



Regras de Golfe

Em vigor desde janeiro de 2019

© 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, com sede em Far Hills, Nova Jersey, regulam o jogo em todo o mundo, incluindo a redação e interpretação das Regras de Golfe.

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

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

www.RandA.org

www.USGA.org

Índice

Prefácio	8
Como Usar as Regras de Golfe	15
I. Fundamentos do Jogo (Regras 1-4)	17
Regra 1 – O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras	18
1.1 O Jogo de Golfe	18
1.2 Normas de Conduta do Jogador	18
1.3 Jogando de acordo com as Regras	19
Regra 2 – O Percurso	23
2.1 Limites do Percurso e Fora de Limites	23
2.2 Áreas Definidas do Percurso	23
2.3 Objetos ou Condições Que Podem Interferir com o Jogo	25
2.4 Zonas de Onde é Proibido Jogar	25
Regra 3 – A Competição	26
3.1 Elementos Fundamentais de Todas as Competições	26
3.2 Jogo por Buracos	27
3.3 Jogo por Pancadas	32
Regra 4 – O Equipamento do Jogador	36
4.1 Tacos	36
4.2 Bolas	41
4.3 Uso do Equipamento	42
II. Jogando a Volta Convencional e um Buraco (Regras 5-6)	47
Regra 5 – Jogando a Volta Convencional	48
5.1 Significado de Volta Convencional	48
5.2 Treinando no Percurso Antes ou Entre Voltas Convencionais	48
5.3 Iniciando e Terminando Volta Convencional	49
5.4 Jogando em Grupos	49
5.5 Treinando Durante Volta Convencional ou Enquanto Jogo está Parado	51
5.6 Atraso Injustificado; Ritmo Rápido de Jogo	52
5.7 Parando Jogo; Retomando Jogo	53

Índice

Regra 6 – Jogando um Buraco	57
6.1 Iniciando Jogo de um Buraco	57
6.2 Jogando Bola da Área de Partida	58
6.3 Bola Usada no Jogo do Buraco	61
6.4 Ordem de Jogo Quando se Joga Buraco	63
6.5 Terminando o Jogo de um Buraco	66
III. Jogando a Bola (Regras 7-11)	67
Regra 7 – Procura de Bola: Encontrando e Identificando a Bola	68
7.1 Como Procurar a Bola Adequadamente	68
7.2 Como Identificar a Bola	69
7.3 Levantar a Bola para A Identificar	69
7.4 Bola Movida Acidentalmente ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la	70
Regra 8 – Percurso Jogado Conforme se Encontra	71
8.1 Ações do Jogador Que Melhoram Condições que Afetam a Pancada	71
8.2 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Outras Condições Físicas para Afetar a Própria Bola do Jogador em Repouso ou Pancada a Ser Efetuada	75
8.3 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Condições Físicas para Afetar a Bola de outro Jogador em Repouso ou Pancada a Ser Efetuada	76
Regra 9 – Bola Jogada Como Estiver; Bola em Repouso Levantada ou Movida	77
9.1 Bola Jogada Como Estiver	77
9.2 Decidindo Se a Bola se Moveu e o Que Causou Ela se Mover	78
9.3 Bola Movida por Forças Naturais	78
9.4 Bola Levantada ou Movida por Jogador	79
9.5 Bola Levantada ou Movida por Adversário em Jogo por Buracos	80
9.6 Bola Levantada ou Movida por Agente Externo	81
9.7 Marcador de Bola Levantado ou Movido	82
Regras 10 – Preparando e Executando uma Pancada; Conselho e Ajuda; Caddies	83
10.1 Executando uma Pancada	83
10.2 Conselho e Outra Ajuda	85
10.3 Caddies	88
Regra 11 – Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Afetar Bola em Movimento	91
11.1 Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa ou Agente Externo	91
11.2 Bola em Movimento Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa	92
11.3 Movendo Objetos ou Alterando Condições Deliberadamente para Afetar 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 No Bunker	97
12.2 Jogando a Bola No Bunker	97
12.3 Regras Específicas para Obter Alívio para a Bola no Bunker	98
Regra 13 – Greens	99
13.1 Ações Permitidas ou Requeridas nos Greens	99
13.2 A Bandeira	104
13.3 Bola Suspensa no Buraco	108
V. Levantando e Repondo uma Bola em Jogo (Regra 14)	109
Regra 14 – Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando; Recolocando no Sítio; Efetuando um Drop em Área de Alívio; Jogando de Local Errado	110
14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola	110
14.2 Recolocando a Bola no Sítio	111
14.3 Efetuando um Drop em Área de Alívio	114
14.4 Quando a Bola do Jogador está Novamente em Jogo após a Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo	119
14.5 Corrigindo Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Efetuar um Drop ou Colocar a Bola	119
14.6 Efetuando Pancada Seguinte de Onde Foi Efetuada a Pancada Anterior	121
14.7 Jogando de Local Errado	123
VI. Alívio sem Penalidade (Regras 15-16)	125
Regra 15 – Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (incluindo Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo)	126
15.1 Impedimentos Soltos	126
15.2 Obstruções Móveis	127
15.3 Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo	130
Regra 16 – Alívio de Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas), Condição Animal Perigosa, Bola Cravada	133
16.1 Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas)	133
16.2 Condição Animal Perigosa	140
16.3 Bola Cravada	141
16.4 Levantando a Bola para Ver Se Está em Condição da Qual é Permitido Obter Alívio	144

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

Regra 17 – Áreas de Penalidade	146
17.1 Opções para Bola em Área de Penalidade	146
17.2 Opções Após Jogar Bola de Área de Penalidade	151
17.3 Sem Alívio de acordo com Outras Regras para Bola em Área de Penalidade	154
Regra 18 – Alívio de Pancada e Distância; Bola Perdida ou Fora de Limites; Bola Provisória	155
18.1 Alívio com Penalidade de Pancada e Distância Permitido em Qualquer Momento	155
18.2 Bola Perdida ou Fora de Limites: Tem De Ser Obtido Alívio de Pancada e Distância	156
18.3 Bola Provisória	158
Regra 19 – Bola Injogável	162
19.1 Jogador Pode Decidir Obter Alívio para Bola Injogável em Qualquer Local Exceto Área de Penalidade	162
19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável em Área Geral ou no Green	162
19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável no Bunker	165

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

Regra 20 – Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional; Decisões por Árbitro e Comissão Técnica	168
20.1 Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional	168
20.2 Decisões sobre Questões de acordo com as Regras	172
20.3 Situações Não Previstas pelas Regras	174

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

Regra 21 – Outras Modalidades Individuais de Jogo por Pancadas e Jogo por Buracos	176
21.1 Stableford	176
21.2 Resultado Máximo	180
21.3 Par/Bogey	182
21.4 Jogo por Buracos a Três Bolas	185
21.5 Outras Formas de Jogar Golfe	185
Regra 22 – Foursomes (Também Conhecido como Pancada Alternada)	186
22.1 Visão Geral de Foursomes	186
22.2 Qualquer Parceiro Pode Atuar pelo Lado	186
22.3 Lado Tem De Alternar ao Efetuar Pancadas	187
22.4 Iniciando a Volta Convencional	187
22.5 Parceiros Podem Partilhar Tacos	188

Regra 23 – Quatro Bolas	189
23.1 Resumo de Quatro Bolas	189
23.2 Pontuação em Quatro Bolas	189
23.3 Quando Volta Convencional Inicia e Termina; Quando Buraco Está Terminado	191
23.4 Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar o Lado	192
23.5 Ações do Jogador Afetando o Jogo do Parceiro	192
23.6 Ordem de Jogo do Lado	193
23.7 Parceiros Podem Partilhar Tacos	194
23.8 Quando a Penalidade se Aplica a Apenas Um Parceiro ou se Aplica a Ambos os Parceiros	194
Regra 24 – Competições por Equipas	197
24.1 Visão Geral de Competições por Equipas	197
24.2 Termos de Competição por Equipas	197
24.3 Capitão de Equipa	197
24.4 Conselho Permitido em Competição por Equipas	198
X. Definições	199
Índice	223
Outras Publicações	240

Prefácio da Edição de 2019 das Regras de Golfe

Este livro contém as Regras de Golfe, com aplicação efectiva em todo o mundo a partir de janeiro de 2019. Esta edição atualiza as Regras de Golfe para responder às necessidades do jogo atualmente. É o resultado da Iniciativa de Modernização das Regras realizada por antigos e atuais representantes das Comissões Técnicas das Regras de Golfe do R&A e da USGA, em conjunto com os representantes de todos os níveis do jogo, e reflete o feedback de milhares de golfistas em todo o mundo.

Este trabalho foi fundamental e abrangente, preservando ao mesmo tempo o caráter e os princípios essenciais do golfe, tendo em linha de conta as necessidades de todos os golfistas e tornando as Regras mais fáceis para todos os golfistas compreenderem e aplicarem. As Regras revistas são mais coerentes, simples e justas.

Estas Regras são muito diferentes de edições anteriores. Poderá verificar que estão escritas num estilo e linguagem modernos e simples. A apresentação foi concebida para ser mais fácil de seguir e permitir-lhe encontrar o que precisa. Há um maior uso de diagramas.

Cada Regra tem agora uma Apresentação do Objetivo para ajudar o leitor a compreender melhor os princípios por detrás de cada Regra.

As Regras de Golfe têm de ser abrangentes e dar resposta às questões que surgem num jogo que é jogado em todo o mundo em muitos tipos de percursos diferentes por jogadores de todas as capacidades. Para auxiliar todos os Golfistas, também criámos a Edição do Jogador, o livro que esperamos que seja a publicação mais usada dentro e fora do percurso. Contém as Regras mais relevantes para jogar enquanto no percurso e é uma versão resumida das Regras completas. Para auxiliar árbitros e Comissões Técnicas e outros que pedem maior detalhe, estamos a publicar um novo Guia Oficial contendo interpretações das Regras de Golfe, bem como Procedimentos da Comissão Técnica com recomendações sobre como organizar jogo em geral e competições. Todas estas publicações estão disponíveis em versão impressa ou versões digitais.

Acreditamos que os golfistas irão considerar as Regras modernizadas mais justas, menos complicadas, mais acessíveis e mais alinhadas com questões suscitadas pelo jogo tais como ritmo de jogo melhorado e gestão ambiental.

Expressamos a nossa gratidão não apenas pelo tremendo trabalho realizado pelas nossas respectivas comissões e colaboradores, mas também a todos quantos contribuíram para esta histórica revisão.

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

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



INTEMPORAL.

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





PAIXÃO.

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



PRECISÃO.

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





CONEXÃO.

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



EVOLUÇÃO.

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





ETERNAMENTE GOLFE.

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

R&A **USGA**


ROLEX

Como Usar as Regras de Golfe

As Regras de Golfe visam ser abrangentes e dar resposta às muitas questões que surgem num jogo que é jogado em todo o mundo em muitos tipos de percursos diferentes por jogadores de todas as capacidades.

Este livro de Regras de Golfe destina-se àqueles que administram o jogo, e que necessitam responder à variedade de questões que podem surgir relativamente às competições de golfe.

Para auxiliar todos os jogadores, também criámos a Edição dos Jogadores das Regras de Golfe, que inclui as situações de Regras que ocorrem com mais frequência no percurso e é uma versão resumida das Regras completas. Mas, como membro da Comissão Técnica ou como árbitro, deverá consultar as Regras de Golfe completas quando questionado para auxiliar numa decisão.

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

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

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

Para além do uso do Índice e do Índice Remissivo na Edição dos Jogadores das Regras de Golfe, os seguintes pontos irão auxiliá-lo a utilizar este Livro de Regras de maneira eficaz e correta:

Conhecer as Definições

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

Os Factos da Situação

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

- A modalidade de jogo (se é jogo por buracos, por pancadas, individual, foursome, four-ball, etc.).
- Quem está envolvido (se é o jogador, parceiro ou caddie, o adversário ou o seu caddie, ou um agente externo).
- Em que área do percurso ocorreu o incidente (se foi na área de partida, num bunker, numa área de penalidade, no green, etc.).
- O que realmente aconteceu.
- Quais eram as intenções do jogador (o que o jogador estava a fazer e o que queria fazer).
- Quando ocorreu o incidente (o jogador ainda está no percurso, o jogador já entregou o seu cartão de resultados, a competição está encerrada, etc.).

Usar o livro

Tal como referido acima, a consulta do livro de Regras deve fornecer a resposta à maioria das questões que podem surgir no percurso. Mas para auxiliar árbitros, Comissões Técnicas e outros que precisam maior detalhe, estamos a publicar um novo Guia Oficial que contém interpretações das Regras de Golfe e dos Procedimentos da Comissão Técnica com recomendações sobre como organizar o jogo em geral e competições.

I

Fundamentos do Jogo

REGRAS 1-4



REGRA

1

O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras

Objetivo da Regra:

A Regra 1 apresenta estes princípios centrais do jogo para o jogador:

- Jogar o percurso como o encontrar e jogar a bola como esta estiver.
- Jogar de acordo com as Regras e dentro do espírito do jogo.
- O jogador é responsável pela aplicação das suas próprias penalidades no caso de infringir uma Regra, de modo a não obter qualquer vantagem potencial sobre o seu adversário num jogo por buracos ou sobre os outros jogadores num jogo por pancadas.

1.1 O Jogo de Golfe

O golfe é jogado numa *volta convencional* de 18 (ou menos) buracos num *percurso* batendo uma bola com um taco.

Cada buraco inicia com uma *pancada* da *área de partida* e termina quando a bola está *no buraco*

no green (ou quando as Regras ditarem que o buraco está terminado). Para cada *pancada*, o jogador:

- Joga o *percurso* como o encontrar, e
- Joga a bola como esta estiver.

Mas há exceções em que as Regras permitem ao jogador alterar condições no *percurso* e requerem ou permitem ao jogador jogar a bola de um local diferente de onde esta está.

1.2 Normas de Conduta do Jogador

1.2a Conduta Esperada de Todos os Jogadores

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

- Agindo com integridade - por exemplo, cumprindo as Regras, aplicando todas as penalidades e sendo honesto em todos os aspetos do jogo.
- Mostrando consideração pelos outros - por exemplo, jogando a um ritmo rápido, atendendo à segurança dos outros e não perturbando o jogo de outro jogador.

- Cuidando bem do *percurso* - por exemplo, repondo os divots, alisando os *bunkers* reparando marcas de bola e não causando danos desnecessários ao *percurso*.

Não há penalidade de acordo com as Regras por não proceder desta forma, **exceto** que a *Comissão Técnica* pode desclassificar um jogador por agir de forma contrária ao espírito do jogo, se entender que o jogador teve má-conduta grave.

Para além da desclassificação, apenas podem ser impostas outras penalidades pela má-conduta do jogador, se essas penalidades forem adotadas como parte de um Código de Conduta de acordo com a Regra 1.2b.

1.2b Código de Conduta

A *Comissão Técnica* pode estabelecer as suas próprias normas de conduta do jogador num Código de Conduta adotado como uma Regra Local.

- O Código pode incluir penalidades por quebra das suas normas, tal como uma pancada de penalidade ou a *penalidade geral*.
- A *Comissão Técnica* também pode desclassificar um jogador por má-conduta grave ao não cumprir as normas do Código.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5H (explicando as normas de conduta do jogador que podem ser adotadas).

1.3 Jogando de acordo co

1.3a Significado de "Regras"; Condições da Competição

As "Regras" significam:

- Regras 1-24 e as Definições nestas Regras de Golfe, e
- Quaisquer "Regras Locais" que a *Comissão Técnica* adote para a competição ou para o *percurso*.

Jogadores também são responsáveis por cumprir todas as "Condições da Competição" adotadas pela *Comissão Técnica* (tais como requisitos de inscrição, a modalidade e datas de jogo, o número de *voltas convencionais* e o número e ordem dos buracos numa *volta convencional*).

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5C e Secção 8 (Regras Locais e conjunto completo de Regras Locais Modelo autorizadas); Secção 5A (Condições da Competição).

1.3b Aplicando as Regras

(1) Responsabilidade do Jogador na Aplicação das Regras. Jogadores são responsáveis por aplicarem as Regras a eles próprios:

- Espera-se que os jogadores reconheçam quando tenham infringido uma Regra e sejam honestos ao aplicar penalidades a si mesmos.
 - » Se um jogador sabe que infringiu uma Regra que implica uma penalidade e deliberadamente não aplica a penalidade, o jogador é **desclassificado**.
 - » Se dois ou mais jogadores acordarem deliberadamente em ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles sabem que se aplica e qualquer desses jogadores tenha iniciado a *volta convencional*, eles são **desclassificados** (mesmo que ainda não tenham cumprido o acordo).
- Quando é necessário decidir sobre questões de facto, um jogador é responsável por considerar não só o seu próprio conhecimento dos factos mas também todas as outras informações que estão razoavelmente disponíveis.
- Um jogador pode pedir ajuda com as Regras a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*, mas se não houver ajuda disponível num tempo razoável, o jogador tem de continuar a jogar e levantar a questão junto de um *árbitro* ou da *Comissão Técnica* quando estes estiverem disponíveis (ver Regra 20.1).

(2) Aceitando o "Juízo Razoável" do Jogador ao Determinar um Local Quando Aplicar as Regras.

- Muitas Regras requerem que um jogador determine um sítio, ponto, linha, área ou outro local de acordo com as Regras, tal como:
 - » Estimando o local onde uma bola atravessou pela última vez o limite de uma *área de penalidade*,
 - » Estimando ou medindo quando *efetuar um drop* ou colocar uma bola ao obter alívio, ou
 - » *Recolocando* uma bola no seu sítio inicial (quer seja um sítio conhecido ou estimado).
- Tais determinações sobre localização necessitam ser tomadas rapidamente e com cuidado mas frequentemente não conseguem ser precisas.
- Desde que o jogador faça o que é razoavelmente esperado de acordo com as circunstâncias para fazer uma determinação precisa, o juízo razoável do jogador será aceite mesmo se, após a *pancada* ser efetuada, seja demonstrado que a determinação está errada por prova de vídeo ou outra informação.
- Se um jogador se aperceber de uma determinação errada antes da *pancada* ser efetuada, esta tem de ser corrigida (ver Regra 14.5).

1.3c Penalidades

- (1) Ações Que Originam Penalidades. Uma penalidade aplica-se quando uma infração a uma Regra resulta das próprias ações de um jogador ou das ações do seu *caddie* (ver Regra 10.3c).

Uma penalidade também se aplica quando:

- Outra pessoa age de forma que infringiria as Regras se fosse o jogador ou *caddie* e essa pessoa age a pedido do jogador ou enquanto agindo com a autorização do jogador, ou
- O jogador vê outra pessoa prestes a agir de forma relativamente à bola ou *equipamento* do jogador que ele sabe que infringiria as Regras se fosse o jogador ou *caddie* e não toma medidas razoáveis para evitar ou parar que tal aconteça.

- (2) Níveis de Penalidades. Penalidades pretendem anular qualquer vantagem potencial para o jogador. Existem três níveis principais de penalidades:

- Uma Pancada de Penalidade. Esta penalidade aplica-se em *jogo por buracos* e *jogo por pancadas* ao abrigo de certas Regras em que, quer (a) a vantagem potencial resultante de uma infração é reduzida ou (b) um jogador obtém alívio com penalidade jogando uma bola de um local diferente de onde a bola inicial está.
- Penalidade Geral (Perda de Buraco em Jogo por Buracos, Duas Pancadas de Penalidade em Jogo por Pancadas). Esta penalidade aplica-se por uma infração da maioria das Regras, em que a vantagem potencial é mais significativa do que nos casos em que apenas se aplica uma pancada de penalidade.
- Desclassificação. Em *jogo por buracos* e *jogo por pancadas*, um jogador pode ser desclassificado da competição por certas ações ou infrações às Regras envolvendo má-conduta grave (ver Regra 1.2) ou no caso da vantagem potencial ser demasiado significativa para o resultado do jogador ser considerado válido.

- (3) Sem Poder Discricionário para Alterar Penalidades. Penalidades necessitam ser aplicadas apenas como previsto nas Regras:

- Nem um jogador nem a *Comissão Técnica* têm autoridade para aplicar penalidades de forma diferente, e
- Uma aplicação errada de uma penalidade ou uma falha em aplicar uma penalidade pode prevalecer apenas se for demasiado tarde para a corrigir (ver Regras 20.1b(2)-(4), 20.2d e 20.2e).

Em *jogo por buracos*, o jogador e o *adversário* podem acordar em como decidir uma questão de Regras, desde que eles não acordem deliberadamente em aplicar as Regras de forma errada (ver Regra 20.1b(1)).

Regra 1

(4) Aplicando Penalidades para Múltiplas Infrações das Regras. Se um jogador infringir múltiplas Regras ou a mesma Regra várias vezes antes de um evento interveniente acontecer (tal como executar uma *pancada* ou aperceber-se da infração), a penalidade que se aplica depende do que o jogador fez:

- Quando Infrações Resultaram de Atos Não Relacionados. O jogador tem uma penalidade separadamente para cada infração.
- Quando Infrações Resultaram de um Único Ato ou Atos Relacionados. O jogador tem apenas uma penalidade; mas se o ato ou atos infringirem múltiplas Regras envolvendo várias penalidades, aplica-se a penalidade de nível mais elevado. Por exemplo:
 - » Infrações de Procedimentos Múltiplos. Se o único ato ou atos relacionados de um jogador infringir mais do que um dos requisitos do procedimento para *marcar*, levantar, limpar, *efetuar um drop*, *recolocar* ou colocar uma bola em que a penalidade é de uma pancada, tal como levantar uma bola sem *marcar* o seu sítio e limpar a bola levantada quando não for permitido, o jogador tem **uma pancada de penalidade no total**.
 - » Jogando Bola Substituída Incorretamente de um Local Errado. Em *jogo por pancadas*, se um jogador joga uma bola *substituída* quando não for permitido infringindo a Regra 6.3b e também joga essa bola de um *local errado* infringindo a Regra 14.7a, o jogador recebe **duas pancadas de penalidade no total**.
 - » Infrações Conjuntas de Procedimento e Substituição/Local Errado. Em *jogo por pancadas*, se o único ato ou atos relacionados de um jogador infringirem um ou mais requisitos de procedimento em que a penalidade é de uma pancada e também infringir uma ou ambas as Regras que não permitem jogar uma bola *substituída* incorretamente e jogar de um *local errado*, o jogador recebe **duas pancadas de penalidade no total**.

Mas quaisquer pancadas de penalidade que um jogador receba por obter alívio com penalidade (tal como uma pancada de penalidade de acordo com as Regras 17.1, 18.1 e 19.2) são sempre aplicadas adicionalmente a quaisquer outras penalidades.

REGRA

2

O Percurso

Objetivo da Regra:

A Regra 2 apresenta os conhecimentos básicos que todos os jogadores devem saber sobre o percurso:

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

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

2.1 Limites do Percurso e Fora de Limites

O golfe é jogado num *percurso* cujas fronteiras são estabelecidas pela *Comissão Técnica*. Áreas que não estão no *percurso* são *fora de limites*.

2.2 Áreas Definidas do Percurso

Existem cinco *áreas do percurso*.

2.2a A Área Geral

A *área geral* cobre a totalidade do *percurso* **exceto** as quatro *áreas do percurso* específicas descritas na Regra 2.2b.

Chama-se a área "geral" porque:

- Cobre a maior parte do *percurso* e é onde a bola de um jogador irá ser jogada com mais frequência até a bola chegar ao *green*.
- Inclui todos os tipos de solo e objetos em crescimento ou a eles ligados que se encontrem nessa área, tais como fairway, rough e árvores.

DIAGRAMA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DO PERCURSO



2.2b As Quatro Áreas Específicas

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

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

2.2c Determinando Área do Percurso Onde a Bola Está

A *área do percurso* onde a bola de um jogador está afeta as Regras que se aplicam ao jogar a bola ou obter alívio.

Uma bola é sempre tratada como estando apenas numa *área do percurso*:

- Se parte da bola está simultaneamente na *área geral* e numa das quatro *áreas do percurso* específicas, ela é tratada como estando nessa *área do percurso* específica.
- Se parte da bola está em duas *áreas do percurso* específicas, ela é tratada como estando na área específica que vem primeiro nesta ordem: *área de penalidade*, *bunker*, *green*.

2.3 Objetos ou Condições Que Podem Interferir com o Jogo

Algumas Regras podem permitir alívio sem penalidade da interferência por certos objetos ou condições definidos, tais como:

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

Mas não existe alívio sem penalidade de *objetos que definem os limites* ou de *objetos integrantes* que interfiram com o jogo.

2.4 Zonas de Onde é Proibido Jogar

Uma *zona de onde é proibido jogar* é uma parte definida de uma *condição anormal* do percurso (ver Regra 16.1f) ou uma *área de penalidade* (ver Regra 17.1e) onde jogar não é permitido. Um jogador tem de obter alívio quando:

- A sua bola está numa *zona de onde é proibido jogar*, ou
- Uma *zona de onde é proibido jogar* interfere com a sua área de *stance* pretendido ou área de *swing* pretendido ao jogar uma bola fora da *zona de onde é proibido jogar* (ver Regras 16.1f e 17.1e).

Ver [Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5H\(1\)](#) (um Código de Conduta pode indicar aos jogadores para ficarem completamente de fora de uma *zona de onde é proibido jogar*).

