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Quando a bola é levantada para obter alívio de acordo com uma Regra, o jogador não precisa *marcar* o local antes de levantar a bola.

### 14.1b Quem Pode Levantar a Bola

A bola do jogador pode ser levantada de acordo com as Regras somente:

- Pelo jogador, ou
- Por alguém que o jogador autorize, mas tal autorização tem que ser dada a cada ocorrência e não dada de maneira genérica para a *volta*.

#### Exceção – O Caddie Pode Levantar a Bola do Jogador no Green sem Autorização:

Quando a bola do jogador está em um *green*, o *caddie* do jogador pode levantar a bola sem sua autorização.

Se o *caddie* do jogador levantar a bola sem autorização quando esta estiver em qualquer lugar que não seja o *green*, o jogador recebe uma tacada de penalidade (ver Regra 9.4).

### 14.1c Limpar uma Bola Levantada

Uma bola levantada do *green* pode ser sempre limpa (ver Regra 13.1b).

Uma bola levantada de qualquer outro lugar pode ser sempre limpa **exceto** quando for levantada:

- Para ver se está cortada ou rachada. Não é permitido limpar (ver Regra 4.2c(1)).
- Para Identificar. É permitido limpar somente o necessário para identificá-la (ver Regra 7.3).
- Porque interfere no jogo. Não é permitido limpar (ver Regra 15.3b(2)).
- Para verificar se o lie da bola está em uma condição da qual se permite alívio. Não é permitido limpar, a não ser que o jogador obtenha alívio de acordo com uma Regra (ver Regra 16.4).

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

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

**Ver Regra 22.2** (em *Foursomes*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e quaisquer ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em *Quatro Bolas*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou equipamento são tratadas como ações do jogador).

## 14.2 Recolocando uma Bola no Local

Esta Regra se aplica sempre que uma bola é levantada ou *deslocada* e uma Regra exija que ela seja *recolocada* em um local.

### 14.2a Bola Original Tem Que ser Usada

A bola original tem que ser utilizada ao *recolocar* a bola.

**Exceção – Outra Bola Pode ser Usada Quando:**

- A bola original não puder ser recuperada com esforço razoável e em poucos segundos, desde que o jogador não tenha propositadamente causado que a bola fosse irre recuperável,
- A bola original esteja cortada ou rachada (ser Regra 4.2c),
- Ao reiniciar o jogo após ter sido parado (ver a Regra 5.7d), ou
- A bola original foi jogada por outro jogador como uma bola errada (ver Regra 6.3c(2)).

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

(1) **Quem Pode Recolocar a Bola:** A bola de um jogador tem que ser recolocada de acordo com as Regras somente pelo:

- O jogador, ou
- Por qualquer pessoa que tenha levantado ou causado o *deslocamento* da bola (mesmo que esta pessoa não tivesse permissão para fazê-lo de acordo com as Regras).

Se o jogador joga uma bola que foi *recolocada* por alguém que não estava autorizado a fazê-lo, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

(2) **Como a Bola Tem Que Ser Recolocada.** A bola tem que ser *recolocada* depositando-a no local requerido e soltando-a de maneira que ela fique parada neste local.

Se o jogador jogar uma bola que foi *recolocada* de forma errada, porém no lugar correto, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

**14.2c Local Onde a Bola Tem Que Ser Recolocada**

A bola tem que ser *recolocada* no seu local original (que se for desconhecido tem que ser estimado), **exceto** quando a bola tem que ser *recolocada* em um local diferente de acordo com as Regras 14.2d(2) e 14.2e.

Se a 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 em relação ao solo.
- Isto significa que a bola tem que ser *recolocada* no seu local original sobre, embaixo ou encostada a tal objeto.

Se qualquer *impedimento solto* foi removido como consequência da bola ter sido levantada, *deslocada* ou antes da bola ser *recolocada*, estes não precisam ser recolocados.

Para restrições na remoção de *impedimentos soltos* antes de *recolocar* uma bola que foi levantada ou *deslocada* ver Regra 15.1a, Exceção 1.

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

Se o *lie* de uma bola levantada ou *deslocada* que tem que ser *recolocada* foi alterado, o jogador tem que *recolocá-la* desta maneira:

- (1) **Bola em Areia.** Quando a bola estava na areia, seja dentro de um *bunker* ou em qualquer outra parte do *campo*:
  - Ao *recolocar* a bola em seu local original (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2c), o jogador tem que recriar o *lie* original tanto quanto possível.
  - Ao recriar o *lie*, o jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola estava coberta por areia.

Se o jogador falhar em recriar o *lie* infringindo esta Regra, o jogador jogou de *lugar errado*.

- (2) **Bola em Qualquer Lugar Exceto Areia.** Quando a bola estava em qualquer outro lugar exceto na areia, o jogador 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 não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2c),
  - Não mais perto do *buraco*, e
  - Seja na mesma *área do campo* que aquele local.

Se o jogador sabe que o *lie* original foi alterado, porém não sabe como era esse *lie*, o jogador tem que estimar o *lie* original e recolocar a bola de acordo com (1) ou (2).

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

### 14.2e Como Proceder se a Bola Recolocada não Fica no Local Original

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

Se a bola novamente não ficar no local, o jogador tem que *recolocar* a bola no local mais próximo onde a bola fique em repouso, **porém** com os seguintes limites dependendo de onde estava 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 em Bunker ou Área de Penalidade. O local mais próximo tem que ser no mesmo bunker ou da 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 de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

**Ver Regra 22.2** (em *Foursomes*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em *Quatro Bolas*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou *equipamento* são tratadas como ações do jogador).

### 14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio

Esta Regra se aplica sempre que um jogador tenha que *dropar* uma bola ao obter alívio de acordo com uma Regra, inclusive quando o jogador tenha que completar o alívio *colocando* uma bola de acordo com a Regra 14.3c(2).

Se o jogador melhorar a área de alívio antes, ou durante o drop da bola, ver Regra 8.1.

#### 14.3a Bola Original ou Outra Bola Pode Ser Usada

O jogador pode usar a bola original ou outra bola.

Isto significa que o jogador pode usar qualquer bola a cada vez que *dropar* ou *colocar* a bola de acordo com esta Regra.

#### 14.3b A Bola Tem Que Ser Dropada da Maneira Correta

O jogador tem que *dropar* a bola da maneira correta, o que significa cumprir com todos os requisitos a seguir:

- (1) **O Jogador Tem Que Dropar a Bola.** A bola tem que ser *dropada* somente pelo jogador. Nem o *caddie* do jogador ou qualquer outra pessoa pode fazê-lo.
- (2) **Bola Tem Que Ser Dropada da Altura do Joelho, Diretamente para Baixo, Sem Tocar o Jogador ou seu Equipamento.** O jogador tem que soltar a bola de um local à altura do joelho de forma que a bola:
  - Caia diretamente para baixo, sem que o jogador jogue, rode ou role a bola ou realize qualquer outro movimento que possa influenciar o local onde a bola ficará em repouso, e
  - Não toque qualquer parte do corpo ou *equipamento* do jogador antes de atingir o solo.

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

## FIGURA 14.3b: DROPANDO DA ALTURA DO JOELHO



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.

- (3) **Bola Tem Que Ser Dropada na Área de Alívio.** A bola tem que ser *dropada* na *área de alívio*. O jogador pode ficar quer dentro quer fora da *área de alívio* ao dropar a bola.

Se uma bola for *dropada* de maneira incorreta infringindo uma ou mais destas três exigências:

- O jogador tem que *dropar* uma bola novamente da maneira correta, e não há limite para o número de vezes que o jogador tem que fazer isto.
- Uma bola *dropada* de maneira incorreta não conta como um dos dois *drops* exigidos antes que a bola tenha que ser *colocada* de acordo com a Regra 14.3c(2).

Se o jogador não *dropar* novamente e em vez disso dá uma *tacada* à bola onde ela ficou em repouso após ser *dropada* de maneira incorreta:

- Se a bola foi jogada da *área de alívio*, o jogador recebe **uma tacada de penalidade** (porém não jogou de *lugar errado* de acordo com a Regra 14.7a).
- Mas se a bola foi jogada de fora da *área de alívio*, ou após ser *colocada* quando era exigido que fosse *dropada* (independentemente do local de onde foi jogada), o jogador recebe a **penalidade geral**.

### 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.

- (1) **O Jogador Concluiu o Procedimento de Alívio Quando a Bola Dropada Corretamente Fica em Repouso Dentro da Área de Alívio.** A bola tem que ficar em repouso dentro da *área de alívio*.

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

- Se a bola ficar em repouso na *área de alívio*, o jogador concluiu o procedimento de alívio e tem que jogar a bola como se encontra.
- Se a bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem que usar os procedimentos da Regra 14.3c(2).

Em qualquer caso, não há penalidade a qualquer jogador se uma bola *dropada* da maneira correta acidentalmente atingir alguma pessoa, *equipamento* ou outra *influência externa* antes de ficar em repouso.

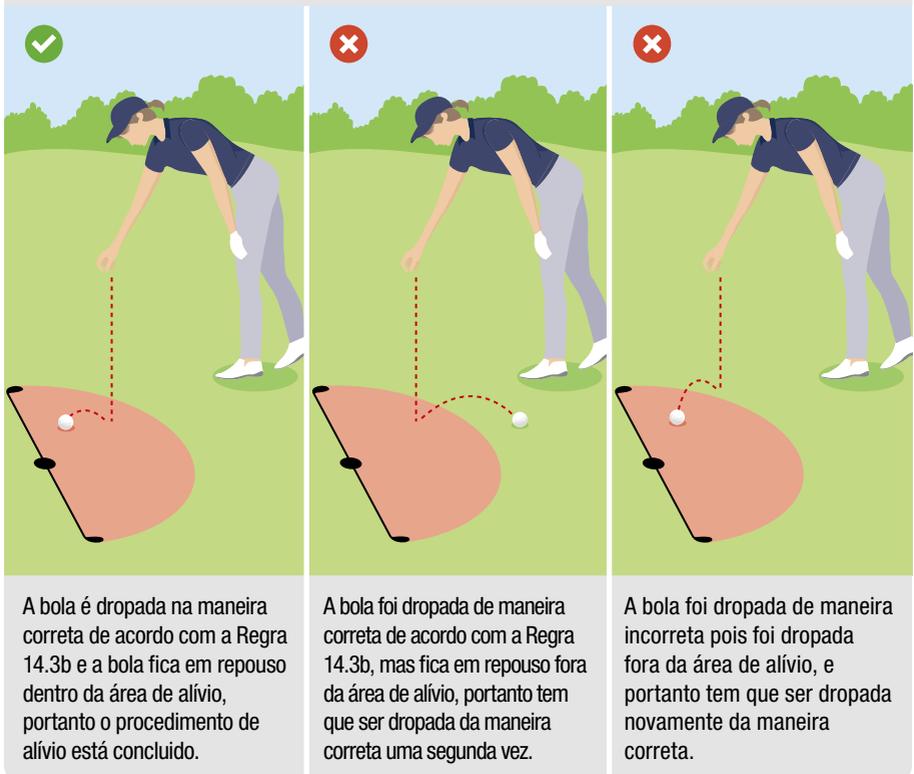
**Exceção – Quando a Bola Dropada de Maneira Correta é Desviada ou Parada por Qualquer Pessoa de Maneira Deliberada:** O que fazer quando a bola *dropada* for desviada ou parada de maneira deliberada por qualquer pessoa antes de ficar em repouso, ver Regra 14.3d.

- (2) **O Que Fazer se a Bola Dropada Corretamente Fica em Repouso Fora da Área de Alívio.** Se a bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem que *dropar* uma bola da maneira correta uma segunda vez.

Se esta bola também ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem que completar a tomada de alívio *colocando* uma bola usando os procedimentos para *recolocar* uma bola pelas Regras 14.2b(2) e 14.2e:

- O jogador tem que *colocar* 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, o jogador tem que *colocar* uma bola no local mais próximo onde esta bola fique em repouso, dentro dos limites da Regra 14.2e.

### 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, portanto o procedimento de alívio está concluído.

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 portanto tem que ser dropada novamente da maneira correta.

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

Para os propósitos desta Regra, uma bola dropada foi “desviada ou parada de maneira deliberada” quando:

- Alguém toca a bola em movimento após ela tocar o solo de maneira deliberada, ou
- A bola em movimento bate em qualquer *equipamento*, em outro objeto ou em qualquer pessoa (como o *caddie* do jogador) que um jogador posicionou de maneira deliberada ou deixou em uma posição específica de forma que o *equipamento*, objeto ou pessoa pudesse desviar ou parar a bola em movimento.

Quando uma bola *dropada* na maneira correta for de maneira deliberada desviada ou parada por qualquer pessoa (quer na *área de alívio* ou fora da *área de alívio*) antes de ficar em repouso:

- O jogador tem que *dropar* uma bola novamente, usando os procedimentos na Regra 14.3b (o que significa que a bola desviada ou parada de maneira deliberada não conta como um dos dois *drops* exigidos antes que uma bola tenha que ser *colocada* de acordo com a Regra 14.3c(2)).
- Se a bola foi, de maneira deliberada, desviada ou parada (seja dentro ou fora da *área de alívio*) o jogador recebe a **penalidade geral**.

**Exceção – Quando não há a Possibilidade Razoável de que a Bola Iria Ficar em Repouso na Área de Alívio:** Se uma bola corretamente *dropada* for de maneira deliberada desviada ou parada (seja dentro ou fora da *área de alívio*) não havendo a possibilidade razoável de que a bola iria ficar em repouso na *área de alívio*:

- Não há penalidade a qualquer jogador, e
- A bola *dropada* é considerada como tendo ficado em repouso fora da *área de alívio* e conta como um dos dois *drops* exigidos antes que a bola tenha que ser *colocada* de acordo com a Regra 14.3c(2).

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

**Ver Regra 22.2** (em *Foursomes*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* são tratadas como as ações do jogador); **23.5** (em *Quatro Bolas*, qualquer *parceiro* pode representar seu *lado* e as ações do *parceiro* referentes à bola ou *equipamento* são tratadas como ações do jogador).

#### 14.4 Quando a Bola do Jogador Está Novamente em Jogo Após Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo

Quando a bola *em jogo* do jogador foi levantada do campo, está *perdida* ou *fora de campo*, a bola não está mais *em jogo*.

O jogador somente terá uma bola *em jogo* novamente quando:

- Jogar a bola original ou outra bola da *área do tee*, ou
- *Recolocar*, *dropar* ou colocar a bola original ou outra bola no *campo* com a intenção de que esta bola esteja *em jogo*.

Se o jogador retornar uma bola ao *campo* de qualquer maneira com a intenção de colocá-la *em jogo*, a bola do jogador estará *em jogo* mesmo se:

- *Substituiu* a bola original quando não permitido pelas Regras, ou
- Foi *recolocada*, *dropada* ou colocada (1) em um *lugar errado*, (2) de maneira errada ou (3) utilizando um procedimento que não era aplicável.

Uma bola *recolocada* está *em jogo* mesmo se o *marcador de bola* que *marca* seu local não tenha sido removido.

#### 14.5 Corrigindo um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar a Bola

##### 14.5a O Jogador Pode Levantar a Bola para Corrigir Erro Antes de Jogar a Bola

Quando um jogador *substituiu* a bola original por outra bola quando isto não era permitido de acordo com as Regras ou a bola *em jogo* do jogador foi *recolocada*, *dropada* ou colocada (1) em um *lugar errado* ou ficou em repouso em um *lugar errado*, (2) de maneira errada ou (3) usando um procedimento que não se aplicava:

- O jogador pode levantar a bola sem penalidade e corrigir o erro.
- **Porém** isto somente é permitido antes de jogar a bola.

##### 14.5b Quando o Jogador Pode Mudar para uma Regra ou Opção de Alívio Diferente ao Corrigir um Erro ao Obter Alívio

Quando um jogador for corrigir um erro ao obter alívio, ele tem que usar a mesma Regra e opção de alívio original ou pode mudar para uma outra Regra ou opção de alívio dependendo da natureza do erro:

(1) Quando a Bola foi Colocada Em Jogo de Acordo com uma Regra que Não se Aplicava.

- Ao corrigir este erro, o jogador pode utilizar qualquer Regra que se aplique à situação.
- Por exemplo, se o jogador por engano tomou alívio de *bola injogável* para sua bola em uma *área de penalidade* (que a Regra 19.1 não permite), o jogador tem que corrigir o erro seja *recolocando* a bola (se ela foi levantada) de acordo com a Regra 9.4, ou obtendo alívio com penalidade de acordo com a Regra 17 e pode usar qualquer opção de alívio desta Regra que se aplique à sua situação.

(2) Quando a Bola foi Colocada em Jogo de acordo com uma Regra que se Aplicava, mas a Bola foi Dropada ou Colocada em Lugar Errado.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem que obter alívio de acordo com a mesma Regra, mas pode usar qualquer opção de alívio desta Regra que se aplique à sua situação.
- Por exemplo, se ao obter alívio para uma *bola injogável*, o jogador usou a opção de alívio lateral da Regra (19.2c) e por engano *dropou* a bola fora da *área de alívio* requerida, ao corrigir o erro o jogador tem que obter o alívio de acordo com a Regra 19.2, mas pode usar qualquer das opções de alívio na Regra 19.2a, b ou c.

(3) Quando a Bola foi Colocada em Jogo de acordo com uma Regra que se Aplicava e a Bola foi Dropada ou Colocada no Lugar Correto, mas a Regra Exigia que a Bola Fosse Dropada ou Colocada Novamente.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem que obter alívio utilizando a mesma Regra e a mesma opção de alívio desta Regra.
- Por exemplo, se ao obter alívio para uma *bola injogável*, o jogador optou pela opção de alívio lateral (Regra 19.2c) e a bola foi (1) *dropada* na área de alívio correta porém (2) foi *dropada* de maneira errada (ver Regra 14.3b) ou veio parar fora da *área de alívio* (ver Regra 14.3c), ao corrigir este erro o jogador tem que obter alívio de acordo com a Regra 19.2 e tem que usar a mesma opção de alívio (alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c).

**14.5c Sem Penalidade para Bola Levantada para Corrigir um Erro**

Quando se levanta uma bola de acordo com a Regra 14.5a para corrigir um erro:

- O jogador não conta qualquer penalidade por ações relacionadas com aquela bola após o erro e antes de ser levantada, como por exemplo acidentalmente causar o *deslocamento* da bola (ver a Regra 9.4b).
- **Porém** se essas mesmas ações também infringiram uma Regra relacionada à bola que foi colocada *em jogo* para corrigir o erro (por exemplo, quando as ações do jogador também *melhoraram* as *condições que afetam a tacada* tanto para a bola agora em jogo quanto para a bola original antes da bola ser levantada), a penalidade se aplica à bola agora em jogo.

## 14.6 Jogar a Tacada Seguinte de Onde Deu a Tacada Anterior

Esta Regra se aplica sempre que um jogador seja obrigado ou autorizado, de acordo com as Regras, a dar a *tacada* seguinte do mesmo local onde deu a *tacada* anterior (isto é, quando se joga sob alívio de *tacada e distância*, ou se joga outra vez após uma *tacada* ter sido cancelada ou que de outra forma não conte).

- A maneira que um jogador tem que colocar uma bola *em jogo* depende da *área do campo* onde foi dada a *tacada* anterior.
- Em todos estes casos, o jogador pode utilizar a bola original ou uma outra bola.

### 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*) de acordo com a Regra 6.2b.

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

A bola original ou uma outra bola tem que ser dropada nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

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

### 14.6c Tacada Anterior Jogada do Green

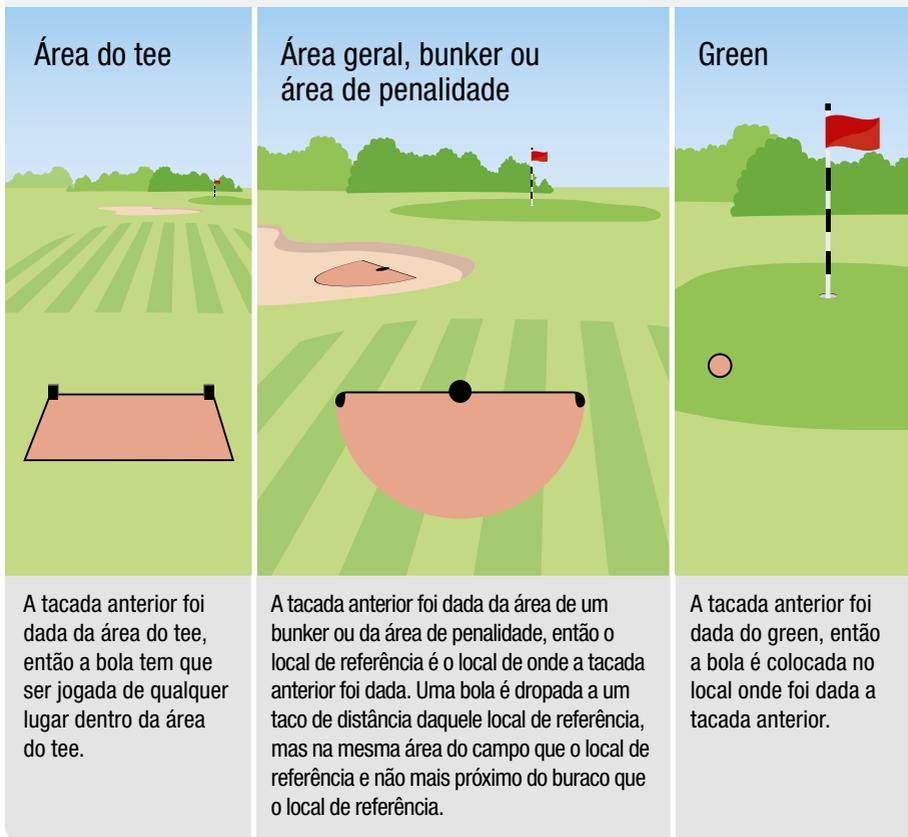
A bola original ou outra bola tem que ser colocada no local onde se deu a *tacada* anterior (se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), utilizando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.6: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

## FIGURA 14.6: JOGAR 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, o método que o jogador tem que usar para colocar a bola em jogo depende da área do campo onde deu a tacada anterior.



## 14.7 Jogando de Lugar Errado

### 14.7a Local de Onde Tem que Jogar a Bola

Após iniciar um buraco:

- Um jogador tem que dar cada *tacada* do local onde a sua bola ficou em repouso, exceto quando as Regras obriguem ou autorize ao jogador jogar de outro lugar (ver a Regra 9.1).
- Um jogador não pode jogar sua bola de um *lugar errado*.

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

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

- (1) **O Jogador Tem que Decidir se Termina o Buraco com a Bola Jogada de Lugar Errado ou se Corrige o Erro Jogando do Lugar Correto.** . O que o jogador fizer a seguir depende se foi uma *infração grave* – ou seja, se o jogador poderia ter ganho uma vantagem significativa por ter jogado do *lugar errado*:
- Infração Não Grave. O jogador tem que terminar o buraco com a bola jogada do *lugar errado*, sem corrigir o erro.
  - Infração Grave.
    - » O jogador tem que corrigir o erro terminando o buraco com uma bola jogada do lugar correto de acordo com as Regras.
    - » Se o jogador não corrigir o erro antes de dar uma *tacada* para iniciar outro buraco, ou para o último buraco da volta, antes de entregar seu *cartão de scores*, o jogador será **desclassificado**.
  - Como Proceder em Caso de Dúvida se a Infração É Grave. O jogador deve terminar o buraco com a bola original jogada do *lugar errado* e com uma segunda bola jogada do lugar correto de acordo com as Regras.
- (2) **O Jogador que Tenta Corrigir o Erro Tem que Relatar à Comissão.** Se o jogador tenta corrigir o erro de acordo com (1) jogando uma bola do um lugar correto:
- O jogador tem que relatar os fatos à *Comissão* antes de entregar o *cartão de scores*.
  - Isto se aplica independentemente do jogador ter terminado o buraco com somente essa bola ou com duas bolas (e mesmo que o jogador tenha o mesmo *score* com as duas bolas).
- Se o jogador não relatar os fatos à Comissão, será **desclassificado**.