REGRA

3

A Competição

Objetivo da Regra:

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

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

3.1 Elementos Fundamentais de Todas as Competições

3.1a Modalidade de Jogo: Jogo por Buracos ou Jogo por Pancadas

(1) Jogo por Buracos ou Jogo por Pancadas Normal. Estas são modalidades de jogo muito diferentes:

- Em *jogo por buracos* (ver Regra 3.2), um jogador e um *adversário* competem um contra o outro com base em buracos ganhos, perdidos ou empatados.
 - Na modalidade de *jogo por pancadas* normal (ver Regra 3.3), todos os jogadores competem uns contra os outros com base no resultado total - isto é, somando o número total de pancadas de cada jogador (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) em cada buraco em todas as *voltas convencionais*.

A maioria das Regras aplica-se em ambas as modalidades de jogo, mas algumas Regras aplicam-se apenas a uma ou a outra.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 6C (considerações para a Comissão Técnica no caso de organizar uma competição que combina as duas modalidades de jogo numa única *volta convencional*).

(2) Outras Modalidades de Jogo por Pancadas. A Regra 21 cobre outras formas de *jogo por pancadas* (*Stableford*, *Resultado Máximo* e *Par/Bogey*) que usam um método diferente de pontuação. Regras 1-20 aplicam-se nestas modalidades de jogo, como modificado pela Regra 21.

3.1b Como os Jogadores Competem: Jogando Individualmente ou como Parceiros

O Golfe é jogado por jogadores individuais competindo individualmente ou por *parceiros* competindo juntos como um *lado*.

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

- Em competições envolvendo *parceiros* (*Foursomes* e *Four-Ball*), como modificado pelas Regras 22 e 23, e
- Em competições por equipas, como modificado pela Regra 24.

3.1c Como os Jogadores Pontuam: Resultados Gross e Resultados Net

- (1) Competições Scratch. Numa competição scratch:
 - A "pontuação gross" do jogador para um buraco ou na *volta convencional* é o seu número total de pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade).
 - O handicap do jogador não é aplicado.
- (2) Competições por Handicap. Numa competição por handicap:
 - A "pontuação net" do jogador para um buraco ou na *volta convencional* é o resultado gross ajustado para as pancadas de handicap do jogador.
 - Isto é feito para que jogadores de diferentes capacidades possam competir de uma maneira justa.

3.2 Jogo por Buracos

Objetivo da Regra:

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

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

3.2a Resultado de Buraco e Jogo

- (1) Vencendo um Buraco. Um jogador vence um buraco quando:
 - O jogador termina o buraco em menos pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) do que o *adversário*,
 - O *adversário* concede o buraco, ou
 - O *adversário* recebe a *penalidade geral* (perda de buraco).

Se a bola em movimento do *adversário* necessita entrar *no buraco* para empatar o buraco e a bola é defletida deliberadamente ou parada por qualquer pessoa numa altura em que não há hipótese razoável de poder entrar *no buraco* (tal como quando a bola passou o *buraco* e não vai rolar de volta para lá), o resultado do buraco foi decidido e o jogador ganha o buraco (ver Regra 11.2a, Exceção).
- (2) Empatando um Buraco. Um buraco está empatado (também conhecido como "halved") quando:
 - O jogador e o *adversário* completam o buraco com o mesmo número de pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade), ou
 - O jogador e o *adversário* acordam em considerar o buraco como empatado (**mas** isto é permitido apenas após um dos jogadores ter executado uma *pancada* para iniciar o buraco).

Regra 3

(3) Vencendo um Jogo. Um jogador vence um jogo quando:

- O jogador lidera o *adversário* por mais buracos do que os que falta jogar,
- O *adversário* concede o jogo, ou
- O *adversário* é desclassificado.

(4) Prolongando um Jogo Empatado. Se um jogo estiver empatado após o buraco final:

- O jogo é prolongado um buraco de cada vez até haver um vencedor. Ver Regra 5.1 (um jogo prolongado é uma continuação da mesma *volta convencional*, não uma nova *volta convencional*).
- Os buracos são jogados pela mesma ordem que na *volta convencional*, a menos que a *Comissão Técnica* defina uma ordem diferente.

Mas as Condições da Competição podem ditar que o jogo termina com um empate em vez de ser prolongado.

(5) Quando o Resultado é Final. O resultado de um jogo torna-se final da forma determinada pela *Comissão Técnica* (a qual deve ser estabelecida nas Condições da Competição), tal como:

- Quando o resultado é registado num quadro de resultados oficial ou outro local identificado, ou
- Quando o resultado é reportado a uma pessoa identificada pela *Comissão Técnica*.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5A(7) (recomendações sobre como o resultado de um jogo se torna final).

3.2b Concessões

(1) Jogador Pode Conceder Pancada, Buraco ou Jogo. Um jogador pode conceder a próxima *pancada* do *adversário*, um buraco ou o jogo:

- Concedendo a Próxima Pancada. Isto é permitido em qualquer altura antes da próxima *pancada* do *adversário* ser executada.
 - » O *adversário* terminou então o buraco com um resultado que inclui a *pancada* concedida e a bola pode ser removida por qualquer pessoa.
 - » Uma concessão feita enquanto a bola do *adversário* ainda está em movimento após a *pancada* anterior, aplica-se à *pancada* seguinte do *adversário*, a menos que a bola entre *no buraco* (neste caso a concessão não tem importância).
 - » O jogador pode conceder a próxima *pancada* do *adversário* defletindo ou parando a bola em movimento do *adversário*, apenas se tal for feito especificamente para conceder a próxima *pancada* e apenas quando não existe hipótese razoável de a bola poder entrar *no buraco*.

- Concedendo um Buraco. Isto é permitido em qualquer altura antes do buraco estar terminado (ver Regra 6.5), incluindo antes dos jogadores iniciarem o buraco.
 - Concedendo o Jogo. Isto é permitido em qualquer altura antes do resultado do jogo ser decidido (ver Regras 3.2a(3) e (4)), incluindo antes dos jogadores iniciarem o jogo.
- (2) Como São Feitas as Concessões. Uma concessão é feita apenas quando comunicada com clareza:
- Isto pode ser feito verbalmente ou por uma ação que mostre claramente a intenção do jogador em conceder a *pancada*, o buraco ou o jogo (tal como fazer um gesto).
 - Se o *adversário* levantar a sua bola infringindo uma Regra devido a um mal-entendido razoável em que a declaração ou ação do jogador era uma concessão da próxima *pancada*, de um buraco ou do jogo, não existe penalidade e a bola tem de ser *recolocada* no seu local inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Uma concessão é final e não pode ser recusada ou retirada.

3.2c Aplicando Handicaps em Jogo com Handicap

- (1) Declarando Handicaps. O jogador e o *adversário* devem comunicar um ao outro os seus handicaps antes do jogo.
- Se um jogador declarar um handicap errado antes ou durante o jogo e não corrigir o erro antes do *adversário* executar a sua próxima *pancada*:
- Declarado Handicap Demasiado Alto. O jogador é **desclassificado** se isso afetar o número de pancadas que o jogador dá ou recebe. Se não for o caso, não há penalidade.
 - Declarado Handicap Demasiado Baixo. Não há penalidade e o jogador tem de jogar com o handicap mais baixo declarado.
- (2) Buracos Em Que se Aplicaram Pancadas de Handicap.
- As pancadas de handicap são dadas por buraco, e o resultado net mais baixo ganha o buraco.
 - Se um jogo empatado é prolongado, são dadas pancadas de handicap por buraco da mesma forma que na *volta convencional* (a menos que a *Comissão Técnica* determine uma maneira diferente de o fazer).
- Cada jogador é responsável por saber quais os buracos em que dá ou recebe pancadas de handicap, com base na atribuição do stroke ao buraco definido pela *Comissão Técnica* (que pode normalmente ser encontrado no *cartão de resultados*).
- Se os jogadores aplicam erradamente pancadas de handicap num buraco, o resultado acordado do buraco mantém-se, a menos que os jogadores corrijam esse erro atempadamente (ver Regra 3.2d(3)).

3.2d Responsabilidades do Jogador e Adversário

(1) Comunicar ao Adversário Sobre o Número de pancadas executadas. A qualquer momento durante o jogo de um buraco ou após o buraco estar terminado, o *adversário* pode perguntar ao jogador pelo número de pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) que o jogador executou no buraco. Isto para permitir que o *adversário* decida como jogar a próxima *pancada* e o que falta jogar do buraco, ou para confirmar o resultado do buraco acabado de terminar. Quando perguntado sobre o número de pancadas registradas, ou quando der essa informação sem lhe ser perguntado:

- O jogador tem de informar o número correto de pancadas registradas.
- Um jogador que não responda ao pedido do *adversário* é tratado como informando o número errado de pancadas executadas.

O jogador recebe a **penalidade geral (perda de buraco)** se der ao *adversário* o número errado de pancadas executadas, a menos que o jogador corrija esse erro atempadamente:

- Número Errado de Pancadas Dado Enquanto Joga Buraco. O jogador tem de informar o número correto de pancadas executadas antes do *adversário* executar outra *pancada* ou tomar uma atitude semelhante (tal como conceder a próxima *pancada* do jogador ou o buraco).
- Número Errado de Pancadas Dado Após Buraco Terminado. O jogador tem de informar o número correto de pancadas executadas:
 - » Antes de qualquer dos jogadores executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou tomar uma atitude semelhante (tal como conceder o próximo buraco ou o jogo) ou,
 - » Para o último buraco do jogo, antes do resultado do jogo ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

Exceção - Sem Penalidade Se Não Influenciar Resultado do Buraco: Se o jogador informar o número errado de pancadas executadas após um buraco estar terminado mas tal não afeta o entendimento do *adversário* sobre se o buraco foi ganho, empatado ou perdido, não existe penalidade.

(2) Comunicando ao Adversário Sobre Penalidade. Quando um jogador recebe uma penalidade:

- O jogador tem de comunicar ao *adversário* sobre essa penalidade assim que for razoavelmente possível, tendo em consideração a proximidade do jogador em relação ao *adversário* e outros fatores práticos.
- Este requisito aplica-se mesmo que o jogador não tenha conhecimento da penalidade (porque espera-se que os jogadores reconheçam quando infringiram uma Regra).

Se o jogador não o fizer e não corrigir esse erro antes do *adversário* executar outra *pancada* ou tomar uma atitude semelhante (tal como conceder a próxima *pancada* do jogador ou o buraco), o jogador recebe a **penalidade geral (perda de buraco)**.

Exceção - Sem Penalidade Quando Adversário Sabia da Penalidade do Jogador: Se o *adversário* sabia que o jogador tinha uma penalidade, tal como quando vê o jogador claramente a obter alívio com penalidade, o jogador não recebe penalidade por não comunicar esse facto ao *adversário*.

- (3) Conhecendo o Resultado do Jogo. Espera-se que os jogadores conheçam o resultado do jogo – isto é, se um deles lidera por um determinado número de buracos ("holes up" ("buracos acima") no jogo) ou se o jogo está empatado (também conhecido como "all square").
- Se os jogadores acordarem erradamente num resultado do jogo errado:
- Eles podem corrigir o resultado do jogo antes de qualquer jogador executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco, antes do resultado do jogo ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).
 - Se não for corrigido nessa altura, esse resultado de jogo errado torna-se no resultado real do jogo.

Exceção - Quando o Jogador Pede uma Decisão Atempadamente: Se o jogador fizer um pedido atempado para uma decisão (ver Regra 20.1b), e se se verificar que o *adversário* (1) informou o número errado de pancadas executadas ou (2) não comunicou ao jogador sobre uma penalidade, o resultado errado do jogo tem de ser corrigido.

- (4) Protegendo os Próprios Direitos e Interesses. Os jogadores num jogo devem proteger os seus próprios direitos e interesses de acordo com as Regras:
- Se o jogador sabe ou acredita que o *adversário* infringiu uma Regra que tem uma penalidade, o jogador pode agir em relação à infração ou escolher ignorá-la.
 - Mas se o jogador e o *adversário* acordarem deliberadamente em ignorar uma infração ou penalidade que eles sabem que se aplica, ambos os jogadores são **desclassificados** de acordo com a Regra 1.3b.
 - Se o jogador e o *adversário* discordarem sobre se um deles infringiu uma Regra, qualquer jogador pode proteger os seus direitos pedindo uma decisão de acordo com a Regra 20.1b.

3.3 Jogo por Pancadas

Objetivo da Regra:

O jogo por pancadas tem Regras específicas (particularmente para cartões de resultados e obrigatoriedade de terminar o buraco "holing out") porque:

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

Após a volta convencional, o jogador e o marcador (quem mantém o registo do resultado do jogador) têm de certificar que o resultado do jogador para cada buraco está correto e o jogador tem de entregar o cartão de resultados à Comissão Técnica.

3.3a Vencedor em Jogo por Pancadas

O jogador que completar todas as *voltas convencionais* no menor total de pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) é o vencedor.

Numa competição com handicap, isto significa o menor total net de pancadas.

Ver [Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5A\(6\)](#) (as [Condições da Competição](#) devem indicar como decidir os empates).

3.3b Registrar Resultados em Jogo por Pancadas

O resultado do jogador é registado no seu *cartão de resultados* pelo *marcador*, o qual é identificado pela *Comissão Técnica* ou escolhido pelo jogador de uma forma aprovada pela *Comissão Técnica*.

O jogador tem de usar o mesmo *marcador* em toda a *volta convencional*, a menos que a *Comissão Técnica* aprove uma alteração antes ou depois de esta ter lugar.

- (1) Responsabilidade do Marcador: Anotando e Validando Resultados de Buracos no Cartão de Resultados. Após cada buraco durante a *volta convencional*, o *marcador* deve confirmar com o jogador o número de pancadas nesse buraco (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) e anotar esse resultado gross no *cartão de resultados*.

Quando a *volta convencional* tiver terminado:

- O *marcador* tem de certificar os resultados nos buracos no *cartão de resultados*.
- Se o jogador tiver mais do que um *marcador*, cada *marcador* tem de certificar os resultados para aqueles buracos em que ele foi o *marcador*.

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

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

BURA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
RESU	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

BURA	10	11	12	13	14	15	16	17	1	In	Tot
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
RESU	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 0

Assinatura do Marcador: [Assinatura]

Assinatura do Jogador: [Assinatura]

Responsabilidades

- Comissão Técnica
- Jogador
- Jogador e marcador

(2) Responsabilidade do Jogador: Certificando Resultados dos Buracos e Entregando o Cartão de Resultados. Durante a *volta convencional*, o jogador deve ir tomando nota dos seus resultados para cada buraco.

Quando a *volta convencional* tiver terminado, o jogador:

- Deve verificar cuidadosamente os resultados dos buracos anotados pelo *marcador* e levantar quaisquer questões junto da *Comissão Técnica*,
- Tem de se certificar que o *marcador* certifica os resultados dos buracos no *cartão de resultados*,
- Não pode alterar o resultado de um buraco anotado pelo *marcador* **exceto** com o consentimento do *marcador* ou com a autorização da *Comissão Técnica*, e
- Tem de certificar os resultados dos buracos no *cartão de resultados* e devolvê-lo rapidamente à *Comissão Técnica*, após que o jogador não pode alterar o *cartão de resultados*.

Se o jogador infringir qualquer destes requisitos na Regra 3.3b, o jogador é **desclassificado**.

Exceção – Sem Penalidade Quando a Infração se Deve ao Marcador Não Cumprir Responsabilidades: Não existe penalidade se a *Comissão Técnica* entender que a infração do jogador à Regra 3.3b(2) foi causada pela falha do *marcador* em cumprir as suas responsabilidades (tais como o *marcador* ir-se embora com o *cartão de resultados* do jogador ou sem certificar o *cartão de resultados*), desde que tal esteja fora do controlo do jogador.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5A(5) (recomendações sobre como definir quando um *cartão de resultados* foi entregue).

(3) Resultado Errado para um Buraco. Se o jogador entregar um *cartão de resultados* com um resultado errado para qualquer buraco:

- Resultado Entregue Mais Alto Do Que o Resultado Real. O resultado mais alto para o buraco permanece.
- Resultado Entregue Mais Baixo Do Que o Resultado Real ou Nenhum Resultado Entregue. O jogador é **desclassificado**.

Exceção - Falha ao Incluir Penalidade Desconhecida: Se um ou mais resultados de buracos do jogador são mais baixos dos que os resultados reais porque ele excluiu uma ou mais pancadas de penalidade que o jogador não tinha conhecimento antes de entregar o *cartão de resultados*:

- O jogador não é desclassificado.
- Em vez disso, se o erro for identificado antes do encerramento da competição, a *Comissão Técnica* irá rever o resultado do jogador para esse buraco ou buracos adicionando **a(s) pancada(s) de penalidade que deveria(m) ter sido incluída(s)** no resultado para esse buraco ou buracos de acordo com as Regras.

Esta exceção não se aplica:

- Quando a penalidade excluída é a desclassificação, ou
- Quando foi comunicado ao jogador que podia aplicar-se uma penalidade ou havia dúvida sobre a aplicação de uma penalidade e não levantou esta questão junto da *Comissão Técnica* antes de entregar o *cartão de resultados*.

(4) Registrar Resultados em Competição com Handicap. O jogador é responsável por se certificar que o seu handicap está indicado no *cartão de resultados*. Se o jogador entregar um *cartão de resultados* sem o handicap correto:

- Handicap no Cartão de Resultados Demasiado Alto ou Handicap Não Indicado. Se isto afetar o número de pancadas recebidas pelo jogador, o jogador é **desclassificado** da competição com handicap. Se não for o caso, não há penalidade.
- Handicap no Cartão de Resultados Demasiado Baixo. Não há penalidade e o resultado net do jogador mantém-se utilizando o handicap mais baixo tal como indicado.

(5) Jogador Não Responsável por Somar Resultados ou Aplicar Handicap. A *Comissão Técnica* é responsável por somar os resultados dos buracos do jogador e, numa competição com handicap, aplicar as pancadas de handicap do jogador.

Não há penalidade se o jogador entregar um *cartão de resultados* com os resultados somados ou com as pancadas de handicap aplicadas, e cometer um erro ao fazê-lo.

3.3c Não Terminar o Buraco (Hole Out)

Um jogador tem de terminar o buraco (*hole out*) em cada buraco numa *volta convencional*. Se o jogador não terminar o buraco (*hole out*) em qualquer buraco:

- O jogador tem de corrigir esse erro antes de executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o *cartão de resultados*.
- Se o erro não for corrigido nessa altura, o jogador é **desclassificado**.

Ver Regras 21.1, 21.2 e 21.3 (Regras para outras modalidades de jogo por pancadas (*Stableford*, *Resultado Máximo* e *Par/Bogey*) em que a pontuação é diferente e um jogador não é desclassificado se não terminar o buraco (*hole out*)).

REGRA

4

O Equipamento do Jogador.

Objetivo da Regra:

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

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

Para especificações detalhadas para tacos, bolas e outro *equipamento* e o processo de consulta e submissão de *equipamento* para revisão de conformidade, ver as *Regras de Equipamento*.

4.1 Tacos**4.1a Tacos Permitidos para Executar uma Pancada**

(1) Tacos Homologados. Ao executar uma *pancada*, um jogador tem de utilizar um taco que esteja conforme os requisitos nas *Regras de Equipamento*:

- Um taco utilizado para executar uma *pancada* tem de estar conforme não só quando o taco é novo, mas também quando foi deliberadamente ou acidentalmente modificado de qualquer forma.
- Mas se as características de desempenho de um taco homologado se alterarem devido ao desgaste pelo uso normal, continua a ser um taco conforme.

"Características de desempenho" significa qualquer parte do taco que afete o seu desempenho ao executar uma *pancada*, tal como a sua pega, vareta, cabeça ou lie ou loft (incluindo o lie ou loft de um taco ajustável).

(2) Utilização ou Reparação de Taco Danificado Durante Volta Convencional. Se um taco conforme for danificado durante uma *volta convencional* ou enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, o jogador normalmente não pode substituí-lo por outro taco. (Para uma **exceção** limitada quando o jogador não causou o dano, ver Regra 4.1b(3)).

Mas independentemente da natureza ou causa do dano, o taco danificado é tratado como conforme para o resto da *volta convencional* (mas não durante um play-off num jogo por *pancadas*, que é uma nova *volta convencional*).

Para o resto da *volta convencional*, o jogador pode:

- Continuar a executar *pancadas* com o taco danificado, ou
- Ter o taco reparado restaurando tanto quanto possível a sua condição antes do dano acontecer durante a *volta convencional* ou enquanto o jogo esteve parado, continuando a usar a pega, vareta e cabeça originais. **Mas** ao fazê-lo:
O jogador não deve atrasar excessivamente o jogo (ver Regra 5.6a), e
Qualquer dano que existia antes da *volta convencional* não pode ser reparado.

"Danificado durante uma *volta convencional*" significa quando as características de desempenho do taco são alteradas devido a qualquer ato durante a *volta convencional* (incluindo enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a), seja:

- Pelo jogador (tal como executando uma *pancada* ou swing de ensaio com o taco, colocando-o ou retirando-o de um saco de golfe, deixando-o cair ou apoiando-se nele, ou atirando-o ou utilizando-o incorretamente), ou
- Por qualquer outra pessoa, *agente externo* ou *forças naturais*.

Mas um taco não é "danificado durante uma *volta convencional*" se as suas características de desempenho forem alteradas deliberadamente pelo jogador durante a *volta convencional*, como coberto pela Regra 4.1a(3).

(3) Alterando Deliberadamente Características de Desempenho do Taco Durante Volta Convencional.

Um jogador não pode executar uma *pancada* com um taco cujas características de desempenho foram deliberadamente alteradas por ele durante a *volta convencional* (incluindo enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a):

- Usando uma característica ajustável ou alterando fisicamente o taco (**exceto** quando é permitido reparar dano de acordo com a Regra 4.1a(2)), ou
- Aplicando qualquer substância à cabeça do taco (para além de a limpar) para afetar o seu desempenho ao executar uma *pancada*.

Exceção - Taco Ajustável Restaurado à Posição Inicial: Se as características de desempenho de um taco foram alteradas utilizando um elemento ajustável e, antes do taco ser utilizado para executar uma *pancada*, o mesmo for restaurado tanto quanto possível à sua posição inicial ajustando o elemento de volta para onde estava, não há penalidade e o taco pode ser utilizado para executar uma *pancada*.

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

- Não existe penalidade de acordo com esta Regra por apenas ter (mas não executar uma *pancada* com) um taco não-conforme ou um taco cujas características de desempenho foram deliberadamente alteradas durante a *volta convencional*.
- **Mas** esse taco continua a contar para o limite de 14 tacos na Regra 4.1b(1).

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

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

- Iniciar uma *volta convencional* com mais do que 14 tacos, ou
- Ter mais do que 14 tacos durante a *volta convencional*.

Se o jogador iniciar uma *volta convencional* com menos do que 14 tacos, ele pode adicionar tacos durante a *volta convencional* até ao limite de 14 tacos (ver Regra 4.1b(4)) para restrições sobre esta ação).

Quando o jogador se apercebe de que está a infringir esta Regra por ter mais do que 14 tacos, o jogador tem de imediatamente retirar do jogo o taco ou tacos em excesso, usando o procedimento na Regra 4.1c(1):

- Se o jogador começou com mais do que 14 tacos, ele pode escolher qual o taco ou tacos que serão retirados do jogo.
- Se o jogador adicionou tacos em excesso durante a *volta convencional*, esses tacos adicionados são aqueles que têm de ser retirados do jogo.

Após a *volta convencional* de um jogador ter iniciado, se o jogador apanhar o taco de outro jogador que foi deixado para trás, ou se um taco for colocado por engano no saco do jogador sem o seu conhecimento, o taco não é tratado como um dos tacos do jogador para efeitos do limite de 14 tacos (mas não pode ser utilizado).

(2) Não Há Partilha de Tacos. Um jogador está limitado aos tacos com que iniciou ou adicionou como permitido em (1):

- O jogador não pode executar uma *pancada* com um taco que esteja a ser usado por qualquer outra pessoa que esteja a jogar no *percurso* (mesmo se o outro jogador estiver a jogar num grupo ou competição diferentes).
- Quando o jogador se apercebe de que infringiu esta Regra por executar uma *pancada* com o taco de outro jogador, o jogador tem de imediatamente retirar esse taco do jogo, usando o procedimento na Regra 4.1c(1):

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

(3) Não Há Substituição Tacos Perdidos ou Danificados. Se um jogador iniciou com 14 tacos ou adicionou tacos até ao limite de 14 e depois perde ou danifica um taco durante a *volta convencional* ou enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, o jogador não pode substituí-lo por outro taco.

Exceção - Substituindo Taco Danificado Quando Jogador Não Causou o Dano: Se o taco de um jogador for danificado durante a *volta convencional* (incluindo enquanto o jogo está parado) (ver Regra 4.1a(2)) por um *agente externo* ou *forças naturais* ou por qualquer pessoa para além do jogador ou o seu *caddie*:

- O jogador pode substituir o taco danificado por qualquer taco de acordo com a Regra 4.1b(4).
- Mas quando o jogador o fizer, o jogador tem de imediatamente retirar o taco danificado do jogo, usando o procedimento na Regra 4.1c(1).

(4) **Restrições Ao Adicionar ou Substituir Tacos.** Quando adiciona ou substitui um taco de acordo com (1) ou (3), um jogador não pode:

- Atrasar excessivamente o jogo (ver Regra 5.6a),
- Adicionar ou pedir emprestado qualquer taco de qualquer outra pessoa que esteja a jogar no *percurso* (mesmo se o outro jogador estiver a jogar num grupo ou competição diferentes), ou
- Construir um taco a partir de partes transportadas por alguém para o jogador durante a *volta convencional*.

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

- **Jogador Apercebe-se de Infração Enquanto Joga o Buraco.** A penalidade é aplicada no final do buraco que está a ser jogado. Em *jogo por buracos*, o jogador tem de terminar o buraco, aplicar o resultado desse buraco ao resultado do jogo e depois aplicar a penalidade para ajustar o resultado do jogo.
- **Jogador Apercebe-se de Infração Entre Dois Buracos.** A penalidade é aplicada ao final do buraco acabado de concluir, não ao buraco seguinte.

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

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

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

4.1c Procedimento para Retirar Tacos do Jogo

- (1) Durante Volta Convencional. Quando um jogador se apercebe durante uma *volta convencional* que está em infração à Regra 4.1b(1), (2) ou (3) por ter mais do que 14 tacos ou por executar uma *pancada* com o taco de outro jogador, o jogador tem de imediatamente tomar uma atitude que indique claramente cada taco que esteja a ser retirado do jogo.

Isto pode ser feito:

- Declarando o facto ao *adversário* em *jogo por buracos* ou ao *marcador* ou outro jogador no grupo em *jogo por pancadas*, ou
- Tomando outra atitude clara (tal como virando o taco ao contrário no saco, colocando-o no chão do buggy ou dando o taco a outra pessoa).

O jogador não pode executar uma *pancada* durante o resto da *volta convencional* com qualquer taco retirado do jogo.

Se um taco retirado do jogo é o taco de outro jogador, esse outro jogador pode continuar a utilizar o taco.

Penalidade por Infringir a Regra 4.1c(1): Desclassificação.

- (2) Antes da Volta Convencional. Se um jogador se aperceber pouco antes de iniciar uma *volta convencional* de que tem acidentalmente mais do que 14 tacos, o jogador deve tentar deixar para trás o taco ou tacos em excesso.

Mas como opção sem penalidade:

- O jogador pode retirar do jogo quaisquer tacos em excesso antes do início da *volta convencional*, utilizando o procedimento em (1), e
- Os tacos em excesso podem ser guardados pelo jogador (*mas não podem ser utilizados*) durante a *volta convencional*, e eles não contam para o limite de 14 tacos.

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

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas ao Jogar Volta Convencional

- (1) Bola Homologada Tem De Ser Jogada. Ao executar cada *pancada*, um jogador tem de utilizar uma bola que esteja conforme os requisitos nas *Regras de Equipamento*.
Um jogador pode obter uma bola conforme para jogar de qualquer outra pessoa, incluindo de outro jogador no percurso.
- (2) Bola Alterada Deliberadamente Não Pode Ser Jogada. Um jogador não pode executar uma *pancada* numa bola cujas características de desempenho tenham sido deliberadamente alteradas, tais como raspando ou aquecendo a bola ou aplicando qualquer substância (para além de limpá-la).

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

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

Se a bola de um jogador se partir em bocados após uma *pancada*, não existe penalidade e a *pancada* não conta.

O jogador tem de jogar outra bola de onde essa *pancada* foi executada (ver Regra 14.6).

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração da Regra 4.2b: Penalidade Geral De Acordo com a Regra 14.7a.

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

- (1) Levantando Bola para Ver Se Está Cortada ou Rachada. Se um jogador acredita razoavelmente que a sua bola foi cortada ou rachada enquanto joga um buraco:
 - O jogador pode levantar a bola para verificar, **mas**:
 - O sítio da bola tem de primeiro ser *marcado*, e a bola não pode ser limpa (**exceto** no *green*) (ver Regra 14.1).
 Se o jogador levanta a bola sem ter esta convicção razoável (**exceto** no *green* onde o jogador pode levantar a bola de acordo com a Regra 13.1b), não *marca* o sítio da bola antes de a levantar ou se a limpa quando não é permitido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.
Se várias infrações às Regras com uma *pancada* de penalidade resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Regra 4

(2) Quando Outra Bola Pode Ser Substituída. O jogador apenas pode *substituir* outra bola se puder ser visto claramente que a bola original está cortada ou rachada e este dano aconteceu enquanto o buraco estava a ser jogado - **mas** não se estiver apenas arranhada ou raspada ou a sua tinta estiver apenas danificada ou descolorada.

- Se a bola original está cortada ou rachada, o jogador tem de *recolocar* outra bola ou a bola original no sítio inicial (ver Regra 14.2).
- Se a bola inicial não está cortada ou rachada, o jogador tem de *recolocar* a mesma bola no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).

Nada nesta Regra proíbe um jogador de *substituir* outra bola de acordo com qualquer outra Regra ou de trocar de bolas entre dois buracos.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado em infração à Regra 4.2c: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

4.3 Uso de Equipamer

A Regra 4.3 aplica-se a todos os tipos de *equipamento* que um jogador possa usar durante uma *volta convencional*, **exceto** que o requisito para jogar com tacos e bolas homologados é coberto pelas Regras 4.1 e 4.2, não por esta Regra.

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

4.3a Usos de Equipamento Permitidos e Proibidos

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

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

Esta Regra não afeta a aplicação de qualquer outra Regra que limite as ações que um jogador está autorizado a executar com um taco, bola ou outro *equipamento* (tal como pousar um taco ou outro objeto para ajudar o jogador no alinhamento, ver Regra 10.2b(3)).

Exemplos comuns de usos de *equipamentos* que são permitidos ou não permitidos durante a *volta convencional* de um jogador de acordo com esta Regra são:

(1) Informação de Distância e Direção.

- Permitido. Obter informação sobre distância e direção (tal como com um aparelho de medição de distâncias ou bússola).
- Não Permitido.
 - » Medir diferenças de elevação, ou
 - » Interpretar informação de distância ou direção (tal como usar um dispositivo para obter uma *linha de jogo* recomendada ou escolha de taco com base na localização da bola do jogador).

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8: Regra Local Modelo G-5 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local proibindo o uso de aparelhos de medição de distâncias).

(2) Informação sobre Vento e Outras Condições Meteorológicas.

- Permitido.
 - » Obter qualquer tipo de informação meteorológica (incluindo velocidade do vento) que esteja disponível em previsões meteorológicas, ou
 - » Medir temperatura e humidade no *percurso*.
- Não Permitido.
 - Medir a velocidade do vento no *percurso*, ou
 - » Usar um objeto artificial para obter outra informação relacionada com o vento (tal como usar pó para verificar a direção do vento).

(3) Informação Recolhida Antes e Durante Volta Convencional.

- Permitido.
 - » Usar informação que foi recolhida antes da *volta convencional* (tal como informação de jogo de *voltas convencionais* anteriores, dicas de swing ou recomendações de tacos), ou

Gravar (para uso depois da *volta convencional*) informação de jogo ou fisiológica da *volta convencional* (tal como distância do taco, estatísticas de jogo ou ritmo cardíaco).

Regra 4

- Não Permitido.

Processar ou interpretar informação de jogo da *volta convencional* (tal como recomendações de tacos com base nas distâncias da *volta convencional* em curso), ou

Usar qualquer informação fisiológica gravada durante a *volta convencional*.

(4) Áudio e Vídeo.

- Permitido.

» Ouvir áudio ou ver vídeos sobre assuntos não relacionados com a competição a ser jogada (tal como relatos noticiosos ou música de fundo).

» Mas ao fazê-lo, deve mostrar consideração pelos outros (ver Regra 1.2).

- Não Permitido.

Ouvir música ou outro áudio para eliminar distrações ou para ajudar com ritmo do swing, ou

Ver vídeos que mostrem o jogo do jogador ou outros jogadores durante a competição que ajude o jogador a escolher um taco, executar uma *pancada*, ou decidir como jogar durante a *volta convencional*.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo G-8 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local proibindo ou restringindo o uso de aparelhos de áudio e vídeo durante uma *volta convencional*).

(5) Luas e Agentes Aderentes.

- Permitido.

» Usar uma luva simples que cumpra os requisitos nas *Regras de Equipamento*,

» Usar resina, pós e outros agentes hidratantes ou de secagem, ou

» Enrolar uma toalha ou lenço em redor do grip.

- Não Permitido.

» Usar uma luva que não cumpra os requisitos nas *Regras de Equipamento*, ou

» Usar outro *equipamento* que dê uma vantagem injusta com a posição da mão ou a pressão do grip.

(6) Dispositivos Extensores e Auxiliares de Treino ou Swing.

- Permitido.
 - » Usar qualquer *equipamento* para extensão geral (que não a efetuar um swing de treino), seja o *equipamento* desenhado para extensão, para uso no golfe (tal como uma vara de alinhamento colocada sobre os ombros) ou para qualquer propósito não relacionado com golfe (tal como tubos de borracha ou uma secção de tubo).
- Não Permitido.
 - » Usar qualquer tipo de auxiliar de treino ou swing (tal como uma vara de alinhamento ou um peso ou "donut") ou um taco não conforme para realizar um swing de treino ou de qualquer outra forma que crie uma vantagem potencial ao auxiliar o jogador a preparar ou executar uma *pancada* (tal como auxiliar com o plano de swing, grip, alinhamento, posição da bola ou postura).

Orientação adicional sobre o uso do *equipamento* acima descrito e outros tipos de *equipamento* (tal como roupa e sapatos) é encontrada nas *Regras de Equipamento*.

Um jogador que não esteja certo se pode usar uma peça de *equipamento* de uma determinada maneira deve pedir à *Comissão Técnica* uma decisão (ver Regra 20.2b).

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

4.3b Equipamento Usado por Razões Médicas

- (1) Exceção Médica. Um jogador não está a infringir a Regra 4.3 se usar *equipamento* para auxiliar com uma condição médica, desde que:
 - O jogador tenha uma razão médica para usar o *equipamento*, e
 - A *Comissão Técnica* decide que o seu uso não dá ao jogador qualquer vantagem desleal sobre outros jogadores.
- (2) Fitas ou Proteções Similares. Um jogador pode usar fita adesiva ou uma proteção semelhante por qualquer razão médica (tal como para prevenir uma lesão ou auxiliar com uma lesão existente), **mas** a fita ou proteção não pode:
 - Ser aplicado exageradamente, ou
 - Ajudar o jogador mais do que o necessário para a razão médica (por exemplo, não pode imobilizar uma articulação para ajudar o jogador a fazer o swing com o taco).

Regra 4

Um jogador que não esteja certo sobre onde ou como aplicar a fita ou proteções semelhantes deve pedir à *Comissão Técnica* uma decisão.

Penalidade por Infração à Regra 4.3:

- **Penalidade por primeira infração de único ato ou atos relacionados: Penalidade Geral.**
- **Penalidade por segunda infração sem relação com a primeira infração: Desclassificação.** Esta penalidade aplica-se mesmo se a natureza da infração foi totalmente diferente do que a infração que originou a primeira penalidade.

II

Jogando a Volta Convencional e um Buraco

REGRAS 5-6



REGRA

5

Jogando a Volta Convencional

Objetivo da Regra:

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

- Iniciem cada volta convencional a horas, e
- Joguem continuamente e a um ritmo rápido durante cada buraco até a volta convencional estar terminada.

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

5.1 Significado de Volta Convencional

Uma "*volta convencional*" são 18 ou menos buracos jogados pela ordem definida pela *Comissão Técnica*. Quando uma *volta convencional* termina num empate e o jogo continua até haver um vencedor:

- Jogo Empatado Prolongado Um Buraco de Cada Vez. Isto é a continuação da mesma *volta convencional*, não uma nova *volta convencional*.
- Play-off em Jogo por Pancadas. Isto é uma nova *volta convencional*.

Um jogador está a jogar a sua *volta convencional* desde que começa até que termina (ver Regra 5.3), *exceto* enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a.

Quando uma Regra se refere a ações tomadas "durante uma *volta convencional*", isso não inclui enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, a menos que a Regra disponha de outra forma.

5.2 Treinando no Percurso Antes ou Entre Voltas Convencionais

Para efeitos desta Regra:

- "Treinar no *percurso*" significa jogar uma bola, ou testar a superfície do *green* de qualquer buraco fazendo rolar uma bola ou esfregando a superfície, e
- As limitações para treinar no *percurso* antes ou entre *voltas convencionais* aplicam-se apenas ao jogador, não ao *caddie* do jogador.

5.2a Jogo por Buracos

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

5.2b Jogo por Pancadas

No dia de uma competição *por pancadas*:

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

Ver *Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo I-1* (em ambas as modalidades de jogo, a *Comissão Técnica* pode adotar uma *Regra Local* proibindo, restringindo ou permitindo treino no *percurso* antes ou entre *voltas convencionais*).

Penalidade por Infração à Regra 5.2:

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

5.3 Iniciando e Terminando Volta Convencional

5.3a Quando Iniciar a Volta Convencional

A *volta convencional* de um jogador tem início quando o jogador executa uma *pancada* para iniciar o seu primeiro buraco (ver Regra 6.1a).

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

- Isto significa que o jogador tem de estar preparado para jogar à hora de início e no local de início definidos pela *Comissão Técnica*.
- Uma hora de início definida pela *Comissão Técnica* é tratada como uma hora exata (por exemplo, 9 da manhã significa 9:00:00 da manhã, não qualquer hora até às 9:01 da manhã).

Se a hora de início for atrasada por qualquer razão (tal como o clima, jogo lento de outros grupos ou a necessidade de uma decisão por um *árbitro*), não há infração desta Regra se o jogador estiver presente e preparado para jogar quando o grupo do jogador está pronto para poder iniciar.

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

Regra 5

- **Exceção 1 - 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 - Jogador Inicia Não Mais do Que Cinco Minutos Adiantado:** O jogador recebe a **penalidade geral** aplicada ao seu primeiro buraco.
- **Exceção 3 - Comissão Técnica Decide que Circunstâncias Excepcionais Impediram Jogador de Iniciar a Horas:** Não existe infração desta Regra nem penalidade.

5.3b Quando a Volta Convencional Termina

A *volta convencional* de um jogador termina:

- Em *jogo por buracos*, quando o resultado do jogo é decidido de acordo com a Regra 3.2a(3) ou (4).
- Em *jogo por pancadas*, quando o jogador termina o buraco (*holes out*) no último buraco (incluindo correção de um erro, tal como de acordo com as Regras 6.1 ou 14.7b).

Ver Regras 21.1e(1), 21.2e(1), 21.3e(1) e 23.3b (quando uma *volta convencional* começa e termina noutras modalidades de *jogo por pancadas* e em *Four-Ball*).

5.4 Jogando por Grupos

5.4a Jogo por Buracos

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

5.4b Jogo por Pancadas

Durante uma *volta convencional*, o jogador tem de permanecer no grupo definido pela *Comissão Técnica*, a menos que a *Comissão Técnica* aprove uma alteração antes ou depois de esta ter lugar.

Penalidade por Infração à Regra 5.4: Desclassificação.

5.5 Treino Durante Volta Convencional ou Enquanto Jogo está Parado

5.5a Sem Pancadas de Treino Enquanto Joga Buraco

Enquanto joga um buraco, um jogador não pode executar uma pancada de treino em qualquer bola no *percurso* ou fora dele.

Estas não são *pancadas* de treino:

- Um swing de ensaio realizado sem intenção de bater numa bola.
- Bater numa bola de volta para uma área de treino ou para outro jogador, quando feito apenas por cortesia.
- *pancadas executadas* por um jogador ao jogar um buraco cujo resultado foi decidido.

5.5b Restrição para Pancadas de Treino Entre Dois Buracos

Entre dois buracos, um jogador não pode executar uma pancada de treino.

Exceção - Onde Jogador está Autorizado a Treinar Putting ou Chipping: O jogador pode treinar putting ou chipping no ou próximo de:

- O green do buraco acabado de terminar e qualquer green de treino (ver Regra 13.1e), e
- A *Área de partida* do próximo buraco.

Mas essas *pancadas* de treino não podem ser executadas de um *bunker* e não podem atrasar o jogo excessivamente (ver Regra 5.6a).

Ver [Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo I-2 \(a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local proibindo o treino de putting ou chipping no green do buraco acabado de terminar ou próximo deste\)](#).

5.5c Treino Enquanto Jogo Está Suspenso ou Parado por Qualquer Motivo

Enquanto o jogo está suspenso ou parado por qualquer motivo de acordo com a Regra 5.7a, um jogador não pode executar uma pancada de treino **exceto**:

- Como permitido na Regra 5.5b,
- Em qualquer lado fora do *percurso*, e
- Em qualquer lado no *percurso* que a *Comissão Técnica* autorize.

Se um jogo está parado por acordo entre os jogadores e não vai ser retomado no mesmo dia, os jogadores podem treinar no *percurso* sem restrições antes do jogo ser retomado.

Penalidade por Infração à Regra 5.5: Penalidade Geral.

Se a infração ocorre entre dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

5.6 Atraso Excessivo; Ritmo Rápido de Jogo

5.6a Atraso Excessivo do Jogo

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

Um jogador pode ser autorizado a um pequeno atraso por certas razões, tais como:

- Quando o jogador procura ajuda junto de um *árbitro* ou da *Comissão Técnica*,
- Quando o jogador fica lesionado ou doente, ou
- Quando existe outra razão válida.

Penalidade por Infração à Regra 5.6a:

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

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

5.6b Ritmo Rápido de Jogo

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

Cada jogador deve ter em conta que o seu ritmo de jogo poderá afetar o tempo que os outros jogadores levam para jogar as suas *voltas convencionais*, incluindo os do próprio grupo do jogador e os dos grupos seguintes.

Jogadores são encorajados a deixar passar os grupos mais rápidos.

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

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

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

Quando for a vez do jogador jogar:

- Recomenda-se que o jogador execute a *pancada* em não mais que 40 segundos depois de poder (ou poderia) jogar sem interferência ou distração, e
 - O jogador deve normalmente ser capaz de jogar mais rápido que isso e é encorajado a fazê-lo.
- (2) Jogar Fora da Vez para Ajudar Ritmo de Jogo. Dependendo da modalidade de jogo, há momentos em que os jogadores podem jogar fora da sua vez para ajudar o ritmo de jogo:
- Em *jogo por buracos*, os jogadores podem acordar que um deles jogue fora da sua vez para poupar tempo (ver Regra 6.4a).
 - Em *jogo por pancadas*, os jogadores podem jogar "ready golf" de forma segura e responsável (ver Exceção à Regra 6.4b).
- (3) Política de Ritmo de Jogo da Comissão Técnica. Para encorajar e implementar jogo rápido, a *Comissão Técnica* deve adotar uma Regra Local que defina uma Política de Ritmo de Jogo.
- Esta Política pode definir um tempo máximo para terminar uma *volta convencional*, um buraco ou série de buracos e uma *pancada*, e pode definir penalidades por não cumprir a Política.
- [Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5G \(recomendações sobre conteúdos de Política de Ritmos de Jogo\).](#)

5.7 Parando Jogo; Retomando Jogo

5.7a Quando Jogadores Podem ou Têm de Parar o Jogo

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

- Suspensão pela Comissão Técnica. Todos os jogadores têm de parar de jogar se a *Comissão Técnica* suspender o jogo (ver Regra 5.7b).
- Parando Jogo por Acordo em Jogo por Buracos. Os jogadores num jogo podem acordar em interromper o jogo por qualquer razão, **exceto** se tal atrasar a competição. Se eles acordarem em interromper o jogo e depois um jogador quer retomá-lo, o acordo terminou e o outro jogador tem de retomar o jogo.
- Jogador Individual Parando Jogo Devido a Relâmpago. Um jogador pode parar o jogo se acreditar razoavelmente que há perigo de relâmpagos, **mas** tem de reportar à *Comissão Técnica* o mais rápido possível.

Sair do *percurso* não é, por si só, parar o jogo. O atraso de jogo de um jogador é coberto pela Regra 5.6a, não por esta Regra.

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

5.7b O Que os Jogadores Têm de Fazer Quando a Comissão Técnica Suspende o Jogo

Há dois tipos de suspensões de jogo da *Comissão Técnica*, cada uma com diferentes requisitos para quando os jogadores têm de parar o jogo.

- (1) Suspensão Imediata (Tal como Quando Há Perigo Iminente). Se a *Comissão Técnica* declarar uma suspensão imediata do jogo, todos os jogadores têm de parar de jogar imediatamente e não podem executar outra *pancada* até a *Comissão Técnica* retomar o jogo.

A *Comissão Técnica* deve usar um método distinto para comunicar aos jogadores sobre uma suspensão imediata.

- (2) Suspensão Normal (Tal como Escuridão ou Percurso Injogável). Se a *Comissão Técnica* suspender o jogo por razões normais, o que sucede a seguir depende de onde está cada grupo:
 - Entre Dois Buracos. Se todos os jogadores do grupo estão entre dois buracos, eles têm de interromper o jogo e não podem executar uma *pancada* para iniciar outro buraco até a *Comissão Técnica* retomar o jogo.
 - Enquanto Jogar Buraco. Se qualquer jogador do grupo tiver iniciado um buraco, os jogadores podem escolher entre parar o jogo ou jogar o buraco.
 - » Os jogadores são autorizados a um breve período de tempo (que normalmente não deve ser mais do que dois minutos) para decidir se param ou se jogam o buraco.
 - » Se os jogadores continuam a jogar o buraco, podem continuar e terminar o buraco ou podem parar antes de terminar o buraco.
 - » Assim que os jogadores terminarem o buraco ou pararem antes de terminar o buraco, não podem executar outra *pancada* até que a *Comissão Técnica* retome o jogo de acordo com a Regra 5.7c.

Se os jogadores não estiverem de acordo sobre o que fazer:

 - » Jogo por Buracos. Se o *adversário* parar o jogo, o jogador também tem de parar de jogar e nenhum dos jogadores pode jogar novamente até que a *Comissão Técnica* retome o jogo. Se o jogador não parar o jogo, o jogador recebe a **penalidade geral (perda de buraco)**.
 - » Jogo por Pancadas. Qualquer jogador do grupo pode escolher parar o jogo ou continuar a jogar o buraco, não importando o que os outros do grupo decidem fazer, **exceto** que o jogador pode continuar a jogar apenas se o *marcador* do jogador ficar para anotar a pontuação do jogador.

Penalidade por Infração à Regra 5.7b: Desclassificação.

Exceção - Não Há Penalidade Se a Comissão Técnica Decidir Que A Falha em Parar Foi Justificada: Não existe infração desta Regra e não há penalidade se a *Comissão Técnica* decidir que circunstâncias justificaram a falha do jogador em parar de jogar quando requerido que o fizesse.

Ver **Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8: Regra Local Modelo J-1** (formas recomendadas para a *Comissão Técnica* indicar suspensões imediatas e normais aos jogadores).

5.7c O Que os Jogadores Têm de Fazer Quando o Jogo é Retomado

- (1) Onde Retomar Jogo. Um jogador tem de retomar jogo de onde parou de jogar num buraco ou, se entre dois buracos, na próxima *área de partida*, mesmo se o jogo é retomado num dia mais tarde.
- (2) Quando Retomar Jogo. O jogador tem de estar presente no local identificado em (1) e preparado para jogar:
 - Na hora definida pela *Comissão Técnica* para retomar jogo, e
 - O jogador tem de retomar nessa hora (e não antes).

Se a capacidade de retomar o jogo for atrasada por qualquer razão (tal como quando jogadores no grupo à frente necessitam jogar primeiro e sair do local), não há infração desta Regra se o jogador estiver presente e preparado para jogar quando o grupo do jogador puder retomar o jogo.

Penalidade por Infração à Regra 5.7c: Desclassificação.

Exceções à Desclassificação por Falha em Retomar Atempadamente: As Exceções 1, 2 e 3 na Regra 5.3a e a Exceção à Regra 5.7b também se aplicam aqui.

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

- (1) Levantando Bola Quando Jogo Para ou Antes do Jogo Recomeçar. Quando parar o jogo de um buraco de acordo com esta Regra, o jogador pode *marcar* o sítio da sua bola e levantar a bola (ver Regra 14.1).

Antes ou quando o jogo é retomado:

- Quando a Bola do Jogador Foi Levantada Quando o Jogo Parou. O jogador tem de *recolocar* a bola inicial ou outra bola no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Quando a Bola do Jogador Não Foi Levantada Quando o Jogo Parou. O jogador pode jogar a bola como ela estiver, ou pode *marcar* o sítio da bola, levantar a bola (ver Regra 14.1) e *recolocar* essa bola ou outra bola no sítio inicial (ver Regra 14.2).

Regra 5

Em qualquer dos casos:

- Se o *lie* da bola for alterado como resultado de levantar a bola, o jogador tem de *recolocar* essa bola ou outra bola como requerido de acordo com a Regra 14.2d.
- Se o *lie* da bola for alterado depois da bola ter sido levantada e antes de uma bola ser *recolocada*, a Regra 14.2d não se aplica:
 - » A bola inicial ou outra bola tem de ser *recolocada* no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2):
 - » Se o *lie* ou outras *condições que afetam a pancada* foram agravadas durante este período, aplica-se a Regra 8.1d.

(2) O Que Fazer Se Bola ou Marcador de Bola É Movido Enquanto Jogo Parou. Se a bola do jogador ou *marcador de bola* for movido de qualquer forma antes do jogo recomeçar (incluindo por *forças naturais*), o jogador tem de:

- *Recolocar* a bola inicial ou outra bola no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- Colocar um *marcador de bola* para *marcar* o sítio inicial, e depois *recolocar* a bola inicial ou outra bola nesse sítio (ver Regras 14.1 e 14.2).

Se as *condições que afetam a pancada* do jogador foram agravadas enquanto o jogo estava parado, ver Regra 8.1d.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração da Regra 5.7d: Penalidade Geral De Acordo com a Regra 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

REGRA

6

Jogando um Buraco

Objetivo da Regra:

A Regra 6 cobre como jogar um buraco - tais como as Regras específicas para executar a pancada da área de partida para iniciar um buraco, os requisitos para usar a mesma bola para todo o buraco exceto quando a substituição é permitida, a ordem de jogo (que é mais importante em jogo por buracos do que em jogo por pancadas) e terminando um buraco.