- (3) **Quando o Jogador Tentou Corrigir o Erro, a Comissão Decidirá o Escore do Jogador para o Buraco.** O escore do jogador para o buraco depende do fato da *Comissão* decidir se houve uma *grave infração* ao jogar a bola original de *lugar errado*:
- Infração Não Grave.
    - » Conta o escore com a bola original jogada de *lugar errado* e o jogador recebe a **penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a** (o que significa que **duas tacadas de penalidade** serão adicionados ao escore com essa bola).
    - » Se uma segunda bola foi jogada, todas as *tacadas* dadas com essa bola (incluindo *tacadas* dadas e qualquer *tacada* de penalidade incorrida somente por jogar essa bola) serão descartadas.
  - Infração Grave.
    - » Conta o escore com a bola jogada para corrigir o erro de jogar de *lugar errado* e o jogador recebe a **penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a** (o que significa que **duas tacadas de penalidade** serão adicionados ao escore com essa bola).
    - » A *tacada* dada ao jogar a bola original de um *lugar errado* e qualquer outra *tacada* com essa bola (incluindo *tacadas* dadas e qualquer *tacada* de penalidade incorrida somente por jogar essa bola) será descartada.
    - » Se a bola jogada para corrigir o erro também foi jogada de *lugar errado*:
      - Se a Comissão decide que não foi uma *infração grave*, o jogador recebe a **penalidade geral (mais duas tacadas de penalidade) de acordo com a Regra 14.7a, para um total de quatro tacadas de penalidade** que são adicionadas ao escore para esta bola (duas por jogar a bola original de *lugar errado* e duas por jogar a outra bola de *lugar errado*).
      - Se a Comissão decidir que foi uma *infração grave*, o jogador será **desclassificado**.



# Alívio Sem Penalidade

**REGRAS 15-16**



## REGRA 15

### Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (inclusive Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo)

#### Propósito da Regra:

A Regra 15 trata de 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 a um jogador removê-los quando interferem com o jogo.
- Porém o jogador necessita tomar cuidado em mover os impedimentos soltos próximos a 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, um jogador pode remover um *impedimento solto* em qualquer lugar dentro ou fora do *campo*, e pode fazê-lo da maneira que for mais conveniente (como, por exemplo, usando a mão, o pé, taco ou outro *equipamento*).

**Porém** existem duas **exceções**:

##### **Exceção 1 – Remoção de Impedimento Solto Onde a Bola Tem Que Ser Recolocada:**

Antes de *recolocar* uma bola que foi levantada ou *deslocada* de qualquer lugar exceto o *green*:

- Um jogador não pode de maneira deliberada remover um *impedimento solto*, que, se fosse movido quando a bola estivesse em repouso, seria provável que causasse o *deslocamento* da bola.
- Se o jogador o fizer, recebe **uma tacada de penalidade**, **porém** o *impedimento solto* removido não precisa ser recolocado.

Esta exceção se aplica tanto durante uma *volta* como enquanto suspenso de acordo com a Regra 5.7a. Ela não se aplica a *impedimentos soltos* que são removidos em função de *marcar* o local de uma bola, ao levantar ou *recolocar* uma bola ou ao causar o *deslocamento* da bola.

##### **Exceção 2 – Restrição Sobre Remover de Maneira Deliberada Impedimentos Soltos para Influenciar a Bola em Movimento (ver a Regra 11.3).**

### 15.1b Bola Deslocada ao Remover Impedimento Solto

Se a remoção pelo jogador de um *impedimento solto* causar o *deslocamento* da sua bola:

- A bola tem que ser recolocada em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Se a bola *deslocada* estava em repouso em qualquer lugar exceto o *green* (ver Regra 13.1d) ou na *área do tee* (ver Regra 6.2b(6)), o jogador recebe **uma tacada de penalidade** de acordo com a Regra 9-4b, **exceto** quando a Regra 7.4 se aplica (sem penalidade para bola *deslocada* durante a busca) ou quando outra exceção à Regra 9.4b for aplicável.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.1: Penalidade Geral de acordo com Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

### 15.2 Obstruções Móveis

Esta Regra trata o alívio sem penalidade que é permitido de objetos artificiais que cumprem com a definição de *obstrução móvel*.

Ela não concede alívio de *obstruções irremovíveis* (um tipo diferente de alívio é permitido de acordo com a Regra 16.1) ou *objetos demarcatórios* ou *objetos integrantes* (não é permitido alívio sem penalidade).

#### 15.2a Alívio de Obstrução Móvel

- (i) **Remoção de Obstrução Móvel.** Sem penalidade, um jogador pode remover uma *obstrução móvel* em qualquer lugar dentro ou fora de *campo* e pode fazê-lo de qualquer maneira.

**Porém** existem duas **exceções**:

**Exceção 1 – Marcadores do Tee Não Podem ser Removidos Quando a Bola Será Jogada da Área do Tee (ver Regras 6.2b(4) e 8.1a(1)).**

**Exceção 2 – Restrições Sobre a Remoção Intencional de Obstruções Móveis para Influenciar uma Bola em Movimento (ver Regra 11.3).**

Se a bola for *deslocada* quando o jogador está removendo uma *obstrução móvel*:

- Não há penalidade, e
- A bola tem que ser *recolocada* em seu local original (se não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

(2) **Alívio Quando a Bola Está Dentro ou em Cima de uma Obstrução Móvel em Qualquer Lugar do Campo Exceto no Green.** O jogador pode obter alívio sem penalidade ao levantar a bola, retirar a *obstrução móvel* e *dropar* a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Local de Referência: O local estimado logo abaixo de onde a bola estava em repouso dentro ou em cima da *obstrução móvel*.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Tem que estar na mesma *área do campo* que o local de referência, e
  - » Não pode ser mais perto do *buraco* que o local de referência.

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

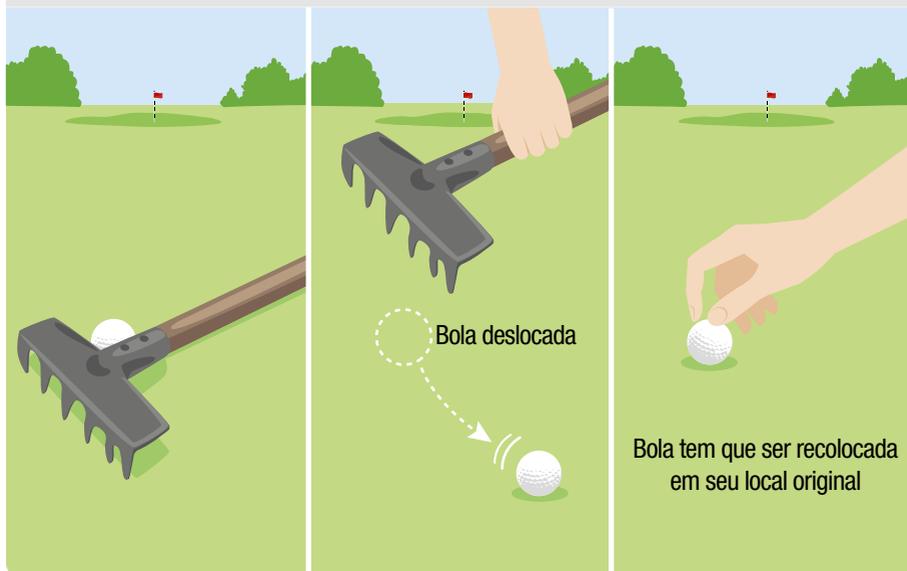
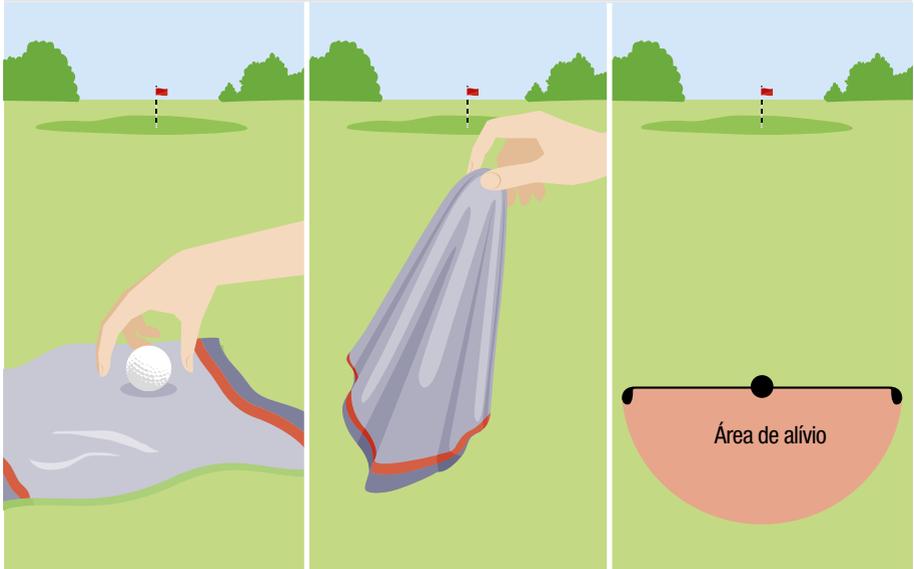


FIGURA #2 15.2a: BOLA DENTRO OU EM CIMA DE OBSTRUÇÃO MÓVEL



Quando uma bola está dentro ou em cima de uma obstrução móvel (como, por exemplo, uma toalha) em qualquer lugar do campo, alívio sem penalidade pode ser obtido levantando a bola, removendo a obstrução móvel e, exceto no green, dropping a bola ou outra bola. O local de referência para obter alívio é o local estimado logo abaixo da bola em repouso dentro ou sobre a obstrução móvel. A área de alívio é de um taco de distância do local de referência, não mais perto do buraco que o local de referência e tem que ser na mesma área do campo que o local de referência.

- (3) **Alívio Quando a Bola Está Dentro ou Sobre a Obstrução Móvel no Green.** O jogador pode obter alívio sem penalidade:
- Levantando a bola e retirando a *obstrução móvel*, e
  - Colocando a bola original ou outra bola no local estimado logo abaixo de onde a bola estava em repouso dentro ou sobre a *obstrução móvel*, utilizando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

### 15.2b Alívio para Bola Não Encontrada porém Dentro ou em Cima de Obstrução Móvel

Se a bola do jogador não foi encontrada e for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola ficou em repouso dentro ou sobre uma *obstrução móvel* no campo, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio por *tacada e distância*:

- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 15.2a(2) ou 15.2a(3), utilizando o local estimado logo abaixo de onde a bola cruzou pela última vez a borda da *obstrução móvel* no *campo* como local de referência.
- Uma vez que o jogador coloque uma bola *em jogo* para obter alívio desta maneira:
  - » A bola original não mais está *em jogo* e não pode ser jogada.
  - » Isto é válido mesmo se ela for então encontrada no *campo* antes do final dos três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

**Porém**, se não for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola do jogador ficou em repouso dentro ou sobre uma *obstrução móvel*, o jogador tem que obter alívio por *tacada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

**Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

### 15.3a Bola no Green Auxiliando o Jogo

A Regra 15.3a somente se aplica a uma bola em repouso no *green*, e não em qualquer outro lugar no *campo*.

Se um jogador acreditar razoavelmente que uma bola no *green* possa auxiliar o jogo de qualquer jogador (por exemplo, servindo como uma possível barreira perto do *buraco*), o jogador pode:

- *Marcar* o local da bola e levantá-la de acordo com a Regra 13.1b se for sua ou, se pertencer a outro jogador, exigir que o outro jogador *marque* o local e levante a bola (ver Regra 14.1).
- A bola levantada tem que ser recolocada no local original (ver Regra 14.2).

Somente em *Stroke-Play*:

- Um jogador a quem é exigido marcar e levantar a bola, pode optar por jogá-la primeiro, e
- Se dois ou mais jogadores fazem um acordo para deixar uma bola no lugar para ajudar qualquer jogador, 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 Que Interfere com o Jogo

- (1) **Significado de Interferência pela Bola de Outro Jogador.** Interferência de acordo com esta Regra existe quando a bola em repouso de outro jogador:
- Poderia interferir com a área de stance pretendido ou área de swing pretendido,
  - Está sobre ou perto da linha de jogo de tal forma que, tendo em conta a tacada que o jogador pretende dar, existe a razoável possibilidade de que a bola em movimento do jogador possa atingir aquela bola, ou
  - Está perto o suficiente para distrair o jogador ao dar sua tacada.
- (2) **Quando se Permite o Alívio de Bola que Interfere.** Se um jogador razoavelmente acreditar que a bola de outro jogador em qualquer lugar do *campo* possa interferir com o jogo do próprio jogador:
- O jogador pode exigir que o outro jogador *marque* o local da bola e levante a bola (ver Regra 14.1), e a bola não pode ser limpada (exceto quando a bola é levantada no *green* de acordo com a Regra 13.1b) e tem que ser *recolocada* no seu local original (ver Regra 14.2).
  - Se o outro jogador 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, um jogador exigido a marcar sua bola de acordo com esta Regra pode optar por jogá-la primeiro.

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

Se o jogador levantar sua bola quando não for exigido que o faça pelo outro jogador (**exceto** ao levantar uma bola no *green* de acordo com a Regra 13.1b), o jogador 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, um jogador pode:

- Mover o *marcador de bola* para fora do caminho se for seu, ou
- Se o *marcador de bola* pertence a outro jogador, requerer que aquele jogador mova o *marcador de bola* para fora do caminho, pelas mesmas razões que pode requerer que uma bola seja levantada de acordo com as Regras 15.3a e 15.3b.

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

A bola levantada tem que ser *recolocada* no seu local original (ver Regra 14.2) ou o *marcador de bola* tem que ser *recolocado* para *marcar* aquele local.

**Penalidade por Infração da Regra 15.3: Penalidade Geral.**

Esta penalidade também se aplica se o jogador:

- Dar uma *tacada* sem esperar uma bola ou *marcador de bola* que auxilie seja levantada ou movida após ter ciência que outro jogador (1) pretendia levantar ou movê-la de acordo com esta Regra ou (2) tinha requerido que outro jogador o fizesse, ou
- Se recusar a levantar a sua bola ou mover seu *marcador de bola* quando requerido e se uma *tacada* foi então dada pelo outro jogador cuja jogada poderia ter sido auxiliada ou ter sofrido interferência.

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

# 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 o jogador pode obter alívio sem penalidade jogando uma bola de um local diferente, tal como quando há interferência de condições anormais de campo ou uma situação de animal perigoso.

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

Esta Regra também trata o alívio sem penalidade quando a bola do jogador 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 permitido quando há interferência de buracos feitos por *animal*, *terreno em reparação*, *obstruções irremovíveis* ou *água temporária*:

- Estas são conhecidas coletivamente como *condições anormais de campo*, porém cada uma tem Definição própria.
- Esta Regra não permite alívio para *obstruções móveis* (um tipo diferente de alívio é permitido de acordo com a Regra 15.2a) ou *objetos delimitadores* ou *objetos integrantes* (quando não é permitido o alívio sem penalidade).

#### 16.1a Quando o Alívio é Permitido

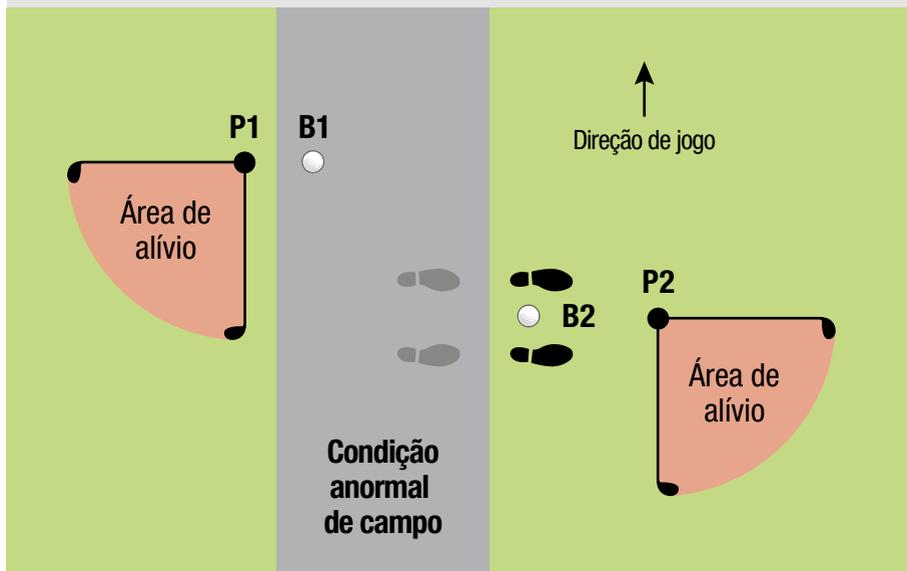
(1) **Significado de Interferência de uma Condição Anormal de Campo.** Existe interferência em qualquer das seguintes situações:

- A bola do jogador toca está dentro ou está em cima de uma *condição anormal de campo*, ou
- Uma *condição anormal de campo* fisicamente interfere na área pretendida de *stance* ou na área pretendida de swing do jogador, ou
- Somente quando a bola está no *green*, uma *condição anormal de campo* que esteja dentro ou fora do *green* interfere na *linha de jogo*.

Se a *condição anormal de campo* está próxima o suficiente para distrair o jogador, mas não satisfaz a nenhuma das exigências acima, não há interferência de acordo com esta Regra.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-6** (a Comissão pode adotar uma Regra Local negando alívio de uma *condição anormal de campo* que somente interfira na área de *stance* pretendido).

**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 local 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.

- (2) **O Alívio É Permitido em Qualquer Lugar do Campo Exceto Quando a Bola Está Numa Área de Penalidade.** O alívio por interferência de uma *condição anormal de campo* é permitido de acordo com a Regra 16.1 somente quando tanto:
- A *condição anormal de campo* está dentro do *campo* (não *fora de campo*), e
  - A bola se encontra em qualquer lugar do *campo* exceto em uma *área de penalidade* (onde o único alívio para o jogador é de acordo com a Regra 17).
- (3) **Não há Alívio Quando É Claramente Irrazoável Jogar a Bola.** Não há alívio de acordo com a Regra 16.1:
- Quando jogar a bola como se encontra seria claramente irrazoável por outro motivo que não seja a *condição anormal de campo* (tal como quando o jogador estiver pisando em *água temporária* ou 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 um jogador escolhe um taco, um tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

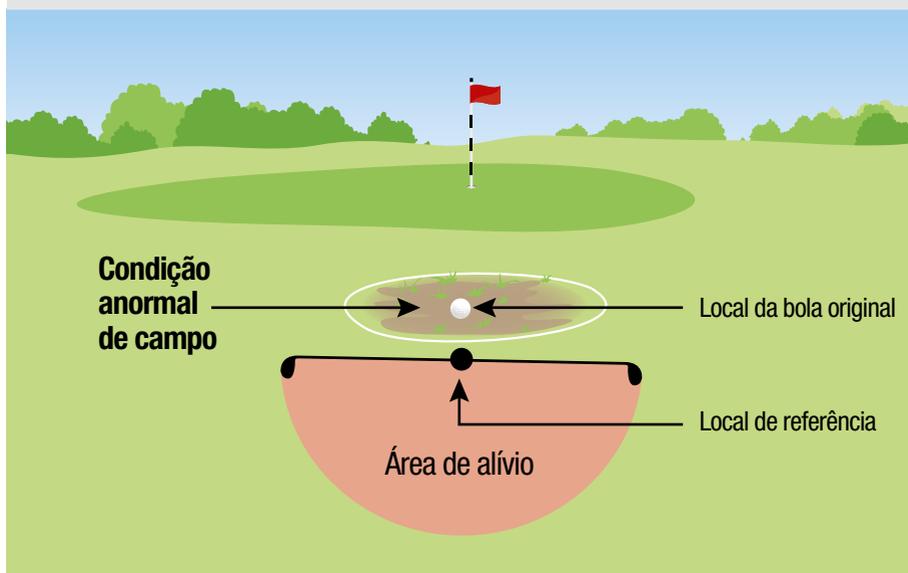
**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-23** (a Comissão poderá adotar uma Regra Local permitindo o alívio sem penalidade da interferência de *obstruções irremovíveis* temporárias dentro ou fora de *campo*).

### 16.1b Alívio para Bola na Área Geral

Se a bola do jogador estiver na *área geral* e existe interferência de uma *condição anormal de campo* dentro do *campo*, o jogador poderá obter alívio sem penalidade *dropando* a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Local de Referência: O local mais próximo de alívio completo na *área geral*.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
  - » Tem que estar na *área geral*,
  - » Não pode ser mais perto do *buraco* que o local de referência, e
  - » Tem que existir alívio completo de toda interferência pela *condição anormal de campo*.

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



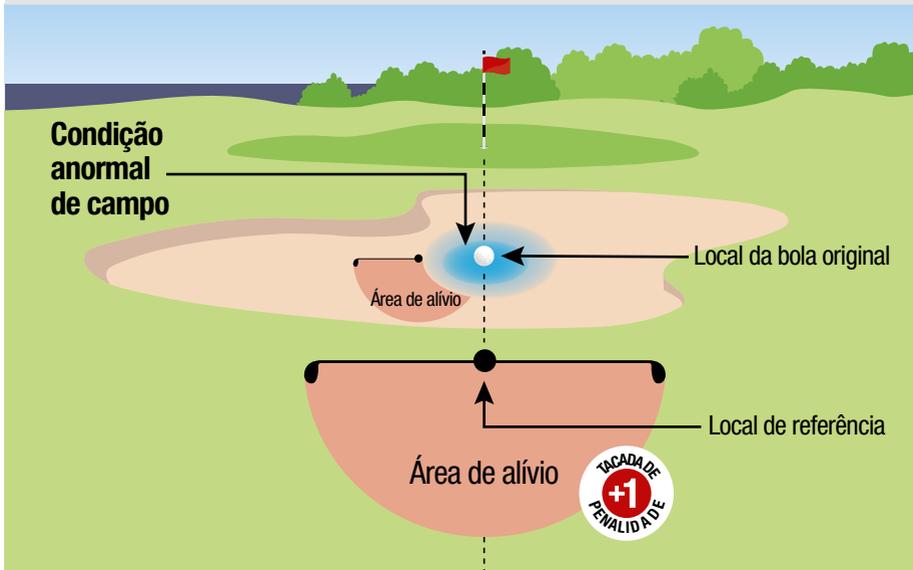
Alívio sem penalidade é permitido quando a bola está na área geral e há interferência de uma Condição Anormal de Campo. O local mais próximo de alívio completo deve ser identificado e uma bola tem que ser dropada e jogada da área de alívio. A área de alívio é de um taco de distância do local de referência, não mais perto do buraco que o local de referência e tem que ser na área geral. Ao obter alívio, o jogador tem que obter alívio completo de toda interferência da condição anormal de campo.

### 16.1c Alívio para Bola em Bunker

Se a bola do jogador estiver em um bunker e existe interferência de uma condição anormal de campo dentro do campo, o jogador poderá obter alívio sem penalidade de acordo com (1) ou alívio com penalidade de acordo com (2):

- (1) **Alívio Sem penalidade: Jogar do Bunker.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que:
  - O local mais próximo de alívio completo e a área de alívio têm que estar dentro do bunker.
  - Se não houver tal local mais próximo de alívio completo no bunker, o jogador ainda pode obter este alívio ao usar o local de máximo alívio disponível no bunker como o local de referência.

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



A figura assume 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 local original da bola no bunker. O local de referência é um local no campo fora do bunker, escolhido pelo jogador, que seja na linha de referência e seja mais longe do buraco que o local original (sem limite para quanto para trás na linha). A área de alívio é de um taco de distância do local de referência, mas pode ser em qualquer área do campo. Ao escolher este local de referência, o jogador deveria indicar o local usando um objeto (tal como um tee).

- (2) **Alívio com Penalidade: Jogar de Fora do Bunker (Alívio Seguindo a Linha para Trás).** Com **uma tacada de penalidade**, o jogador poderá *dropar* a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma *área de alívio* centrada na linha de referência que sai do *buraco* e atravessa o local da bola original:
- Local de Referência: Um local no *campo* escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do *buraco* que o local original (sem limite para quanto para trás nesta linha):
    - » Ao escolher este local de referência, o jogador deve indicar o local usando um objeto (como um tee).

- » Se o jogador *dropar* a bola sem ter escolhido este local, o local de referência é considerado como sendo aquele local na linha que está na mesma distância do *buraco* que onde a bola *dropada* tocou o solo pela primeira vez.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um taco de distância, **porém** com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Não pode ser mais próximo do *buraco* que o local de referência, e
  - » Pode estar em qualquer *área do campo*, porém
  - » Se mais de uma *área do campo* estiver localizada dentro de um *taco de distância* do local de referência, a bola tem que ficar em repouso na área de alívio na mesma *área do campo* que a bola tocou primeiramente ao ser *dropada* na *área de alívio*.