6.1 Iniciando Jogo de um Buraco**6.1a Quando Buraco Inicia**

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

O buraco teve início mesmo se a *pancada* foi executada de fora da *área de partida* (ver Regra 6.1b) ou a *pancada* foi cancelada de acordo com uma Regra.

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

Um jogador tem de iniciar cada buraco jogando uma bola de qualquer sítio dentro da *área de partida* de acordo com a Regra 6.2b.

Se um jogador que está a iniciar um buraco jogar uma bola de fora da *área de partida* (incluindo de um conjunto errado de marcas da área de partida para um local de partida diferente no mesmo buraco ou um buraco diferente):

(1) Jogo por Buracos. Não há penalidade, mas o *adversário* pode cancelar a *pancada*.

- Isto tem de ser feito imediatamente e antes de qualquer jogador executar outra *pancada*. Quando o *adversário* cancela a *pancada*, não pode retirar o cancelamento.
- Se o *adversário* cancelar a *pancada*, o jogador tem de jogar uma bola de dentro da *área de partida* e continua a ser a sua vez de jogar.
- Se o *adversário* não cancela a *pancada*, a *pancada* conta e a bola está *em jogo* e tem de ser jogada como estiver.

Regra 6

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

- A bola jogada de fora a *área de partida* não está *em jogo*.
- Essa *pancada* e quaisquer mais pancadas antes do erro ser corrigido (incluindo *pancadas executadas e quaisquer pancadas de penalidade* apenas de jogar essa bola) não contam.
- Se o jogador não corrigir o erro antes de executar uma pancada para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*, o jogador é **desclassificado**.

6.2 Jogando Bola da Área de Partida

6.2a Quando as Regras da Área de Partida se Aplicam

As Regras da *área de partida* na Regra 6.2b aplicam-se sempre que um jogador é requerido ou permitido jogar uma bola da *área de partida*. Isto inclui quando:

- O jogador está a iniciar o jogo do buraco (ver Regra 6.1),
- O jogador irá jogar novamente da *área de partida* de acordo com uma Regra (ver Regra 14.6), ou
- A bola do jogador está *em jogo* na *área de partida* após uma *pancada* ou após o jogador ter obtido alívio.

Esta Regra aplica-se apenas à *área de partida* de onde o jogador tem de jogar ao iniciar o buraco que está a jogar, não a quaisquer outros locais de partida no *percurso* (seja no mesmo buraco ou um buraco diferente).

6.2b Regras da Área de Partida

(1) Quando a Bola Está Na Área de Partida.

- Uma bola está na *área de partida* quando qualquer parte da bola toca ou está sobre qualquer parte da *área de partida*.
- O jogador pode ficar fora da *área de partida* ao executar a *pancada* numa bola na *área de partida*.

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



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

- (2) Bola Pode Ser Jogada de um Tee ou Jogada do Solo. A bola tem de ser jogada quer de:
- Um *tee* inserido ou colocado no solo, ou
 - O próprio solo.

Para efeitos desta Regra, o "solo" inclui areia e outros materiais naturais colocados no local para por o *tee* ou a bola.

O jogador não pode executar uma pancada numa bola num *tee* não homologado ou uma bola colocada num *tee* de uma forma não permitida por esta Regra.

Penalidade por Infringir a Regra 6.2b(2):

- **Penalidade por primeira infração de único ato ou atos relacionados:**
Penalidade Geral.
- **Penalidade por segunda infração sem relação com a primeira infração:**
Desclassificação.

- (3) Certas Condições na Área de Partida Podem Ser Melhoradas. Antes de executar uma pancada, o jogador pode realizar estas ações na *área de partida* para *melhorar as condições que afetam a pancada* (ver Regra 8.1b(8)):

- Alterar a superfície do solo na *área de partida* (tal como fazendo uma marca com um taco ou pé),

Regra 6

- Mover, dobrar ou cortar relva, ervas e outros objetos naturais que estão agregados ou em crescimento no solo na *área de partida*,
- Remover ou calcar areia e solo na *área de partida*, e
- Remover orvalho, geada e água na *área de partida*.

Mas o jogador recebe a **penalidade geral** se realizar qualquer outra ação para *melhorar as condições que afetam a pancada* em infração à Regra 8.1a.

(4) Restrição em Mover Marcas da Área de Partida Quando Jogar da Área de Partida.

- A localização das marcas da área de partida é definida pela *Comissão Técnica* para determinar cada *área de partida* e deve permanecer no mesmo local para todos os jogadores que irão jogar dessa *área de partida*.
- Se o jogador *melhorar as condições que afetam a pancada* movendo qualquer dessas marcas da área de partida antes de jogar da *área de partida*, recebe a **penalidade geral** por infração à Regra 8.1a(1).

Em todas as outras situações, as marcas da área de partida são tratados como *obstruções móveis* normais que podem ser removidos como permitido na Regra 15.2.

(5) Bola Não Está Em Jogo Até Pancada Ser Executada. Quer a bola seja jogada de um tee ou do solo, quando iniciar um buraco ou jogar novamente da *área de partida* de acordo com uma Regra:

- A bola não está *em jogo* até o jogador executar uma pancada nela, e
- A bola pode ser levantada ou *movida* sem penalidade antes da *pancada* ser executada.

Se uma bola jogada num tee cair do *tee* ou for atirada para fora do *tee* pelo jogador antes do jogador ter executado uma *pancada* nela, a bola pode ser recolocada num tee em qualquer sítio na *área de partida* sem penalidade.

Mas se o jogador executar uma pancada nessa bola enquanto está a cair ou após ter caído, não há penalidade, a *pancada* conta e a bola está *em jogo*.

(6) Quando Bola Em Jogo Está Na Área de Partida. Se a bola *em jogo* do jogador está na *área de partida* após uma *pancada* (tal como uma bola num tee após uma *pancada* que falhou a bola) ou após obter alívio, o jogador pode:

- Levantar ou *mover* a bola sem penalidade (ver Regra 9.4b, Exceção 1), e
- Jogar essa bola ou outra bola de qualquer sítio na *área de partida* de um *tee* ou do solo de acordo com (2), incluindo jogar a bola como estiver.

**Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado em Infração da Regra 6.2b(6):
Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.**

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

6.3 Bola Usada em Jogo de Buraco

Objetivo da Regra:

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

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

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

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

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

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

6.3b Substituição de Outra Bola Enquanto Joga Buraco

(1) Quando É Permitido e Não É Permitido ao Jogador Substituir Outra Bola. Certas Regras permitem a um jogador trocar a bola que está a utilizar para jogar um buraco, *substituindo* outra bola como a bola *em jogo*, e outras não:

- Quando obtém alívio de acordo com uma Regra, incluindo quando *deixa cair* (*dropping*) uma bola ou ao colocar uma bola (tal como quando uma bola não vai ficar na *área de alívio* ou quando obtém alívio no *green*), o jogador pode usar a bola inicial ou outra bola (Regra 14.3a),
- Quando jogar novamente de onde foi executada uma *pancada* anterior, o jogador pode usar a bola inicial ou outra bola (Regra 14.6), e
- Quando *recolocar* uma bola num sítio, o jogador não tem permissão para *substituir* uma bola e tem de usar a bola inicial, com determinadas exceções (Regra 14.2a).

(2) Bola Substituída Torna-se Bola em Jogo. Quando um jogador *substitui* outra bola como a bola *em jogo* (ver Regra 14.4):

- A bola inicial já não está *em jogo*, mesmo se estiver em repouso no *percurso*.
- Isto é verdadeiro mesmo se o jogador:
 - » *Substituiu* outra bola pela bola inicial quando não era permitido pelas Regras (quer o jogador se tenha apercebido ou não de que estava a *substituir* outra bola), ou

Regra 6

- » *Recolocou, efetuou um drop ou colocou a bola substituída* (1) num *local errado* (2) de uma forma errada ou (3) usando um procedimento que não se aplica.
- Para como corrigir qualquer erro antes de jogar a bola *substituída*, ver Regra 14.5.
- Se a bola inicial do jogador não foi encontrada e o jogador põe outra bola *em jogo* para obter alívio de *pancada e distância* (ver Regras 17.1d, 18.1, 18.2b e 19.2a) ou como permitido de acordo com uma Regra que se aplica quando é *conhecido ou praticamente certo* o que aconteceu à bola (ver Regras 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e e 17.1c):
- O jogador tem de continuar a jogar com a bola *substituída*, e
 - O jogador não pode jogar a bola inicial mesmo se esta for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 18.2a(1)).
- (3) Executando Pancada em Bola Substituída Incorretamente. Se um jogador executar uma pancada numa bola *substituída* incorretamente:
- O jogador recebe a **penalidade geral**.
 - Em *jogo por pancadas*, o jogador tem de terminar o buraco com a bola *substituída* incorretamente.
- Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

6.3c Bola Errada

- (1) Executando Pancada em Bola Errada. Um jogador não pode executar uma pancada numa *bola errada*.

Exceção - Bola Em Movimento na Água: Não há penalidade se um jogador executar uma pancada numa *bola errada* que esteja em movimento na água numa *área de penalidade* ou em *água temporária*:

- A *pancada* não conta, e
- O jogador tem de corrigir o erro de acordo com as Regras jogando a bola correta do seu sítio inicial ou obtendo alívio de acordo com as Regras.

Penalidade por Jogar Bola Errada em Infração à Regra 6.3c(1): Penalidade Geral.

Em *jogo por buracos*:

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

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

- A *pancada executada* com a *bola errada* e quaisquer mais *pancadas* antes do erro ser corrigido (incluindo *pancadas executadas* e quaisquer *pancadas de penalidade* apenas por jogar essa bola) não contam.

- Se o jogador não corrigir o erro antes de executar uma pancada para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*, o jogador é **desclassificado**.
- (2) O Que Fazer Quando Bola do Jogador Foi Jogada por Outro Jogador como Bola Errada. Se for *conhecido ou praticamente certo* que a bola do jogador foi jogada por outro jogador como uma *bola errada*, o jogador tem de *recolocar* a bola inicial ou outra bola no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).

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

6.3d Quando Jogador Pode Jogar Mais Do Que Uma Bola de Cada Vez

Um jogador pode jogar mais do que uma bola de cada vez num buraco apenas quando:

- Jogar uma *bola provisória* (que irá tornar-se na bola *em jogo* ou ser abandonada, como indicado na Regra 18.3c), ou
- Jogar duas bolas *em jogo por pancadas* para corrigir possível *infração grave* ao jogar de um *local errado* (ver Regra 14.7b) ou quando há incerteza sobre o correto procedimento a usar (ver Regra 20.1c(3)).

6.4 Ordem de Jogo Quando se Joga Buraco

Objetivo da Regra:

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

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

6.4a Jogo por Buracos

(1) Ordem de Jogo. O jogador e o *adversário* têm de jogar nesta ordem:

- Iniciando Primeiro Buraco. No primeiro buraco, a *honra* é decidida pela ordem (draw) definida pela *Comissão Técnica* ou, se não houver draw, por acordo ou usando um método aleatório (tal como atirando uma moeda ao ar).

Regra 6

- Iniciando Todos os Outros Buracos.

- » O jogador que vencer um buraco tem a *honra* na próxima *área de partida*.
- » Se o buraco ficou empatado, o jogador com a *honra* na *área de partida* anterior mantém-na.
- » Se um jogador fizer atempadamente um pedido de decisão (ver Regra 20.1b) que ainda não tenha sido decidido pela *Comissão Técnica* e possa afetar quem tem a *honra* no próximo buraco, a *honra* é decidida por acordo ou usando um método aleatório.

- Após Ambos Jogadores Iniciarem um Buraco.

- » A bola que está mais afastada do buraco é a que é jogada primeiro.
- » Se as bolas estiverem à mesma distância do *buraco* ou as suas distâncias relativas não são conhecidas, a bola a ser jogada primeiro é decidida por acordo ou usando um método aleatório.

(2) Adversário Pode Cancelar a Pancada do Jogador Executada Fora da Vez. Se o jogador jogar quando foi a vez do *adversário* jogar, não há penalidade **mas** o *adversário* pode cancelar a *pancada*:

- Isto tem de ser feito imediatamente e antes de qualquer jogador executar outra *pancada*. Quando o *adversário* cancela a *pancada*, não pode retirar o cancelamento.
- Se o *adversário* cancelar a *pancada*, o jogador tem de, quando for a sua vez de jogar, jogar uma bola de onde essa *pancada* foi executada (ver Regra 14.6).
- Se o *adversário* não cancela a *pancada*, a *pancada* conta e a bola está *em jogo* e tem de ser jogada como estiver.

Exceção - Jogando Fora de Vez por Acordo para Poupar Tempo: Para poupar tempo:

- O jogador pode convidar o *adversário* a jogar fora de vez ou pode concordar com o pedido do *adversário* para jogar fora de vez.
- Se o *adversário* executar então a *pancada* fora de vez, o jogador perdeu o direito a cancelar a *pancada*.

Ver Regra 23.6 (ordem de jogo em *Four-Ball*).

6.4b Jogo por Pancadas

(1) Ordem de Jogo Normal.

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

- Iniciando Todos os Outros Buracos.

O jogador no grupo com o resultado gross mais baixo tem a *honra* na próxima *área de partida*; o jogador com o segundo resultado gross mais baixo deve jogar a seguir; e assim por diante.

Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma pontuação num buraco, eles devem jogar pela mesma ordem que na *área de partida* anterior.

A *honra* é baseada em resultados gross, mesmo numa competição por handicap.

- Após Ambos Jogadores Iniciarem um Buraco.

A bola que está mais afastada do *buraco* deve ser jogada primeiro.

Se duas ou mais bolas estiverem à mesma distância do *buraco* ou as suas distâncias relativas não são conhecidas, a bola a ser jogada primeiro deve ser decidida por acordo ou usando um método aleatório.

Não há penalidade se um jogador jogar fora de vez, **exceto** se dois ou mais jogadores acordem em jogar fora de vez para dar a um deles uma vantagem, cada um deles recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)**.

(2) Jogando Fora de Vez de uma Forma Segura e Responsável ("Ready Golf"). Os

jogadores são simultaneamente autorizados e encorajados a jogar fora de vez de uma forma segura e responsável, tal como quando:

- Dois ou mais jogadores acordam em fazê-lo por conveniência ou para poupar tempo,
- A bola de um jogador fica em repouso a uma distância muito curta do *buraco* e o jogador pretende terminar o buraco (*hole out*), ou
- Um jogador individual está preparado e capaz de jogar antes de outro jogador cuja vez é a de jogar de acordo com a ordem de jogo normal em (1), desde que ao jogar fora de vez o jogador não ponha em risco, distraia ou interfira com qualquer outro jogador.

Mas se o jogador cuja vez é a de jogar de acordo com (1) estiver preparado e capaz de jogar e indicar que quer jogar primeiro, os outros jogadores devem habitualmente esperar até que esse jogador tenha jogado.

Um jogador não deve jogar fora de vez para ganhar vantagem sobre outros jogadores.

6.4c Quando Jogador Vai Jogar Bola Provisória ou Outra Bola da Área de Partida

A ordem de jogo neste caso é para todos os jogadores no grupo fazerem a sua primeira *pancada* no buraco antes do jogador jogar a *bola provisória* ou outra bola da *área de partida*.

Se mais do que um jogador vai jogar uma *bola provisória* ou outra bola da *área de partida*, a ordem de jogo é a mesma ordem que anteriormente.

Regra 6

Para uma *bola provisória* ou outra bola jogada fora de vez, ver Regras 6.4a(2) e 6.4b).

6.4d Quando Jogador Obtém Alívio ou Vai Jogar Bola Provisória de Qualquer Sítio Exceto Área de Partida

A ordem de jogo de acordo com as Regras 6.4a(1) e 6.4b(1) nestes dois casos é:

(1) Obtendo Alívio para Jogar Bola de um Local Diferente de Onde Está.

- Quando Jogador se Apercebe de Que Necessita Obter Alívio de Pancada e Distância. A ordem de jogo do jogador é baseada no sítio onde a sua *pancada* anterior foi executada.
- Quando Jogador Tem Escolha entre Jogar Bola como Estiver ou Obter Alívio.
 - » A ordem de jogo do jogador é baseada no sítio onde a bola inicial estiver (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
 - » Isto aplica-se mesmo quando o jogador já tenha decidido obter alívio de *pancada e distância* ou obter alívio para jogar de um local diferente de onde está a bola inicial (tal como quando a bola inicial está numa *área de penalidade* ou vai ser tratada como injogável).

(2) Jogar Bola Provisória. A ordem de jogo é para o jogador jogar a *bola provisória* imediatamente após executar a *pancada* anterior e antes de que qualquer outra pessoa jogue uma bola, **exceto**:

- Quando iniciar um buraco da *área de partida* (ver Regra c), ou
- Quando o jogador espera antes de decidir jogar uma *bola provisória* (em cujo caso a ordem de jogo do jogador, assim que tenha decidido jogar uma *bola provisória*, é baseada no sítio onde a *pancada* anterior foi executada).

6.5 Terminando Jogo de um Buraco

Um jogador terminou um buraco:

- Em *jogo por buracos*, quando:
 - » O jogador termina o buraco (*holes out*) ou a próxima *pancada* do jogador é concedida, ou
 - » O resultado do buraco está decidido (tal como quando o *adversário* concede o buraco, o resultado do *adversário* para o buraco é inferior ao que o jogador poderia possivelmente fazer ou o jogador ou *adversário* recebe a *penalidade geral* (perda de buraco)).
- Em *jogo por pancadas*, quando o jogador *termina o buraco* de acordo com a Regra 3.3c.

Ver Regras 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) e 23.3c (quando um jogador terminou um buraco noutras modalidades de *jogo por pancadas* ou em *Four-Ball*).



Jogar a Bola

REGRAS 7-11



REGRA

7

Procura da Bola: Encontrando e Identificando a Bola

Objetivo da Regra:

A Regra 7 permite ao jogador tomar ações razoáveis para adequadamente procurar a sua bola em jogo após cada pancada.

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

7.1 Como Procurar a Bola Adequadamente

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

Um jogador é responsável por encontrar a sua bola *em jogo* após cada *pancada*.

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

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

Se tomar tais ações razoáveis como parte de uma busca justa *melhorar as condições que afetam a pancada*:

- Não há penalidade de acordo com a Regra 8.1a se o *melhoramento* resultar de uma busca justa.
- **Mas** se o *melhoramento* resultar de ações que excedam o que era razoável para uma busca justa, o jogador recebe a **penalidade geral** por infração à Regra 8.1a.

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

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

- O jogador tem de recrear o *lie* inicial na areia, mas pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola tiver sido coberta por areia.
- Se o jogador jogar a bola sem ter recreado o *lie* inicial, o jogador recebe a **penalidade geral**.

7.2 Como Identificar a Bola

A bola em repouso de um jogador pode ser identificada de qualquer uma das seguintes formas:

- Pelo jogador ou qualquer outra pessoa que veja a bola ficar em repouso em circunstâncias em que se sabe ser a bola do jogador.
- Vendo a marca identificativa do jogador na bola (ver Regra 6.3a).
- Encontrando uma bola com a mesma marca, modelo, número e condição que a bola do jogador numa área onde é esperado que esteja a bola do jogador (mas isto não se aplica se uma bola idêntica está na mesma área e não existe forma de saber qual delas é a bola do jogador).

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

7.3 Levantar a Bola para A Identificar

Se uma bola pode ser a bola de um jogador mas não pode ser identificada como estiver:

- O jogador pode levantar a bola para identificá-la (incluindo rodá-la), mas:
- O sítio da bola tem de primeiro ser *marcado*, e a bola não pode ser limpa mais do que o necessário para a identificar (**exceto** no *green*) (ver Regra 14.1).

Se a bola levantada é a bola do jogador ou a bola de outro jogador, tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).

Se o jogador levantar a sua bola de acordo com esta Regra quando não é razoável ser necessário para a identificar (**exceto** no *green* onde o jogador pode levantar de acordo com a Regra 13.1b), não *marcar* o sítio da bola antes de a levantar ou se a limpar quando não for permitido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 7.3: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

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

Se isto acontecer, a bola tem de ser *recolocada* no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2). Ao fazê-lo:

- Se a bola estava sobre, debaixo ou encostada a qualquer *obstrução fixa*, *objeto integrante*, *objeto que define os limites* ou objeto natural em crescimento ou agregado, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial sobre ou encostada a esse objeto (ver Regra 14.2c).
- Se a bola estava coberta por areia, o *lie* inicial tem de ser recreado e a bola tem de ser *recolocada* nesse *lie* (ver Regra 14.2d(1)). **Mas** ao fazê-lo o jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível.

Ver também Regra 15.1a (restrição a remover deliberadamente certos *impedimentos soltos* antes de *recolocar* bola).

Penalidade por Infração à Regra 7.4: Penalidade Geral.

REGRA

8

Percurso Jogado Conforme se Encontra

Objetivo da Regra:

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

8.1 Ações do Jogador Que Melhoram Condições que Afetam a Pancada

Para apoiar o princípio de "jogue o *percurso* como o encontrar," esta Regra restringe o que um jogador pode fazer para *melhorar* qualquer destas "*condições que afetam a pancada*" protegidas (em qualquer lado dentro ou fora do *percurso*) para a próxima *pancada* que o jogador vai executar:

- O *lie* da bola em repouso do jogador,
- A área do *stance* pretendido do jogador,
- A área do *swing* pretendido do jogador,
- A *linha de jogo* do jogador, e
- A *área de alívio* onde o jogador vai *deixar cair* (*drop*) ou colocar uma bola.

Esta Regra aplica-se a ações tomadas durante uma *volta convencional* e enquanto jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a.

Não se aplica a:

- Remoção de *impedimentos soltos* ou *obstruções móveis*, o que é permitido no âmbito referido na Regra 15, ou
- Uma ação tomada enquanto a bola de um jogador está em movimento, o que é coberto pela Regra 11.

8.1a Ações Que Não São Permitidas

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

(1) Mover, dobrar ou partir qualquer:

- Objeto natural em crescimento ou agregado,
- Obstrução fixa, *objeto integrante* ou *objeto que define os limites*, ou

Regra 8

- Marca da área de partida para a *área de partida* quando jogar uma bola dessa *área de partida*.
- (2) Mover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel* para posição (tal como para criar um *stance* ou para *melhorar a linha de jogo*).
- (3) Alterar a superfície do solo, incluindo por:
 - Substituir divots num buraco de divot,
 - Remover ou calcar divots que já tenham sido recolocados ou outra relva arrancada que já esteja reposta, ou
 - Criar ou eliminar buracos, indentações ou superfícies irregulares.
- (4) Remover ou calcar areia ou terra solta.
- (5) Remover orvalho, geada ou água.

Penalidade por Infração à Regra 8.1a: Penalidade Geral.

8.1b Ações Que São Permitidas

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

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

Mas isto não permite:

- Pressionar o taco no solo, ou
 - Quando a bola está num *bunker*, tocar na areia imediatamente à frente ou atrás da bola (ver Regra 12.2b(1)).
- (5) Colocar os pés firmemente ao tomar um *stance*, incluindo escavar com os pés uma quantidade razoável em areia ou terra solta.
 - (6) Tomar um *stance* de forma justa tomando ações razoáveis para chegar à bola e tomar um *stance*.

Mas quando o fizer o jogador:

- Não tem direito a um *stance* ou swing normais, e
- Tem de usar o plano de ação menos intrusivo para lidar com a situação particular.

(7) Executar uma *pancada* ou o backswing para uma *pancada* que é então executada.

Mas quando a bola está num *bunker*, tocar na areia no *bunker* ao realizar o backswing não é permitido de acordo com a Regra 12.2b(1).

(8) Na *área de partida*:

- Espetar um *tee* no solo ou colocá-lo sobre o mesmo solo (ver Regra 6.2b(2)),
- Mover, dobrar ou partir qualquer objeto natural em crescimento ou agregado (ver Regra 6.2b(3)), e
- Alterar a superfície do solo, remover ou calcar areia e terra, ou remover orvalho, geada ou água (ver Regra 6.2b(3)).

(9) Num *bunker*, alisar areia para cuidar do percurso após uma bola jogada do *bunker* estar fora do *bunker* (ver Regra 12.2b(3)).

(10) No *green*, remover areia e terra solta e reparar dano (ver Regra 13.1c).

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

Mas se se verificar que o objeto está em crescimento ou agregado, deve ficar agregado e ser repostado tanto quanto possível na sua posição original.

8.1c Evitando Penalidade Restaurando Condições Melhoradas em Infração à Regra 8.1a(1) ou 8.1a(2)

Se um jogador *melhorou* as condições que afetam a *pancada* movendo, dobrando ou partindo um objeto em infração à Regra 8.1a(1) ou movendo um objeto em posição em infração à Regra 8.1a(2):

- Não há penalidade se, antes de executar a próxima *pancada*, o jogador elimina esse *melhoramento* restaurando as condições originais das formas permitidas em (1) e (2) abaixo.
- **Mas** se o jogador *melhorar* as condições que afetam a *pancada* tomando quaisquer das outras ações cobertas pelas Regras 8.1a(3)-(5), não pode evitar penalidade restaurando as condições originais.

(1) Como Restaurar Condições Melhoradas Movendo, Dobrando ou Partindo Objeto.

Antes de executar a *pancada*, o jogador pode evitar penalidade por infração à Regra 8.1a(1) restaurando o objeto original tanto quanto possível à sua posição inicial de modo a que o *melhoramento* criado pela infração seja eliminado, tal como por:

- Recolocando um *objeto que define os limites* (tal como uma estaca de limite) que tinha sido removida ou movendo o *objeto que define o limite* de volta para a sua posição inicial após ter sido afastado para um ângulo diferente, ou
- Restituindo um ramo de árvore ou relva, ou uma *obstrução fixa* à sua posição inicial após ter sido movida.