### 16.1d Alívio para Bola no Green

Se a bola do jogador estiver no *green* e existe interferência de uma *condição anormal de campo* dentro do *campo*, o jogador poderá obter alívio sem penalidade colocando a bola original ou outra bola no *local mais próximo de alívio completo*, utilizando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

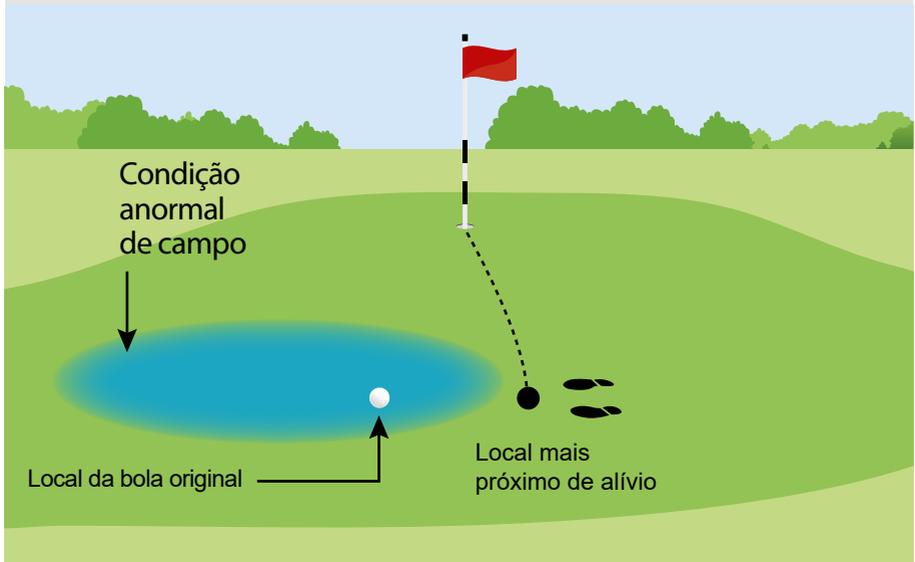
- O *local mais próximo de alívio completo* tem que estar no *green* ou na *área geral*.
- Se não houver tal *local mais próximo de alívio completo*, o jogador ainda pode obter este alívio sem penalidade utilizando o *local de máximo alívio disponível* como o local de referência, que tem que ser no *green* ou na *área geral*.

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

Se a bola do jogador 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*, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio por *tacada e distância*:

- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c, ou d, utilizando o local estimado no qual a bola cruzou pela última vez a margem da *condição anormal de campo* dentro do *campo* como o local da bola com o propósito de encontrar o *local mais próximo de alívio completo*.
- Uma vez que o jogador coloque outra bola *em jogo* para obter alívio desta forma:
  - » A bola original não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
  - » Isto é válido mesmo que seja então encontrada no *campo* antes do limite de três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

### 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 local do local mais próximo de alívio completo. O local mais próximo de alívio completo tem que estar no green ou na área geral. Se não houver tal local mais próximo de alívio completo, o jogador pode ainda obter este alívio ao usar o local de máximo alívio disponível como o local de referência, que tem que estar no green ou na área geral.

**Porém** se não for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola ficou em repouso em uma *condição anormal de campo* e a bola está *perdida*, o jogador tem que obter alívio por *tacada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

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

Nas situações a seguir, a bola não pode ser jogada como se encontra:

- (1) **Quando a Bola Estiver em Zona de Jogo Proibido.** Se a bola de um jogador estiver em uma *zona de jogo proibido* dentro ou sobre uma *condição anormal de campo* na *área geral*, em um *bunker* ou em um *green*:
  - Zona de Jogo Proibido na Área Geral. O jogador tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

- Zona de Jogo Proibido no Bunker. O jogador tem que obter alívio sem penalidade ou alívio com penalidade de acordo com a Regra 16.1c(1) ou (2).
- Zona de Jogo Proibido no Green. : O jogador tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.

(2) **Quando a Zona de Jogo Proibido Interfere com o Stance ou Swing para Bola em Qualquer Lugar Exceto Área de Penalidade**. Se a bola de um jogador está fora de uma *zona de jogo proibido* e está na *área geral*, em um *bunker* ou em um *green* e uma *zona de jogo proibido* (em uma *condição anormal de campo* ou em uma *área de penalidade*) interfere com a área pretendida de *stance* ou de *swing* do jogador, o jogador tem que:

- Obter alívio se permitido de acordo com a Regra 16.1b, c ou d, dependendo da bola estar na *área geral*, em um *bunker* ou no *green*, ou
- Obter alívio de *bola injogável* de acordo com a Regra 19.

Para saber o que fazer quando há interferência de uma *zona de jogo proibido* para uma bola em uma *área de penalidade*, ver a Regra 17.1e.

**Penalidade por Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.1: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

## 16.2 Situação de Animal Perigoso

### 16.2a Quando o Alívio é Permitido

Uma “situação de animal perigoso” existe quando um *animal* perigoso (como, por exemplo, cobras venenosas, abelhas ou marimbondos com ferrão, formigas-lava-pés ou ursos) perto de uma bola poderia causar lesão física séria ao jogador se tivesse que jogar sua bola como se encontra.

Um jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.2b da interferência de uma situação de *animal* perigoso independentemente de onde sua bola se encontre no *campo*, exceto que o alívio não é permitido:

- Quando jogar a bola como se encontra for claramente irrazoável por outro motivo que não seja a *condição anormal de campo* (por exemplo, quando o jogador é incapaz de dar uma *tacada* devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou
- Quando somente existe interferência porque o jogador escolhe um *taco*, um tipo de *stance* ou *swing* ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

## 16.2b Alívio para Situação de Animal Perigoso

Quando existe interferência por uma situação de *animal* perigoso:

- (1) **Quando a Bola Está em Qualquer Lugar Exceto uma Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com as Regras 16.1b, c ou d, dependendo da bola estar na *área geral*, em um *bunker* ou no *green*.
- (2) **Quando a Bola Está em Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade ou alívio com penalidade:
  - **Alívio sem Penalidade: Jogar de Dentro da Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que o *local mais próximo de alívio completo* tem que estar dentro da *área de penalidade*.
  - **Alívio com Penalidade: Jogar de Fora da Área de Penalidade.**
    - » O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 17.1d.
    - » Se houver interferência de uma situação de *animal* perigoso onde a bola seria jogada após obter este alívio com penalidade fora da *área de penalidade*, o jogador pode obter maior alívio de acordo com (1) acima sem penalidade adicional.

Para os efeitos desta Regra, o *local mais próximo de alívio completo* significa o local mais próximo (não mais perto do *buraco*) onde a situação de *animal* perigoso não exista.

**Penalidade por Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

## 16.3 Bola Enterrada

### 16.3a Quando o Alívio é Permitido

- (1) **A Bola Tem Que Estar Enterrada na Área Geral.** Alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3b somente quando a bola estiver *enterrada* na *área geral*.
  - Não há alívio de acordo com esta Regra se a bola estiver *enterrada* em qualquer lugar exceto na *área geral*.
  - **Porém** se a bola estiver enterrada no *green*, o jogador pode *marcar* o local da bola e levantar e limpar a bola, consertar o dano causado pelo impacto da bola, e *recolocar* a bola no local original (ver Regra 13.1c(2)).

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

Alívio de acordo com a Regra 16.3b não é permitido:

- Quando a bola estiver *enterrada* em areia em uma parte da *área geral* que não estiver cortado à altura do *fairway* ou menos, ou
- Quando a interferência de qualquer outra coisa além da bola *enterrada* tornar a *tacada* claramente irrazoável (por exemplo, quando o jogador é incapaz de dar uma *tacada* devido ao local onde a bola está em um arbusto).

(2) **Determinando se a Bola Está Enterrada.** A bola de um jogador está enterrada somente se:

- Está dentro da sua própria marca de pique feito como resultado da última *tacada* do jogador, e
- Parte da bola está abaixo do nível do solo.

Se o jogador não consegue ter a certeza de que uma bola está em sua própria marca de pique ou em uma marca de pique feita por outra bola, o jogador pode tratar a bola como *enterrada* se for razoável concluir pela informação disponível que a bola está em sua própria marca de pique.

Uma bola não está *enterrada* se estiver abaixo do nível do solo como resultado de qualquer outra coisa que não a *tacada* anterior do jogador, tal como quando:

- A bola é enterrada no solo devido a uma pisada de alguém, ou
- A bola é enfiada diretamente no solo sem nunca ter saído do chão, ou
- A bola foi *dropada* ao obter alívio de acordo com uma Regra.

**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.

## 16.3b Alívio para Bola Enterrada

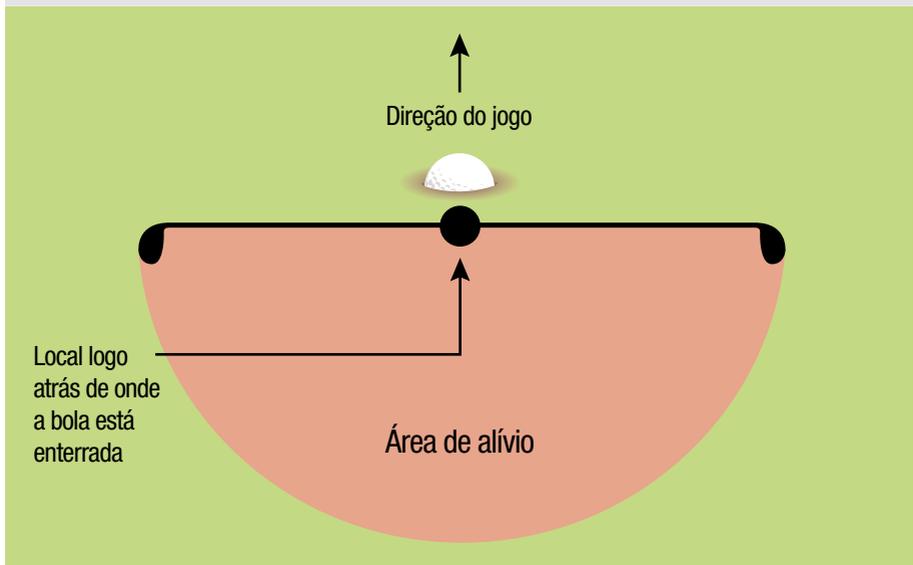
Quando a bola de um jogador estiver *enterrada* na *área geral* e alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3a, o jogador pode obter alívio sem penalidade *dropando* a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

- Local de Referência: O local logo atrás de onde a bola está *enterrada*.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um *taco de distância*, porém com os seguintes limites:
  - » Tem que estar na *área geral*,
  - » Não pode estar mais perto do *buraco* que o local de referência.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-2** (a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo somente o alívio por bola *enterrada* em uma área cortada à altura do fairway ou menos).

**Penalidade por Jogar uma Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

**FIGURA 16.3b: ALÍVIO SEM PENALIDADE PARA BOLA ENTERRADA**



Quando uma bola está enterrada na área geral, alívio sem penalidade pode ser obtido. O local de referência é o local logo atrás de onde a bola está enterrada. Uma bola tem que ser dropada e ficar em repouso na área de alívio. A área de alívio é de um taco de distância do local de referência, não mais próxima do buraco e tem que ser na área geral.

## 16.4 Levantando a Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio

Se um jogador acreditar razoavelmente que sua bola está em uma condição da qual se pode obter alívio de acordo com a Regra 15.2, 16.1 ou 16.3, mas não pode decidir isto sem levantar a bola:

- O jogador pode levantar a bola para ver se o alívio é permitido, porém:
- O local da bola tem que ser marcado antes de levantá-la e a bola levantada não pode ser limpa (exceto no green) (ver Regra 14.1).

Se o jogador levantar a bola sem ter esta crença razoável (**exceto no green** onde o jogador pode levantar de acordo com a Regra 13.1b), recebe **uma tacada de penalidade**.

Se o alívio for permitido e o jogador obtiver o alívio, não há penalidade mesmo se o jogador não *marcou* a posição da bola antes de levantá-la ou se limpou a bola levantada.

Se o alívio não for permitido ou o jogador optar por não obter alívio que seja permitido:

- O jogador recebe **uma tacada de penalidade** se não *marcou* o local da bola antes de levantá-la ou se limpou a bola levantada quando não isto era permitido, e
- A bola tem que ser recolocada no seu local original (ver Regra 14.2).

**Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.4: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.**

Se múltiplas infrações resultarem de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

VII

# Alívio com Penalidade

**REGRAS 17-19**



## REGRA

## 17

## Áreas de Penalidade

**Propósito da Regra:**

A Regra 17 é uma Regra específica para áreas de penalidade, que são um corpo d'água ou outra área definida como tal pela Comissão onde uma bola é frequentemente perdida ou impossível de ser jogada. Aplicando uma tacada de penalidade, os jogadores podem usar opções de alívio específicas para jogar uma bola de fora da área de penalidade.

**17.1 Opções para Bola na Área de Penalidade**

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

O jogador 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 a Bola Está na Área de Penalidade**

Uma bola está em uma *área de penalidade* quando qualquer parte da bola:

- Está sobre ou toca o terreno ou qualquer outra coisa (como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da borda da *área de penalidade*, ou
- Está acima da borda ou de qualquer outra parte da *área de penalidade*.

Se parte da bola estiver tanto em uma *área de penalidade* quanto em outra *área do campo*, ver Regra 2.2c.

**17.1b O Jogador Pode Jogar a Bola como Se Encontra ou Obter Alívio com Penalidade**

O jogador pode:

- Jogar a bola como se encontra sem penalidade, de acordo com as mesmas Regras que se aplicam a uma bola na *área geral* (ou seja, não há Regras especiais que limitem como uma bola pode ser jogada de uma *área de penalidade*), ou
- Jogar uma bola de fora da *área de penalidade* ao receber alívio com penalidade de acordo com as Regras 17.1d ou 17.2.

**Exceção – Tem Que Obter Alívio por Interferência de uma Zona de Jogo Proibido em uma Área de Penalidade (ver a Regra 17.1e).**

### 17.1c Alívio para Bola não Encontrada em Área de Penalidade

Se a bola do jogador não for encontrada, porém for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola ficou em repouso em uma *área de penalidade*:

- O jogador pode obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- Uma vez que o jogador colocou outra bola em jogo para obter alívio desta maneira:
  - » A bola original não está mais em jogo e não pode ser jogada.
  - » Isto é válido mesmo que, em seguida, a bola seja encontrada no *campo* antes do limite de três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

**Porém** se não for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola ficou em repouso em uma *área de penalidade* e a bola estiver *perdida*, o jogador tem que obter alívio por *tacada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

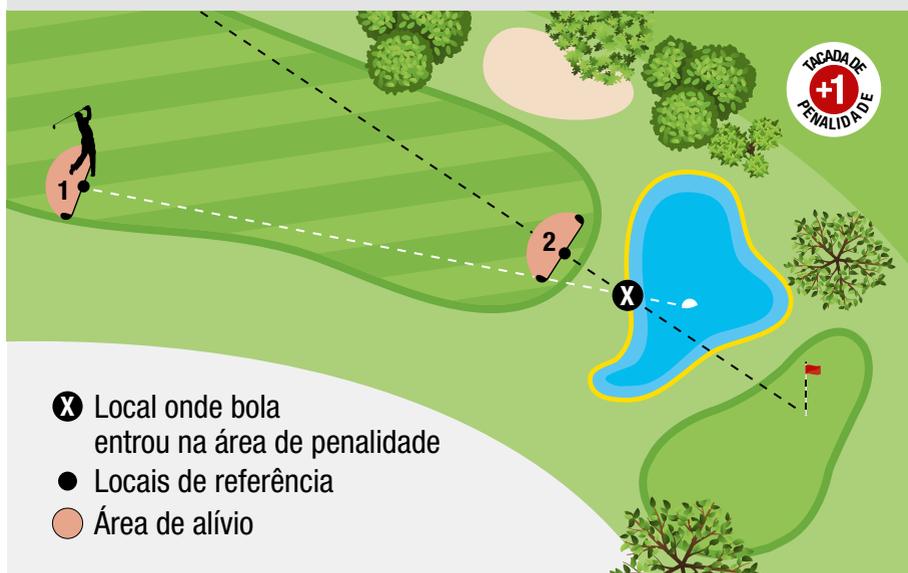
### 17.1d Alívio para Bola em Área de Penalidade

Se a bola do jogador estiver em uma *área de penalidade*, inclusive quando for *conhecido ou virtualmente assegurado* que está em uma *área de penalidade* mesmo não tendo sido encontrada, o jogador tem estas três opções de alívio, cada qual com **uma tacada de penalidade**:

- (1) **Alívio de Tacada e Distância.** O jogador pode jogar a bola original ou outra bola de onde jogou a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).
- (2) **Alívio Seguindo a Linha Para Trás.** O jogador pode *dropar* a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma *área de alívio* centrada na linha de referência que sai do *buraco* e atravessa o local estimado aonde a bola cruzou por último a borda da *área de penalidade*:
  - **Local de Referência:** Um local no *campo* escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do *buraco* que o local estimado (sem limite para quanto para trás nesta linha):
    - » Ao escolher este local de referência, o jogador deve indicar o local usando um objeto (como um *tee*).
    - » Se o jogador *dropar* a bola sem ter escolhido este local, o local de referência é considerado aquele local na linha que está à mesma distância do *buraco* que onde a bola *dropada* tocou pela primeira vez o solo.
  - **Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência:** Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:

- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Não pode ser mais próximo do *buraco* que o local de referência, e
  - » Pode estar em qualquer *área do campo* **exceto** na mesma *área de penalidade*, porém
  - » Se mais de uma *área do campo* estiver localizada a um taco de distância do local de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da *área de alívio* na mesma *área do campo* que a bola tocou primeiramente ao ser *dropada* na *área de alívio*.

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

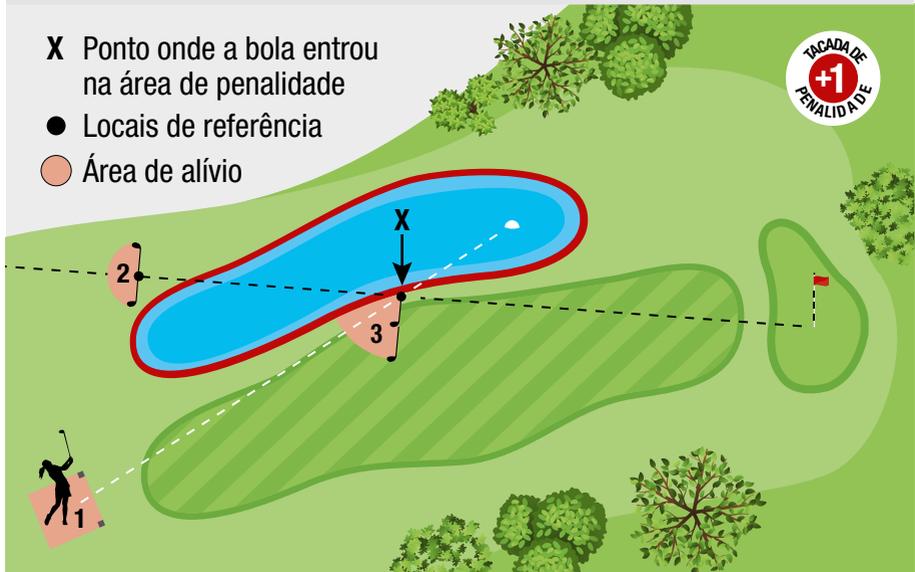


- X Local onde bola entrou na área de penalidade
- Locais de referência
- Área de alívio

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

- (1) O jogador pode tomar alívio por tacada e distância ao jogar a bola original ou outra bola de uma área de alívio centrada em onde foi dada a última tacada (ver Regra 14.6 e Figura 14.6).
- (2) O jogador pode tomar alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto X. O local de referência é um local no campo escolhido pelo jogador que é na linha de referência através do ponto X (o local onde a bola cruzou pela última vez o limite da área de penalidade amarela). Não há limite para quanto para trás seguindo a linha o local de referência pode ser. A área de alívio é de um taco de distância do local de referência, não mais perto do buraco que o local de referência e pode ser em qualquer área do campo, exceto na mesma área de penalidade. Ao escolher o local de referência, o jogador deve indicar o local usando um objeto (como um tee).

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



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

- (1) O jogador pode ter alívio por tacada e distância (ver ponto (1) na Figura #1 17.1d).
- (2) O jogador pode ter alívio seguindo a linha para trás (ver ponto (2) na Figura #1 17.1d).
- (3) O jogador pode ter alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O local de referência para alívio lateral é o ponto X, que é o local estimado onde a bola original cruzou pela última vez a margem de uma área de penalidade vermelha. A área de alívio é de dois tacos de distância do local de referência, não mais perto do buraco que o local de referência e pode ser em qualquer área do campo, exceto a mesma área de penalidade.

- (3) **Alívio Lateral (Somente Para Área de Penalidade Vermelha).** Quando a bola cruzou pela última vez a borda *área de penalidade* vermelha, o jogador pode *dropar* e jogar a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* lateral (ver Regra 14.3):
  - Local de Referência: O local estimado onde a bola original cruzou pela última vez a borda da *área de penalidade* vermelha.
  - Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Dois *tacos de distância*, **porém** com os seguintes limites:

- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Não pode ser mais perto do *buraco* que o local de referência, e
  - » Pode estar em qualquer *área do campo*, exceto a mesma *área de penalidade*, **porém**
  - » Se mais de uma *área do campo* estiver localizada a dois tacos de distância do local de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da *área de alívio* na mesma *área do campo* que a bola tocou primeiramente ao ser *dropada* na área de alívio.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local B-2 (a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo o alívio lateral na margem oposta de uma *área de penalidade* vermelha em um local equidistante do *buraco*).**

### 17.1e Alívio Tem Que Ser Tomado por Interferência de Zona de Jogo Proibido na Área de Penalidade

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

- (1) **Quando a Bola Estiver em Zona de Jogo Proibido na Área de Penalidade.** O jogador tem que obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- (2) **Quando a Zona de Jogo Proibido Interfere com o Stance ou Swing para Bola na Área de Penalidade.** Se a bola de um jogador estiver dentro de uma *área de penalidade*, e está fora de uma *zona de jogo proibido*, porém a *zona de jogo proibido* (quer em uma *condição anormal de terreno* ou em uma *área de penalidade*) interfere com sua área de *stance* pretendido ou área de *swing* pretendido, o jogador tem que ou:
  - Obter alívio com penalidade fora da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2, ou
  - Obter alívio sem penalidade dropando a bola original ou outra bola nesta área de alívio (se existir) na área de penalidade (ver Regra 14.3):
    - » Local de Referência: O local mais próximo de alívio completo da *zona de jogo proibido*.
    - » Tamanho da área de alívio medido do local de referência: Um *taco de distância*, porém com os seguintes limites:
    - » Limites da Localização da Área de Alívio:
      - Tem que estar dentro da mesma área de penalidade em que a bola se encontra, e
      - Não pode ser mais perto do buraco que o local de referência.

**Porém** não há alívio sem penalidade de interferência de uma zona de jogo proibido de acordo com (2):

- Quando jogar a bola como se encontra for claramente irrazoável por outro motivo que não seja a *zona de jogo proibido* (por exemplo, quando o jogador é incapaz dar uma *tacada* devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou

- Quando somente existe interferência porque o jogador escolhe um taco, um tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

Para saber o que fazer quando há interferência de uma *zona de jogo proibido* para uma bola em qualquer lugar que não seja uma *área de penalidade*, ver Regra 16.1f.

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 17.1: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

## 17.2 Opções Após Jogar a Bola da Área de Penalidade

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

Se uma bola jogada de uma *área de penalidade* fica em repouso na mesma *área de penalidade* ou em outra *área de penalidade*, o jogador pode jogar a bola como se encontra (ver a Regra 17.1b).

Ou então, com **uma tacada de penalidade**, o jogador pode obter alívio e acordo com qualquer destas alternativas:

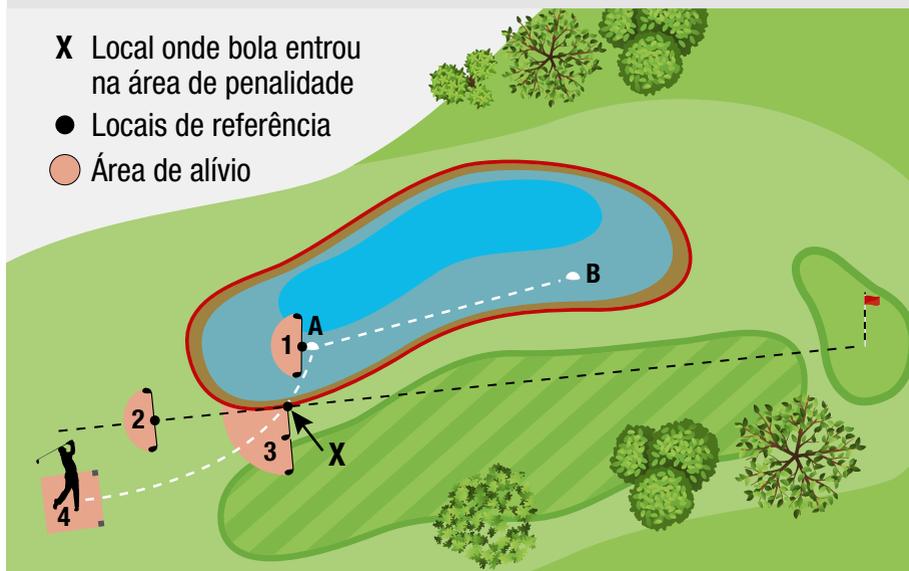
- (1) **Opções Normais de Alívio.** O jogador pode obter alívio por *tacada e distância* de acordo com a Regra 17.1d(1), seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 17.1d(2), ou, em uma *área de penalidade* vermelha, com alívio lateral de acordo com a Regra 17.1d(3).

De acordo com a Regra 17.1d(2) ou (3), o local estimado para determinar a *área de alívio* é onde a bola original cruzou pela última vez a borda da *área de penalidade* na qual a bola agora se encontra.

Se o jogador optar por alívio por *tacada e distância dropando* a bola na *área de penalidade* (ver Regra 14.6) e em seguida decidir não jogar a bola *dropada* como se encontra:

- O jogador pode obter alívio novamente *dropando* a bola original ou outra bola fora da *área de penalidade* de acordo com as Regras 17.1d(2) ou (3) (para uma *área de penalidade* vermelha) ou de acordo com a Regra 17.2a(2).
  - Se o fizer, o jogador recebe **uma tacada de penalidade adicional**, para um total de **duas tacadas de penalidade**: uma por utilizar alívio de *tacada e distância*, e outra por obter alívio fora da *área de penalidade*.
- (2) **Opção Extra de Alívio: Jogar de Onde a Última Tacada foi Dada Fora da Área de Penalidade.** Em vez de utilizar uma das opções normais de alívio de acordo com (1), o jogador pode optar por jogar a bola original ou outra bola de onde deu a última tacada fora da *área de penalidade* (ver Regra 14.6).

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

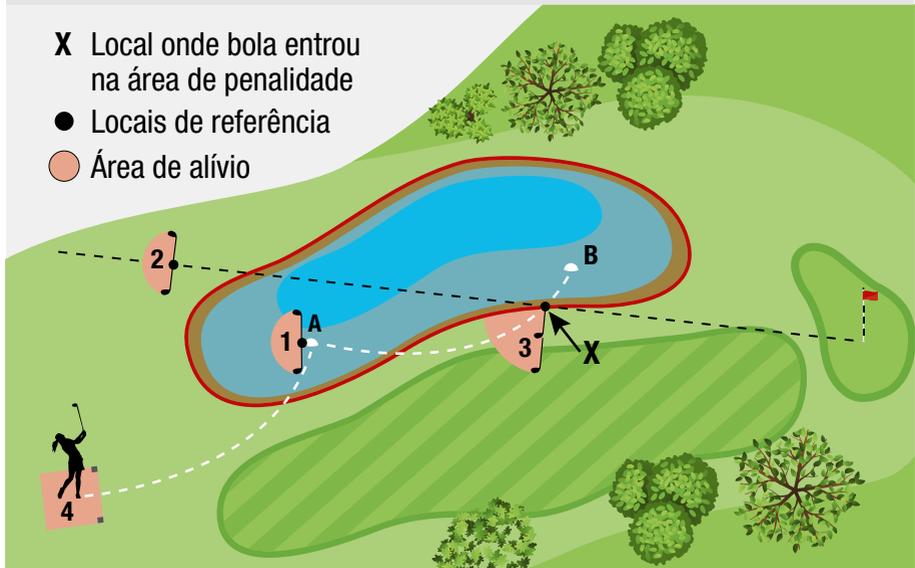


Um jogador joga da área do tee para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga do ponto A para o ponto B. Se o jogador optar por alívio, com uma tacada de penalidade o jogador tem **quatro opções**. O jogador pode:

- (1) Ter 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) Ter 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) Ter alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O local 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, adicionando 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



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

- (1) Ter 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) Ter 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) Ter alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O local 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, adicionando 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

Após jogar uma bola de uma *área de penalidade*, algumas vezes, o jogador pode ter que ou, se preferir, aplicar a regra de *tacada e distância* porque a bola está ou:

- Fora de campo ou perdida fora da *área de penalidade* (ver Regra 18.2), ou
- *Injogável* fora da *área de penalidade* (ver Regra 19.2a).

Se o jogador obtiver alívio de *tacada e distância*, *dropando* uma bola na *área de penalidade* (ver Regra 14.6) e então optar por não jogar a bola *dropada* onde se encontra:

- O jogador pode obter novo alívio fora da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1d(2) ou (3) (para uma área de penalidade vermelha) ou de acordo com a Regra 17.2a(2).
- Se o fizer, o jogador recebe **uma tacada de penalidade adicional**, para um **total de duas tacadas de penalidade**: uma tacada por obter alívio de *tacada e distância*, e outra tacada por obter alívio fora da *área de penalidade*.

O jogador pode, diretamente, obter alívio fora da área de penalidade sem dropar antes uma bola na área de penalidade, mas continua recebendo um **total de duas tacadas de penalidade**.

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 17.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

### 17.3 Sem Alívio Por Outras Regras para Bola na Área de Penalidade

Quando a bola de um jogador está na *área de penalidade*, não há alívio por:

- Interferência de uma condição anormal de campo (Regra 16.1),
- Bola enterrada (Regra 16.3), ou
- Bola injogável (Regra 19).

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

**Porém** quando uma situação de *animal* perigoso interfere com o jogo de uma bola em uma *área de penalidade*, o jogador pode obter alívio sem penalidade na *área de penalidade* ou alívio com penalidade fora da *área de penalidade* (ver Regra 16.2b(2)).

# REGRA 18

## Alívio por Tacada e Distância, Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória

### Propósito da Regra:

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

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

### 18.1 O Alívio por Tacada e Distância é Permitido a Qualquer Momento

A qualquer momento, um jogador pode obter alívio sob *tacada e distância* ao adicionar **uma tacada de penalidade** e jogando a bola original ou outra bola de onde deu a *tacada* anterior (veja Regra 14.6).

O jogador sempre tem esta opção de alívio por *tacada e distância*:

- Aonde quer que a bola do jogador esteja no *campo*, e
- Mesmo quando uma Regra exija que o jogador obtenha alívio de certa forma ou que jogue a bola de um certo lugar.

Uma vez que o jogador coloque outra bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância* (ver a Regra 14.4):

- A bola original não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
- Isto permanece válido mesmo que a bola seja encontrada em campo antes do final dos três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

**Porém** isto não se aplica a uma bola jogada de onde se jogou a *tacada* anterior quando o jogador:

- Anuncia que vai jogar uma bola provisória (ver Regra 18.3b)
- Estiver jogando uma segunda bola em Stroke-Play de acordo com a Regra 14.7b ou 20.1c(3).

## 18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Tem que Tomar Alívio por Tacada e Distância

### 18.2a Quando a Bola Está Perdida ou Fora de Campo

- (1) **Quando a Bola está Perdida.** Uma bola está *perdida* se não for encontrada em até três minutos após o jogador ou seu *caddie* iniciarem sua busca.

Se uma bola for encontrada dentro desse tempo, porém não houver certeza se é a bola do jogador:

- O jogador tem que rapidamente tentar identificá-la (ver a Regra 7.2) e é permitido um tempo razoável para fazê-lo, mesmo que isto ocorra após o tempo de três minutos haver expirado.
- Isto inclui um tempo razoável para chegar até a bola se o jogador não está aonde a bola foi encontrada.

Se o jogador não identificar sua bola dentro deste tempo razoável, a bola está *perdida*.

- (2) **Quando a Bola está Fora de Campo.** Uma bola em repouso está *fora de campo* somente quando toda ela estiver do lado de fora do limite do *campo*.

A bola está dentro dos limites de *campo* quando qualquer parte da bola:

- Está sobre ou toca o solo ou qualquer outra coisa (como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da borda do limite, ou
- Está acima da borda do limite ou de qualquer parte do *campo*.

Um jogador pode tomar o *stance fora de campo* para jogar uma bola que esteja dentro de *campo*.

### FIGURA 18.2a: QUANDO A BOLA ESTÁ FORA DE CAMPO

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



Os limites do campo são definidos pela linha interna (lado do campo) entre as estacas demarcatórias a nível do solo, e as estacas estão fora de campo.

O limite é a lateral interna (lado do campo) da linha demarcatória, e a linha em si está fora de campo.

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

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

**Exceção – Jogador Pode Substituir Outra Bola de Acordo com Outra Regra Quando é Conhecido ou Virtualmente Assegurado o Que Aconteceu com a Bola:** Em vez de obter alívio por *tacada e distância*, o jogador pode *substituir* outra bola conforme permitido de acordo com uma Regra que se aplique quando sua bola não foi encontrada e for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola:

- Ficou em repouso dentro do *campo* e foi deslocada por uma *influência externa* (ver Regra 9.6), ou foi jogada como uma *bola errada* por outro jogador (ver Regra 6.3c(2)),
- Veio repousar no *campo* dentro ou sobre uma *obstrução móvel* (ver a Regra 15.2b) ou *condição anormal de campo* (ver Regra 16.1e),
- Está em uma *área de penalidade* (ver Regra 17.1c), ou

- Foi de maneira deliberada desviada ou parada por qualquer pessoa (ver Regra 11.2c).

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 18.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

### 18.3 Bola Provisória

#### 18.3a Quando a Bola Provisória é Permitida

Se uma bola pode estar *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou estar *fora de campo*, para economizar tempo o jogador pode jogar outra bola *provisoriamente* com penalidade de *tacada e distância* (ver Regra 14.6).

Para uma bola que possa estar *perdida*, isto se aplica:

- Quando a bola original não foi encontrada e identificada e ainda não está *perdida*, e
- Quando uma bola pode estar *perdida* em uma *área de penalidade*, mas também pode estar *perdida* em alguma outra parte do *campo*.

**Porém** se o jogador estiver ciente que o único local possível onde a bola possa estar *perdida* é em uma *área de penalidade*, uma *bola provisória* não é permitida e a bola jogada de onde a última *tacada* foi jogada torna-se a bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância* (ver Regra 18.1).

Se uma *bola provisória* pode estar, ela própria, *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou *fora de campo*:

- O jogador pode jogar outra *bola provisória*.
- Essa *bola provisória* tem então a mesma relação com a primeira *bola provisória* que a primeira tem com a bola original.

#### 18.3b Anunciar o Jogo de Bola Provisória

Antes de dar a *tacada*, o jogador tem que anunciar que vai jogar uma *bola provisória*:

- Não é suficiente para o jogador somente dizer que vai jogar outra bola ou que vai jogar novamente.
- O jogador 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 o jogador 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 do jogador é a bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância* (ver Regra 18.1).

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

- (1) **Jogar a Bola Provisória Mais de Uma Vez.** O jogador 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 estar a bola original.

Isto é válido mesmo que a *bola provisória* seja jogada várias vezes.

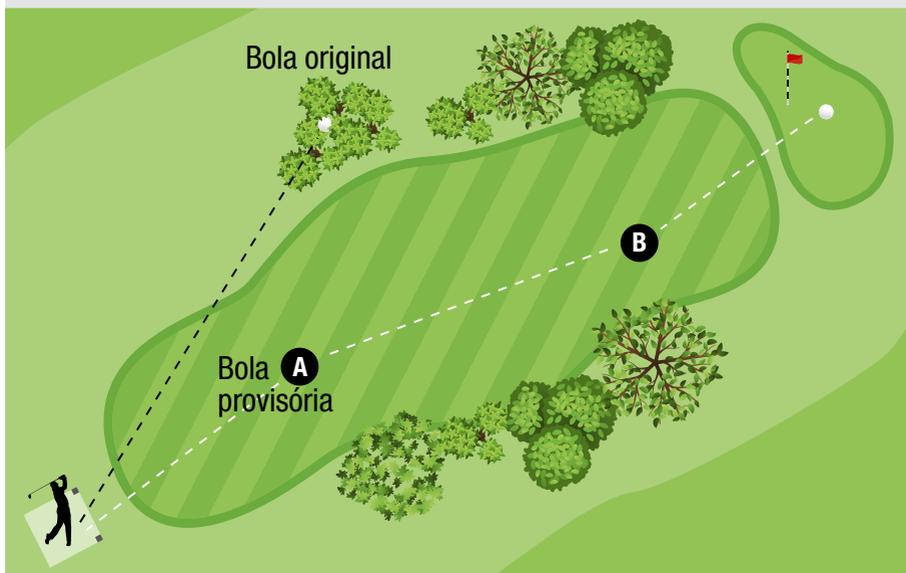
**Porém** ela deixa de ser uma *bola provisória* quando se torna a bola *em jogo* conforme (2) ou se for abandonada de acordo com (3) e, portanto, passe a ser uma *bola errada*.

- (2) **Quando a Bola Provisória se Torna a Bola em Jogo.** A *bola provisória* se converte na bola *em jogo* com penalidade de *tacada e distância* nestes dois casos:
- Quando a Bola Original Estiver Perdida em Qualquer Lugar no Campo Exceto em uma Área de Penalidade ou Estiver Fora de Campo. A bola original não está mais *em jogo* (mesmo que então seja encontrada no *campo* após o final dos três minutos de tempo de busca) e agora é uma *bola errada* que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).
  - Quando a Bola Provisória É Jogada de um Local Mais Próximo do Buraco que Onde se Estima que a Bola Original Esteja. A bola original não está mais *em jogo* (mesmo que então seja encontrada no *campo* antes do final dos três minutos de tempo de busca ou for encontrada mais perto do buraco do que fora estimado) e agora é uma bola errada que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).

Se o jogador jogar uma *bola provisória* para a mesma área onde estiver a bola original e for incapaz de determinar qual é bola:

- Se somente uma bola for localizada no *campo*, esta bola é considerada a bola provisória que está agora em jogo.
- Se as duas bolas foram encontradas no *campo*, o jogador tem que escolher uma das bolas para ser tratada como a *bola provisória* que está agora *em jogo*, e a outra bola é tratada como estando *perdida* e não pode ser jogada.

**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 o jogador 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, o jogador pode jogar a bola provisória do ponto A sem que perca sua condição de bola provisória. O jogador 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 o jogador 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:**

O jogador tem uma opção adicional quando sua bola não foi encontrada, porém for *conhecido ou virtualmente assegurado* que a bola:

- Ficou em repouso no campo e foi movida por uma *influência externa* (ver a Regra 9.6), ou
- Ficou em repouso no *campo* sobre ou dentro de uma *obstrução móvel* (ver a Regra 15.2b) ou de uma *condição anormal de campo* (ver a Regra 16.1e), ou
- Foi de maneira deliberada desviada ou parada por qualquer pessoa (ver Regra 11.2c).

Quando uma destas Regras for aplicável, o jogador pode:

- *Substituir* outra bola conforme permitido de acordo com aquela Regra, ou
- Tratar a *bola provisória* como a bola em jogo com penalidade de *tacada e distância*.

(3) **Quando a Bola Provisória Tem Que Ser Abandonada.** Quando uma *bola provisória* ainda não se tornou a bola *em jogo*, ela tem que ser abandonada nestes 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. O jogador tem que jogar a bola original como se encontrar.
- Quando a Bola Original for Encontrada em Área de Penalidade ou se for Conhecido ou Virtualmente Assegurado que Esteja em Área de Penalidade. O jogador tem que jogar a bola original como se encontra ou obter alívio com penalidade, de acordo com a Regra 17.1d.

De qualquer forma:

- O jogador não pode mais dar *tacadas* com a bola provisória que agora é uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), e
- Todas as *tacadas* dadas com essa *bola provisória* antes de ser abandonada (incluindo as *tacadas* dadas e quaisquer *tacadas* de penalidade que o jogador tenha incorrido unicamente por jogar esta bola não contam.

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 18.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

## REGRA

## 19

## Bola Injogável

**Propósito da Regra:**

A Regra 19 trata as várias opções de alívio para um jogador para uma bola Injogável. Isto permite ao jogador 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 O Jogador Pode Decidir Obter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto em Área de Penalidade**

O jogador é a única pessoa que pode decidir tratar sua bola como *injogável* ao obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 19.2 ou 19.3.

O alívio de *bola injogável* é permitido em qualquer lugar do *campo*, exceto em uma *área de penalidade*.

Se uma bola for *injogável* em uma *área de penalidade*, a única opção de alívio do jogador é obter alívio da *área de penalidade* de acordo com a Regra 17.

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

Um jogador pode obter alívio de *bola injogável* usando uma das três opções da Regra 19.2a, b ou c, em cada caso adicionando **uma tacada de penalidade**.

- O jogador pode obter alívio de *tacada e distância* de acordo com a Regra 19.2a mesmo que a bola original não tenha sido encontrada e identificada.
- **Porém** para obter alívio seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 19.2b ou alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c, o jogador tem que saber o local da bola original.

**19.2a Alívio de Tacada e Distância**

O jogador pode jogar a bola original ou outra bola de onde jogou a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).

**19.2b Alívio Seguindo a Linha para Trás**

O jogador pode dropar a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma *área de alívio* baseada na linha de referência que sai diretamente do *buraco* e atravessa o local da bola original:

- Local de Referência: Um local no *campo* escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do *buraco* que o local da bola original (sem limite para quanto para trás nesta linha):
  - » Ao escolher este local, o jogador deve indicar o local usando um objeto (como um tee).
  - » Se o jogador *dropar* a bola sem ter escolhido este local, o local de referência é considerado aquele local na linha que é na mesma distância do *buraco* que onde a bola *dropada* tocou pela primeira vez o solo.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Um *taco de distância*, **porém** com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Não pode ser mais próximo do *buraco* que o local de referência, e
  - » Pode estar em qualquer *área do campo*, porém
  - » Se mais de uma *área do campo* estiver localizada a um *taco de distância* do local de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da *área de alívio* na mesma *área do campo* que a bola tocou primeiramente ao ser *dropada* na *área de alívio*.

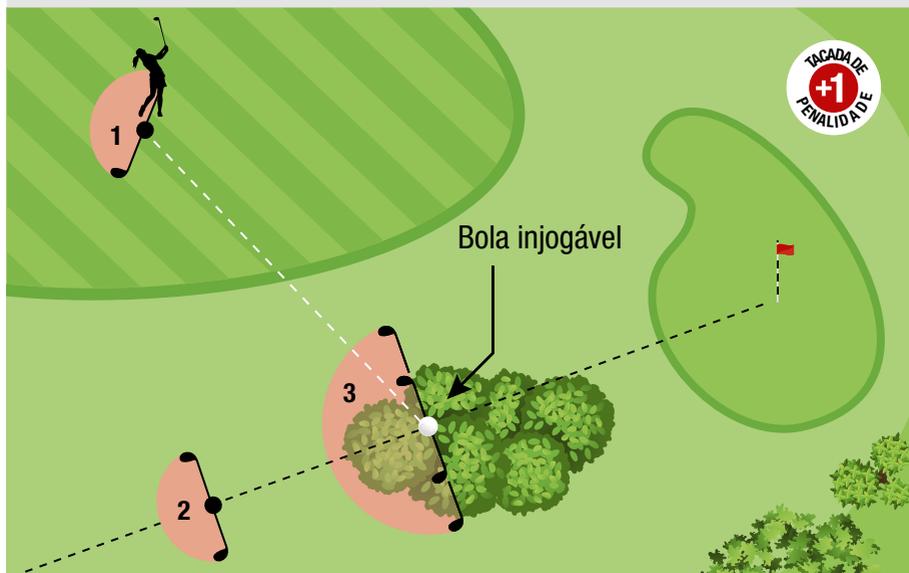
### 19.2c Alívio Lateral

O jogador pode *dropar* a bola original ou outra bola nesta *área de alívio* lateral (ver Regra 14.3):

- Local de Referência: O local da bola original.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: Dois *tacos de distância*, **porém** com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
  - » Não pode estar mais perto do buraco que o local de referência, e
  - » Pode ser em qualquer área do campo, porém
  - » Se mais de uma área do campo estiver localizada a dois *tacos de distância* do local de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da *área de alívio* na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser *dropada* na *área de alívio*.

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 19.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**

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



Um jogador decide que sua bola em um arbusto é injogável. O jogador tem **três opções**, em cada caso adicionando uma tacada de penalidade:

- (1) O jogador pode obter alívio por 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).
- (2) O jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai diretamente do buraco e atravessa o local da bola original. O local de referência é um local no campo escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e que seja mais distante do buraco que o local da bola original. Não há limite para quanto para trás na linha de referência seja o local. A área de alívio é de um taco de distância do local de referência e pode ser em qualquer área do campo. Ao escolher o local de referência, o jogador deve indicar este local usando um objeto (tal como um tee).
- (3) O jogador pode obter alívio lateral. O local de referência é o local da bola original. A área de alívio é de dois tacos de distância do local de referência, não mais perto do buraco que o local de referência e pode ser em qualquer área do campo.

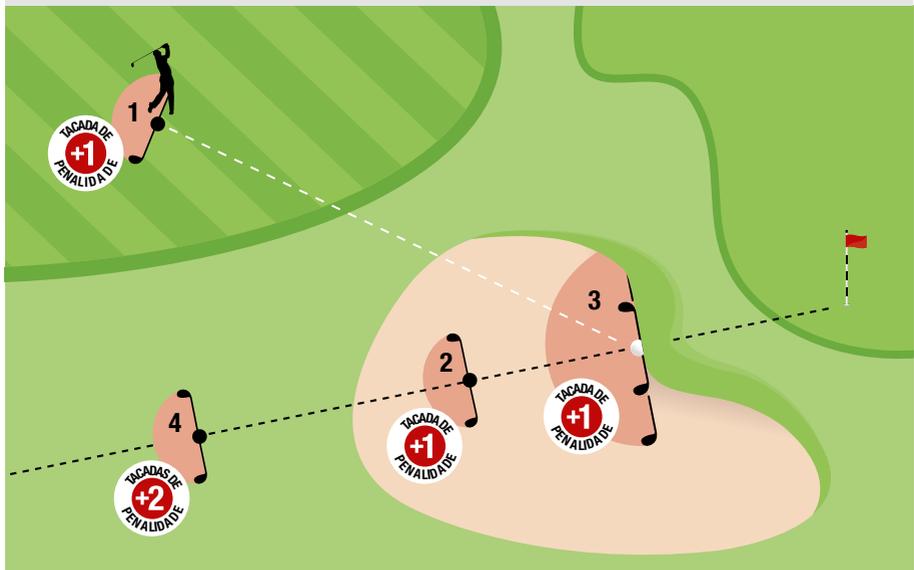
## 19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker

### 19.3a Opções Normais de Alívio (Uma Tacada de Penalidade)

Quando a bola de um jogador estiver em um *bunker*:

- O jogador pode obter alívio por bola injogável com **uma tacada de penalidade** sob qualquer das opções da Regra 19.2, **exceto** que:
- A bola tem que ser *dropada* dentro e ficar em repouso em uma *área de alívio* dentro do *bunker* se o jogador optar pelo alívio seguindo a linha para trás (ver a Regra 19.2b) ou alívio lateral (ver a Regra 19.2c).

**FIGURA 19.3: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL EM BUNKER**



Um jogador decide que sua bola em um bunker é injogável. O jogador tem **quatro opções**:

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

### 19.3b Opção Extra de Alívio (Duas Tacadas de Penalidade)

Como opção extra de alívio quando a bola de um jogador estiver em um *bunker*, por um **total de duas tacadas de penalidade**, o jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás fora do *bunker* de acordo com a Regra 19.2b.

**Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado infringindo a Regra 19.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.**



# 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 o que jogadores devem fazer quando têm questões sobre as Regras durante uma volta, incluindo os procedimentos (distintos em Match-Play e Stroke-Play) permitindo ao jogador proteger seu direito de 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 são vinculantes a todos os jogadores.

**20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta****20.1a Os Jogadores Têm Que Evitar Uma Demora Indevida**

Os jogadores não podem atrasar indevidamente o jogo ao buscar ajuda com as Regras durante uma *volta*:

- Se um árbitro ou a Comissão não estiver disponível em tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras, o jogador tem que decidir o que fazer e seguir jogando.
- O jogador pode proteger seu direito pedindo uma decisão no Match-Play (ver a Regra 20.1b(2)) ou jogando duas bolas no Stroke-Play (ver a Regra 20.1c(3)).

**20.1b Questões de Regras no Match-Play**

(1) **Resolver Questões por Acordo.** Durante uma *volta* os jogadores em uma partida podem concordar sobre como resolver uma questão de Regras:

- Tal acordo é final, mesmo que posteriormente resulte ser incorreto de acordo com as Regras, desde que os jogadores não tenham decidido de maneira deliberada ignorar qualquer Regra ou penalidade que sabiam ser aplicável (ver Regra 1.3b(1)).
- Porém se um árbitro foi designado para um *Match-Play*, o *árbitro* tem que decidir sobre qualquer questão levada à sua atenção a tempo e os jogadores têm que acatar a decisão.

Na ausência de um *árbitro*, se os jogadores não entrarem em acordo ou tiverem dúvidas sobre como as Regras se aplicam, qualquer jogador pode solicitar uma decisão de acordo com a Regra 20.1b(2).

- (2) **Decisão Solicitada Antes que o Resultado da Partida seja Definitivo.** Quando um jogador quer que um *árbitro* ou a *Comissão* decida como aplicar as Regras ao seu próprio jogo ou ao do *adversário*, o jogador pode solicitar uma decisão.