Mas o jogador não consegue evitar penalidade:

- Se o *melhoramento* não é eliminado (tal como quando um *objeto que define os limites* ou ramo tenha sido dobrado ou partido de uma forma significativa que não possa ser restituído à posição inicial), ou
 - Usando qualquer outra coisa para além do próprio objeto inicial na tentativa de restaurar *condições*, tal como:
 - » Usando um objeto diferente ou adicional (por exemplo, colocando uma estaca diferente num buraco do qual tinha sido retirada uma estaca que define os limites ou atando um ramo movido no local inicial), ou
 - » Usando outros materiais para reparar o objeto inicial (por exemplo, usando fita adesiva para reparar *objeto que define os limites* partido ou ramo).
- (2) Como Restaurar Condições Melhoradas Movendo um Objeto para a Posição. Antes de executar a *pancada*, o jogador pode evitar penalidade por infração à Regra 8.1a(2) removendo o objeto que foi movido para a posição.

8.1d Repondo Condições Pioradas Após Bola Ficar em Repouso

Se as *condições que afetam a pancada* são pioradas após a bola de um jogador ficar em repouso:

- (1) Quando Reposição de Condições Pioradas É Permitida. Se as *condições que afetam a pancada* são pioradas por qualquer pessoa que não o jogador ou por um *animal* ou objeto artificial, sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a o jogador pode:
- Restaurar as condições iniciais tanto quanto possível.
 - *Marcar* o sítio da bola e levantar, limpar e *recolocar* a bola no seu sítio inicial (ver Regras 14.1 e 14.2), se for razoável fazê-lo para restaurar as condições iniciais ou se foi parar material na bola quando as condições foram pioradas.
 - Se as *condições* pioradas não podem ser facilmente restauradas, levantar e *recolocar* a bola colocando-a no sítio mais próximo (não mais perto do *buraco*) que (1) tem as *condições que afetam a pancada* mais similares, (2) está a um *taco de distância* do seu sítio inicial, e (3) está na mesma área do percurso que esse sítio.

Exceção - Lie da Bola Piorado Aquando ou Após uma Bola Ser Levantada ou Movida e Antes de Ser Recolocada: Isto é coberto pela Regra 14.2d, a menos que o *lie* tenha sido piorado quando o jogo estava parado e a bola foi levantada e nesse caso esta Regra aplica-se.

- (2) Quando Reposição de Condições Pioradas Não É Permitida. Se as *condições que afetam a pancada* são pioradas pelo jogador, por um objeto natural ou por *forças naturais* tais como vento ou água, o jogador não pode *melhorar* essas condições pioradas em infração à Regra 8.1a (**exceto** como permitido pelas Regras 8.1c(1), 8.1c(2) e Regra 13.1c).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado em infração à Regra 8.1d: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Ver Regras 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro é tratada como ação do jogador); 23.5b (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro relativamente à bola do jogador ou equipamento é tratada como ação do jogador).

8.2 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Outras Condições Físicas para Afetar a Própria Bola do Jogador em Repouso ou Pancada a Ser Executada

8.2a Quando a Regra 8.2 se Aplica

Esta Regra apenas cobre as ações deliberadas de um jogador para alterar outras condições físicas para afetar a sua bola em repouso ou *pancada* a ser executada.

Esta Regra não se aplica a ações de um jogador para:

- Deliberadamente defletir ou parar a sua bola ou para deliberadamente alterar quaisquer condições físicas para afetar onde a bola pode ficar em repouso (o que é coberto pelas Regras 11.2 e 11.3), ou
- Alterar as condições que afetam a *pancada* do jogador (o que é coberto pela Regra 8.1a).

8.2b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

Um jogador não pode deliberadamente tomar quaisquer ações enumeradas na Regra 8.1a (exceto como permitido na Regra 8.1b, c ou d) para alterar quaisquer outras condições físicas para afetar:

- Onde a bola do jogador pode ir ou ficar em repouso após a sua próxima *pancada* ou uma *pancada* seguinte, ou
- Onde a bola em repouso do jogador pode ir ou ficar em repouso se se *mover* antes da *pancada* ser executada (por exemplo, quando a bola está numa encosta íngreme e o jogador está preocupado que possa rolar para um arbusto).

Exceção - Ações para Cuidar do Percurso: Não há penalidade ao abrigo desta Regra se o jogador alterar quaisquer outras condições físicas para cuidar do *percurso* (tais como alisar pegadas num *bunker* ou recolocar um divot num buraco de divot).

Penalidade por Infração à Regra 8.2: Penalidade Geral.

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro relativamente à bola do jogador ou equipamento é tratada como ação do jogador).

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

8.3a Quando a Regra 8.3 se Aplica

Esta Regra apenas cobre as ações deliberadas de um jogador para alterar condições físicas para afetar a bola em repouso de outro jogador ou *pancada* a ser executada por esse outro jogador.

Não se aplica a ações de um jogador para deliberadamente defletir ou parar a bola em movimento de outro jogador ou para deliberadamente alterar quaisquer condições físicas para afetar onde a bola poderá ficar em repouso (o que é coberto pelas Regras 11.2 e 11.3).

8.3b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

Um jogador não pode deliberadamente tomar quaisquer das ações enumeradas na Regra 8.1a (**exceto** as permitidas na Regra 8.1b, c ou d) para:

- Melhorar ou piorar as *condições que afetam a pancada* de outro jogador, ou
- Alterar quaisquer outras condições físicas para afetar:
 - » Onde a bola de outro jogador pode ir ou ficar em repouso após a próxima *pancada* desse jogador ou uma *pancada* seguinte, ou
 - » Onde a bola em repouso de outro jogador pode ir ou ficar em repouso se se *mover* antes da *pancada* ser executada.

Exceção - Ações para Cuidar do Percurso: Não há penalidade ao abrigo desta Regra se o jogador alterar quaisquer outras condições físicas para cuidar do *percurso* (tais como alisar pegadas num *bunker* ou recolocar um divot num buraco de divot).

Penalidade por Infração à Regra 8.3: Penalidade Geral.

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

REGRA

9

Bola Jogada Como Estiver; Bola em Repouso Levantada ou Movida

Objetivo da Regra:

A Regra 9 cobre um princípio central do jogo: "jogar a bola como estiver."

- Se a bola do jogador ficar em repouso e é depois movida por forças naturais tais como vento ou água, o jogador normalmente tem de a jogar do seu novo sítio.
- Se uma bola em repouso é levantada por alguém ou qualquer agente externo antes da pancada ser executada, a bola tem de ser recolocada no seu sítio inicial.
- Jogadores devem ter atenção quando estão perto de uma bola em repouso, e um jogador que cause a sua própria bola ou a bola de um adversário se mover receberá normalmente uma penalidade (exceto no green).

A Regra 9 aplica-se a uma bola *em jogo* em repouso no *percurso*, e aplica-se quer durante uma *volta convencional* enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a.

9.1 Bola Jogada Como Estiver**9.1a Jogando Bola de Onde Ela Ficou em Repouso**

A bola em repouso de um jogador no *percurso* tem de ser jogada como estiver, **exceto** quando as Regras requerem ou permitem ao jogador:

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

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

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

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

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

9.2a Decidindo Se Bola se Moveu

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

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

9.2b Decidindo o Que Causou a Bola se Mover

Quando a bola em repouso de um jogador se *moveu*:

- Tem de ser decidido o que causou ela se *mover*.
 - Isto determina se o jogador tem de *recolocar* a bola ou jogá-la como estiver e se há uma penalidade.
- (1) Quatro Causas Possíveis. As Regras reconhecem apenas quatro causas possíveis para uma bola em repouso que se *move* antes do jogador executar uma *pancada*:
- *Forças naturais*, tais como vento ou água (ver Regra 9.3),
 - O jogador, incluindo o *caddie* do jogador (ver Regra 9.4),
 - O *adversário* em *jogo por buracos*, incluindo o *caddie* do *adversário* (ver Regra 9.5), ou
 - Um *agente externo*, incluindo qualquer outro jogador em *jogo por pancadas* (ver Regra 9.6).

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); **23.5** (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

- (2) Norma "Conhecido ou Praticamente Certo" para Decidir o Que Causou Bola se Mover.

- O jogador, o *adversário* ou um *agente externo* são tratados como tendo causado a bola se *mover* apenas se for *conhecido ou praticamente certo* serem a causa.
- Se não for *conhecido ou praticamente certo* que pelo menos uma destas foi a causa, a bola é tratada como tendo sido *movida por forças naturais*.

Ao aplicar esta norma, toda a informação razoavelmente disponível tem de ser considerada, o que significa toda a informação que o jogador conhece ou pode obter com esforço razoável e sem atrasar excessivamente o jogo.

9.3 Bola Movida por Forças Naturais

Se *forças naturais* (tais como vento ou água) causarem que a bola em repouso se *move*:

- Não há penalidade, e

- A bola tem de ser jogada do seu novo sítio.

Exceção - Bola no Green Tem de Ser Recolocada Se Se Mover Após Já Ter Sido Levantada e Recolocada (ver Regra 13.1d): Se a bola do jogador no *green* se *mover* após o jogador já ter levantado e *recolocado* a bola no sítio de onde se *moveu*:

- A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Isto é verdade não importando o que causou ela se *mover* (incluindo *forças naturais*).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.3: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

9.4 Bola Levantada ou Movida por Jogador

Esta Regra aplica-se apenas quando é *conhecido ou praticamente certo* que um jogador (incluindo o *caddie* do jogador) levantou a sua bola em repouso ou causou que ela se *movesse*.

9.4a Quando Levantada ou Movida Bola Tem de Ser Recolocada

Se o jogador levanta a sua bola em repouso ou causa que ela se *mova*, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de 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 num sítio diferente (ver Regras 14.2d e 14.2e), ou
- Quando a bola se *move* apenas após o jogador ter iniciado a *pancada* ou o backswing para uma *pancada* e o jogador continua para executar a *pancada* (ver Regra 9.1b).

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

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

Mas há quatro **exceções**:

Exceção 1 - Jogador Autorizado a Levantar ou Mover Bola: Não há penalidade quando o jogador levanta a bola ou causa que ela se *mova* de acordo com uma Regra que:

- Permita a bola ser levantada e depois *recolocada* no seu sítio inicial,
- Requeira uma bola *movida* ser *recolocada* no seu sítio inicial, ou
- Requeira ou permita o jogador *deixar cair* (*drop*) ou colocar a bola novamente ou jogar uma bola de um local diferente.

Exceção 2 - Movimento Acidental Antes de Bola Ser Encontrada: Não há penalidade quando o jogador acidentalmente causa a bola *mover-se* enquanto tenta encontrá-la ou identificá-la (ver Regra 7.4).

Exceção 3 - Movimento Acidental No Green: Não há penalidade quando o jogador acidentalmente causa a bola *mover-se* no *green* (ver Regra 13.1d), não importando de como isso aconteça.

Exceção 4 - Movimento Acidental Em Qualquer Local Exceto No Green Enquanto

Aplica Regra: Não há penalidade quando o jogador acidentalmente causa a bola *mover-se* em qualquer local exceto no *green* enquanto toma ações razoáveis para:

- *Marcar* o sítio da bola ou levantar e *recolocar* a bola, quando autorizado a fazê-lo (ver Regras 14.1 e 14.2),
- Remover uma *obstrução móvel* (ver Regra 15.2),
- Restaurar condições pioradas, quando permitido fazê-lo (ver Regra 8.1d),
- Obter alívio de acordo com uma Regra, incluindo em determinar se alívio está disponível de acordo com uma Regra (tal como fazendo um swing com um taco para ver se existe interferência de uma condição), ou onde obter alívio (tal como determinando o *ponto mais próximo de alívio total*), ou
- Medir de acordo com uma Regra (tal como para decidir a ordem de jogo de acordo com a Regra 6.4).

Penalidade por Jogar Bola *Substituída* Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.4: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

9.5 Bola Levantada ou Movida por Adversário em Jogo por Buracos

Esta Regra aplica-se apenas quando é *conhecido ou praticamente certo* que o *adversário* (incluindo o *caddie do adversário*) levantou uma bola em repouso de um jogador ou causou ela se *mover*.

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

9.5a Quando Levantada ou Movida Bola Tem de Ser Recolocada

Se o *adversário* levanta ou *move* a bola em repouso do jogador, a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), **exceto:**

- Quando o *adversário* está a conceder uma *pancada*, buraco ou o jogo (ver Regra 3.2b), ou
- Quando o *adversário* levanta ou *move* a bola a pedido do jogador porque o jogador pretende aplicar uma Regra para obter alívio ou para *recolocar* a bola num sítio diferente.

9.5b Penalidade por Levantar ou Tocar Deliberadamente na Bola ou Causar Que Ela Se Mova

Se o *adversário* levanta ou toca deliberadamente na bola em repouso do jogador ou causar que ela se *mova*, o *adversário* recebe **uma pancada de penalidade**. Mas há várias **exceções**:

Exceção 1 - Adversário Autorizado a Levantar Bola do Jogador: Não há penalidade quando o *adversário* levanta a bola:

- Quando concede a próxima *pancada*, um buraco ou o jogo ao jogador, ou
- A pedido do jogador.

Exceção 2 - Marcando e Levantando Bola do Jogador no Green Por Engano: Não há penalidade quando o *adversário* *marca* o sítio da bola do jogador e a levanta no *green* com a ideia errada de que é a própria bola do *adversário*.

Exceção 3 - Mesmas Exceções que para o Jogador: Não há penalidade quando o *adversário* acidentalmente causa a bola *mover-se* enquanto toma qualquer das ações cobertas pelas Exceções 2, 3 ou 4 na Regra 9.4b.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.5: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

9.6 Bola Levantada ou Movida por Agente Externo

Se é *conhecido ou praticamente certo* que um *agente externo* (incluindo outro jogador em jogo por pancadas ou outra bola) levantou ou *moveu* a bola de um jogador:

- Não há penalidade, e
- A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).

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

Mas se não é *conhecido ou praticamente certo* que a bola foi levantada ou *movida* por um *agente externo* e a bola está *perdida*, o jogador tem de obter alívio de *pancada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

Se a bola do jogador é jogada como uma *bola errada* por outro jogador, isso é coberto pela Regra 6.3c(2), não por esta Regra.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.6: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

9.7 Marcador de Bola Levantado ou Movido

Esta Regra cobre o que fazer se um *marcador de bola* que está a *marcar* o sítio de uma bola levantada é levantado ou movido antes da bola ser *recolocada*.

9.7a Bola ou Marcador de Bola Têm de Ser Recolocados

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

- *Recolocar* a bola no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- Colocar um *marcador de bola* para *marcar* esse sítio inicial.

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

Se o jogador, ou o seu *adversário* em *jogo por buracos*, levantar o *marcador de bola* do jogador ou causar que ele se mova (quando a bola é levantada e ainda não foi *recolocada*), o jogador ou o *adversário* recebem **uma pancada de penalidade**.

Exceção - Exceções nas Regras 9.4b e 9.5b Aplicam-se a Levantar Marcador de Bola ou Causar Que Ele Se Mova: Em todos os casos em que o jogador ou *adversário* não recebem penalidade por levantar a bola do jogador ou acidentalmente causar que ela se *mova*, também não há penalidade por levantar ou mover acidentalmente o *marcador de bola* do jogador.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 9.7: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

REGRA 10

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

Objetivo da Regra:

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

10.1 Executando uma Pancada

Objetivo da Regra:

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

10.1a Batendo de Forma Adequada na Bola

Ao executar uma *pancada*:

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

10.1b Apoiando o Taco

Ao executar uma *pancada*, o jogador não pode apoiar o taco, quer:

- Diretamente, segurando o taco ou uma mão que segura o taco apoiados em qualquer parte do corpo (**exceto** que o jogador pode segurar o taco ou uma mão que segura o taco apoiados numa mão ou antebraço), ou
- Indiretamente, através do uso de um "ponto de apoio", apoiando um antebraço em qualquer parte do corpo para usar uma mão que segura o taco como um ponto estável à volta do qual a outra mão pode realizar o swing com o taco.

Se o taco do jogador, mão que segura o taco ou antebraço apenas tocarem no seu corpo ou roupa durante a *pancada*, sem estarem apoiados contra o corpo, não há infração a esta Regra.

Para efeitos desta Regra, "antebraço" significa a parte do braço abaixo da articulação do cotovelo e inclui o pulso.

DIAGRAMA 10.1b: APOIANDO O TACO



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

O jogador não pode executar uma *pancada* de um *stance* com um pé deliberadamente colocado de cada lado de, ou com qualquer dos pés deliberadamente a tocar, a *linha de jogo* ou uma extensão dessa linha atrás da bola.

Para esta Regra apenas, a *linha de jogo* não inclui uma distância razoável de cada lado.

Exceção - Não há penalidade Se Stance É Feito Acidentalmente ou para Evitar a Linha de Jogo de Outro Jogador.

10.1d Jogar Bola em Movimento

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

- Uma bola *em jogo* está "em movimento" quando não está em repouso num sítio.
- Se uma bola que ficou em repouso está a abanar (por vezes referido como oscilar) mas permanece ou retorna ao seu sítio inicial, é tratada como estando em repouso e não é uma bola em movimento.

Mas há três exceções em que não há penalidade:

Exceção 1 - Bola Começa a Mover-se Apenas após Jogador Iniciar Backswing para Pancada: executar uma *pancada* numa bola em movimento nesta situação é coberto pela Regra 9.1b, não por esta Regra.

Exceção 2 - Bola Caindo do Tee: Executar uma *pancada* numa bola a cair de um *tee* é coberto pela Regra 6.2b(5), não por esta Regra.

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

- O jogador pode executar uma *pancada* 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.

Em qualquer dos casos, o jogador não pode atrasar excessivamente o jogo (ver Regra 5.6a) para permitir que o vento ou a corrente da água movam a bola para um local melhor.

Penalidade por Infração à Regra 10.1: Penalidade Geral.

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

10.2 Conselho e Outra Ajuda

Objetivo da Regra:

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

10.2a Conselho

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

- Dar *conselho* a qualquer pessoa na competição que esteja a jogar no *percurso*,
- Pedir *conselho* a qualquer pessoa, para além do *caddie* do jogador, ou
- Tocar no *equipamento* de outro jogador para obter informação que possa ser *conselho* se dado por ou solicitado ao outro jogador (tal como tocar nos tacos ou saco do outro jogador para ver que taco está a ser usado).

Isto não se aplica antes de uma *volta convencional*, enquanto jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a ou entre *voltas convencionais* numa competição.

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

10.2b Outra Ajuda

- (1) Indicando Linha de Jogo para Bola em Qualquer Lugar Exceto no Green. Um jogador pode ter a sua *linha de jogo* indicada por:
 - Ter o seu *caddie* ou qualquer outra pessoa colocada na ou próximo da *linha de jogo* do jogador para indicar onde é, **mas** essa pessoa tem de afastar-se antes da *pancada* ser executada.
 - Ter um objeto (tal como um saco ou toalha) colocado no *percurso* para indicar a linha de jogo, mas o objeto tem de ser retirado antes da *pancada* ser executada.
- (2) Indicando Linha de Jogo para Bola no Green. Antes da *pancada* ser executada, apenas o jogador e o seu *caddie* podem indicar a *linha de jogo* do jogador, **mas** com estas limitações:
 - O jogador ou o *caddie* podem tocar no *green* com uma mão, pé ou algo que estejam a segurar, **mas** não podem *melhorar as condições que afetam a pancada* em infração à Regra 8.1a, e
 - O jogador ou o *caddie* não podem colocar um objeto em qualquer lugar dentro ou fora do *green* para indicar a *linha de jogo*. Isto não é permitido mesmo se esse objeto for retirado antes da *pancada* ser executada.

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

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

- (3) Não Colocar Objeto para Ajudar a Fazer o Stance. Um jogador não pode fazer um *stance* para a *pancada* usando qualquer objeto que foi colocado no solo pelo jogador ou para este para ajudar a alinhar os seus pés ou corpo, tal como um taco colocado no solo para indicar a *linha de jogo*.

Se o jogador faz um *stance* em infração a esta Regra, ele não pode evitar penalidade saindo do *stance* e removendo o objeto.

- (4) Restrição a Caddie Posicionando-se Atrás de Jogador. Quando um jogador começa a fazer um *stance* para a *pancada* e até a *pancada* ser executada:
 - O *caddie* do jogador não pode por qualquer razão deliberadamente posicionar-se num local na ou próximo de uma extensão da *linha de jogo* atrás da bola.
 - Se o jogador faz um *stance* em infração a esta Regra, ele não pode evitar penalidade afastando-se.

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

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



Ver Regras 22, 23 e 24 (em modalidades de jogo envolvendo *parceiros*, o *parceiro* de um jogador e o *caddie do parceiro* podem tomar as mesmas ações (com as mesmas limitações) 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 executar uma *pancada*:

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

Antes da *pancada* ser executada, essa ajuda ou proteção é permitida, **exceto** como proibido nas Regras 10.2b(3) e (4).

Esta Regra não proíbe o jogador de tomar as suas próprias ações para se proteger contra os elementos enquanto executa uma *pancada*, tais como usando vestuário protetor ou segurando um chapéu de chuva sobre a sua própria cabeça.

Penalidade por Infração à Regra 10.2: Penalidade Geral.

10.3 Caddies

Objetivo da Regra:

O jogador pode ter um caddie para carregar os tacos do jogador e dar conselho e outra ajuda durante a volta convencional, mas há limites ao que o caddie está autorizado a fazer.

O jogador é responsável pelas ações do caddie durante a volta convencional e recebe uma penalidade se o caddie infringir as Regras.

10.3a Caddie Pode Ajudar Jogador Durante Volta Convencional

(1) Jogador Permitido Apenas Um Caddie de Cada Vez. Um jogador pode ter um *caddie* para carregar, transportar e manusear os seus tacos, dar *conselho* e ajudá-lo de outras formas permitidas durante uma *volta convencional*, **mas** com estas limitações:

- O jogador não pode ter mais do que um *caddie* de cada vez.
- O jogador pode trocar de *caddies* durante uma *volta convencional*, **mas** não pode fazê-lo temporariamente com o único propósito de obter *conselho* do novo *caddie*.

Quer o jogador tenha ou não um *caddie*, qualquer outra pessoa que caminhe ou acompanhe o jogador ou que carregue outras coisas para o jogador (tal como um impermeável, chapéu de chuva ou comida e bebida) não é o *caddie* do jogador a menos que seja denominado como tal pelo jogador ou também carregue, transporte ou manuseie os tacos do jogador.

(2) Dois ou Mais Jogadores Podem Partilhar um Caddie. Quando existe uma questão de Regras envolvendo uma ação específica de um *caddie* partilhado e é necessário decidir para qual jogador foi tomada a ação:

- Se a ação do *caddie* foi tomada com a orientação específica de um dos jogadores que partilham o *caddie*, a ação foi tomada por esse jogador.
- Se nenhum desses jogadores indicou especificamente essa ação, a ação é tratada como tomada pelo jogador que partilha o *caddie* cuja bola estava envolvida.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo H-1 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local proibindo ou requerendo o uso de *caddies* ou restringindo a escolha de *caddie* de um jogador).

Penalidade por Infração à Regra 10.3a:

- O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante os quais é ajudado por mais do que um *caddie* de cada vez.
- Se a infração ocorre ou continua entre dois buracos, o jogador recebe a **penalidade geral** para o buraco seguinte.

10.3b O Que um Caddie Pode Fazer

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

- (1) Ações Sempre Permitidas. Um *caddie* pode sempre tomar estas ações quando permitido de acordo com as Regras:
 - Carregar, Transportar e manusear os tacos do jogador e outro *equipamento* (incluindo conduzir um buggy ou puxar um trolley).
 - Procurar a bola do jogador (Regra 7.1).
 - Dar informação, *conselho* e outra ajuda antes da *pancada* ser executada (Regras 10.2a e 10.2b).
 - Alisar *bunkers* ou tomar outras ações para cuidar do *percurso* (Regras 8.2 Exceção, 8.3 Exceção e 12.2b(2) e (3)).
 - Remover areia e terra solta e reparar danos no *green* (Regra 13.1c).
 - Retirar ou assistir a *bandeira* (Regra 13.2b).
 - Marcar o sítio 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 Apenas Com Autorização do Jogador. Um *caddie* pode tomar estas ações apenas quando as Regras permitem que o jogador as tome e apenas com a autorização do jogador (que tem de ser dada especificamente de cada vez e não dada na generalidade para uma *volta convencional*):
 - Restaurar condições que foram pioradas após a bola do jogador ter ficado em repouso (Regra 8.1d).
 - Quando a bola do jogador está em qualquer lugar exceto no *green*, levantar a bola do jogador de acordo com uma Regra requerendo que esta seja *recolocada* ou após o jogador ter decidido obter alívio de acordo com uma Regra (Regra 14.1b).
- (3) Ações Não Permitidas. Um *caddie* não está autorizado a tomar estas ações pelo jogador:
 - Conceder a *pancada* seguinte, um buraco ou o jogo ao *adversário* ou acordar com o adversário sobre o resultado do jogo (Regra 3.2).
 - Deliberadamente permanecer em ou próximo de uma extensão da *linha de jogo* atrás da bola do jogador quando o jogador começa a fazer o *stance* para a *pancada* e

até a *pancada* ser executada (Regra 10.2b(4)) ou tomar outras ações proibidas pela Regra 10.2b.