Se um *árbitro* ou a *Comissão* não estiver disponível em tempo razoável, o jogador pode solicitar uma decisão notificando o *adversário* que solicitará uma decisão depois quando um *árbitro* ou a *Comissão* estiverem disponíveis.

Se um jogador solicitar uma decisão antes que o resultado da partida seja definitivo:

- Uma decisão será dada somente se a solicitação for feita a tempo, o que depende em quando o jogador ficou ciente dos fatos que geraram a questão de Regras:
  - » Quando o Jogador fica Ciente dos Fatos Antes que Qualquer Jogador Inicie o Último Buraco da Volta. Quando o jogador fica ciente dos fatos, a solicitação de decisão tem que ser efetuada antes que qualquer jogador dê uma *tacada* para iniciar outro buraco.
  - » Quando o Jogador fica Ciente dos Fatos Durante ou Após o Término do Último Buraco da Partida. A solicitação de decisão tem que ser efetuada antes que o resultado da partida seja definitivo (ver Regra 3.2a(5)).
- Se o jogador não fizer a solicitação neste tempo, uma decisão não será dada pelo *árbitro* ou pela *Comissão* e o escore do buraco ou buracos em questão serão mantidos inclusive se as Regras foram aplicadas de forma errônea.

Se o jogador solicita uma decisão sobre um buraco anterior, uma decisão somente será dada se todos estes três pontos forem aplicáveis:

- O adversário infringiu a Regra 3.2d(1) (informando um número incorreto de *tacadas* dadas) ou Regra 3.2d(2) (deixou de comunicar uma penalidade ao jogador),
- A solicitação for baseada em fatos desconhecidos pelo jogador antes que qualquer jogador desse uma *tacada* para iniciar o buraco sendo jogado ou, se entre buracos, o buraco recém completado, e
- Após ficar ciente destes fatos, o jogador fez a solicitação de uma decisão a tempo (conforme estabelecido acima).

- (3) **Solicitação de Decisão Após o Resultado da Partida ser Definitivo.** Quando um jogador solicita uma decisão após o resultado da partida ser definitivo:
- A *Comissão* dará uma decisão para o jogador somente se ambas forem verdadeiras:
    - » A solicitação for baseada em fatos que o jogador desconhecia antes do resultado da partida ser definitivo, e
    - » O adversário infringiu a Regra 3.2d(1) (informar um número incorreto de *tacadas* dadas) ou Regra 3.2d(2) (deixou de comunicar uma penalidade ao jogador) e sabia da infração antes do resultado da partida ser definitivo.
  - Não há limite de tempo para dar tal decisão.
- (4) **Não Tem Direito a Jogar Duas Bolas.** Um jogador que tenha dúvidas sobre o procedimento correto em *Match-Play* não pode jogar o buraco com duas bolas. Este procedimento somente se aplica ao *Stroke-Play* (ver Regra 20.1c).

### 20.1c Questões de Regras no Stroke-Play

- (1) **Sem Direito a Decidir Questões de Regras por Acordo.** Se um *árbitro* ou a *Comissão* não estiver disponível em tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras:
- Os jogadores são encorajados a se ajudar mutuamente sobre como aplicar as Regras, porém não têm direito a decidir uma questão de Regras por acordo e qualquer acordo entre os jogadores não precisa ser acatado por qualquer jogador, *árbitro* ou pela *Comissão*.
  - Um jogador deve abordar qualquer questão de Regras com a *Comissão* antes de entregar seu *cartão de escores*.
- (2) **Os Jogadores Têm que Proteger os Demais Jogadores na Competição.** Para proteger os interesses de todos os outros jogadores:
- Se um jogador sabe ou acredita que outro jogador tenha, ou possa ter infringido as Regras, e tal jogador não reconhece ou está ignorando isso, o jogador deve informar ao outro jogador, ao *marcador* do jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão*.
  - Isto tem que ser feito prontamente após ficar ciente do assunto, e antes que o outro jogador entregue seu *cartão de escores* a não ser que não seja possível fazê-lo.

Se o jogador não o fizer, a Comissão pode desclassificar o jogador de acordo com a Regra 1.2a se ela decidir que isto foi uma má conduta grave, contrária ao espírito do jogo.

- (3) **Jogar Duas Bolas Quando Inseguro sobre o que Fazer.** Um jogador inseguro sobre o procedimento correto durante o jogo de um buraco pode terminar o buraco com duas bolas sem penalidade:

- O jogador tem que decidir jogar duas bolas assim que surgir a situação duvidosa e antes de dar uma *tacada*.
- O jogador 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 o jogador não escolhe a tempo, a bola jogada primeiramente é tratada como a bola escolhida por padrão.
- O jogador tem que relatar os fatos da situação à *Comissão* antes de entregar o *cartão de escores*, mesmo se o jogador obtiver o mesmo escore com ambas bolas. O jogador é **desclassificado** se não o fizer.
- Se o jogador deu uma *tacada* antes de decidir jogar duas bolas::
  - » Esta Regra não se aplica de nenhuma maneira e o escore que vale é o escore com a bola que o jogador deu a *tacada* antes de decidir jogar uma segunda bola.
  - » **Porém** o jogador não é penalizado por ter jogado a segunda bola.

Uma segunda bola jogada sob esta Regra não é o mesmo que uma *bola provisória* de acordo com a Regra 18.3.

(4) **Decisão da Comissão sobre o Escore para o Buraco.** Quando um jogador jogou duas bolas sob (3), a Comissão decidirá o escore do jogador para o buraco desta forma:

- O escore com a bola escolhida (quer pelo jogador ou por padrão) conta se as Regras permitem o procedimento utilizado para esta bola.
- Se as Regras não permitem o procedimento utilizado para essa bola, conta o escore obtido com a outra bola se as Regras permitem o procedimento utilizado para esta outra bola.
- Se as Regras não permitem o procedimento utilizado para as duas bolas, conta o escore obtido com a bola escolhida (quer pelo jogador ou por padrão) a não ser que uma *infração grave* tenha sido cometida ao jogar essa bola de um *lugar errado*, em cujo caso conta o escore com a outra bola.
- Se uma *infração grave* foi cometida ao jogar as duas bolas de *lugar errado*, o jogador é **desclassificado**.
- Todas as *tacadas* com a bola que não conta (incluindo *tacadas dadas* e qualquer *tacada* de penalidade incorrida somente por ter jogado esta bola) não contam para o escore do jogador para o buraco.

“As Regras permitem o procedimento utilizado” significa ou que: (a) a bola original foi jogada de onde se encontrava e o jogo deste local era permitido, ou (b) a bola jogada foi colocada em jogo com um procedimento permitido e da forma correta e no lugar correto de acordo com as Regras.

## 20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras

### 20.2a Decisão de Árbitro

Um *árbitro* é uma autoridade nomeada pela *Comissão* para decidir sobre questões de fato e aplicar as Regras.

A *decisão* do *árbitro* sobre fatos ou sobre como as Regras se aplicam tem que ser seguidas pelo jogador.

- Um jogador não tem direito a apelar uma decisão de um *árbitro* à *Comissão*.
- O *árbitro* pode pedir o auxílio da *Comissão* antes de uma decisão ou referir uma decisão à *Comissão* para revisão, porém não é obrigado a fazê-lo.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C** (explicando o alcance da autoridade de um *árbitro*).

### 20.2b Decisões da Comissão

Quando não há um *árbitro* para dar uma decisão ou quando um *árbitro* refere uma decisão à *Comissão*:

- A decisão será dada pela *Comissão*, e
- A decisão da *Comissão* será definitiva.

Se a *Comissão* não conseguir chegar a uma decisão, pode referir o caso à Comissão de Regras do R&A, cuja decisão será definitiva.

### 20.2c Aplicando o Padrão “a Olho Nu” ao Usar Evidência de Vídeo

Quando a *Comissão* estiver decidindo questões de fato ao tomar uma decisão, o uso de evidência de vídeo é restrito ao padrão “a olho nu”:

- Se os fatos exibidos no vídeo não poderiam razoavelmente serem vistos a olho nu, esta evidência de vídeo será descartada mesmo que indique uma infração às Regras.
- **Porém** mesmo que a evidência de vídeo seja descartada sob o padrão “a olho nu”, uma infração das Regras ainda será descoberta se o jogador estiver de outra forma ciente dos fatos que estabelecem uma infração (tal como quando o jogador sentiu o taco encostar na areia de um bunker mesmo que isto não pudesse ser visto a olho nu).

### 20.2d Quando Decisões Incorretas Serão Corrigidas

Se uma decisão de um *árbitro* ou de uma *Comissão* for posteriormente descoberta errônea:

- A decisão será corrigida se possível de acordo com as Regras.
- Se for demasiado tarde para fazê-lo, a decisão incorreta será mantida.

Se um jogador agir infringindo uma Regra baseado na razoável incompreensão da instrução de um *árbitro* ou da *Comissão* durante uma *volta* ou enquanto o jogo estiver suspenso de acordo com a Regra 5.7a (como levantar uma bola *em jogo* quando não permitido pelas Regras), não há penalidade e a instrução é considerada como uma decisão errada.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C** (o que a *Comissão* deve fazer quando há uma decisão errada).

## 20.2e Desclassificar Jogadores Após o Resultado de uma Partida ou Competição ser Definitivo

- (1) **Match-Play.** Não há limite de tempo para desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má conduta grave) ou Regra 1.3b(1) (de maneira deliberada ignorar uma infração ou penalidade conhecida, ou fazer um acordo com outro jogador para ignorar qualquer Regra ou penalidade que saibam aplicável).

Isto pode ser feito inclusive após o escore da partida ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

Para quando a *Comissão* dará uma decisão quando uma solicitação for feita após o resultado da partida ser definitivo, ver Regra 20.1b(3).

- (2) **Stroke-Play.** Normalmente, uma penalidade não pode ser adicionada ou corrigida após o encerramento de uma competição *Stroke-Play*, que é:
- Quando o resultado se tornar definitivo na forma estabelecida pela *Comissão* ou,
  - Na classificação por *Stroke-Play* seguido pelo *Match-Play*, quando o jogador bateu da *área do tee* para iniciar sua primeira partida.

**Porém** um jogador tem que ser **desclassificado** mesmo depois de encerrar a competição se:

- Entregou um escore para qualquer buraco inferior ao que foi realmente obtido por qualquer motivo exceto não haver incluído uma ou mais tacadas de penalidade que, antes do encerramento da competição, o jogador não tinha conhecimento (ver Regra 3.3b(4)),
- Sabia antes do encerramento da competição que o *cartão de escores* entregue tinha um handicap mais alto que o real, e que isto afetava o número de tacadas de handicap utilizados para ajustar o escore do jogador (ver Regra 3.3b(4));
- Sabia antes do encerramento da competição que havia infringido qualquer outra Regra com penalidade de desclassificação, ou
- De maneira deliberada, concordou com outro jogador em ignorar qualquer Regra que eles sabiam ser aplicável (ver Regra 1.3b(1)).

A *Comissão* também pode desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má conduta grave) após o encerramento da competição.

### **20.3 Situações não Cobertas pelas Regras**

Qualquer situação não coberta pelas Regras deverá ser decidida pela *Comissão*:

- Considerando todas as circunstâncias, e
- Tratando a situação de maneira que seja razoável, justa e consistente com o tratamento de situações similares de acordo com as Regras.

IX

# Outras Modalidades de Jogo

**REGRAS 21-24**



REGRA  
21

## Outras Modalidades Individuais de Stroke-Play e Match-Play

**Propósito da Regra:**

A Regra 21 trata quatro outras modalidades de jogo individual, incluindo três modalidades de Stroke-Play nas quais os escores são distintos de 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**

*Stableford* é uma modalidade de *Stroke-Play* na qual:

- O escore de um jogador ou de um *lado* para um buraco se baseia nos pontos concedidos ao comparar as *tacadas* (inclusive tacadas dadas e tacadas de penalidade) do jogador ou do *lado* no buraco com um objetivo de escore fixo estabelecido pela *Comissão*, e
- Ganha a competição o jogador ou o *lado* que completa todas as voltas com o maior número de pontos.

As Regras normais para o Stroke-Play nas Regras 1-20 são aplicadas, conforme modificadas por estas Regras específicas. A Regra 21.1 foi escrita para:

- Competições *scratch*, porém pode ser adaptada também para competições com *handicap*, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições com *parceiros*, conforme modificações das Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Quatro Bolas*), e para as competições por equipes, modificada pela Regra 24.

**21.1b Pontuação em Stableford**

- (1) **Como se Concedem Pontos.** Se concedem pontos para um jogador em cada buraco ao comparar o escore do jogador com o objetivo de escore fixo para o buraco, que é o par a não ser que a *Comissão* determine um escore objetivo fixo diferente:

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

Um jogador que não *emboca* o buraco de acordo com as Regras por qualquer razão obtém zero pontos para o buraco.

Para ajudar o ritmo do jogo, se recomenda aos jogadores que deixem de jogar o buraco quando seu escore resultará em zero pontos.

O buraco é terminado quando o jogador *emboca*, decidiu não *embocar* ou quando seu escore resultará em zero pontos.

(2) **Anotar Escore para Cada Buraco.** Para cumprir as exigências da Regra 3.3b para anotar escores do buraco no *cartão de escores*:

- Se o Buraco Foi Terminado Embocando:
  - » Quando Escore Resultaria em Pontos Concedidos. O *cartão de escores* tem que refletir o escore.
  - » Quando o Escore Resultaria em Zero Pontos. O *cartão de escores* tem que ou exibir nenhum escore ou exibir qualquer escore que resulte em zero pontos sendo concedidos.
- Se o Buraco Foi Terminado sem Embocar. Se o jogador não *embocou* o buraco de acordo com as Regras, o *cartão de escores* tem que mostrar ou nenhum escore ou qualquer escore que resulte em zero pontos sendo concedidos.

A *Comissão* é responsável por calcular quantos pontos o jogador recebe em cada buraco e, em uma competição com handicap, por aplicar as tacadas de handicap ao escore anotado para cada buraco antes de calcular o número de pontos.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5)** (as condições da competição podem encorajar, porém não exigir que os jogadores anotem no *cartão de escores* os pontos obtidos a cada buraco).

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:

## 21.1c Penalidades em Stableford

- (1) **Penalidades Distintas da Desclassificação.** Todas as tacadas de penalidade são somadas ao escore do jogador no buraco no qual ocorreu a infração, **mas** temos três **exceções**:

**Exceção 1 – Tacos em Excesso, Compartilhados, Adicionados ou Repostos:** Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos, Compartilhar, Adicionar ou Repor Tacos Durante uma Volta), a *Comissão* irá deduzir **dois pontos** (se a infração for aplicável somente a um buraco) ou **quatro pontos** (se a infração for aplicável a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b do total de pontos do jogador para a *volta*.

**Exceção 2 - Horário de Saída:** Se o jogador infringir a Regra 5.3a, (1) chegando tarde, porém dentro dos cinco minutos após seu horário de saída, ou (2) começando antes da hora, porém dentro de cinco minutos do horário de saída (ver a Regra 5.3, Penalidade, Exceções 1 e 2), a *Comissão* irá deduzir **dois pontos** do total de pontos do jogador para a *volta*.

**Exceção 3 – Demora Indevida:** Se um jogador infringir a Regra 5.6a, a *Comissão* irá deduzir **um ponto** para a primeira infração e **dois pontos** adicionais para a segunda infração do total de pontos do jogador para a *volta*. (Para a terceira infração da Regra 5.6a, veja a Regra 21.1c(2)).

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

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local K-3** (como adotar uma política de ritmo de jogo em *Stableford* usando dedução de pontos nas penalidades por infração).

(2) **Penalidades de Desclassificação.** Um jogador que infringir qualquer destas quatro Regras não será desclassificado, **porém** receberá **zero pontos** para o buraco no qual cometeu a infração:

- Não *embocar* o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da *área do tee* ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro de haver jogado uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro de jogar de *lugar errado* quando houver uma *infração grave* (ver a Regra 14.7b).

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

### 21.1d Exceção à Regra 11.2 em Stableford

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser *embocada* para marcar um ponto no buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja *embocada*, não há penalidade àquela pessoa e o jogador recebe zero pontos no buraco.

### 21.1e Quando a Volta Termina em Stableford

A *volta* de um jogador termina quando o jogador:

- *Emboca* no último buraco (incluindo a correção de um erro, como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não *embocar* no último buraco ou já não pode conseguir mais que zero pontos no buraco.

## 21.2 Escore Máximo

### 21.2a Visão Geral de Escore Máximo

*Escore Máximo* é uma modalidade do *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 fixo ou um duplo bogey net.

As Regras normais para o *Stroke-Play* nas Regras 1-20 se aplicam, com as modificações destas Regras específicas. A Regra 21.1 foi escrita para:

- Competições *scratch*, porém pode ser adaptada também para competições com *handicap*, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições que envolvam *parceiros*, conforme modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Quatro Bolas*), e para competições por equipes, como modificada pela Regra 24.

### 21.2b Escores em Escore Máximo

- (1) **Escore do Jogador no Buraco.** O escore do jogador para um buraco se baseia no número de *tacadas* (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade), exceto que o jogador receberá somente o escore máximo mesmo se seu escore real exceder o máximo.

Um jogador que não *embocar* no buraco de acordo com as Regras por qualquer razão recebe o escore máximo para o buraco.

Para ajudar o ritmo de jogo, se recomenda que os jogadores parem de jogar o buraco quando seu escore atingir o máximo.

O buraco é terminado quando o jogador *emboca*, decidiu não *embocar* ou quando seu escore atingiu o máximo.

- (2) **Escore Anotado para Cada Buraco.** Para atender as exigências da Regra 3.3b para anotar o escore do buraco no *cartão de escores*:

- Se o Buraco foi Terminado Embocando:
  - » Quando o Escore É Inferior ao Máximo. O *cartão de escores* tem que refletir o escore real.
  - » Quando o Escore É Igual ou Maior Que o Escore Máximo. O *cartão de escores* tem que ou mostrar nenhum escore ou mostrar qualquer escore igual ou superior ao máximo.
- Se o Buraco foi Terminado sem Embocar. Se o jogador não *embocou* o buraco de acordo com as Regras, o *cartão de escores* tem que mostrar ou nenhum escore ou mostrar qualquer escore igual ou superior ao máximo.

A *Comissão* é responsável por ajustar o escore do jogador ao máximo para qualquer

buraco onde o *cartão de escores* mostrar ou nenhum escore ou qualquer escore acima do máximo e, em uma competição por handicap, por aplicar as tacadas de handicap para o escore anotado para cada buraco.

### 21.2c Penalidades em Escore Máximo

Todas penalidades que se aplicam ao *Stroke-Play* aplicam também ao *Escore Máximo*, **exceto** que um jogador que infringe qualquer destas quatro Regras não será desclassificado, porém recebe o **escore máximo** no buraco onde ocorreu a infração:

- Não embocar o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da área do tee ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro de haver jogado uma bola errada (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro de jogar de lugar errado quando houver uma infração grave (ver a Regra 14.7b).

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

Após aplicar qualquer tacada de penalidade, o escore de um jogador para um buraco não pode exceder o escore máximo estabelecido pela *Comissão*.

### 21.2d Exceção à Regra 11.2 em Escore Máximo

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser *embocada* para um resultado que seja um a menos que o escore máximo no buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja *embocada*, não há penalidade àquela pessoa e o jogador recebe o escore máximo no buraco.

### 21.2e Quando a Volta Termina em Escore Máximo

A *volta* de um jogador termina quando o jogador:

- *Emboca* em seu último buraco (incluindo a correção de um erro (como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não *embocar* no último buraco ou já irá obter o escore máximo no buraco.

## 21.3 Par/Bogey

### 21.3a Visão Geral de Par/Bogey

*Par/Bogey* é uma modalidade de *Stroke-Play* que usa escores como no *Match-Play*:

- Um jogador ou um lado ganha ou perde o buraco ao completá-lo com menos *tacadas* ou mais *tacadas* que um escore fixo estabelecido pela *Comissão*, e
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo *lado* com o maior número de buracos ganhos versus buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os perdidos).

Aplicam as Regras normais para o *Stroke-Play* nas Regras 1-20, porém com as modificações destas Regras específicas. A Regra 21.3 foi escrita para:

- Competições *scratch*, porém pode ser adaptada também para competições com handicap, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições que envolvam parceiros, conforme modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Quatro Bolas*), e para competições por equipes, como modificada pela Regra 24.

### 21.3b Escores em Par/Bogey

(1) **Como se Ganha ou Perde Buraco.** O escore é feito como no *Match-Play*, com buracos sendo ganhos ou perdidos comparando o número de *tacadas* (incluindo *tacadas* dadas e *tacadas* de penalidade) com um escore fixo (tipicamente *par* ou *bogey*) definido pela *Comissão*:

- Se o escore do jogador for inferior ao escore fixo, o jogador ganha o buraco.
- Se o escore do jogador for igual ao escore fixo, o jogador empata o buraco.
- Se o escore do jogador for superior ao escore fixo, ou não apresenta escore para o buraco, o jogador perde o buraco.

Um jogador que não termina o buraco de acordo com as Regras por qualquer motivo, perde o buraco.

Para ajudar o ritmo do jogo, se recomenda que os jogadores parem de jogar o buraco quando seu escore exceder o escore fixo (já que perderam o buraco).

O buraco é terminado quando o jogador *emboca*, decidiu não *embocar* ou quando seu escore excedeu o escore fixo.

(2) **Escore Anotado para Cada Buraco.** Para atender às exigências da Regra 3.3b para anotar os escores no *cartão de escores*:

- Se o Buraco Foi Terminado Embocando:
  - » Quando o Escore Resulta no Buraco ser Vencido ou Empatado. O *cartão de escores* tem que mostrar o escore real.
  - » Quando o Escore Resulta na Perda do Buraco. O *cartão de escores* tem que ou não ter escore ou ter qualquer escore que resulte em perder o buraco.
- Se o Buraco Foi Terminado sem Embocar. Se o jogador não *embocou* o buraco, o *cartão de escores* tem que ou não ter escore ou ter qualquer escore que resulte em perder o buraco.

A *Comissão* é responsável por decidir se o jogador ganha, perde ou empata cada buraco e, em competição com handicap, por aplicar as tacadas de handicap ao escore anotado para cada buraco antes de decidir o resultado por buraco.

**Exceção – Sem Penalidade se Não Afetar o Resultado do Buraco:** Se o jogador entregar um *cartão de escores* com um escore para o buraco menor que o escore real, porém isto não afetar o resultado do buraco ter sido ganho, perdido ou empatado, não há penalidade de acordo com a Regra 3.3b.

**Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5)** (as Condições da Competição podem encorajar, porém não obrigar os jogadores a anotar o resultado do buraco no *cartão de escores*).

### 21.3c Penalidades em Par/Bogey

(1) **Penalidades Distintas da Desclassificação.** Todas as tacadas de penalidade são somadas ao escore do jogador no buraco no qual ocorreu a infração, **mas** temos três **exceções**:

**Exceção 1 – Tacos em Excesso, Compartilhados, Adicionados ou Repostos:** Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 tacos, Compartilhar, Adicionar ou Repor Tacos), a Comissão irá deduzir **um buraco** (se a infração for aplicável somente a um buraco) ou **dois buracos** (se a infração for aplicável a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b do total de buracos ganhos versus buracos perdidos.

**Exceção 2 - Horário de Saída:** Se o jogador infringir a Regra 5.3a, (1) chegando tarde, porém dentro dos cinco minutos após seu horário de saída, ou (2) começando antes da hora, porém dentro de cinco minutos do horário de saída (ver a Regra 5.3, Penalidade, Exceções 1 e 2), a Comissão irá deduzir **um buraco** do total de buracos ganhos versus buracos perdidos pelo jogador.

**Exceção 3 – Demora Indevida:** Se um jogador infringe a Regra 5.6a:

- Penalidade pela primeira infração: O jogador recebe **uma tacada de penalidade** no buraco no qual a infração ocorreu.
- Penalidade pela segunda infração: A *Comissão* irá deduzir **um buraco** do total de buracos vencidos versus perdidos.
- Para a terceira infração da Regra 5.6a, ver a Regra 21.3c(2).

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

(2) **Penalidades de Desclassificação.** Um jogador que infringir qualquer destas Regras não será desclassificado, **porém perderá o buraco** onde ocorreu a infração:

- Não embocar o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da área do tee ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro de haver jogado uma bola errada (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro de jogar de lugar errado quando houver uma infração grave (ver a Regra 14.7b).

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

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local K-4** (como adotar uma política de ritmo de jogo em Par/Bogey com utilização da dedução de buracos nas penalidades por infração).

### 21.3d Exceção à Regra 11.2 em Par/Bogey

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser *embocada* para empatar o buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja *embocada*, não há penalidade àquela pessoa e o jogador perde o buraco.