- *Recolocar* uma bola, a menos que o *caddie* tenha levantado ou *movido* a bola (Regra 14.2b).
- *Efetuar um drop* ou colocar uma bola numa *área de alívio* (Regra 14.3).
- Decidir sobre obter alívio de acordo com uma Regra (tal como tratar uma bola como injogável de acordo com a Regra 19 ou obter alívio de uma *condição anormal do percurso* ou *área de penalidade* de acordo com a Regra 16.1 ou 17); o *caddie* pode aconselhar o jogador a fazê-lo, mas o jogador tem de decidir.

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

Um jogador é responsável pelas ações do seu *caddie* tanto durante uma *volta convencional* e enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, mas não antes ou depois de uma *volta convencional*.

Se a ação do *caddie* infringir uma Regra ou poderia infringir uma Regra se a ação fosse tomada pelo jogador, o jogador recebe a penalidade de acordo com essa Regra.

Quando a aplicação de uma Regra depende se o jogador tem noção de certos factos, o conhecimento do jogador é tratado como incluindo o que quer que seja conhecido pelo seu *caddie*.

REGRA 11

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

Objetivo da Regra:

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

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

11.1 Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Pessoa ou Agente Externo

11.1a Sem Penalidade para Qualquer Jogador

Se uma bola em movimento de um jogador acidentalmente atinge qualquer pessoa ou *agente externo*:

- Não há penalidade para qualquer jogador.
- Isto é verdade mesmo se a bola atingir o jogador, o *adversário* ou qualquer outro jogador ou qualquer dos seus *caddies* ou *equipamento*.

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

11.1b Bola Tem de Ser Jogada Como Estiver

Se a bola em movimento de um jogador acidentalmente atingir qualquer pessoa ou *agente externo*, a bola tem de ser jogada como estiver, **exceto** em duas situações:

Exceção 1 - Quando Bola Jogada de Qualquer Lado Exceto Green Fica em Repouso em cima de Qualquer Pessoa, Animal ou Agente Externo em Movimento: O jogador não pode jogar a bola como estiver. Em vez disso, o jogador tem de obter alívio:

- Quando Bola Está Em Qualquer Lado Exceto No Green. O jogador tem de *deixar cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):
 - » Ponto de Referência: O ponto estimado mesmo por baixo de onde a bola ficou inicialmente em repouso na pessoa, *animal* ou *agente externo* em movimento.

Regra 11

- » Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
- » Limites na Localização da Área de Alívio:
 - Tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência, e
 - Não pode estar mais próximo do *buraco* que o ponto de referência.
- Quando a Bola Está No Green. O jogador tem de colocar a bola inicial ou outra bola no sítio estimado imediatamente por baixo de onde a bola ficou inicialmente em repouso na pessoa, animal ou *agente externo* em movimento, usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

Exceção 2 - Quando Bola Jogada do Green Acidentalmente Atinge Qualquer Pessoa, Animal ou Obstrução Móvel (Incluindo Outra Bola em Movimento) no Green: A *pancada* não conta e a bola inicial ou outra bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), **exceto** nestes dois casos:

- Bola em Movimento Atinge Outra Bola em Repouso ou Marcador de Bola no Green. A *pancada* conta e a bola tem de ser jogada como estiver. (Ver Regra 11.1a para se uma penalidade se aplica em *jogo por pancadas*).
- Bola em Movimento Atinge Acidentalmente Bandeira ou Pessoa a Assistir Bandeira. Isto é coberto pela Regra 13.2b(2), não por esta Regra.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 11.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

11.2 Bola em Movimento Defletida Deliberadamente ou Parada por Pessoa

11.2a Quando a Regra 11.2 se Aplica

Esta Regra aplica-se apenas quando é *conhecido ou praticamente certo* que a bola em movimento de um jogador foi deliberadamente defletida ou parada por uma pessoa, o que é quando:

- Uma pessoa deliberadamente toca na 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 ter sido jogada ou caso contrário ficou em movimento) ou qualquer pessoa (tal como o *caddie* do jogador) que um jogador deliberadamente posicionou ou deixou num determinado local para que o *equipamento*, objeto ou pessoa pudesse defletir ou parar a bola em movimento.

Exceção - Bola Deliberadamente Defletida ou Parada em Jogo por Buracos Quando Não Há Hipótese Razoável de Poder Entrar no Buraco: A bola em movimento de um *adversário* que é deliberadamente defletida ou parada numa altura em que não há hipótese razoável de entrar *no buraco*,

e quando feito como uma concessão ou quando a bola precisava entrar *no buraco* para empatar o buraco, é coberto pela Regra 3.2a(1) ou 3.2b(1), não por esta Regra.

Para o direito de um jogador ter uma bola ou *marcador de bola* levantado antes de uma *pancada* ser executada se acreditar razoavelmente que a bola ou *marcador de bola* pode ajudar ou interferir com o jogo, ver Regra 15.3.

11.2b Quando Penalidade se Aplica a um Jogador

- Um jogador recebe a **penalidade geral** se deliberadamente defletir ou parar qualquer bola em movimento.
- Isto é verdade quer seja a própria bola do jogador ou uma bola jogada por um *adversário* ou por outro jogador em *jogo por pancadas*.

Exceção - Bola Em Movimento na Água: Não há penalidade se um jogador levantar a sua bola em movimento na água em *água temporária* ou numa *área de penalidade* quando obtiver 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 agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); **23.5b** (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

11.2c Local de Onde Bola Deliberadamente Defletida ou Parada Tem De Ser Jogada

Se for *conhecido ou praticamente certo* que a bola em movimento de um jogador foi deliberadamente defletida ou parada por uma pessoa (quer a bola tenha ou não sido encontrada), não pode ser jogada como estiver. Em vez disso, o jogador tem de obter alívio:

- (1) Pancada Executada de Qualquer Sítio Exceto do Green. O jogador tem de obter alívio com base no sítio estimado onde a bola teria ficado em repouso se não fosse defletida ou parada:
 - Quando Bola Teria Ficado em Repouso em Qualquer Sítio no Percurso Exceto no Green. O jogador tem de *deixar cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):
 - » Ponto de Referência: O sítio estimado onde a bola teria ficado em repouso.
 - » Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
 - » Limites na Localização da Área de Alívio:
 - Tem de estar na mesma *área do percurso* que o ponto de referência, e
 - Não pode estar mais próximo do *buraco* que o ponto de referência.

Regra 11

- Quando Bola Teria Ficado em Repouso no Green. O jogador tem de colocar a bola inicial ou outra bola no sítio estimado onde a bola teria ficado em repouso, usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.
 - Quando Bola Teria Ficado em Repouso Fora de Limites. O jogador tem de obter alívio de pancada e distância de acordo com a Regra 18.2.
- (2) Pancada Executada do Green. A *pancada* não conta, e a bola inicial ou outra bola tem de ser *recolocada* no sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 11.2: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

11.3 Movendo Objetos ou Alterando Condições Deliberadamente Afetar Bola em Movimento

Quando uma bola está em movimento, um jogador não pode deliberadamente tomar qualquer destas ações para afetar onde essa bola (quer seja a própria bola do jogador ou a bola de outro jogador) poderá ficar em repouso:

- Alterar condições físicas tomando qualquer das ações enumeradas na Regra 8.1a (tal como repondo um divot ou calcando uma área elevada de relva), ou
- Levantar ou mover:
 - » Um *impedimento solto* (ver Regra 15.1a, Exceção 2), ou
 - » Uma *obstrução móvel* (ver Regra 15.2a, Exceção 2).

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

- Uma *bandeira* retirada,
- Uma bola em repouso no *green*, ou
- Qualquer *equipamento* de outro jogador (para além de uma bola em repouso em qualquer sítio exceto no *green* ou um *marcador de bola* em qualquer sítio no *percurso*).

Retirar a *bandeira* do *buraco* (incluindo ao assisti-la) enquanto bola está em movimento é coberto pela Regra 13.2, não por esta Regra.

Penalidade por Infração à Regra 11.3: Penalidade Geral.

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro relativamente à bola do jogador ou equipamento é tratada como ação do jogador).

IV

Regras Específicas para Bunkers e Greens

REGRAS 12-13

REGRA

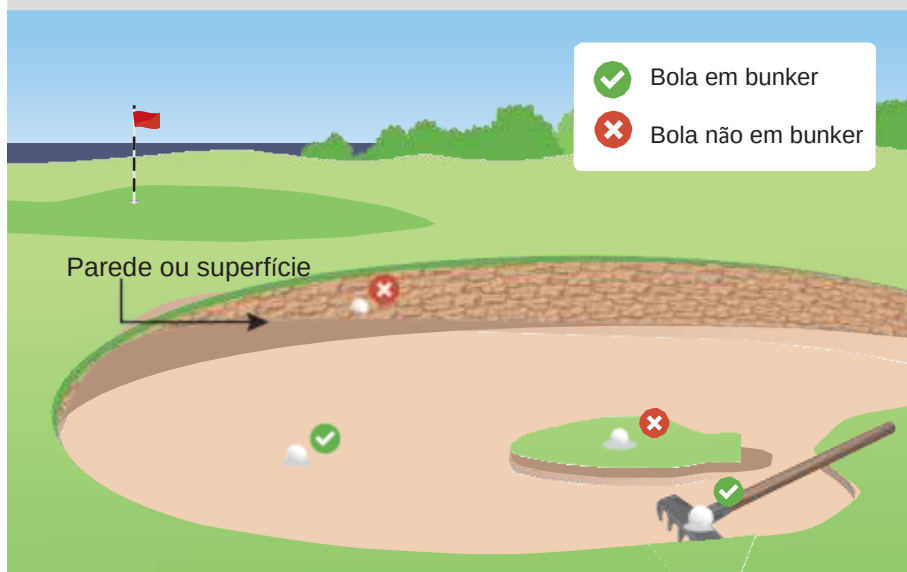
12

Bunkers

Objetivo da Regra:

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

DIAGRAMA 12.1: QUANDO A BOLA ESTÁ EM BUNKER



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

12.1 Quando a Bola Está no Bunker

Uma bola está num *bunker* quando qualquer parte da bola:

- Toca em areia no solo dentro do limite do *bunker*, ou
- Está dentro do limite do *bunker* e fica:
 - » No solo onde normalmente estaria areia (tal como onde areia foi levada pelo vento ou por água), ou
 - » Dentro ou em cima de um *impedimento solto*, *obstrução móvel*, *condição anormal do percurso* ou *objeto integrante* que toque em areia no *bunker* ou está no solo onde normalmente estaria areia.

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

Se parte da bola está ao mesmo tempo no *bunker* e noutra *área do percurso*, ver Regra 2.2c.

12.2 Jogando Bola No Bunker

Esta Regra aplica-se tanto durante uma *volta convencional* e enquanto jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a.

12.2a Removendo Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis

Antes de jogar uma bola num *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 toque razoável ou movimento da areia que aconteça no *bunker* ao fazê-lo.

12.2b Restrições a Tocar em Areia no Bunker

(1) Quando Tocar em Areia Resulta em Penalidade. Antes de executar uma *pancada* numa bola num *bunker*, um jogador não pode:

- Deliberadamente tocar na areia no *bunker* com a mão, taco, ancinho ou outro objeto para testar a condição da areia para obter informação para a próxima *pancada*, ou
- Tocar na areia no *bunker* com um taco:
 - » Na área imediatamente à frente ou atrás da bola (**exceto** como permitido de acordo com a Regra 7.1a ao procurar por uma bola de forma adequada ou de acordo com a Regra 12.2a ao remover um *impedimento solto* ou *obstrução móvel*),
 - » Ao realizar um swing de treino, ou
 - » Ao realizar o backswing para uma *pancada*.

(2) Quando Tocar em Areia Não Resulta em Penalidade. **Exceto** como coberto por (1), esta Regra não proíbe o jogador de tocar na areia no *bunker* de qualquer outra forma, incluindo:

- Escavando com os pés para fazer um *stance* para um swing de treino ou para a *pancada*,
- Alisando o *bunker* para cuidar do *percurso*,
- Colocando tacos, *equipamento* ou outros objetos no *bunker* (atirando-os ou pousando-os),
- Medindo, *marcando*, levantando, *recolocando* ou tomando outras ações de acordo com uma Regra,
- Apoiando-se num taco para descansar, ficar equilibrado ou evitar uma queda, ou
- Bater na areia em frustração ou fúria.

Mas o jogador recebe a **penalidade geral** se as suas ações ao tocar na areia *melhorarem as condições que afetam a pancada* em infração à Regra 8.1a. (Ver também Regras 8.2 e 8.3 para limitações a *melhorar* ou piorar outras condições físicas para afetar jogo.)

(3) Sem Restrições Após Bola Ser Jogada Para Fora do bunker. Após uma bola num *bunker* ser jogada e estar fora do *bunker*, o jogador pode:

- Tocar na areia no *bunker* sem penalidade de acordo com a Regra 12.2b(1), e
- Alisar a areia no *bunker* para cuidar do *percurso* sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a.

Isto é verdade mesmo se a bola ficar em repouso fora do *bunker* e:

- O jogador é requerido ou permitido pelas Regras obter alívio de *pancada e distância deixando cair* a bola no *bunker*, ou
- A areia no *bunker* está na *linha de jogo* do jogador para a próxima *pancada* de fora do *bunker*.

Mas se a bola jogada do *bunker* voltar para o *bunker*, ou o jogador obtém alívio *deixando cair* a bola no *bunker*, as restrições nas Regras 12.2b(1) e 8.1a aplicam-se novamente para essa bola *em jogo* no *bunker*.

Penalidade por Infração à Regra 12.2: Penalidade Geral.

12.3 Regras Específicas para Obter Alívio para a Bola no Bunker

Quando uma bola está num *bunker*, Regras específicas de alívio podem aplicar-se nestas situações:

- Interferência por *condição anormal do percurso* (Regra 16.1c),
- Interferência por uma condição *animal* perigosa (Regra 16.2), e
- Bola Injogável (Regra 19.3).

REGRA

13

Greens

Objetivo da Regra:

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

13.1 Ações Permitidas ou Requeridas nos Greens**Objetivo da Regra:**

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

13.1a Quando a Bola Está No Green

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

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

Se parte da bola está ao mesmo tempo no *green* e noutra *área do percurso*, ver Regra 2.2c.

13.1b Marcando, Levantando e Limpando a Bola no Green

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

O sítio da bola tem de ser *marcado* antes de ela ser levantada e a bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).

13.1c Melhoramentos Permitidos no Green

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

Regra 13

- (1) Remoção de Areia e Terra Solta. Areia e terra solta no *green* (**mas** não em qualquer outro lado no *percurso*) podem ser removidas sem penalidade.
- (2) Reparação de Danos. Um jogador pode reparar danos no *green* sem penalidade tomando ações razoáveis para restaurar o *green* tanto quanto possível à sua condição inicial, **mas** apenas:
 - Usando a sua mão, pé ou outra parte do corpo ou uma normal ferramenta para reparar marcas de bola, *tee*, taco ou item similar de *equipamento* regular, e
 - Sem atrasar excessivamente o jogo (ver Regra 5.6a).

Mas se o jogador *melhorar* o *green* tomando ações que excedam o que é razoável para restaurar o *green* à sua condição inicial (tal como criar um caminho para o *buraco* ou usar um objeto que não é permitido), o jogador recebe a **penalidade geral** por infração à Regra 8.1a.

"Danos no *green*" significa quaisquer danos causados por uma pessoa ou *agente externo*, tais como:

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

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

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

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

Há duas Regras específicas para uma bola ou *marcador de bola* que se *movem* no *green*.

(1) Não Há Penalidade por Causar Acidentalmente Bola Mover-se. Não há penalidade se o jogador, *adversário* ou outro jogador em *jogo por pancadas* acidentalmente mover a bola do jogador ou *marcador de bola* no *green*.

O jogador tem de:

- Recolocar a bola no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), ou
- Colocar um *marcador de bola* para *marcar* esse sítio inicial.

Exceção - Bola Tem De Ser Jogada como Estiver Quando Bola Começa a Mover-se Durante Backswing ou Pancada e Pancada É Executada (ver Regra 9.1b).

Se o jogador ou *adversário* deliberadamente levantar a bola do jogador ou *marcador de bola* no *green*, ver Regra 9.4 ou Regra 9.5 para descobrir se há uma penalidade.

(2) Quando Recolocar Bola Movida por Forças Naturais. Se *forças naturais* causarem a bola de um jogador no *green* se mover, de onde o jogador tem de jogar em seguida depende se a bola já tinha sido levantada e *recolocada* no seu sítio inicial:

- Bola Já Levantada e Recolocada. A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), mesmo se foi *movida* por *forças naturais* e não pelo jogador, o *adversário* ou um *agente externo* (ver Regra 9.3, Exceção).
- Bola Ainda Não Levantada e Recolocada. A bola tem de ser jogada do seu novo sítio (ver Regra 9.3).

13.1e Sem Teste Deliberado de Greens

Durante uma *volta convencional* e enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a, um jogador não pode deliberadamente tomar qualquer destas ações para testar o *green* ou um *green errado*:

- Esfregar a superfície, ou
- Rolar uma bola.

Exceção - Testando Greens Quando entre Dois Buracos: Entre dois buracos, um jogador pode esfregar a superfície ou rolar uma bola no *green* do buraco acabado de concluir e em qualquer *green* de treino (ver Regra 5.5b).

Penalidade por Testar o Green ou um Green Errado em Infração à Regra 13.1e: Penalidade Geral.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo I-2 (a *Comissão Técnica* pode adotar uma Regra Local proibindo um jogador de rolar uma bola no *green* do buraco acabado de terminar).

13.1f Alívio Tem de Ser Obtido de Green Errado

(1) Significado de Interferência por Green Errado. Interferência de acordo com esta Regra existe quando:

- Qualquer parte da bola do jogador toca num *green errado* ou está em cima ou dentro de qualquer coisa (tal como um *impedimento solto* ou uma *obstrução móvel*) e está dentro do limite do *green errado*, ou
- Um *green errado* interfere fisicamente com a área de *stance* pretendido do jogador ou área de swing pretendido.

(2) Alívio Tem de Ser Obtido. Quando há interferência de um *green errado*, um jogador não pode jogar a bola como esta estiver.

Em vez disso, o jogador tem de obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O *ponto mais próximo de alívio total* na mesma *área do percurso* em que a bola inicial ficou em repouso.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, **mas** com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem de estar na mesma *área do percurso* que o ponto de referência, e
 - » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
 - » Tem de ser obtido alívio total de toda a interferência do *green errado*.

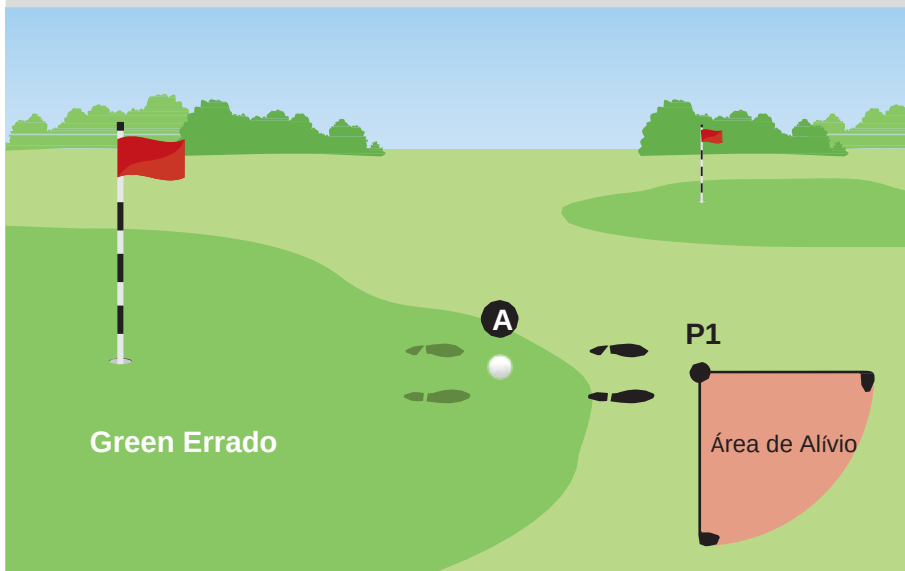
(3) Sem Alívio Onde Claramente Injustificado. Não há alívio de acordo com a Regra 13.1f se existir interferência apenas porque o jogador escolhe um taco, tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que é claramente injustificada dadas as circunstâncias.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo D-3 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local recusando alívio de um *green errado* que apenas interfere com a área de *stance* pretendido).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 13.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

DIAGRAMA 13.1f: ALÍVIO SEM PENALIDADE DE GREEN ERRADO



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

13.2 A Bandeira

Objetivo da Regra:

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

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

13.2a Deixando Bandeira no Buraco

- (1) Jogador Pode Deixar Bandeira no Buraco. O jogador pode executar uma *pancada* com a *bandeira* no *buraco*, logo é possível a bola em movimento bater na *bandeira*.

O jogador tem de decidir isto antes de executar a *pancada*, seja:

- Deixando a *bandeira* onde está no *buraco* ou movendo-a para que fique centrada no *buraco* e deixá-la aí, ou
- Pedir que uma *bandeira* retirada seja colocada de novo no *buraco*. Em

qualquer dos casos:

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

- (2) Sem Penalidade Se Bola Atingir Bandeira Deixada no Buraco. Se o jogador executar uma *pancada* com a *bandeira* deixada no *buraco* e a bola em movimento bate na *bandeira*:

- Não há penalidade (**exceto** como mencionado em (1)), e
- A bola tem de ser jogada como estiver.

(3) Limitação a Jogador Mover ou Retirar Bandeira no Buraco Enquanto Bola Está em Movimento. Após executar uma *pancada* com a *bandeira* deixada no *buraco*:

- O jogador e o seu *caddie* não podem deliberadamente mover ou retirar a *bandeira* para afetar onde a bola em movimento do jogador poderá ficar em repouso (tal como para evitar que a bola bata na *bandeira*). Se fizer isto, o jogador recebe a **penalidade geral**.
- **Mas** não há penalidade se o jogador tiver a *bandeira* no *buraco* movida ou retirada por qualquer outra razão, tal como quando ele acredita razoavelmente que a bola em movimento não vai bater na *bandeira* antes de ficar em repouso.

(4) Limitação a Outros Jogadores Moverem ou Retirarem Bandeira Quando Jogador Decidiu Deixá-la no Buraco. Quando o jogador deixou a *bandeira* no *buraco* e não autorizou ninguém a assistir a *bandeira* (ver Regra 13.2b(1)), outro jogador não pode deliberadamente mover ou retirar a *bandeira* para afetar onde a bola em movimento do jogador poderá ficar em repouso.

- Se outro jogador ou o seu *caddie* fizerem isto antes ou durante a *pancada* e o jogador executar a *pancada* sem se aperceber disto, ou o fizer enquanto a bola do jogador está em movimento após a *pancada*, esse outro jogador recebe a **penalidade geral**.
- **Mas** não há penalidade se o outro jogador ou o seu *caddie* moverem ou retirarem a *bandeira* por qualquer outra razão, tal como quando ele:
 - » Acredita razoavelmente que a bola em movimento do jogador não vai bater na *bandeira* antes de ficar em repouso, ou
 - » Não se apercebe que o jogador está prestes a jogar ou que a bola do jogador está em movimento.

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

13.2b Retirando Bandeira do Buraco

- (1) Jogador Pode Ter Bandeira Retirada do Buraco. O jogador pode executar uma *pancada* com a *bandeira* retirada do *buraco*, para que a sua bola em movimento não bata na *bandeira* no *buraco*.

O jogador tem de decidir isto antes de executar a *pancada*, seja:

- Tendo a *bandeira* retirada do *buraco* antes de jogar a bola, ou
- Autorizando alguém a assistir a *bandeira*, o que significa retirá-la por:
 - » Primeiro segurar a *bandeira* dentro, acima ou perto do *buraco* antes e durante a *pancada* para mostrar ao jogador onde o *buraco* está, e
 - » Depois remover a *bandeira* após a *pancada* ser executada.

O jogador é tratado como tendo autorizado a *bandeira* ser assistida se:

- O *caddie* do jogador está a segurar a *bandeira* dentro, acima ou perto do *buraco* ou está de pé ao lado do *buraco* quando a *pancada* é executada, mesmo se o jogador não se aperceba que o *caddie* o faz,
- O jogador pede a outra pessoa para assistir a *bandeira* e essa pessoa fá-lo, ou
- O jogador vê qualquer outra pessoa a segurar a *bandeira* dentro, acima ou perto do *buraco* ou de pé ao lado do *buraco*, e o jogador executa a *pancada* sem pedir a essa pessoa para se afastar ou para deixar a *bandeira* no *buraco*.

- (2) O que Fazer Se Bola Atinge Bandeira ou Pessoa a Assistir Bandeira. Se a bola em movimento do jogador bate numa *bandeira* que o jogador decidiu ter retirada de acordo com (1), ou bate na pessoa que está a assistir a *bandeira* (ou qualquer coisa que a pessoa está a segurar), o que acontece depende se isto foi acidental ou deliberado:

- Bola Acidentalmente Bate em Bandeira ou Pessoa Que a Retirou ou Assiste. Se a bola em movimento do jogador acidentalmente bate na *bandeira* ou na pessoa que a retirou ou está a assisti-la (ou qualquer coisa que a pessoa esteja a segurar), não há penalidade e a bola tem de ser jogada como estiver.
- Bola Deliberadamente Defletida ou Parada por Pessoa Assistindo Bandeira. Se a pessoa que está a assistir a *bandeira* deliberadamente defletir ou parar a bola em movimento do jogador, aplica-se a Regra 11.2c:
 - » De Onde a Bola É Jogada. O jogador não pode jogar a bola como estiver e em vez disso tem de obter alívio de acordo com a Regra 11.2c.
 - » Quando se Aplica Penalidade. Se a pessoa que deliberadamente defletiu ou parou a bola foi um jogador ou o seu *caddie*, esse jogador recebe a **penalidade geral** por infração à Regra 11.2.