### 21.3e Quando a Volta Termina em Par/Bogey

A *volta* de um jogador termina quando o jogador:

- *Emboca* em seu último buraco (incluindo a correção de um erro como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não embocar no último buraco ou já perdeu o buraco.

## 21.4 Match-Play de Três Bolas

### 21.4a Match-Play de Três Bolas

*Match-Play de Três Bolas* é uma modalidade de *Match-Play* onde:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois jogadores ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é válida para ambas as suas partidas.

Se aplicam as Regras gerais do *Match-Play* nas Regras 1-20 às três partidas individuais, **exceto** que estas Regras específicas se aplicam em duas situações nas quais aplicar as Regras normais poderia entrar em conflito com sua aplicação na outra partida.

### 21.4b Jogar Fora da Vez

Se um jogador joga fora da vez em qualquer partida, o *adversário* que deveria ter jogado primeiro pode cancelar a *tacada* imediatamente de acordo com a Regra 6.4a(2):

Se o jogador jogou fora da vez nas duas partidas cada *adversário* pode escolher se cancela a *tacada* em sua partida com o jogador.

Se a *tacada* do jogador somente for cancelada em uma partida:

- O jogador tem que continuar a outra partida com a bola original.
- Isto significa que o jogador tem que completar o buraco jogando uma bola diferente para cada partida.

### 21.4c Bola ou Marcador de Bola Levantada ou Deslocada por Um Adversário

Se um *adversário* recebe **uma tacada de penalidade** por levantar a bola ou o *marcador de bola* de um jogador ou causar o *deslocamento* da bola ou do *marcador de bola* de acordo com a Regra 9.5b ou 9.7b, a penalidade somente se aplica à partida com esse jogador.

O *adversário* não recebe penalidade na sua partida com o outro jogador.

## 21.5 Outras Modalidades de Golfe

Ainda que somente algumas modalidades de jogo sejam especificamente mencionadas nas Regras 3, 21, 22 e 23, o golfe pode ser jogado em várias outras modalidades, como *scramble* e *greensomes*.

As Regras podem ser adaptadas para administrar estas e outras modalidades de jogo.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 9** (formas recomendadas para adaptar as Regras para outras modalidades comuns do jogo).

REGRA  
22

## Foursomes (Também Conhecido como Tacada Alternada)

**Propósito da Regra:**

A Regra 22 trata Foursomes (jogado como Match-Play ou Stroke-Play) na qual dois parceiros competem juntos como um lado alternando tacadas em 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.

**22.1 Visão Geral de Foursomes**

Esta Regra trata os *Foursomes* (também conhecido como Tacada Alternada) é uma modalidade de jogo com parceiros (tanto em *Match-Play* como em *Stroke-Play*) aonde dois *parceiros* competem como um *lado* ao jogar uma bola em ordem alternada a cada buraco.

Se aplicam as Regras 1-20 a estas modalidades de jogo (com o *lado* jogando uma bola sendo tratado da mesma forma que o jogador individual é tratado), conforme modificadas por estas Regras específicas.

Uma variação desta é a modalidade de *Match-Play* conhecida como Threesomes, onde um jogador individual compete contra um *lado* de dois *parceiros* que jogam *tacadas* alternadas sob estas Regras específicas.

**22.2 Qualquer Parceiro Pode Representar o Lado**

Uma vez que ambos *parceiros* competem como um *lado* jogando uma só bola:

- Qualquer *parceiro* pode realizar qualquer ação permitida para o *lado* antes que a *tacada* seja dada, como *marcar* o local da bola e levantar, *recolocar* ou *dropar* e colocar uma bola, qualquer que seja o *parceiro* a jogar a seguir pelo *lado*.
- Um *parceiro* e seu *caddie* pode ajudar o outro *parceiro* de qualquer maneira que o *caddie* do *parceiro* é permitido a auxiliar (tal como dar e ser solicitado a dar *conselho* e tomar as outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), porém não pode dar qualquer auxílio que o *caddie* do *parceiro* não pode dar de acordo com as Regras.
- Qualquer ação ou infração das Regras de qualquer dos *parceiros* ou de qualquer dos *caddies* se aplica ao *lado*.

Em *Stroke-Play*, somente um dos *parceiros* tem que certificar o *cartão de escores* do *lado* (ver a Regra 3.3b).

### 22.3 O Lado Tem Que Alternar a Execução das Tacadas

A cada buraco, os *parceiros* têm que dar cada *tacada* para o *lado* em ordem alternada:

- Um *parceiro* tem que jogar para o *lado* da *área do tee* em todos os buracos ímpares, enquanto o outro *parceiro* tem que jogar primeiro para o *lado* da *área do tee* em todos os buracos pares.
- Após a primeira *tacada* do *lado* da *área do tee* de um buraco, os *parceiros* têm que alternar *tacadas* para o resto do buraco.
- Se uma *tacada* for cancelada ou de outra forma não contar sob qualquer Regra (exceto quando uma *tacada* for efetuada na ordem errada infringindo esta Regra), o mesmo *parceiro* que deu a *tacada* tem que dar a próxima *tacada* para o *lado*.
- Se o *lado* decidir jogar uma *bola provisória*, ela tem que ser jogada pelo *parceiro* que tem a vez de jogar a próxima *tacada* para o *lado*.

Qualquer *tacada* de penalidade incorrida pelo *lado* não afeta a ordem alternada de jogo dos *parceiros*.

#### Penalidade por Dar uma *Tacada* na Ordem Errada Infringindo a Regra 22.3: Penalidade Geral.

Em *Stroke-Play*, o *lado* tem que corrigir o erro:

- O *parceiro* correto tem que dar a *tacada* de onde o *lado* deu a primeira *tacada* na ordem errada.
- A *tacada* jogada na ordem errada e qualquer outra *tacada* até corrigir o erro (incluindo *tacadas* dadas e qualquer *tacada* de penalidade unicamente por jogar esta bola) não contam.
- Se um *lado* não corrigir o erro antes de dar uma *tacada* da *área do tee* seguinte, ou para o último buraco da *volta*, antes de entregar o *cartão de escores*, o *lado* será **desclassificado**.

### 22.4 Começando a Volta

#### 22.4a Parceiro a Jogar Primeiro

O *lado* pode escolher qual *parceiro* jogará primeiro da primeira *área do tee* ao iniciar a *volta*, a não ser que as Condições da Competição digam qual *parceiro* tem que jogar primeiro.

A *volta* do *lado* começa quando este *parceiro* dá a primeira *tacada* no primeiro buraco do *lado*.

### 22.4b Horário de Saída e Local de Saída

A Regra 5.3a se aplica de forma distinta a cada *parceiro* dependendo de quem vai jogar primeiro para o *lado*:

- O *parceiro* que vai jogar primeiro tem que estar preparado para jogar no horário de saída e no tee de saída e tem que começar no horário de saída (não antes).
- O *parceiro* que vai jogar em segundo lugar tem que estar presente no horário de saída quer no tee de saída quer no buraco perto de onde se estima que a bola jogada da *área do tee* deveria ficar em repouso.

Se qualquer dos *parceiros* não estiver presente desta forma, o *lado* infringe a Regra 5.3a.

### 22.5 Parceiros Podem Compartilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é alterada para permitir aos *parceiros* compartilhar tacos, desde que o número total de tacos que tenham juntos não seja maior que 14.

## REGRA

## 23

## Quatro Bolas

**Propósito da Regra:**

A Regra 23 trata Quatro Bolas (jogado em Match-Play ou em Stroke-Play), onde parceiros competem como um lado, cada um jogando uma bola distinta. O resultado do lado é o resultado mais baixo dos parceiros naquele buraco.

**23.1 Visão Geral de Quatro Bolas**

*Quatro Bolas* é uma modalidade do jogo (seja *Match-Play* ou *Stroke-Play*) envolvendo *parceiros* onde:

- Dois parceiros competem juntos como um lado com cada jogador jogando a sua própria bola, e
- O escore de um lado para um buraco é o menor escore dos dois parceiros naquele buraco.

Se aplicam as Regras 1-20 a esta modalidade do jogo, porém modificadas por estas Regras específicas.

Uma variação desta é uma modalidade de *Match-Play* conhecida como Best Ball, onde um jogador individual compete contra um *lado* de dois ou três *parceiros* e cada *parceiro* joga sua própria bola de acordo com as Regras, como modificadas por estas Regras específicas. (Para Best Ball com três *parceiros* em um *lado*, cada referência ao outro *parceiro* significa os outros *parceiros*).

**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 Completem o Buraco de acordo com as Regras. O menor escore é o escore do *lado* para o buraco.
- Quando Somente Um Parceiro Emboca ou de Outra Forma Completa o Buraco de acordo com as Regras. O escore deste *parceiro* é o escore do *lado* para o buraco. O outro *parceiro* não precisa terminar o buraco.
- Quando Nenhum dos Parceiros Emboca ou de outra Forma Completa o Buraco de acordo com as Regras. O *lado* não tem escore para o buraco, o que significa:
  - » Em Match-Play, o *lado* **perde o buraco**, a não ser que o *lado adversário* já tivesse concedido ou de outra forma perdido o buraco.
  - » Em Stroke-Play, o *lado* é **desclassificado** a não ser que corrija o erro a tempo de acordo com a Regra 3.3c.

### 23.2b Cartão de Escores do Lado no Stroke-Play

- (1) **Responsabilidade do Lado.** Os escores gross do *lado* tem que ser anotados para cada buraco em um só *cartão de escores* e, em uma competição com handicap, o handicap de cada *parceiro* tem que ser colocado no *cartão de escores*.

Em 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**.
- Não é suficiente anotar um escore como o escore do *lado* em geral.

Somente um *parceiro* precisa certificar os escores por buraco no *cartão de escores do lado* de acordo com a Regra 3.3b(2).

- (2) **Responsabilidade da Comissão.** A *Comissão* é responsável por decidir qual escore irá contar para o *lado* a cada buraco, inclusive aplicando qualquer handicap em competições com handicap:

- Se somente um escore for anotado para um buraco, este escore conta para o lado.
- Se os escores dos *parceiros* forem anotados para um buraco:
  - » Se estes resultados forem diferentes, o escore mais baixo (gross ou net) para esse buraco conta para o *lado*.
  - » Se os resultados forem iguais, a *Comissão* pode computar qualquer dos escores. Se o escore usado estiver errado por qualquer razão, a *Comissão* usará o segundo escore.

Se o escore que conta para o lado não for claramente identificável como o escore do *parceiro* individual que o realizou, ou se este *parceiro* for desclassificado relativo ao jogo do buraco, o lado é **desclassificado**.

### 23.2c Exceção à Regra 11.2 em Quatro Bolas

A Regra 11.2 não se aplica a esta situação:

Quando um *parceiro* de um jogador já completou o buraco e a bola em movimento do jogador precisa ser *embocada* para reduzir o escore do *lado* para o buraco por uma *tacada*, se qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja *embocada*, não há penalidade àquela pessoa e a bola do jogador não conta para o 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

Assinatura Marcador: 

Assinatura Jogador: 

**Responsabilidades**

-  Comissão
-  Jogador
-  Jogador e marcador

## 23.3 Quando a Volta Começa e Termina; Quando o Buraco é Terminado

### 23.3a Quando a Volta Começa

A *volta* de um *lado* começa quando um dos *parceiros* der uma tacada para iniciar seu primeiro buraco.

### 23.3b Quando a Volta Termina

A *volta* de um *lado* termina:

- Em *Match-Play*, quando qualquer dos *lados* tenha vencido a partida ver Regras 3.2a(3) e (4)).
- Em *Stroke-Play*, quando o *lado* termina o último buraco, ou com ambos *parceiros embocando* (inclusive com a correção de um erro, tal como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b) ou por um *parceiro embocar* no último buraco e o *parceiro* escolher não fazê-lo.

### 23.3c Quando o Buraco foi Terminado

- (1) **Match-Play.** Um *lado* terminou um buraco quando ambos *parceiros embocaram* ou tiveram sua próxima *tacada* concedida ou qualquer *lado* tendo concedido o buraco.
- (2) **Stroke-Play.** Um lado terminou um buraco quando um dos *parceiros embocou* e o outro *parceiro* ou *embocou* ou escolheu não fazê-lo.

### 23.4 Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado

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

Se um *parceiro* está ausente e então chega para jogar, este *parceiro* somente pode começar a jogar para o *lado* entre o jogo de dois buracos, significando que:

- **Match-Play – Antes que Qualquer Jogador na Partida Inicie o Buraco.** Se o *parceiro* chegar somente após qualquer jogador de qualquer lado na partida tenha iniciado o buraco, não é permitido que aquele *parceiro* jogue para o lado até o buraco seguinte.
- **Stroke-Play - Antes que o Outro Parceiro Comece o Buraco.** Se o *parceiro* chegar somente após o outro *parceiro* iniciar o jogo do buraco, não é permitido que aquele *parceiro* jogue para o *lado* até o buraco seguinte.

Um *parceiro* que chegou e que ainda não pode jogar um buraco ainda pode dar *conselho* ao outro *parceiro* e tomar outras ações para o outro *parceiro* naquele buraco (ver Regras 23.5a e 23.5b).

**Penalidade por Infringir a Regra 23.4: Penalidade Geral.**

### 23.5 Ações do Jogador que Afetam o Jogo do Parceiro

#### 23.5a É Permitido ao Jogador Realizar Quaisquer Ações com Respeito à Bola do Parceiro que o Próprio Parceiro Pode Realizar

Embora cada jogador de um *lado* tenha que jogar sua própria bola:

- Um jogador pode realizar qualquer ação sobre a bola de seu *parceiro* que o próprio *parceiro* pode fazer antes de dar uma *tacada*, como *marcar* o local da bola, *levantar*, *recolocar*, *dropsar* e colocar a bola.
- Um jogador e seu *caddie* podem ajudar o *parceiro* de qualquer maneira permitida ao *caddie* do *parceiro* ajudar (tal como dar e receber *conselho* ao seu *parceiro* e tomar outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), porém não pode fornecer qualquer ajuda que não é permitida ao *caddie* do *parceiro* fornecer de acordo com as Regras.

Em *Stroke-Play*, *parceiros* não podem combinar entre si deixar uma bola aonde se encontra no *green* para ajudar qualquer um deles ou a qualquer outro jogador (ver Regra 15.3a).

### 23.5b Parceiro é Responsável Pelas Ações do Jogador

Qualquer ação de um jogador com respeito à bola ou *equipamento* do *parceiro* é tratada como tendo sido realizada pelo *parceiro*.

Se a ação do jogador infringiria uma Regra se fosse realizada pelo *parceiro*:

- O *parceiro* infringe a Regra e recebe a penalidade resultante (ver a Regra 23.8a).
- Exemplos disto são quando o jogador infringe as Regras ao:
  - » *Melhorar as condições que afetam a tacada* a ser dada pelo *parceiro*,
  - » *Acidentalmente deslocando* a bola do *parceiro*, ou
  - » *Não marcando* a posição da bola do *parceiro* antes de levantá-la.

Isto também se aplica a ações pelo *caddie* do jogador relativas à bola do *parceiro* que infringiriam uma Regra se fossem tomadas pelo *caddie* do *parceiro*.

Se as ações do jogador ou do *caddie* do jogador afetam tanto o jogo a bola do próprio jogador e da bola do *parceiro*, veja a Regra 23.8a(2) para averiguar quando há penalidade para ambos *parceiros*.

## 23.6 Ordem de Jogo do Lado

Os *parceiros* podem jogar na ordem que o *lado* considerar melhor.

Isto significa que quando é a vez de jogar de um jogador de acordo com a Regra 6.4a (*Match-Play*) ou 6.4b (*Stroke-Play*), quer o jogador quer seu *parceiro* podem jogar a seguir.

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

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

## 23.7 Parceiros Podem Compartilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é modificada para permitir que *parceiros* compartilhem tacos, desde que o número total de tacos que tenham juntos não seja maior que 14.

## 23.8 Quando a Penalidade se Aplica a Um Parceiro Somente ou se Aplica a Ambos Parceiros

Quando um jogador recebe penalidade por infringir uma Regra, a penalidade pode ser aplicada somente ao jogador ou a ambos *parceiros* (ou seja, ao *lado*). Isto depende na penalidade e da modalidade de jogo:

### 23.8a Penalidades que não Sejam Desclassificação

- (1) **A Penalidade Normalmente se Aplica Somente ao Jogador, Não ao Parceiro.** Quando um jogador recebe uma penalidade que não seja a desclassificação, essa penalidade normalmente somente se aplica ao jogador e não ao seu *parceiro*, exceto nas situações tratadas em (2).
  - Qualquer tacada de penalidade é somada ao escore do jogador e não ao escore do *parceiro*.
  - No Match-Play, um jogador que recebe a **penalidade geral (perda do buraco)** não tem escore que conte para o *lado* naquele buraco, **porém** esta penalidade não tem efeito em seu *parceiro* que pode seguir jogando para o *lado* naquele buraco.
- (2) **Três Situações nas Quais a Penalidade do Jogador Também se Aplica ao Parceiro.**
  - Quando o Jogador Infringe a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos; Tacos Compartilhados, Adicionados ou Substituídos. No *Match-Play*, o *lado* recebe a penalidade (**ajuste do escore da partida**); em *Stroke-Play*, o *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
  - Quando a Infração do Jogador Ajuda o Jogo do Parceiro. Tanto no *Match-Play* quanto no *Stroke-Play*, o *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
  - No Match-Play, Quando a Infração do Jogador Prejudica o Jogo do Adversário. O *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.

### **Exceção – Jogador que Dá Tacada em Bola Errada Nunca é Tratado como Tendo Ajudado ao Parceiro ou Prejudicado a Jogada de um Adversário:**

- Somente o jogador (não o *parceiro*) recebe a **penalidade geral** por infração da Regra 6.3c.
- Isto se aplica tanto se a bola jogada como bola errada pertencer do *parceiro*, a um *adversário* ou qualquer outra pessoa.

### **23.8b Penalidades de Desclassificação**

(1) **Quando a Infração por um Jogador Significa que o Lado Será Desclassificado.** Um *lado* é **desclassificado** se qualquer *parceiro* receber uma penalidade de desclassificação sob qualquer destas Regras:

- Regra 1.2 Normas de Conduta do Jogador
- Regra 1.3 Jogar de Acordo com as Regras
- Regra 4.1a Taco Permitido para Dar uma Tacada
- Regra 4.1c Procedimento para Declarar Taco Fora do jogo
- Regra 4.2a Bolas Permitidas ao Dar uma Tacada
- Regra 4.3 Uso de Equipamento
- Regra 5.6a Demora Indevida
- Regra 5.7b Quando a Comissão Suspende o Jogo e o Jogo Reinicia
- Regra 6.2b Regras da Área do Tee

Somente no Match-Play:

- Regra 3.2c Aplicação de Handicap em Partida com Handicap

Somente no Stroke-Play:

- Regra 3.3b(2) Responsabilidade do Jogador: Certificar e Entregar Cartão de Escores
- Regra 3.3b(3) Escore Incorreto para Buraco
- Regra 3.3b(4) Escore em uma Competição com Handicap
- Regra 5.2b Treino no Campo Antes ou Entre Voltas
- Regra 23.2b Escore do Lado no Stroke-Play

(2) **Quando uma Infração de Ambos Jogadores Significa que o Lado Será Desclassificado.**

Um *lado* é **desclassificado** se ambos *parceiros* receberem uma penalidade de desclassificação sobre qualquer destas Regras:

- Regra 5.3 Iniciando e Terminando a Volta
- Regra 5.4 Jogar em Grupos
- Regra 5.7a Quando Jogadores Podem ou Tem Que Parar o Jogo

Somente em Stroke-Play:

Um *lado* é **desclassificado** se, no mesmo buraco, ambos *parceiros* receberem uma penalidade de desclassificação sob qualquer combinação destas Regras:

- Regra 3.3c Não Embocar o Buraco
- Regra 6.1b Jogar de Fora da Área do Tee ao Iniciar um Buraco
- Regra 6.3c Jogar Bola Errada
- Regra 14.7 Jogar de Lugar Errado

(3) **Quando uma Infração de um Jogador Significa que ele Não Tem Resultado Válido para o**

**Buraco.** Em todas as demais situações nas quais um jogador infringe uma Regra com uma penalidade de desclassificação, o jogador não será desclassificado da competição, porém seu escore para o buraco no qual ocorreu a infração não conta para o lado.

No *Match-Play*, se ambos *parceiros* infringem uma destas Regras no mesmo buraco, o *lado* **perde o buraco**.

## REGRA

## 24

## Competições por Equipes

**Propósito da Regra:**

A Regra 24 trata competições por equipes (jogadas quer como Match-Play quer 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.

**24.1 Visão Geral de Competições por Equipes**

- Uma “equipe” é um grupo de jogadores que jogam como indivíduos ou como *lados* para competir contra outras equipes.
- Sua participação na competição por equipes pode também ser parte de outra competição (como *Stroke-Play* individual) que ocorra ao mesmo tempo.

Se aplicam as Regras 1-20 a uma competição por equipes, porém conforme modificadas por estas Regras específicas.

**24.2 Condições da Competição no Jogo por Equipes**

A *Comissão* decide a modalidade de jogo, como se calculará o escore global da equipe e outras Condições da Competição, como:

- No *Match-Play*, os pontos concedidos por ganhar ou empatar uma partida.
- No *Stroke-Play*, o número de escores que vão contar para o escore total da equipe.
- Se a competição pode acabar em empate, e se não, como se decidirá o desempate.

**24.3 Capitão da Equipe**

Cada equipe pode nomear um capitão para dirigir a equipe e tomar decisões em seu nome, como quais jogadores da equipe jogarão em que *voltas* ou partidas, em que ordem jogarão e quem jogará como *parceiros*.

O capitão da equipe pode ser um jogador da competição.

## 24.4 Conselho Permitido em Competições por Equipes

### 24.4a Pessoa Autorizada para Dar Conselho à Equipe (Aconselhador)

A *Comissão* pode adotar uma Regra Local permitindo a cada equipe a indicação uma pessoa (um “aconselhador”) que pode dar *conselho* e outro auxílio conforme permitido pela Regra 10.2b(2) aos jogadores da equipe durante uma *volta* e a quem os demais jogadores da equipe podem pedir *conselhos*:

- O aconselhador pode ser o capitão da equipe, um coach da equipe ou outra pessoa (incluindo um membro da equipe que participe da competição).
- O aconselhador tem que ser identificado à *Comissão* antes de dar *conselhos*.
- A *Comissão* pode permitir a uma equipe trocar o aconselhador durante uma *volta* ou durante a competição.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local H-2** (a *Comissão* pode adotar uma Regra Local permitindo a cada equipe indicar dois aconselhadores).

### 24.4b Restrição a Aconselhar Enquanto Está Jogando

Se o aconselhador for um membro da equipe, não pode atuar nesse papel enquanto estiver jogando uma *volta* da competição.

Durante o jogo de uma *volta*, o aconselhador é tratado como qualquer outro membro da equipe para os propósitos da restrição ao *conselho* na Regra 10.2a.

### 24.4c Sem Conselho Entre Membros da Equipe que não Sejam Parceiros

**Exceto** quando jogam juntos como *parceiros* em um *lado*:

- Um jogador não pode pedir *conselho* ou dar *conselho* a um membro de sua equipe que esteja jogando no *campo*.
- Isto se aplica quer o membro da equipe esteja no mesmo grupo que o jogador ou em outro grupo no *campo*.

**Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local H-5** (para a competição por equipes no *Stroke-Play* onde o *score* do jogador para a *volta* somente conta como parte do *score* da equipe, a *Comissão* pode adotar uma Regra Local permitindo aos membros de uma equipe que joguem no mesmo grupo se *aconselhar* mutuamente, mesmo se que não sejam *parceiros*).

**Penalidade por Infração da Regra 24.2: Penalidade Geral.**

X

# Definições



### **Adversário**

A pessoa contra a qual o jogador 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 o jogador 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 o jogador 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 escolha do jogador.
- Gelo manufaturado é uma obstrução.

### **Animal**

Qualquer ser vivo membro do reino animal (excluindo o ser humano) incluindo mamíferos, aves, répteis, anfíbios e invertebrados (tal como minhocas, insetos, aranhas e crustáceos).

### **Árbitro**

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

**Veja Procedimentos da Comissão, Seção 6C** (explicando as responsabilidades e a autoridade de um árbitro).

### **Área de Alívio**

A área na qual um jogador tem que *dropar* uma bola ao obter alívio sob uma Regra. Cada Regra de alívio requer que o jogador use uma *área de alívio* específica cujo tamanho e localização são baseados nestes três fatores:

- Local de Referência: O local a partir do qual se mede o tamanho da *área de alívio*.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Local de Referência: A área de alívio é de um ou de dois *tacos de distância* do local 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 em uma *área de penalidade*,
- » Não seja mais perto do *buraco* que o local 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.