Para efeitos desta Regra, "deliberadamente defletida ou parada" significa a mesma coisa que na Regra 11.2a, e inclui quando a bola em movimento do jogador bate em:

- Uma *bandeira* retirada que foi deliberadamente posicionada ou deixada num determinado local no solo para que pudesse defletir ou parar a bola,
- Uma *bandeira* assistida que a pessoa deliberadamente não retirou do *buraco* ou não moveu para fora do caminho da bola, ou
- A pessoa que assistiu ou retirou a *bandeira* (ou qualquer coisa que a pessoa estava a segurar), quando deliberadamente não a moveu para fora do caminho da bola.

Exceção - Restrições a Deliberadamente Mover Bandeira para Afetar uma Bola em Movimento (ver Regra 11.3).

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

13.2c Bola Em Repouso Encostada à Bandeira no Buraco

Se a bola de um jogador ficar em repouso encostada à *bandeira* no *buraco*:

- Se qualquer parte da bola está no *buraco* abaixo da superfície do *green*, a bola é tratada como *no buraco* mesmo se a totalidade da bola não está abaixo da superfície.
- Se nenhuma parte da bola está no *buraco* abaixo da superfície do *green*:
 - » A bola não está *no buraco* e tem de ser jogada como estiver.
 - » Se a *bandeira* é retirada e a bola se *move* (quer caia no *buraco* ou se afaste do *buraco*), não há penalidade e a bola tem de ser *recolocada* na borda do *buraco* (ver Regra 14.2).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado em infração à Regra 13.2c: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Em *jogo por pancadas*, o jogador é **desclassificado** se não terminar o buraco como requerido de acordo com a Regra 3.3c.

13.3 Bola Suspensa no Buraco

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

Se qualquer parte da bola de um jogador ficar suspensa na borda do *buraco*:

- O jogador é permitido ter um tempo razoável para chegar ao *buraco* e mais dez segundos para esperar para ver se a bola vai cair no *buraco*.
- Se a bola cair no *buraco* durante este tempo de espera, o jogador *terminou o buraco* com a *pancada* anterior.
- Se a bola não cair no *buraco* neste tempo de espera:
 - » A bola é tratada como estando em repouso.
 - » Se a bola depois cair no *buraco* antes de ser jogada, o jogador *terminou o buraco* com a *pancada* anterior, **mas** recebe **uma pancada de penalidade** adicionada ao resultado para o buraco.

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

Se uma bola suspensa no *buraco* é levantada ou *movida* antes do tempo de espera de acordo com a Regra 13.3a ter terminado, a bola é tratada como tendo ficado em repouso:

- A bola tem de ser *recolocada* na borda do *buraco* (ver Regra 14.2), e
- O tempo de espera de acordo com a Regra 13.3a já não se aplica à bola. (Ver Regra 9.3 para o que fazer se a bola *recolocada* é depois *movida* por forças naturais.)

Se o *adversário* em *jogo por buracos* ou outro jogador em *jogo por pancadas* deliberadamente levantar ou *mover* a bola do jogador suspensa no *buraco* antes do tempo de espera ter terminado:

- Em *jogo por buracos*, a bola do jogador é tratada como tendo entrado no *buraco* com a *pancada* anterior, e não há penalidade para o *adversário* de acordo com a Regra 11.2b.
- Em *jogo por pancadas*, o jogador que levantou ou *moveu* a bola recebe a **penalidade geral (duas pancadas de penalidade)**. A bola tem de ser *recolocada* na borda do *buraco* (ver Regra 14.2).



Levantando e Repondo uma Bola em Jogo

REGRA 14



REGRA

14

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

Objetivo da Regra:

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

- Quando uma bola levantada ou movida é recolocada, a mesma bola tem de ser colocada no seu sítio inicial.
- Quando se obtém alívio sem penalidade ou alívio com penalidade, uma bola substituída ou a bola inicial têm de ser deixadas cair numa determinada área de alívio.

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

14.1 Marcando, Levantando e Limpando Bola

Esta Regra aplica-se ao "levantamento" deliberado da bola em repouso de um jogador, o que inclui apanhar a bola com a mão, rodá-la ou de outra forma causando deliberadamente que ela se *mova* do seu sítio.

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

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

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

Se o sítio é *marcado* com um *marcador de bola*, após *recolocar* a bola o jogador tem de remover o *marcador de bola* antes de executar uma *pancada*.

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

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

14.1b Quem Pode Levantar Bola

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

- O jogador, ou
- Alguém que o jogador autorize, **mas** tal autorização tem de ser dada a cada momento antes da bola ser levantada em vez de ser dada na generalidade para a *volta convencional*.

Exceção - Caddie Pode Levantar Bola do Jogador no Green Sem Autorização:

Quando a bola do jogador está no *green*, o seu *caddie* pode levantar a bola sem autorização do jogador.

Se o *caddie* levantar a bola sem autorização quando estiver em qualquer local exceto no *green*, o jogador recebe **uma pancada de penalidade** (ver Regra 9.4).

14.1c Limpando Bola Levantada

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

Uma bola levantada de qualquer outro local pode ser sempre limpa **exceto** quando é levantada:

- Para Ver Se Está Cortada ou Rachada. Limpeza não é permitida (ver Regra 4.2c(1)).
- Para Identificá-la. Limpeza é permitida apenas no necessário para identificá-la (ver Regra 7.3).
- Porque Interfere com Jogo. Limpeza não é permitida (ver Regra 15.3b(2)).
- Para Ver Se Está em Condição da Qual é Permitido Obter Alívio. Limpeza não é permitida, a menos que o jogador obtenha então alívio de acordo com uma Regra (ver Regra 16.4).

Se o jogador limpa uma bola levantada quando não é permitido, recebe **uma pancada de penalidade**. Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro é tratada como ação do jogador); **23.5** (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo parceiro relativamente à bola do jogador ou equipamento é tratada como ação do jogador).

14.2 Recolocando a Bola no Sítio

Esta Regra aplica-se sempre que uma bola é levantada ou *movida* e uma Regra requer que ela seja *recolocada* num sítio.

14.2a Bola Inicial Tem de Ser Usada

A bola inicial tem de ser usada quando *recolocar* uma bola.

Exceção - Outra Bola Pode Ser Usada Quando:

- A bola inicial não pode ser recuperada com esforço razoável e em poucos segundos, desde que o jogador não tenha causado deliberadamente que a bola tenha ficado irrecuperável,
- A bola inicial está cortada ou rachada (ver Regra 4.2c),
- Jogo é retomado após ter sido parado (ver Regra 5.7d), ou
- A bola inicial foi jogada por outro jogador como uma *bola errada* (ver Regra 6.3c(2)).

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

(1) Quem Pode Recolocar Bola: A bola do jogador tem de ser *recolocada* de acordo com as Regras apenas por:

- O jogador, ou
- Qualquer pessoa que tenha levantado a bola ou causado que ela se *movesse* (mesmo se essa pessoa não fosse autorizada a fazê-lo de acordo com as Regras).

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

(2) Como Bola Tem De Ser Recolocada. A bola tem de ser *recolocada* pousando-a no sítio requerido e largando-a para que fique nesse sítio.

Se o jogador joga uma bola que foi *recolocada* de uma maneira errada mas no sítio requerido, o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

14.2c Sítio Onde Bola É Recolocada

A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado), **exceto** quando a bola tem de ser *recolocada* num sítio diferente de acordo com as Regras 14.2d(2) e 14.2e.

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

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

Se quaisquer *impedimentos soltos* foram removidos como resultado da bola ser levantada ou *movida* ou antes da bola ter sido *recolocada*, eles não precisam ser recolocados.

Para restrições a remover *impedimentos soltos* antes de *recolocar* uma bola levantada ou *movida* ver Regra 15.1a, Exceção 1.

14.2d Onde Recolocar Bola Quando Lie Inicial Se Alterou

Se o *lie* de uma bola levantada ou *movida* que tem de ser *recolocada* é alterado, o jogador tem de *recolocar* a bola desta forma:

(1) Bola em Areia. Quando a bola estava em areia, tanto num *bunker* ou em qualquer outro lado no *percurso*:

- Ao *recolocar* a bola no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2c), o jogador tem de recriar o *lie* inicial tanto quanto possível.
- Ao recriar o *lie*, o jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível se a bola tiver sido coberta por areia.

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

(2) Bola em Qualquer Lado Exceto em Areia. Quando a bola estava em qualquer lado exceto em areia, o jogador tem de *recolocar* a bola colocando-a no sítio mais próximo com um *lie* mais similar ao *lie* inicial que esteja:

- À distância de um taco de comprimento do seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Não mais próximo do *buraco*, e
- Na mesma *área do percurso* que esse sítio.

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

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

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

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

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

- O sítio não pode estar mais próximo do *buraco*.
- Sítio Inicial na Área Geral. O sítio mais próximo tem de ser na *área geral*.
- Sítio Inicial em bunker ou Área de Penalidade. O sítio mais próximo tem de ser no mesmo *bunker* ou na mesma *área de penalidade*.
- Sítio Inicial No Green. O sítio mais próximo tem de ser no *green* ou na *área geral*.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 14.2: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); 23.5 (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

14.3 Deixar Cair a Bola em Área de Alívio

Esta Regra aplica-se sempre que um jogador tem de *deixar cair* uma bola ao obter alívio de acordo com uma Regra, incluindo quando o jogador tem de terminar de obter alívio colocando uma bola de acordo com a Regra 14.3c(2).

Se o jogador *melhorar a área de alívio* antes ou quando *deixa cair* uma bola, ver Regra 8.1.

14.3a Bola Inicial ou Outra Bola Podem Ser Usadas

O jogador pode usar a bola inicial ou outra *bola*.

Isto significa que o jogador pode usar qualquer bola cada vez que *deixar cair* ou colocar uma bola de acordo com esta Regra.

14.3b Bola Tem de Ser Deixada Cair da Forma Correta

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

- (1) Jogador Tem de Deixar Cair Bola. A bola tem de ser *deixada cair* apenas pelo jogador. Nem o *caddie* do jogador nem outra pessoa qualquer o podem fazer.
- (2) Bola Tem de Ser Deixada Cair Diretamente da Altura do Joelho Sem Tocar no Jogador ou Equipamento. O jogador tem de largar a bola de um local à altura do joelho, de modo a que a bola:
 - Caia diretamente para baixo, sem que o jogador a atire, gire, role ou use qualquer outro movimento que possa afetar onde a bola vai ficar em repouso, e
 - Não toque em qualquer parte do corpo do jogador ou *equipamento* antes de tocar no solo.

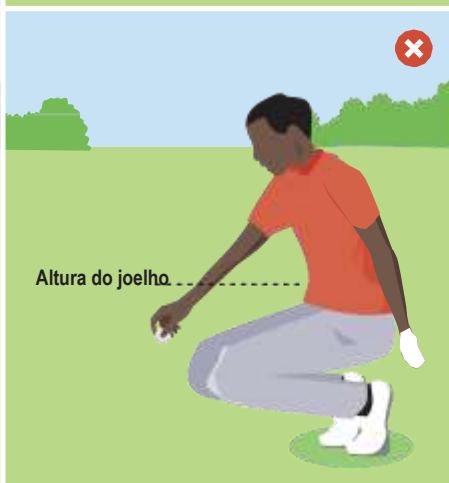
"Altura do joelho" significa a altura do joelho do jogador numa posição em pé.

DIAGRAMA 14.3b: DEIXANDO CAIR DA ALTURA DO JOELHO

Permitido



Não Permitido



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

(3) Bola Tem de Ser Deixada Cair em Área de Alívio. A bola tem de ser *deixada cair* na *área de alívio*.

O jogador pode ficar dentro ou fora da *área de alívio* quando *deixar cair* a bola.

Se uma bola é *deixada cair* de uma forma errada em infração a um ou mais destes três requisitos:

- O jogador tem de *deixar cair* uma bola novamente da forma correta, e não há limite para o número de vezes que o jogador tem de o fazer.
- Uma bola *deixada cair* da forma errada não conta como um dos dois *drops* requeridos antes de uma bola ter de ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2).

Se o jogador não *deixar cair* novamente e em vez disso executar uma *pancada* na bola a partir de onde ela ficou em repouso após ter sido *deixada cair* de uma forma errada:

- Se a bola foi jogada da *área de alívio*, o jogador recebe **uma pancada de penalidade** (mas não jogou de um *local errado* de acordo com a Regra 14.7a).
- Mas se a bola foi jogada de fora da *área de alívio*, ou após ter sido colocada quando requerido que fosse *deixada cair* (não importando de onde foi jogada), o jogador recebe a **penalidade geral**.

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

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

(1) Jogador Terminou de Obter Alívio Quando Bola Deixada Cair da Forma Correta Fica em Repouso na Área de Alívio. A bola tem de ser ficar em repouso na *área de alívio*.

Não importa se a bola, após bater no solo, toca em qualquer pessoa, *equipamento* ou outro *agente externo* antes de ficar em repouso:

- Se a bola ficar em repouso na *área de alívio*, o jogador terminou de obter alívio e tem de jogar a bola como ela estiver.
- Se a bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem de usar os procedimentos na Regra 14.3c(2).

Em qualquer dos casos, não há penalidade para qualquer jogador se uma bola *deixada cair* da forma correta acidentalmente atingir qualquer pessoa, *equipamento* ou outro *agente externo* antes de ficar em repouso.

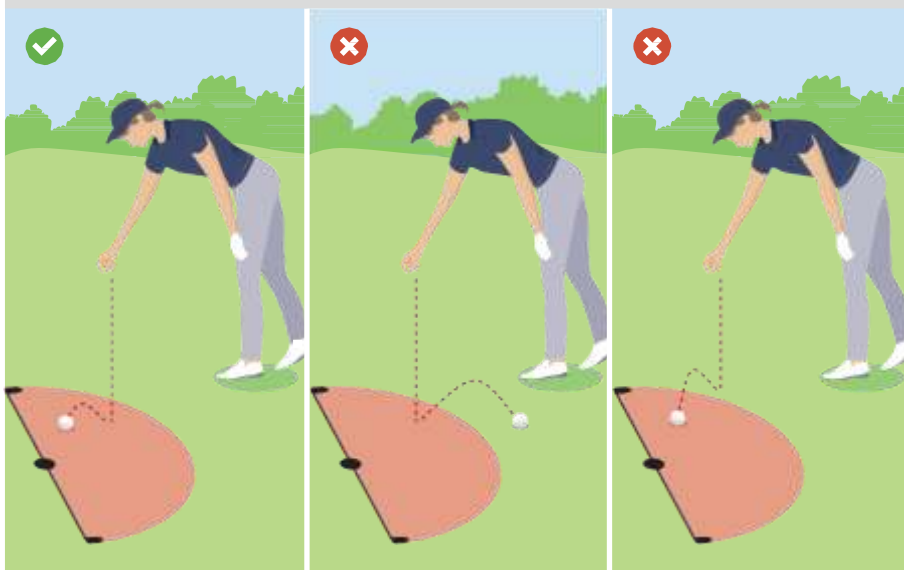
Exceção - Quando Bola Deixada Cair da Forma Correta é Deliberadamente Defletida ou Parada por Qualquer Pessoa: Para o que fazer quando a bola *deixada cair* é deliberadamente defletida ou parada por qualquer pessoa antes de ficar em repouso, ver Regra 14.3d.

(2) O Que Fazer Se Bola Deixada Cair da Forma Correta Fica em Repouso Fora da Área de Alívio. Se a bola ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem de *deixar cair* uma bola da forma correta uma segunda vez.

Se essa bola também ficar em repouso fora da *área de alívio*, o jogador tem então de terminar de obter alívio colocando uma bola usando os procedimentos para *recolocar* uma bola nas Regras 14.2b(2) e 14.2e:

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

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



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

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

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

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

Para efeitos desta Regra, uma bola *deixada cair* é "deliberadamente defletida ou parada" quando:

- Uma pessoa deliberadamente toca na bola em movimento após esta tocar no solo, ou
- A bola em movimento atinge qualquer *equipamento* ou outro objeto ou qualquer pessoa (tal como o *caddie* do jogador) que um jogador deliberadamente posicionou ou deixou num determinado local para que o *equipamento*, objeto ou pessoa pudesse defletir ou parar a bola em movimento.

Quando uma bola *deixada cair* da forma correta é deliberadamente defletida ou parada por qualquer pessoa (tanto na *área de alívio* ou fora da *área de alívio*) antes de ficar em repouso:

- O jogador tem de *deixar cair* uma bola novamente, usando os procedimentos na Regra 14.3b (o que significa que a bola que foi deliberadamente defletida ou parada não conta como um dos dois *drops* requeridos antes de uma bola ter de ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2)).
- Se a bola foi deliberadamente defletida ou parada por qualquer jogador ou o seu *caddie*, esse jogador recebe a **penalidade geral**.

Exceção - Quando Não Há Hipótese Razoável de Bola Ficar em Repouso na Área de Alívio: Quando uma bola *deixada cair* da forma correta é deliberadamente defletida ou parada (seja na *área de alívio* ou fora da *área de alívio*) quando não há hipótese razoável de ficar em repouso na *área de alívio*:

- Não há penalidade para qualquer jogador, e
- A bola *deixada cair* é tratada como tendo ficado em repouso fora da *área de alívio* e conta como um dos dois *drops* requeridos antes de uma bola ter de ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2).

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado ou Jogar Bola que foi Colocada Em Vez de Deixada Cair em Infração à Regra 14.3: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

Ver Regra 22.2 (em *Foursomes*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* é tratada como ação do jogador); **23.5** (em *Four-Ball*, qualquer parceiro pode agir pelo lado e ação pelo *parceiro* relativamente à bola do jogador ou *equipamento* é tratada como ação do jogador).

14.4 Quando a Bola do Jogador está Novamente em Jogo após a Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo

Quando a bola *em jogo* de um jogador é levantada do *percurso* ou está *perdida* ou *fora de limites*, a bola não está mais *em jogo*.

O jogador tem uma bola *em jogo* novamente apenas quando ele:

- Joga a bola inicial ou outra bola da *área de partida*, ou
- *Recoloca, deixa cair* ou coloca a bola inicial ou outra bola no *percurso* com a intenção de que essa bola fique *em jogo*.

Se o jogador devolve uma bola ao *percurso* de qualquer forma com a intenção de que ela fique *em jogo*, a bola está *em jogo* mesmo se foi:

- *Substituída* pela bola inicial quando não permitido de acordo com as Regras, ou
- *Recolocada, deixada cair* ou colocada (1) num *local errado* (2) de uma forma errada ou (3) usando um procedimento que não se aplicava.

Uma bola *recolocada* está *em jogo* mesmo se o *marcador de bola* que marca o seu sítio não foi removido.

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

14.5a Jogador Pode Levantar Bola para Corrigir Erro Antes da Bola Ser Jogada

Quando um jogador *substituiu* outra bola pela bola inicial quando não era permitido de acordo com as Regras ou a bola *em jogo* do jogador foi *recolocada, deixada cair* ou colocada (1) num *local errado* ou ficou em repouso num *local errado*, (2) de uma forma errada ou (3) usando um procedimento que não se aplicava:

- O jogador pode levantar a bola sem penalidade e corrigir o erro.
- Mas isto é permitido apenas antes da bola ser jogada.

14.5b Quando Jogador Pode Mudar para uma Regra Diferente ou Opção de Alívio Quando Corrige Erro ao Obter Alívio

Quando corrige um erro ao obter alívio, quer o jogador tenha de usar a mesma Regra e opção de alívio originalmente usada ou possa mudar para uma Regra ou opção de alívio diferentes depende da natureza do erro:

(1) Quando Bola Foi Colocada em Jogo de acordo com Regra Que Não se Aplicava.

- Ao corrigir este erro, o jogador pode usar qualquer Regra que se aplique à sua situação.
- Por exemplo, se o jogador erradamente obteve alívio de bola injogável para a sua bola numa *área de penalidade* (que a Regra 19.1 não permite), o jogador tem de corrigir o erro *recolocando* a bola (se tiver sido 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 de acordo com essa Regra que se aplique à sua situação.

(2) Quando Bola Foi Colocada em Jogo de acordo com Regra Que se Aplicava mas Bola Foi Deixada Cair ou Colocada em Local Errado.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem de continuar para obter alívio de acordo com a mesma Regra mas pode usar qualquer opção de alívio de acordo com essa Regra que se aplique à sua situação.
- Por exemplo, se quando obtiver alívio para uma bola injogável, o jogador usou a opção de alívio lateral Regra (19.2c) e erradamente *deixou cair* a bola fora da *área de alívio* requerida, ao corrigir o erro o jogador tem de continuar para obter 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 Bola Foi Colocada em Jogo de acordo com Regra Que se Aplicava e Foi Deixada Cair ou Colocada em Local Correto, mas Regra Requer que Bola Seja Deixada Cair ou Colocada Novamente.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem de terminar de obter alívio usando a mesma Regra e a mesma opção de alívio de acordo com essa Regra.
- Por exemplo, se quando obteve alívio para uma bola injogável, o jogador usou a opção de alívio lateral (Regra 19.2c) e a bola foi (1) *deixada cair* na *área de alívio* correta mas (2) foi *deixada cair* de uma forma errada (ver Regra 14.3b) ou ficou em repouso fora da *área de alívio* (ver Regra 14.3c), ao corrigir o erro o jogador tem de terminar de obter alívio de acordo com a Regra 19.2 e tem de usar a mesma opção de alívio (alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c).

14.5c Sem Penalidades para Bola Levantada para Corrigir Erro

Quando uma bola é levantada de acordo com a Regra 14.5a para corrigir um erro:

- O jogador não conta qualquer penalidade por ações que foram tomadas relativamente a essa bola após o erro e antes de ter sido levantada, tal como por acidentalmente causar que ela se *mov*a (ver Regra 9.4b).
- Mas se essas mesmas ações foram também em infração a uma Regra relativa à bola que foi colocada *em jogo* para corrigir o erro (tais como quando essas ações *melhoraram as condições que afetam a pancada* para a bola agora *em jogo* e para a bola inicial antes de ter sido levantada), a penalidade aplica-se à bola agora *em jogo*.

14.6 Executando Pancada Seguinte de Onde Foi Executada Pancada Anterior

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

- Como o jogador tem de por uma bola *em jogo* depende da *área do percurso* onde essa *pancada* anterior foi executada.
- Em todas estas situações, o jogador pode usar a bola inicial ou outra bola.

14.6a Pancada Anterior Executada da Área de Partida

A bola inicial ou outra bola têm de ser jogadas de qualquer local dentro da *área de partida* (e pode ser jogada com tee) de acordo com a Regra 6.2b.

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

A bola inicial ou outra bola tem de ser *deixada cair* nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

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

14.6c Pancada Anterior Executada do Green

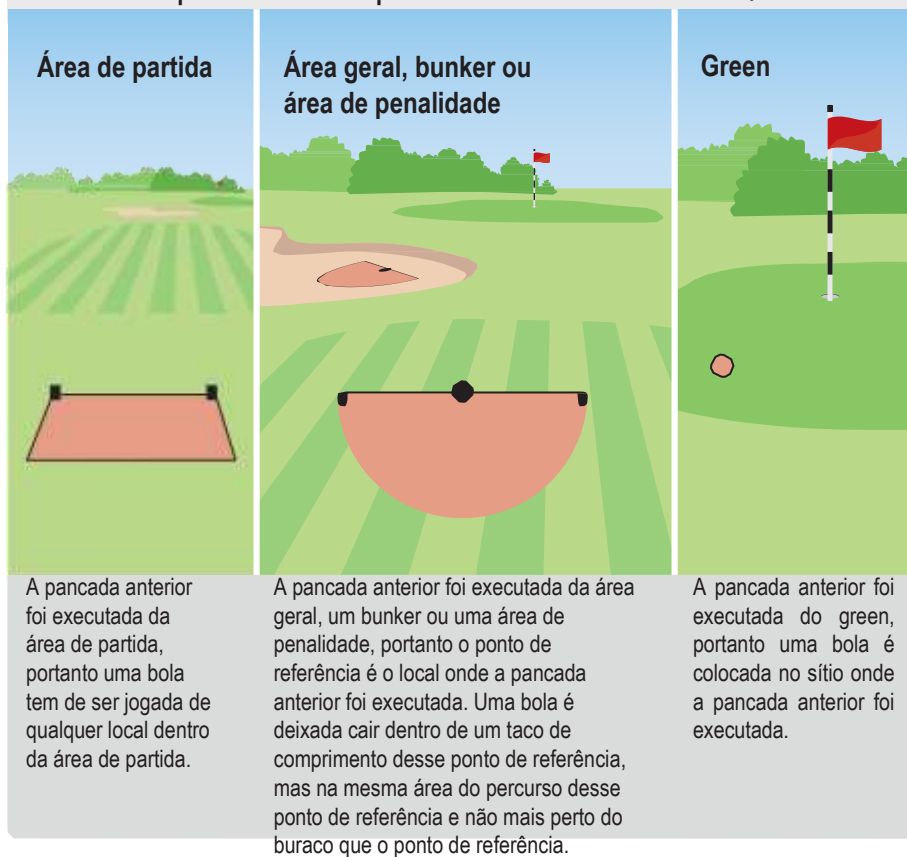
A bola inicial ou outra bola tem de ser colocada no sítio onde a *pancada* anterior foi executada (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2), usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 14.6: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

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



14.7 Jogando de Local Errado

14.7a Local de Onde Bola Tem De Ser Jogada

Após iniciar um buraco:

- Um jogador tem de executar cada *pancada* de onde a sua bola fica em repouso, **exceto** quando as Regras requerem ou permitem ao jogador jogar uma bola de outro local (ver Regra 9.1).
- Um jogador não pode jogar a sua bola *em jogo* de um *local errado*.