Ao usar *tacos de distância* para determinar o tamanho da *área de alívio*, o jogador pode medir diretamente através de uma vala, buraco ou coisa parecida, e diretamente através ou atravessando um objeto (como uma árvore, cerca, parede, túnel, dreno ou aspersor de água), **porém** não é permitido medir através de terreno que naturalmente se inclina para cima ou para baixo.

**Veja Procedimentos da Comissão, Seção 21** (A *Comissão* pode escolher permitir ou exigir que o jogador utilize uma *área de drop* como uma *área de alívio* ao tomar certo alívio).

### **Área de Penalidade**

Uma *área* da qual alívio com uma tacada de penalidade é permitida se a bola do jogador ficar em repouso nela.

A *área de penalidade* é:

- Qualquer leito de água no *campo* (seja marcado ou não pela *Comissão*), incluindo mar, lago, lagoa, rio, vala, vala de drenagem superficial ou outro canal aberto de água (mesmo que não contenha água), e
- Qualquer outra parte do campo que seja definida pela *Comissão* como *área de penalidade*.

A *área de penalidade* é uma das cinco *áreas do campo* definidas.

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 ao jogador duas opções de alívio (ver a Regra 17.1d(1) e (2))
- *Áreas de penalidade* vermelhas (marcadas com linhas vermelhas ou estacas vermelhas) dão ao jogador 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:

- Isto significa que todo o solo e qualquer outra coisa (como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da margem faz parte da *área de penalidade*, quer esteja na superfície do solo, quer esteja acima ou abaixo dele.
- Se um objeto está tanto dentro quanto fora da margem (como uma ponte sobre uma *área de penalidade* ou uma árvore enraizada dentro da área com galhos que se estendem para fora da margem), somente a parte do objeto que está dentro da margem faz parte da *área de penalidade*.

A margem de uma *área de penalidade* deve ser definida com estacas, linhas ou características físicas:

- 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*.
- Características Físicas: Quando definida por características físicas (como uma praia ou deserto ou muro de contenção), a *Comissão* deveria dizer como as bordas da *área de penalidade* são definidas.

Quando a margem da *área de penalidade* for definida por linhas ou por características físicas, estacas podem ser utilizadas para mostrar onde está a *área de penalidade*, porém estas não têm outro significado.

Quando a margem de um corpo de água não foi definida pela *Comissão*, a margem desta *área de penalidade* é definida pelas suas margens naturais (isto é, aonde o terreno se inclina para baixo para formar a depressão que pode segurar a água).

Se um leito de água geralmente não contém água (tal como uma vala de drenagem ou área de escoamento que esteja seco exceto durante a estação chuvosa), a *Comissão* pode definir esta área como parte da *área geral* (isto significa que não se trata de uma *área de penalidade*).

### **Áreas do Campo**

As cinco áreas definidas que constituem o campo:

- A *área geral*,
- A *área do tee* da qual o jogador tem que dar a tacada ao iniciar o jogo de um buraco,
- Todas as *áreas de penalidade*,
- Todos os *bunkers*, e
- O *green* do buraco que o jogador está jogando.

### **Área do Tee**

O lugar de onde o jogador 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:

- 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.

A *área do tee* é uma das cinco *áreas do campo* definidas.

Todas as demais *áreas de tee* do campo quer estejam no mesmo buraco ou em qualquer outro buraco) fazem parte da *área geral*.

### **Área Geral**

A *área do campo* que cobre todo o campo exceto as outras quatro áreas definidas: (1) a *área do tee* da qual o jogador 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 o jogador está jogando.

A área geral inclui:

- Todas 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 aos jogadores a posição do *buraco*. A vara móvel geralmente inclui uma bandeira e qualquer outro material preso à vara.

As exigências para a *bandeira* estão nas *Regras de Equipamento*.

### **Bola Errada**

Qualquer bola que não seja:

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

Exemplos de uma *bola errada* são:

- A bola em jogo de outro jogador
- Uma bola abandonada no campo

- A bola do próprio jogador 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 pelo jogador possa estar:

- *Fora de Campo*, ou
- *Perdida* fora de uma *área de penalidade*.

Uma *bola provisória* não é a bola *em jogo* do jogador, a menos que se converta em bola *em jogo* de acordo com a Regra 18.3c.

### ***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 beicho, 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).

*Bunkers* são uma das cinco *áreas do campo* definidas.

Uma *Comissão* pode definir uma área preparada de areia como parte da *área geral* (o que significa que ela não é um *bunker*) ou pode definir uma área de areia não preparada como um *bunker*.

Quando um *bunker* está sendo reparado e a *Comissão* definir toda a área do *bunker* como *terreno em reparação*, ele é tratado como parte da *área geral* (o que significa que não é um *bunker*).

A palavra “areia” como usada nesta Definição e na Regra 12 inclui qualquer material similar à areia que seja utilizado como matéria de *bunker* (tal como conchas amassadas), bem como qualquer tipo de terra que seja misturada à areia.

## **Buraco**

O ponto final no *green* no buraco em jogo:

- O buraco terá que ter 108 mm (4 $\frac{1}{4}$  polegadas) de diâmetro e pelo menos 101,6 mm (4 polegadas) de profundidade.
- Se for utilizada uma forração ou copo, seu diâmetro exterior não deverá exceder 108 mm (4 $\frac{1}{4}$  polegadas). A forração ou copo tem que estar afundado ao menos 25,4 mm (1 polegada) abaixo da superfície do *green*, a não ser que a natureza do solo exija que esteja mais próximo à superfície.

A palavra “buraco” (quando não usado como Definição, em itálico) é utilizada em todo o livro de Regras significando a parte do *campo* associado a certa *área de tee*, *green* e *buraco*. Jogo de um buraco inicia na *área do tee* e termina quando a bola for *embocada* no *green* (ou quando as Regras afirmem de outra forma que o buraco foi completado).

## **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 sob a terra.

## **Caddie**

Alguém que auxilia a um jogador durante uma *volta* inclusive destas maneiras:

- Carregando, Transportando ou Manejando Tacos: Uma pessoa que carrega, transporta (tal como em um cart ou carrinho) ou maneja os tacos de um jogador durante o jogo é o *caddie* do jogador, mesmo que não tenha sido indicado como *caddie* pelo jogador, exceto quando isto for feito para tirar do caminho os tacos, a bolsa ou cart do jogador ou como cortesia (como pegar um taco esquecido pelo jogador).
- Aconselhar: O *caddie* do jogador é a única pessoa (além do *parceiro* ou do *caddie* do *parceiro*) a quem o jogador pode pedir *conselho*.

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*:

- Todas as áreas dentro das margens do limite estão dentro do *campo* e fazem parte do *campo*.
- Todas as áreas fora das margens do limite estão *fora de campo* e não fazem parte do *campo*.
- As margens do limite do *campo* se estendem verticalmente tanto para cima como para baixo do solo.

O *campo* é constituído pelas cinco *áreas do campo* definidas.

### ***Cartão de Escores***

O documento onde se anota os escores do jogador para cada buraco no *Stroke-Play*.

O *cartão de escores* pode ser em qualquer papel ou formulário eletrônico aprovado pela *Comissão* que permita:

- Anotar os escores do jogador para cada buraco,
- A inclusão do handicap do jogador, se for uma competição com handicap, e
- Permita ao *marcador* e ao jogador certificar os escores, e para o jogador certificar seu handicap em uma competição por handicap, seja pela assinatura física em um *cartão de escores* de papel ou mediante um método de certificação eletrônica aprovado pela *Comissão*.

Um *cartão de escores* não é necessário em *Match-Play*, mas pode ser usado pelos jogadores para ajudar a guardar o escore do jogo.

### ***Comissão***

A pessoa ou grupo encarregado da competição ou do *campo*.

**Veja Procedimentos da Comissão, Seção 1** (explicando o papel da *Comissão*).

### ***Condição Anormal do Campo***

Qualquer destas quatro condições definidas:

- *Buraco de animal*,
- *Terreno em reparação*,
- *Obstrução irremovível*, ou
- *Água temporária*.

### **Condições que Afetam a Tacada**

O *lie* da bola do jogador em repouso, a área de *stance* pretendido, a área de swing pretendido, a *linha de jogo* e a *área de alívio* onde o jogador vai *dropar* ou colocar uma bola.

- A “área de *stance* pretendido” inclui tanto o local onde o jogador vai colocar seus pés quanto toda a área que poderia razoavelmente afetar como e onde se posiciona o corpo do jogador ao se preparar para, e ao dar a *tacada* que pretende executar.
- A “área de swing pretendido” inclui toda a área que poderia razoavelmente afetar qualquer parte do backswing, do downswing ou da finalização do swing para a *tacada* que pretende executar.
- Cada um dos termos “*lie*”, “*linha de jogo*” e “*área de alívio*” tem sua própria Definição.

### **Conhecido ou Virtualmente Assegurado**

O padrão para decidir o que ocorreu com a bola de um jogador – por exemplo, se a bola ficou em repouso em uma *área de penalidade*, se ela foi *deslocada* ou o que causou seu *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 bola do jogador, tal como quando o jogador 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.

“Toda a informação razoavelmente disponível” inclui toda informação que o jogador sabe e toda outra informação que pode obter com razoável esforço e sem uma demora indevida.

### **Conselho**

Qualquer comentário verbal ou ação (como mostrar qual taco foi utilizado agora para dar uma *tacada*) com a intenção de influenciar um jogador na:

- Escolha de um taco,
- Execução de uma *tacada*, ou
- Decisão sobre como jogar durante um buraco ou uma *volta*.

**Porém** *conselho* não inclui informação pública, tal como:

- A localização de coisas no *campo* tal como a localização do buraco, o *green*, o *fairway*, as *áreas de penalidade*, os *bunkers* ou a bola de outro jogador,

- 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 em, 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*.

Se o jogador soltar uma bola sem a intenção de colocá-la *em jogo*, a bola não foi *dropada* e não está *em jogo* (ver Regra 14.4).

Cada Regra de alívio identifica uma *área de alívio* específica onde a bola tem que ser *dropada* e ficar em repouso.

Ao tomar alívio, o jogador tem que soltar a bola de uma local à altura do joelho de forma que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem o jogador 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 corpo ou *equipamento* do jogador antes de tocar o solo (ver Regra 14.3b).

### **Em Jogo**

O status da bola de um jogador quando ela está no *campo* e está sendo usada no jogo de um buraco:

- Uma bola passa a estar *em jogo* em um buraco:
  - » Quando o jogador dá uma *tacada* nela de dentro da *área do tee*, ou
  - » No *Match-Play*, quando um jogador 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*.

Um jogador não pode ter mais do que uma bola *em jogo* a qualquer momento (veja a Regra 6.3d para os casos limitados quando um jogador pode jogar mais de uma bola ao mesmo tempo no mesmo buraco).

Quando as Regras se referirem a uma bola em repouso ou em movimento, isto se refere a uma bola que esteja *em jogo*.

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 a bola do jogador está *enterrada* em sua própria marca de pique feita como resultado da última *tacada* do jogador 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 pelo jogador ou pelo *caddie* do jogador.

Objetos usados para cuidar do campo, como rastelos, são *equipamento* somente enquanto são segurados ou carregados pelo jogador ou por seu *caddie*.

### **Escore Máximo**

Uma modalidade de *Stroke-Play* na qual o escore para um buraco de um jogador ou de um *lado* é limitado a um número máximo de *tacadas* (incluindo *tacadas dadas* e *tacadas de penalidade*) estabelecido pela *Comissão*, como duas vezes o par, um número fixo ou um *doble bogey net*.

### ***Fora de Campo***

Todas as áreas fora do limite do *campo* conforme definido pela *Comissão*. Todas as áreas dentro deste limite estão dentro do *campo*.

O limite do campo se estende verticalmente tanto acima do solo como abaixo dele:

- Isto significa que todo o terreno e qualquer outra coisa (tal como qualquer objeto natural ou artificial) dentro do limite está dentro do *campo*, quer esteja na superfície do *campo*, quer acima ou abaixo dela.
- Se um objeto está tanto dentro quanto fora do limite do *campo* (tal como degraus anexos a uma cerca delimitadora, ou uma árvore enraizada fora do limite do *campo*, mas cujos galhos se estendem para dentro de *campo* ou vice-versa), somente a parte do objeto que esteja além do limite do *campo* está fora de campo.

Os limites do campo devem ser definidos por *objetos delimitadores* ou linhas:

- Objetos delimitadores: Quando definido por estacas ou uma cerca, a delimitação do limite 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 o limite.

- Linhas: Quando definida por uma linha pintada no solo, o limite 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 o limite, é possível utilizar estacas para indicar onde está o limite, porém estas não terão outro significado.

As estacas ou linhas delimitadoras deve 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.

### ***Foursomes (também conhecido como “Tacadas Alternadas”)***

Uma modalidade de jogo na qual dois *parceiros* competem como um *lado* ao jogar uma bola em ordem alternada em cada buraco.

A modalidade *foursomes* pode ser jogada como *Match-Play* entre um lado de dois jogadores contra outro lado de dois jogadores ou em um *Stroke-Play* envolvendo múltiplos *lados* de dois parceiros.

### **Green (Putting Green)**

A área no buraco que o jogador 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).

O *green* para um buraco contém o *buraco* para dentro do qual o jogador tenta jogar a bola.

O *green* é uma das cinco *áreas do campo* definidas. Os greens de todos os outros buracos (que o jogador não esteja jogando no momento) são *greens errados* e parte da *área geral*.

A borda do *green* é definida por onde pode ser visto que a área especialmente preparada inicia (como onde a grama foi cortada de forma distinta para mostrar a borda), a não ser que a *Comissão* defina a borda de maneira diferente (como através de linhas ou pontos).

Se um *green* duplo é usado por dois buracos distintos:

- Toda área preparada contendo ambos os *buracos* é tratada como o *green* ao jogar cada buraco.
- Porém, a *Comissão* pode definir uma borda que divida o *green* duplo em dois diferentes *greens*, de forma a quando o jogador estiver jogando um buraco, a parte do *green* duplo do outro buraco é um *green errado*.

### **Green Errado**

Qualquer *green* no campo que não seja o *green* do buraco que o jogador está jogando. *Greens errados* incluem:

- Os *greens* de todos os outros buracos que o jogador não esteja jogando no momento,
- O *green* normal de um buraco que esteja sendo jogado com um *green* temporário, e
- Todos os greens de treino para putts, chips ou pitches, a não ser que a *Comissão* os exclua através de uma Regra Local.

*Greens errados* fazem parte da *área geral*.

### **Honra**

O direito de um jogador 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; e
- 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 pode 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 escolha do jogador.
- Teias de Aranha são *impedimentos soltos* mesmo estando presos a outros objetos.

### ***Influência Externa***

Qualquer das seguintes pessoas ou coisas que podem influir no que acontece com uma bola do jogador ou seu *equipamento* ou com o *campo*:

- Qualquer pessoa (incluindo outro jogador), **exceto** o jogador 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*, jogar de *lugar errado* poderia dar ao jogador uma vantagem significativa comparado à *tacada* que seria dada do local correto.

Ao fazer esta comparação para decidir se houve uma *infração grave*, os fatores a serem levados em consideração incluem:

- A dificuldade da *tacada*,
- A distância da bola até o *buraco*,
- A efeito de obstáculos na *linha de jogo*, e
- As condições que afetam a *tacada*.

O conceito de *infração grave* não se aplica ao *Match-Play*, porque o jogador perde o buraco se jogar de *lugar errado*.

***Jogo por buracos*** (ver *Match-Play*)

***Jogo por Tacadas*** (ver *Stroke-Play*)

**Lado**

Dois ou mais *parceiros* que competem como uma só unidade em uma *volta* no *Match-Play* ou no *Stroke-Play*.

Cada conjunto de *parceiros* é um *lado*, quer cada *parceiro* jogue sua bola (*Quatro Bolas*) quer os *parceiros* joguem uma só bola (*Foursomes*).

Um *lado* não é o mesmo que uma equipe. Em uma competição por equipes, cada equipe consiste em jogadores que competem individualmente como jogadores ou como *lados*.

**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).

**Local de Máximo Alívio Disponível**

O local de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do terreno* em um *bunker* (Regra 16.1c) ou no *green* (Regra 16.1d) quando não há um *local mais próximo de alívio completo*.

É o local 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 terreno* interfira o menos possível com a *tacada* que o jogador teria jogado do local original se a condição não existisse.

A estimativa deste local de referência exige que o jogador identifique a escolha de taco, *stance*, *swing* e *linha de jogo* que o jogador utilizaria para esta *tacada*.

O jogador não precisa simular esta *tacada* tomando um *stance* real e fazendo o *swing* com o taco escolhido (porém é recomendado que o jogador o faça normalmente para ajudar a fazer uma estimativa correta).

O *local de máximo alívio disponível* é encontrado ao comparar a quantidade relativa de interferência com o *lie* da bola e a área de *stance* ou *swing* pretendido pelo jogador, e no *green* somente, a *linha de jogo*. Por exemplo, ao obter alívio de *água temporária*:

- O *local de máximo alívio disponível* pode ser onde a bola estará em água mais rasa que onde o jogador terá seu *stance* (afetando mais o *stance* do que o *lie* e o *swing*), ou onde a bola esteja em água mais profunda que onde o jogador terá seu *stance* (afetando o *lie* e *swing* mais que o *stance*).
- No *green*, o *local de máximo alívio disponível* pode estar baseado na linha de jogo na qual a bola precisará atravessar a parte mais rasa, ou mais curta de *água temporária*.

### **Local mais Próximo de Alívio Completo**

O local de referência para obter alívio sem penalidade da interferência de uma *condição anormal de terreno* (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 sob certas Regras Locais.

É o local 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 o jogador teria jogado do local original se esta condição não existisse.

A estimativa deste local de referência exige que o jogador identifique a escolha de taco, o *stance*, o *swing* e a *linha de jogo* que teria usado para aquela *tacada*.

O jogador não precisa simular a *tacada* tomando um *stance* real e fazendo um *swing* com o taco escolhido (porém é recomendável que o jogador normalmente o faça para ajudar a fazer uma estimativa correta).

O *local mais próximo de alívio completo* se relaciona somente à condição específica da qual se busca alívio e pode ser em um local onde há interferência de outra coisa:

- Se o jogador obtiver alívio e então tem a interferência de outra condição da qual se permite alívio, o jogador pode obter alívio novamente determinando um novo *local mais próximo de alívio completo* da nova condição.
- Alívio tem que obtido separadamente para cada condição, exceto que o jogador pode obter alívio de ambas as condições ao mesmo tempo (baseado na determinação do local mais próximo de alívio completo de ambas) quando, tendo já tomado alívio de cada condição, torna-se razoável concluir que continuar a fazê-lo resultará em interferência contínua por um ou pelo outro.

### **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.

Exemplos de jogar de *lugar errado* são:

- Jogar uma bola após *recolocá-la* no local errado, ou sem *recolocá-la* quando exigido pelas Regras.
- Jogar uma bola *dropada* de fora da *área de alívio* exigida
- Obter alívio sob uma Regra errada de forma que a bola seja *dropada* e jogada de um lugar não permitido pelas Regras.
- Jogar uma bola de uma *zona de jogo proibido* ou quando existe interferência de uma *zona de jogo proibido* na *área de stance* ou swing pretendido.

Jogar uma bola de fora da *área do tee* ao iniciar um buraco ou ao tentar corrigir o erro não é jogar de *lugar errado* (ver Regra 6.1b).

### **Marcador**

Em *Stroke-Play*, a pessoa responsável por anotar o escore de um jogador no *cartão de escores* do jogador e por certificar este *cartão de escores*. O *marcador* pode ser outro jogador, porém não um *parceiro*.

A *Comissão* pode escolher o *marcador* do jogador ou indicar aos jogadores como eles podem escolher seu *marcador*.

### **Marcador de Bola**

Um objeto artificial quando utilizado para *marcar* o local de uma bola que vai ser levantada, tal como um *tee*, uma moeda, um objeto fabricado para ser um *marcador de bola* ou outro pequeno item de *equipamento*.

Quando uma Regra se refere a um *marcador de bola* sendo *deslocado*, isto significa um *marcador de bola* colocado no *campo* para *marcar* o local de uma bola que foi levantada e ainda não foi *recolocada*.

### **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.

Isto é feito para mostrar o local aonde a bola tem que ser repostada após ser levantada.

### **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 cabeça-a-cabeça de uma ou mais *voltas*:

- Um jogador ou um *lado* ganha um buraco na partida ao completar o buraco com menos *tacadas* (incluindo tacadas efetuadas e tacadas de penalidade), e
- A partida é ganha quando um jogador ou um *lado* tem uma vantagem sobre o *adversário* ou *lado adversário* de mais buracos do que os que restam por jogar.

O *Match-Play* pode ser jogado como uma partida individual (onde um jogador joga diretamente contra um *adversário*), partida de *Três Bolas* ou em uma partida de *Foursomes* ou de *Quatro Bolas* entre *lados* de dois *parceiros*.

### **Melhorar**

Alterar uma ou mais das *condições que afetam a tacada* ou outras condições físicas que afetam o jogo de forma que o jogador 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 ou mourão de uma 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).

*Objetos delimitadores* não são *obstruções* ou *objetos integrantes*.

### **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 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 artificiais definidos pela *Comissão* como *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 refúgios para chuva
- Aspersores, drenos ou caixas de irrigação ou de controle
- Estacas, paredes, guarda-corpos e cercas (porém não quando estas forem *objetos delimitadores* que definem ou mostram os limites do *campo*).
- Carts de golfe, cortadores de grama, carros e outros veículos.
- Recipientes de lixo, placas de sinalização e bancos.
- *Equipamento* do jogador, *bandeiras* e *rastelos*.

Uma *obstrução* ou é uma *obstrução móvel* ou uma *obstrução irremovível*. Se uma parte de uma *obstrução irremovível* (tal como um portão ou porta ou parte de um cabo preso) atender à definição de *obstrução móvel*, esta parte será tratada como uma *obstrução móvel*.

**Veja Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-23** (A *Comissão* pode adotar uma *Regra Local* definindo certas *obstruções* como sendo *obstruções irremovíveis* temporárias para as quais se aplicam procedimentos especiais de alívio).

## 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*.

A *Comissão* pode definir qualquer *obstrução* como sendo uma *obstrução irremovível*, mesmo se ela atender à 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).

Mesmo quando uma *obstrução* seja móvel, a *Comissão* pode defini-la como sendo uma *obstrução irremovível*.

### **Par/Bogey**

Uma modalidade de *Stroke-Play* que utiliza pontuação como no *Match-Play*:

- Um jogador ou *lado* ganha ou perde um buraco ao completar o buraco em menos *tacadas* ou mais *tacadas* (incluindo *tacadas* efetuadas e qualquer *tacada* de penalidade) que um *escore* fixo para esse buraco determinado pela *Comissão*, e
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo *lado* com o maior número total de buracos ganhos contra buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).

### **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 em *Match-Play* ou duas *tacadas* de penalidade em *Stroke-Play*.

### **Perdida**

O status de uma bola que não seja encontrada dentro de três minutos após o jogador ou seu *caddie* (ou seu *parceiro* ou seu *caddie*) começar a procurá-la. Se a procura for iniciada e então interrompida temporariamente por boa razão (tal quando o jogador para a procura devido à interrupção do jogo ou precisa ficar à distância para esperar outro jogador jogar sua bola) ou quando o jogador identificou por engano uma *bola errada*:

- O tempo entre a interrupção e o reinício da procura não conta, e
- O tempo permitido para a procura é de 3 minutos no total, contando tanto a procura antes quanto depois do reinício da procura.

### **Quatro Bolas**

Uma modalidade de jogo na qual competem dois *lados* de dois *parceiros*, cada jogador jogando sua própria bola. O *escore* de um *lado* para o buraco é o menor *escore* dos dois *parceiros* naquele buraco.

A modalidade *quatro bolas* pode ser jogada como *Match-Play* entre um *lado* de dois *parceiros* e outro *lado* de dois *parceiros* ou como uma competição *Stroke-Play* entre múltiplos *lados* de dois *parceiros*.

### **Recolocar**

Colocar uma bola ao assentá-la e soltá-la, com a intenção de colocá-la *em jogo*.

Se o jogador colocar uma bola no solo sem a intenção de colocá-la novamente *em jogo*, a bola não foi *recolocada* e não está *em jogo* (ver Regra 14.4).

Sempre que uma Regra exija que a bola seja *recolocada*, a Regra identifica o local específico onde a bola deve ser *recolocada*.

## **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 encontrados em [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards).

## **Stableford**

Uma modalidade de *Stroke-Play* na qual:

- O escore de um jogador ou de um *lado* para o buraco se baseia em pontos obtidos ao comparar as *tacadas* dadas pelo jogador ou pelo *lado* no buraco (incluindo *tacadas* dadas e *tacadas* de penalidade) com um escore objetivo fixo para o buraco estabelecido pela *Comissão*.
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo *lado* que completa todas as *voltas* com o maior número de pontos.

## **Stance**

A posição dos pés e do corpo do jogador ao preparar para e 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.

No formato usual de *Stroke-Play* (ver Regra 3.3):

- O escore do jogador ou do *lado* para uma volta é o total de *tacadas* dadas (incluindo as *tacadas* efetuadas e *tacadas* de penalidade) para embocar em cada buraco, e
- O ganhador é o jogador ou *lado* que completa todas as *voltas* com o menor total de *tacadas*.

Outras modalidades de *Stroke-Play* com diferentes métodos de marcar escores são *Stableford*, *Escore Máximo* e *Par/Bogey* (ver Regra 21).

Todas modalidades de *Stroke-Play* podem ser jogadas em competições individuais (cada jogador jogando individualmente) ou em competições envolvendo *lados* de *parceiros* (*Foursomes* ou *Quatro Bolas*).

## **Substituir**

Trocar a bola que um jogador está usando para jogar um buraco ao fazer outra bola tornar-se a bola *em jogo*.

O jogador substituiu outra bola quando ele coloca esta bola *em jogo* de qualquer maneira (ver Regra 14.4) em vez da bola original do jogador, quer a bola original esteja:

- *Em jogo*, ou
- Não mais em jogo pois foi levantada do *campo*, ou foi *perdida* ou foi para *fora de campo*.

Uma bola *substituída* é a bola *em jogo* do jogador, mesmo que:

- Tenha sido *recolocada*, *dropada* ou colocada de forma errada ou em *lugar errado*, ou
- O jogador era obrigado de acordo com as Regras a colocar a bola original novamente em jogo em vez de *substituir* por outra bola.

### **Tacada**

O movimento do taco para a frente com a intenção de atingir a bola.

**Porém**, a *tacada* não foi efetuada se o jogador:

- Decidir durante o downswing não atingir a bola e evita fazê-lo de maneira deliberada parando a cabeça do taco antes que chegue à bola, ou, se não puder deter, errando de maneira deliberada a bola.
- Acidentalmente atinge a bola ao fazer um swing de treino, ou ao preparar para uma *tacada*.

Quando as Regras se referem a “jogando a bola”, significa o mesmo que dar uma *tacada*.

O escore para um buraco ou uma *volta* se descreve como um número de “*tacadas*”, significando tanto todas *tacadas* dadas e quaisquer *tacadas* de penalidade (ver Regra 3.1c).

### **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* de onde jogou a *tacada* anterior (ver Regra 14.6).

O termo *tacada e distância* significa que o jogador tanto:

- Incorre uma *tacada* de penalidade, e
- Perde o benefício de qualquer ganho de distância em direção ao *buraco* desde o local onde a *tacada* anterior foi dada.

### **Taco de Distância**

O comprimento do maior taco dentre os 14 (ou menos) tacos que o jogador 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 o jogador tenha durante a volta for um driver de 43 polegadas (109,22 cm), um *taco de distância* para aquele jogador para aquela *volta* será 43 polegadas.

*Tacos de Distância* são utilizados na definição da *área do tee* em cada buraco e na determinação do tamanho da *área de alívio* quando o jogador obtém alívio sob uma Regra.

### **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 (quer através de marcação, quer de outra forma). Qualquer terreno em reparação definido inclui tanto:

- Todo o terreno dentro das margens da área definida, quanto
- Qualquer grama, arbusto, árvore ou outro objeto natural em crescimento ou preso enraizado na área definida, incluindo qualquer parte destes objetos que se estendam acima do solo para fora da margem da área definida, (**porém** não quando tal objeto está preso ao ou abaixo do solo fora da margem da área definida, tal como uma raiz de árvore que faça parte de uma árvore enraizada dentro da margem).

*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 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, linhas ou características físicas:

- 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*.
- **Características Físicas:** Quando o *terreno em reparação* for definido por características físicas (como uma floreira ou um viveiro de grama), a *Comissão* deve informar como as margens do *terreno em reparação* são definidas.

Quando a margem do *terreno em reparação* é definida por linhas ou características físicas, estas podem ser usadas para mostrar aonde se localiza o *terreno em reparação*, **mas** elas não têm qualquer outro significado.

### **Três Bolas**

Uma modalidade de *Match-Play* na qual:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é usada em ambas as suas partidas.

### **Volta**

18 buracos ou menos 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*.

A *Comissão* pode utilizar uma *zona de jogo proibido* por qualquer motivo, tal como:

- Proteger a fauna, habitats de animais e zonas ambientalmente sensíveis,
- Impedir que se danifiquem árvores jovens, floreiras, viveiros, zonas replantadas ou outras zonas plantadas,
- Proteger jogadores de perigo, e
- Conservar lugares de interesse histórico ou cultural.

A *Comissão* deveria definir a margem de uma *zona de jogo proibido* com uma linha ou estacas e a linha ou estacas (ou a parte superior destas estacas) deveriam identificar a *zona de jogo proibido* como distinta de uma *condição anormal de terreno* ou de uma *área de penalidade* normal que não contenha uma *zona de jogo proibido*.

## Índice

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Água Temporária</b>	Ver Condições Anormais de Campo	133
<b>Alívio por Tacada e Distância</b>	18.1	155
<b>Animal Perigoso</b>		
- Como Obter Alívio	16.2b	141
- Quando o Alívio é Permitido	16.2a	140
<b>Área de Penalidade</b>		
- Bola Jogada da Área de Penalidade Está Perdida, Fora de Campo ou Injogável	17.2b	154
- Bola Jogada da Área de Penalidade Fica em Repouso em Área de Penalidade	17.2a	151
- Bola não Encontrada	17.1c	147
- Como Obter Alívio	17.1d	147
- Jogue a Bola como Se Encontra	17.1b	146
- Opções de Alívio para Bola em Área de Penalidade Amarela	17.1d	147
- Opções de Alívio para Bola em Área de Penalidade Vermelha	17.1d	147
- Quando a Bola Está na Área de Penalidade	17.1a	146
- Sem Alívio Sob Outras Regras	17.3	154
- Zona de Jogo Proibido	17.1e	150
<b>Área do Tee</b>	6.2	58
- Bola pode ser Colocada no Tee	6.2b(2)	59
- Melhorias Permitidas	6.2b(3)	59
- Mover Marcadores do Tee	6.2b(4)	60
- Quando a Bola Está na Área do Tee	6.2b(1)	58
- Quando se Aplicam as Regras da Área do Tee	6.2a	58
<b>Área Geral</b>	2.2a	23
<b>Bandeira</b>		
- Bola Bate na Bandeira ou na Pessoa com Bandeira Atendida	13.2b(2)	106
- Bola Apoiada Contra a Bandeira no Buraco	13.2c	107
- Deixar Bandeira no Buraco	13.2a	104
- Remover Bandeira do Buraco	13.2b(1)	106

	Regra	Página
<b>Bola</b>		
- Ajudando o Jogo - no Green	15.3a	130
- Cortada ou Rachada	4.2c	41
- Em Conformidade	4.2a	41
- Interferindo com Jogo - Em Qualquer Lugar	15.3b	131
- Quebra em Pedços	4.2b	41
- Substituir Bola	4.2c(2), 14.2	42, 111
<b>Bola Deslocada</b>		
- Auxiliando o Jogo - No Green	15.3a	130
- Decidir o que Causou Deslocamento da Bola	9.2b	78
- Decidir se a Bola foi Deslocada	9.2a	78
- Durante o Backswing ou a Tacada	9.1b	77
- Pelo Jogador	9.4	79
- Pelo Jogador, Quando Aplicar Penalidade	9.4b	79
- Por Adversário em Match-Play	9.5	80
- Por Adversário em Match-Play, Quando Aplicar Penalidades	9.5b	81
- Por Animal	9.6	81
- Por Caddie	9.4	79
- Por Caddie do Adversário em Match-Play	9.5	80
- Por Influência Externa	9.6	81
- Por Outro Jogador em Stroke-Play	9.6	81
- Por Parceiro	22.2, 23.5b	186, 193
- Por Qualquer Outra Pessoa	9.6	81
- Por Vento, Água ou outras Forças Naturais	9.3	78
<b>Bola em Jogo</b>	14.4	119
<b>Bola em Movimento</b>		
- Atinge Influência Externa	11.1	91
- Atinge Pessoa	11.1	91
- De Maneira Deliberada Alterar Condições para Influir em	11.3	94
- De Maneira Deliberada Desviada ou Parada por Pessoa	11.2	92
- Levantar Bola do Green	11.3	94
- Mover Bandeira	11.3	94
<b>Bola Enterrada</b>		
- Como Obter Alívio	16.3b	142
- Quando Alívio é Permitido	16.3a	141
<b>Bola Errada</b>		
- Dar Uma Tacada a uma Bola Errada	6.3c(1)	62
- Bola do jogador for Jogada por Outro Jogador	6.3c(2)	63

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Bola Injogável</b>	19	162
- Alívio Seguindo a Linha para Trás	19.2b	162
- Bunker - Alívio em Bunker	19.3a	165
- Bunker - Alívio Fora do Bunker	19.3b	166
- Área Geral	19.2	162
- Alívio Lateral	19.2c	163
- Área de Penalidade	19.1	162
- Green	19.2	162
- Alívio por Tacada e Distância	19.2a	162
- Quando o Alívio é Permitido	19.1	162
<b>Bola Jogada como se Encontra</b>	9.1a	77
<b>Bola Perdida</b>		
- O que Fazer Quando Bola está Perdida	18.2b	157
- Quando a Bola está Perdida	18.2a(1)	156
<b>Bola Provisória</b>		
- Anunciar o Jogo de Bola Provisória	18.3b	158
- Bola Provisória se Torna a Bola Em Jogo	18.3c(2)	159
- Bola Provisória será Abandonada	18.3c(3)	161
- Jogar a Bola Provisória Mais de Uma Vez	18.3c(1)	159
- Quando é Permitida	18.3a	158
<b>Bunker</b>		
- Bola Injogável	19.3	165
- Condição Anormal de Campo	16.1c	136
- Impedimentos Soltos	12.2a, 15.1	97, 126
- Obstruções Móveis	12.2a, 15.2	97, 127
- Quando a Bola Está no Bunker	12.1	97
- Quando Tocar Areia Acarreta Penalidade	12.2b(1)	97
- Quando Tocar Areia não Acarreta Penalidade	12.2b(2)	98
- Situação de Animal Perigoso	16.2	140
<b>Buracos de Animal</b>	Ver Condição Anormal de Campo	133
<b>Caddie</b>		
- Ações não Permitidas	10.3b(3)	90
- Ações Permitidas com Autorização do Jogador	10.3b(2)	89
- Ações Sempre Permitidas	10.3b(1)	89
- Compartilhar um Caddie	10.3a(2)	88
- Infração das Regras	10.3c	90
- Restrição sobre Ficar Atrás do Jogador	10.2b(4)	86
- Um Caddie Permitido por Vez	10.3a(1)	88

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Caminhos Artificiais</b>	Ver Condição Anormal de Campo	133
<b>Campo</b>		
- Áreas Específicas	2.2b	24
- Quando a Bola Toca Duas Áreas	2.2c	25
<b>Competições por Equipes</b>		
- Conselho	24.4	198
- Capitão da Equipe	24.3	197
- Condições	24.2	197
<b>Completar um Buraco</b>	6.5	66
<b>Condição Anormal de Campo</b>		
- Área de Penalidade	16.1a(2)	135
- Área Geral	16.1b	135
- Bola Não Encontrada	16.1e	138
- Bunker	16.1c	136
- Green	16.1d	138
- Levantar a Bola para Ver se Permite Alívio	16.4	144
- Quando Alívio é Permitido	16.1a(1)	133
- Tacada Claramente Irrazoável	16.1a(3)	135
- Terreno em Reparação	16.1	133
- Zona de Jogo Proibido	16.1f	139
<b>Condições Alteradas de Maneira Deliberada</b>		
- Ações Proibidas	8.3b	76
- Afetando Bola de Outro Jogador	8.3	76
- Afetando o Lie da Bola	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
- Afetando Outras Condições Físicas	8.2	75
<b>Condições Pioradas</b>	8.1d	74
<b>Conduta</b>		
- Código de Conduta	1.2b	19
- Conduta Esperada dos Jogadores	1.2a	18
<b>Conselho e Outro Auxílio</b>		
- Ajuda Física e Proteção dos Elementos	10.2b(5)	87
- Conselho	10.2a	85
- Linha de Jogo	10.2b	86
- Objetos para Auxiliar com Alinhamento	10.2b(3)	86
<b>Corrigindo Erro</b>		
- Quando Aplicar Penalidade	14.5c	120
- Quando Correções Podem ser Feitas	14.5a	119
- Quando é Permitido Mudar Opção de Alívio	14.5b	119

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Discernimento Razoável</b>	1.3b(2)	20
<b>Dropando a Bola</b>		
- Acidentalmente Desviada Após Tocar o Solo	14.3c	116
- Bola Fica em Repouso Fora da Área de Alívio	14.3c(2)	116
- Bola Original ou Outra Bola Pode ser Usada	14.3a	114
- Bola Tem Que ser Dropada dentro e ficar em Repouso na Área de Alívio	14.3c(1)	116
- Como a Bola Tem Que ser Dropada	14.3b	114
- Desviada de Maneira Deliberada	14.3d	118
<b>Equipamento</b>		
- Áudio e Vídeo	4.3a(4)	44
- Dispositivos de Alongamento e Treinamento	4.3a(6)	44
- Exceções Médicas	4.3b(1)	45
- Fitas ou Coberturas Similares	4.3b(2)	45
- Informação de Distância e Direcional	4.3a(1)	43
- Informação Obtida Antes da Volta	4.3a(3)	43
- Informação sobre Vento e Clima	4.3a(2)	43
- Luvas e Agentes de Empunhadura	4.3a(5)	44
<b>Escore Máximo</b>		
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	21.2d	181
- Escores em Escore Máximo	21.2b	180
- Penalidades	21.2c	181
- Quando a Volta Termina	21.2e	181
<b>Escores Gross</b>	3.1c(1)	27
<b>Escores Net</b>	3.1c(2)	27
<b>Dar Tacada</b>		
- Ancorar o Taco	10.1b	83
- Atingir a Bola de Maneira Justa	10.1a	83
- Bola Caindo do Tee	10.1d	84
- Bola Deslocada após Iniciar o Backswing	10.1d	84
- Bola em Movimento na Água	10.1d	84
- Pisando do Outro Lado ou Sobre a Linha de Jogo	10.1c	84
<b>Fora de Campo</b>		
- O Que Fazer Quando Bola Está Fora de Campo	18.2b	157
- Quando uma Bola Está Fora de Campo	18.2a(2)	156
<b>Foursomes</b>	22.1	186
- Começar a Volta Round	22.4b	188
- Lado Tem Que Alternar a Execução das Tacadas	22.3	187

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
- Parceiro a Jogar Primeiro	22.4a	187
- Parceiros Compartilhando Tacos	22.5	188
- Qualquer Parceiro Pode Representar o Lado	22.2	186
- Quando o Parceiro Errado Joga	22.3	187
<b>Green</b>		
- Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco	13.3	108
- Bola, ou o Marcador de Bola, é Deslocada - Acidentalmente	13.1d(1)	101
- Bola, ou o Marcador de Bola, é Deslocada - Por Forças Naturais	13.1d(2)	101
- Conserto de Danos	13.1c(2)	100
- Green Errado	13.1f	102
- Marcar, Levantar e Limpar	13.1b	99
- Quando uma Bola está no Green	13.1a	99
- Remoção de Areia e Terra Solta	13.1c(1)	100
- Testar o Green de Maneira Deliberada	13.1e	101
<b>Grupos</b>		
- Match-Play	5.4a	50
- Stroke-Play	5.4b	50
<b>Identificar a Bola</b>		
- Bola Deslocada Acidentalmente ao Identificar	7.4	70
- Como Identificar Bola	7.2	69
- Levantar Bola para Identificar	7.3	69
<b>Impedimentos Soltos</b>		
- Bola Deslocada Durante Remoção	15.1b	127
- Remoção de Impedimento Solto	15.1a	126
<b>Iniciar um Buraco</b>		
- Jogar de Dentro da Área do Tee - Match-Play	6.1b(1)	57
- Jogar de Dentro da Área do Tee - Stroke-Play	6.1b(2)	58
- Quando Inicia um Buraco	6.1a	57
<b>Iniciar uma Volta</b>	5.3a	49
<b>Jogo de Golfe</b>	1.1	18
<b>Levantar a Bola</b>	14.1b	111
<b>Levantar e Recolocar a Bola</b>	Ver Também Recolocar a Bola	
- Bola Original Tem que ser Usada	14.2a	111
- Como Recolocar a Bola	14.2b	112
- Local Tem que Ser Marcado	14.1a	110
<b>Limpar a Bola</b>	14.1c	111

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Lugar Errado</b>		
- Corrigir ou Não	14.7b(1)	123
- Não uma Infração Grave	14.7b	123
- Local de Onde Tem que Jogar a Bola	14.7a	123
- Infração Grave	14.7b	123
<b>Marcador de Bola</b>		
- Auxiliando ou Interferindo com Jogo	15.3c	131
- Levantado ou Deslocado	9.7	82
- Penalidade por Adversário Levantar ou Deslocar	9.7b	82
<b>Match-Play</b>		
- Ampliar uma Partida Empatada	3.2a(4)	28
- Aplicação do Handicap	3.2c	29
- Comunicar ao Adversário o Número de Tacadas Dadas	3.2d(1)	30
- Comunicar uma Penalidade ao Adversário	3.2d(2)	30
- Concessões	3.2b	28
- Empatatar um Buraco	3.2a(2)	27
- Ganhar um Buraco	3.2a(1)	27
- Ganhar uma Partida	3.2a(3)	28
- Proteção dos Próprios Direitos e Interesses.	3.2d(4)	31
- Quando o Resultado é Definitivo	3.2a(5)	28
- Saber o Score da Partida	3.2d(3)	31
<b>Match-Play Três Bolas</b>		
- Bola ou Marcador de Bola Levantada ou Deslocada por Adversário	21.4c	185
- Jogar Fora da Vez	21.4b	185
<b>Melhorar Condições</b>		
- Ações que Não São Permitidas	8.1a	71
- Ações que São Permitidas	8.1b	72
- Condições Afetando a Tacada	8.1	71
- Restaurando Condições Melhoradas	8.1c	73
<b>Modalidades de Jogo: Match-Play ou Stroke-Play</b>	3.1a	26
<b>Modalidades de Jogo: Outros</b>	21.5	185
<b>Obstruções Irremovíveis</b>	Ver Condições Anormais do Campo	133
<b>Obstruções Móveis</b>		
- Alívio em Qualquer Lugar Exceto o Green	15.2a(2)	128
- Alívio no Green	15.2a(3)	129
- Bola Não Encontrada	15.2b	129
- Remoção de Obstrução Móvel	15.2a(1)	127

	Regra	Página
<b>Ordem de Jogo</b>		
- Foursomes	22.3, 22.4	187
- Jogar Bola Provisória da Área do Tee	6.4c	65
- Jogar Bola Provisória em Qualquer Lugar Exceto Área do Tee	6.4d(2)	66
- Jogar Novamente da Área do Tee	6.4c	65
- Match-Play	6.4a(1)	63
- Match-Play - Jogar Fora da Vez	6.4a(2)	64
- Quando Obter Alívio	6.4d(1)	66
- Quatro Bolas	23.6	193
- Ready Golf	6.4b(2)	65
- Stroke-Play	6.4b(1)	64
<b>Par/Bogey</b>		
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	21.3d	184
- Escores	21.3b	182
- Penalidades	21.3c	183
- Quando a Volta Termina	21.3e	184
<b>Parar o Jogo</b>		
- Bola ou Marcador de Bola Deslocados com Jogo Parado	5.7d(2)	56
- Levantar a Bola	5.7d(1)	55
- Por Acordo em Match-Play	5.7a	53
- Quando os Jogadores Podem ou Têm Que Parar o Jogo	5.7a	53
- Raios	5.7a	53
- Reiniciar o Jogo	5.7c	55
- Suspensão Imediata pela Comissão	5.7b(1)	54
- Suspensão Normal pela Comissão	5.7b(2)	54
- Suspensão pela Comissão	5.7a	53
<b>Penalidades</b>	1.3c	21
<b>Procurar a Bola</b>		
- Bola Acidentalmente Deslocada Durante Busca	7.4	70
- Mover Areia ao Procurar	7.1b	69
- Procurar a Bola de Maneira Justa	7.1a	68
<b>Quatro Bolas</b>		
- Ações do Jogador que Afetam o Jogo do Parceiro	23.5a	192
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	23.2c	190
- Cartão de Escores em Stroke-Play	23.2b	190
- Escore do Lado - Match-Play e Stroke-Play	23.2a	189
- Jogador é Responsável pelas Ações do Parceiro	23.5b	193

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
- Ordem de Jogo	23.6	193
- Parceiros Compartilhando Tacos	23.7	194
- Penalidades	23.8	194
- Quando a Volta Começa	23.3a	191
- Quando a Volta Termina	23.3b	191
- Quando Parceiro Ausente Pode se Juntar ao Grupo	23.4	192
- Se Tacada Concedida Pode ser Jogada	23.6	193
- Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado	23.4	192
<b>Questões Sobre as Regras</b>		
- Aplicando o Padrão “a Olho Nu” ao Usar Evidência de Vídeo	20.2c	172
- Corrigir Decisões Incorretas	20.2d	172
- Decisão de Árbitro	20.2a	172
- Decisões da Comissão	20.2b	172
- Desclassificar Jogadores Após o Resultado de uma Competição Stroke-Play ser Definitivo	20.2e	173
- Desclassificar Jogadores Após o Resultado de uma Partida ser Definitivo	20.2e	173
- Evitar Uma Demora Indevida	20.1a	168
- Match-Play	20.1b	168
- Situações não Cobertas pelas Regras	20.3	174
- Stroke-Play	20.1c	170
<b>Recolocar a Bola</b>		
- Bola Recolocada não Fica no Local Original	14.2e	113
- Lie Original Foi Alterado em Areia	14.2d(1)	113
- Lie Original Foi Alterado Exceto em Areia	14.2d(2)	113
- Local no Qual a Bola É Recolocada	14.2c	112
- Quem Pode Recolocar a Bola	14.2b(1)	112
<b>Regras</b>		
- Aplicando as Regras	1.3b(1)	20
- Significado de Regras	1.3a	19
<b>Ritmo de Jogo</b>		
- Demora Indevida no Jogo	5.6a	52
- Jogar Fora da Vez	5.6b(2)	53
- Política de Ritmo de Jogo	5.6b(3)	53
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
- Recomendações	5.6b(1)	52

	<b>Regra</b>	<b>Página</b>
<b>Stableford</b>		
- Bola Desviada de Maneira Deliberada	21.1d	179
- Escores	21.1b	176
- Penalidades	21.1c	178
- Quando a Volta Termina	21.1e	179
<b>Stroke-Play</b>		
- Determinar um Vencedor	3.3a	32
- Embocar	3.3c	35
- Cartão de Escores - Handicap no Cartão de Escores	3.3b(4)	34
- Cartão de Escores - Responsabilidades do Marcador	3.3b(1)	32
- Cartão de Escores - Responsabilidades do Jogador	3.3b(2)	33
- Cartão de Escores - Resultado Incorreto para um Buraco	3.3b(3)	34
<b>Substituir a Bola</b>	6.3b	61
<b>Tacada Alternada</b>	Ver Foursomes	186
<b>Tacada Cancelada</b>	14.6	121
<b>Tacada e Distância</b>		
- Jogar de Novo da Área do Tee	14.6a	121
- Jogar de Novo da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker	14.6b	121
- Jogar de Novo do Green	14.6c	121
<b>Tacos</b>		
- Adicionar ou Substituir Tacos	4.1b(3),(4)	38, 39
- Alterar Características de Desempenho	4.1a(3)	37
- Compartilhar Tacos	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Limite de 14 Tacos	4.1b(1)	38
- Retirar Tacos do Jogo	4.1c	40
- Tacos em Conformidade	4.1a(1)	36
- Uso ou Reparo de Tacos Danificados Durante Volta	4.1a(2)	36
<b>Terminando a Volta</b>	5.3b	50
<b>Terreno em Reparação</b>	Ver Condições Anormais de Campo	133
<b>Treino</b>		
- Antes ou Entre Voltas - Match-Play	5.2a	49
- Antes ou Entre Voltas - Stroke-Play	5.2b	49
- Treino Durante o Jogo do Buraco	5.5a	51
- Treino Enquanto o Jogo Está Interrompido	5.5c	51
- Treino Entre Dois Buracos	5.5b	51
<b>Zona de Jogo Proibido</b>	16.1f, 17.1e	139, 150















## 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](http://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](http://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](http://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

---



PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF