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

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

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

(1) Jogador Tem de Decidir Se Termina Buraco com Bola Jogada de Local Errado ou Corrige o Erro Jogando do Local Correto. O que um jogador faz em seguida depende se foi uma *infração grave* - isto é, se o jogador poderia ter ganho uma vantagem significativa por jogar de um *local errado*:

- Não uma Infração Grave. O jogador tem de terminar o buraco com a bola jogada de um *local errado*, sem corrigir o erro.
- Infração Grave.
 - » O jogador tem de corrigir o erro terminando o buraco com uma bola jogada de um local correto de acordo com as Regras.
 - » Se o jogador não corrigir o erro antes de executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*, o jogador é desclassificado.
- O Que Fazer na Incerteza Se Infração É Grave. O jogador deve terminar o buraco com a bola jogada de um *local errado* e uma segunda bola jogada de um local correto de acordo com as Regras.

(2) Jogador Que Tenta Corrigir Erro Tem de Reportar à Comissão Técnica. Se o jogador tenta corrigir o erro de acordo com (1) jogando uma bola de um local correto:

- O jogador tem de reportar os factos à *Comissão Técnica* antes de entregar o *cartão de resultados*.
- Isto aplica-se quer o jogador tenha terminado o buraco com apenas essa bola ou com duas bolas (e mesmo se o jogador fizer o mesmo resultado com ambas as bolas).

Se o jogador não reportar os factos à *Comissão Técnica*, é **desclassificado**.

(3) Quando Jogador Tentou Corrigir Erro, Comissão Técnica Vai Decidir Resultado do Jogador para Buraco. O resultado para o buraco depende se a *Comissão Técnica* decide que houve uma *infração grave* ao jogar a bola inicial de um *local errado*.

- Não há Infração Grave.

- » O resultado com a bola jogada de um *local errado* conta, e o jogador recebe a penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a (o que significa que duas pancadas de penalidade são adicionadas ao resultado com essa bola).
- » Se uma segunda bola foi jogada, todas as pancadas com essa bola (incluindo *pancadas* executadas e quaisquer pancadas de penalidade apenas de jogar essa bola) não contam.

- Infração Grave.

- » O resultado com a bola jogada para corrigir o erro de jogar de um *local errado* conta, e o jogador recebe a **penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a** (o que significa que **duas pancadas de penalidade** são adicionadas ao resultado com essa bola).
- » A *pancada* executada ao jogar a bola inicial de um *local errado* e quaisquer mais pancadas com essa bola (incluindo *pancadas* executadas e quaisquer pancadas de penalidade apenas por jogar essa bola) não contam.
- » Se a bola jogada para corrigir o erro também foi jogada de um *local errado*:
 - Se a *Comissão Técnica* decidir que esta não foi uma *infração grave*, o jogador recebe a **penalidade geral (mais duas pancadas de penalidade) de acordo com a Regra 14.7a**, perfazendo um **total de quatro pancadas de penalidade** que são adicionadas ao resultado com essa bola (duas por jogar a bola original de um *local errado* e duas por jogar a outra bola de um *local errado*).
 - Se a *Comissão Técnica* decidir que essa foi uma infração grave, o jogador é **desclassificado**.

VI

Alívio Sem Penalidade

REGRAS 15-16



REGRA

15

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

Objetivo da Regra:

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

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

15.1 Impedimentos Soltos

15.1a Remoção de Impedimento Solto

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

Mas há duas **exceções**:

Exceção 1 - Removendo Impedimento Solto Onde Bola Tem de Ser Recolocada: Antes de *recolocar* uma bola que foi levantada ou *movida* de qualquer lado exceto o *green*:

- Um jogador não pode deliberadamente remover um *impedimento solto* que, se movido quando a bola estava em repouso, teria provavelmente causado a bola *mover-se*.
- Se o jogador o fizer, recebe **uma pancada de penalidade**, mas o *impedimento solto* removido não precisa ser recolocado.

Esta exceção aplica-se tanto durante uma *volta convencional* e enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a. Não é aplicada a um *impedimento solto* que é removido como resultado de *marcar* o sítio de uma bola, levantar ou *recolocar* uma bola ou causar uma bola *mover-se*.

Exceção 2 - Restrições a Deliberadamente Remover Impedimentos Soltos para Afetar uma Bola em Movimento (ver Regra 11.3).

15.1b Bola Movida Ao Remover Impedimento Solto

Se um jogador ao remover um *impedimento solto* causar a sua bola mover-se:

- A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Se a bola *movida* tiver estado em repouso em qualquer lado exceto no *green* (ver Regra 13.1d) ou na *área de partida* (ver Regra 6.2b(6)), o jogador recebe **uma pancada de penalidade** de acordo com a Regra 9.4b, exceto quando a Regra 7.4 se aplica (sem penalidade para bola *movida* durante procura) ou quando outra exceção à Regra 9.4b se aplica.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 15.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

15.2 Obstruções Móveis

Esta Regra cobre o alívio sem penalidade que é permitido de objetos artificiais que estão de acordo com a definição de *obstrução móvel*.

Não dá alívio de *obstruções fixas* (um tipo de alívio diferente sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1) ou *objetos que definem os limites* ou *objetos integrantes* (não é permitido alívio sem penalidade).

15.2a Alívio de Obstrução Móvel

- (1) Remoção de Obstrução Móvel. Sem penalidade, um jogador pode remover uma *obstrução móvel* em qualquer local dentro ou fora do *percurso*, e pode fazê-lo de qualquer forma.

Mas há duas exceções:

Exceção 1 - Os Marcadores do Tee Não Podem ser Movidos Quando a Bola Vai Ser Jogada da Área de Partida (ver Regras 6.2b(4) e 8.1a(1)).

Exceção 2 - Restrições a Deliberadamente Remover Obstrução Móvel para Afetar uma Bola em Movimento (ver Regra 11.3).

Se a bola de um jogador se *move* enquanto este está a remover uma *obstrução móvel*:

- Não há penalidade, e
- A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (o qual se não for conhecido tem de ser estimado) (ver Regra 14.2).

(2) Alívio Quando a Bola Está dentro ou em cima de Obstrução Móvel Em Qualquer Lado no Percurso Exceto no Green. O jogador pode obter alívio sem penalidade levantando a bola, removendo a *obstrução móvel* e *deixando cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto estimado imediatamente abaixo de onde a bola ficou em repouso dentro ou em cima da *obstrução móvel*.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem de estar na mesma *área do percurso* que o ponto de referência, e
 - » Não pode estar mais próximo do *buraco* que o ponto de referência.

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

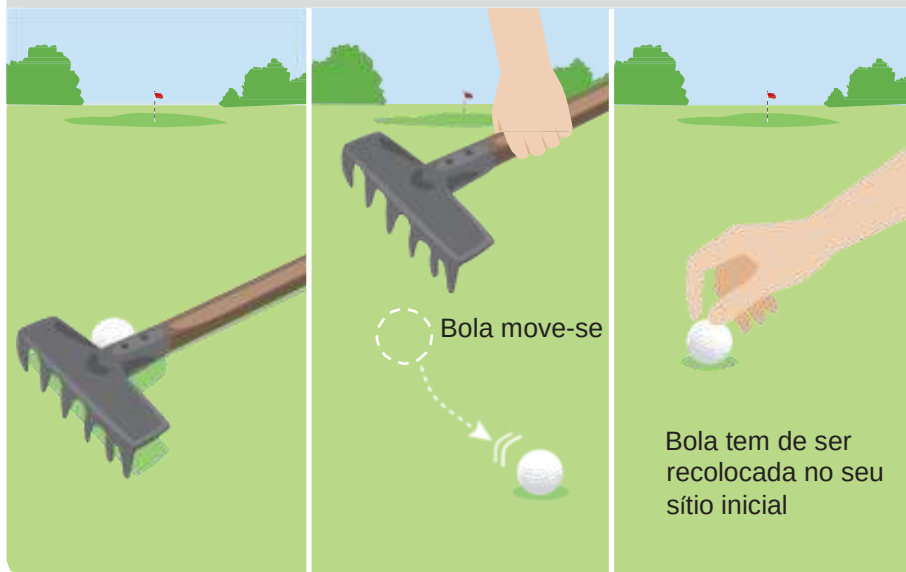
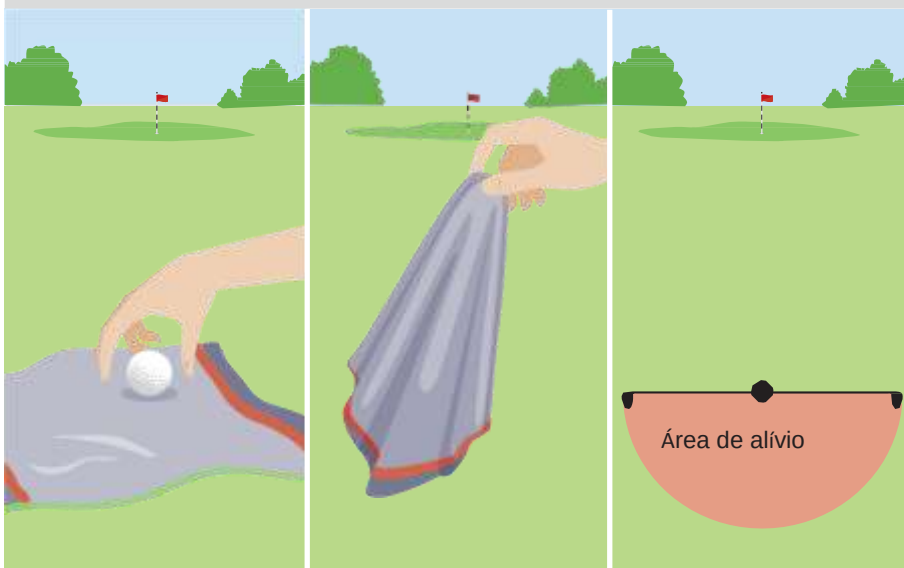


DIAGRAMA #2 15.2a: BOLA DENTRO OU SOBRE OBSTRUÇÃO MÓVEL



Quando uma bola está dentro ou sobre uma obstrução móvel (como uma toalha) em qualquer local no percurso, alívio sem penalidade pode ser obtido levantando a bola, removendo a obstrução móvel e, exceto no green, deixar cair aquela bola ou outra bola. O ponto de referência para obter alívio é o ponto estimado imediatamente abaixo de onde a bola ficou em repouso dentro ou em cima da obstrução móvel. A área de alívio é de um taco de comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e tem de estar na mesma área do percurso que o ponto de referência.

(3) Alívio Quando a Bola Está dentro ou em cima de Obstrução Móvel no Green. O jogador pode obter alívio sem penalidade por:

- Levantar a bola e remover a *obstrução móvel*, e
- Colocar a bola inicial ou outra bola no sítio estimado imediatamente abaixo de onde a bola ficou em repouso dentro ou em cima da *obstrução móvel*, usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

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

Se a bola de um jogador não foi encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que ficou em repouso dentro ou em cima de uma *obstrução móvel* no *percurso*, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio de *pancada e distância*:

Regra 15

- O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 15.2a(2) ou 15.2a(3), usando como ponto de referência o ponto estimado imediatamente abaixo de onde a bola atravessou o limite da *obstrução móvel* no *percurso* da última vez.
- Logo que o jogador coloca outra bola *em jogo* para obter alívio desta forma:
 - » A bola inicial não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
 - » Isto é verdadeiro mesmo se esta for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 6.3b).

Mas se não é *conhecido ou praticamente certo* que a bola ficou em repouso dentro ou em cima de uma *obstrução móvel* e a bola está *perdida*, o jogador tem de obter alívio de *pancada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 15.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

15.3 Bola ou Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo

15.3a Bola no Green Ajudando Jogo

A Regra 15.3a aplica-se apenas a uma bola em repouso no *green*, não em qualquer outro lado no *percurso*.

Se um jogador acredita razoavelmente que uma bola no *green* pode ajudar o jogo de qualquer pessoa (tal como servindo como uma barreira perto do *buraco*), o jogador pode:

- *Marcar* o sítio da bola e levá-la de acordo com a Regra 13.1b se for a sua própria bola, ou se a bola pertencer a outro jogador, requerer que o outro jogador *marque* o sítio e levante a bola (ver Regra 14.1).
- A bola levantada tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).

Apenas *em jogo por pancadas*:

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

15.3b Bola em Qualquer Lado no Percurso Interferindo com Jogo

- (1) Significado de Interferência por Bola de Outro Jogador. Existe interferência ao abrigo desta Regra quando uma bola em repouso de outro jogador:
- Pode interferir com a área de *stance* pretendido do jogador ou área de swing pretendido,
 - Está em cima ou perto da *linha de jogo* do jogador de tal forma que, executada a *pancada* pretendida, existe uma hipótese razoável da bola em movimento do jogador poder bater nessa bola, ou
 - Está próximo o suficiente para distrair o jogador ao executar a *pancada*.
- (2) Quando É Permitido Alívio de Bola Interferente. Se um jogador acredita razoavelmente que a bola de outro jogador em qualquer lado do *percurso* pode interferir com a própria bola do jogador:
- O jogador pode requerer que o outro jogador *marque* o sítio e levante a bola (ver Regra 14.1), e a bola não pode ser limpa (*exceto* quando levantada do *green* de acordo com a Regra 13.1b) e tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).
 - Se o outro jogador não *marcar* o sítio antes de levantar a bola ou limpar a bola levantada quando não é permitido, ele recebe **uma pancada de penalidade**.
 - Apenas em *jogo por pancadas*, um jogador requerido a levantar a sua bola de acordo com esta Regra pode em vez disso jogar primeiro.

Um jogador não é autorizado a levantar a sua bola de acordo com esta Regra com base apenas na própria convicção do jogador de que a bola pode interferir com a bola de outro jogador.

Se o jogador levantar a sua bola quando não é requerido que o faça pelo outro jogador (*exceto* quando levanta a bola no *green* de acordo com a Regra 13.1b), o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

15.3c Marcador de Bola Ajudando ou Interferindo com Jogo

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

- Mover o *marcador de bola* para fora do caminho se for o seu, ou
- Se o *marcador de bola* pertence a outro jogador, requerer que esse jogador mova o *marcador de bola* para fora do caminho, pelas mesmas razões que ele poderá requerer que uma bola seja levantada de acordo com as Regras 15.3a e 15.3b.

Regra 15

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

Ou a bola levantada tem de ser recolocada no seu sítio inicial (ver Regra 14.2) ou o *marcador de bola* tem de ser *recolocado* para marcar esse sítio.

Penalidade por Infração à Regra 15.3: Penalidade Geral.

Esta penalidade também se aplica se o jogador:

- Executa uma *pancada* sem esperar que uma bola auxiliar ou *marcador de bola* sejam levantados ou movidos após ter-se apercebido que outro jogador (1) pretendia levantá-los ou movê-los de acordo com esta Regra ou (2) tinha requerido que outra pessoa o fizesse, ou
- Recusa levantar a sua bola ou mover o seu *marcador de bola* quando requerido que o faça e uma *pancada* é então executada pelo outro jogador cujo jogo pode ter sido ajudado ou perturbado.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 15.3: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

REGRA 16

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

Objetivo da Regra:

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

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

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

16.1 Condições Anormais do Percurso (Incluindo Obstruções Fixas)

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

- Estas são coletivamente denominadas *condições anormais do percurso*, mas cada uma tem uma Definição individual.
- Esta Regra não permite alívio de *obstruções móveis* (um tipo de alívio diferente sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 15.2a) ou *objetos que definem os limites* ou *objetos integrantes* (não é permitido alívio sem penalidade).

16.1a Quando Alívio É Permitido

(1) Significado de Interferência por Condição Anormal do Percurso. Interferência existe quando qualquer das seguintes é verdadeira:

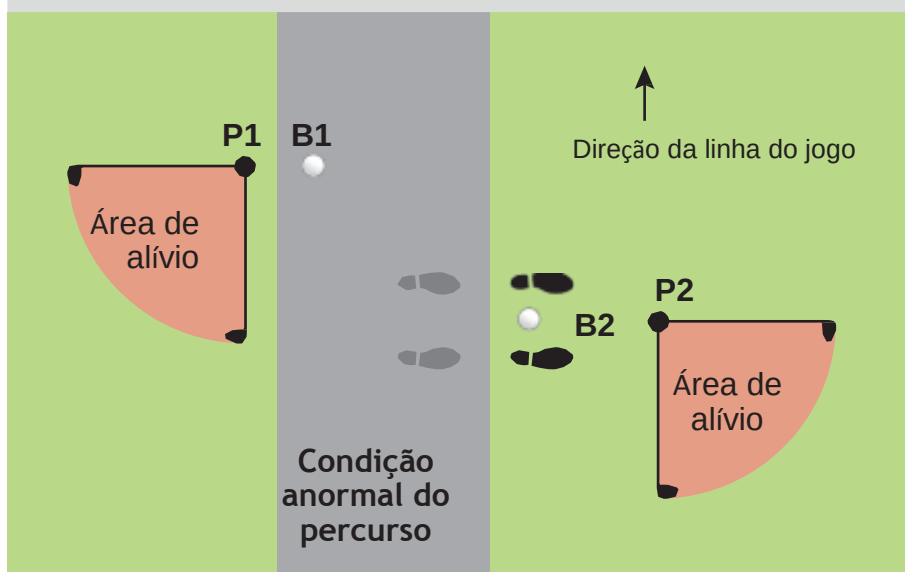
- A bola do jogador toca ou está dentro ou em cima de uma *condição anormal do percurso*,
- Uma *condição anormal do percurso* interfere fisicamente com a área de *stance* pretendido do jogador ou área de *swing* pretendido, ou
- Apenas quando a bola está no *green*, uma condição anormal do percurso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

Regra 16

Se a *condição anormal do percurso* está próxima o suficiente para distrair o jogador mas não satisfaz estes requisitos, não há interferência de acordo com esta Regra.

Ver *Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo F-6* (a *Comissão Técnica* pode adotar uma Regra Local recusando alívio de uma *condição anormal do percurso* que apenas interfere com a área de *stance* pretendido).

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



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

(2) Alívio Permitido Em Qualquer Lado no Percurso Exceto Quando a Bola Está na Área de Penalidade. Alívio de interferência de uma *condição anormal do percurso* é permitido de acordo com a Regra 16.1 apenas quando:

- A *condição anormal do percurso* está dentro do *percurso* (não *fora de limites*), e
- A bola está em qualquer lado no *percurso*, **exceto** numa *área de penalidade* (onde o único alívio do jogador é de acordo com a Regra 17).

(3) Sem Alívio Quando Claramente Injustificado Jogar Bola. Não há alívio de acordo com a Regra 16.1:

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

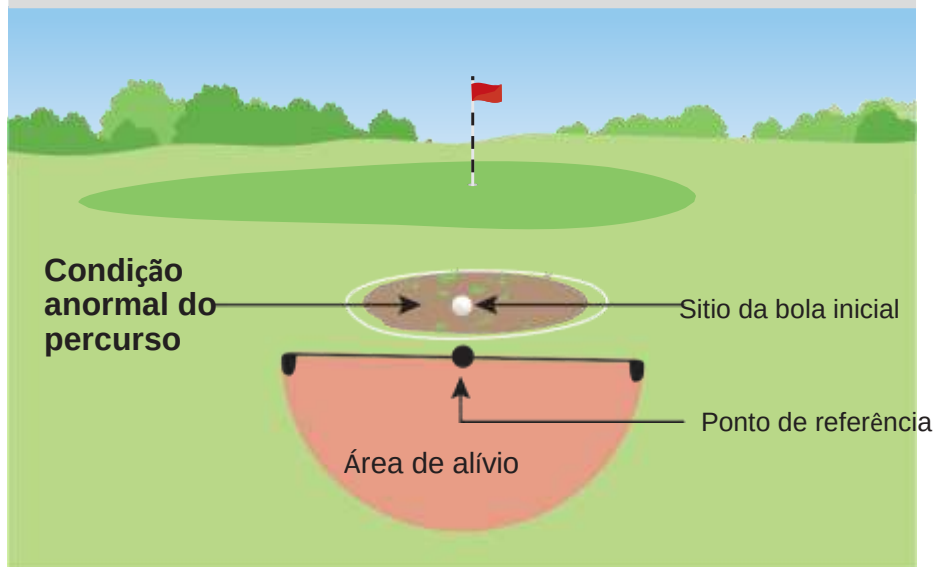
Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo F-23 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local permitindo alívio sem penalidade de interferência de obstruções fixas temporárias dentro e fora do *percurso*).

16.1b Alívio para Bola em Área Geral

Se a bola de um jogador está na *área geral* e há interferência de uma *condição anormal do percurso* no *percurso*, o jogador pode obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O *ponto mais próximo de alívio total* na *área geral*.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem de ser na *área geral*,
 - » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
 - » Tem de ser obtido alívio total de toda a interferência da *condição anormal do percurso*.

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



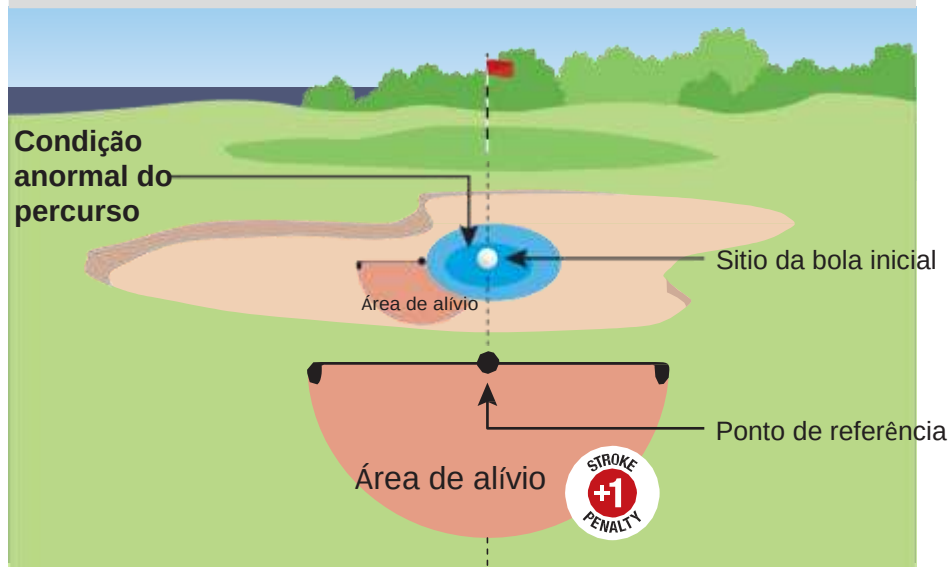
Alívio sem penalidade é permitido quando a bola está na área geral e existe interferência por uma condição anormal do percurso. O ponto mais próximo de alívio total deverá ser identificado e uma bola tem de ser deixada cair dentro e ficar em repouso na área de alívio. A área de alívio é de um taco de comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e tem de estar na área geral. Quando obtém alívio, o jogador tem de obter alívio total de toda a interferência pela condição anormal do percurso.

16.1c Alívio para Bola em Bunker

Se a bola de um jogador está num *bunker* e há interferência de uma *condição anormal do percurso* no *percurso*, o jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com (1) ou alívio com penalidade de acordo com (2):

- (1) Alívio Sem Penalidade: Jogando de Bunker. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1 b, **exceto** que:
 - O *ponto mais próximo de alívio total* e a *área de alívio* têm de estar no *bunker*.
 - Se não houver este *ponto mais próximo de alívio total* no *bunker*, o jogador pode ainda obter este alívio usando o *ponto de alívio máximo disponível* no *bunker* como ponto de referência.

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



O diagrama assume um jogador dextro. Quando existe interferência de uma condição anormal do percurso num bunker, alívio sem penalidade pode ser obtido no bunker de acordo com a Regra 16.1b ou alívio pode ser obtido fora do bunker por uma pancada de penalidade. Alívio fora do bunker é baseado numa linha reta de referência do buraco para trás através do local da bola inicial no bunker. O ponto de referência é um ponto no percurso fora do bunker escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do buraco do que o sítio inicial (sem limite de distância na linha). A área de alívio é de um taco de comprimento, a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência, mas pode estar em qualquer área do percurso. Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).

- (2) Alívio Com Penalidade: Jogando de Fora do bunker (Alívio Para Trás na Linha).
 Para **uma pancada de penalidade**, o jogador pode *deixar cair* a bola inicial ou outra bola (ver Regra 14.3) numa *área de alívio* que é baseada numa linha reta de referência diretamente a partir do *buraco* através do sítio inicial da bola:
- Ponto de Referência: Um ponto no *percurso* escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do *buraco* do que esse sítio inicial (sem limite de distância na linha):
 - » Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um *tee*).

- » Se o jogador *deixar cair* a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é tratado como sendo o ponto na linha que está à mesma distância do *buraco* que onde a bola que foi *deixada cair* tocou pela primeira vez no solo.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer *área do percurso*, mas
 - » Se mais do que uma *área do percurso* está localizada até um *taco de comprimento* do ponto de referência, a bola tem de ficar em repouso na *área de alívio* na mesma *área do percurso* que a bola tocou em primeiro lugar quando *deixada cair* na *área de alívio*.

16.1d Alívio para Bola no Green

Se a bola de um jogador está no *green* e há interferência de uma *condição anormal do percurso* no *percurso*, o jogador pode obter alívio sem penalidade colocando a bola inicial ou outra bola no sítio do *ponto mais próximo de alívio total*, usando os procedimentos para *recolocar* uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

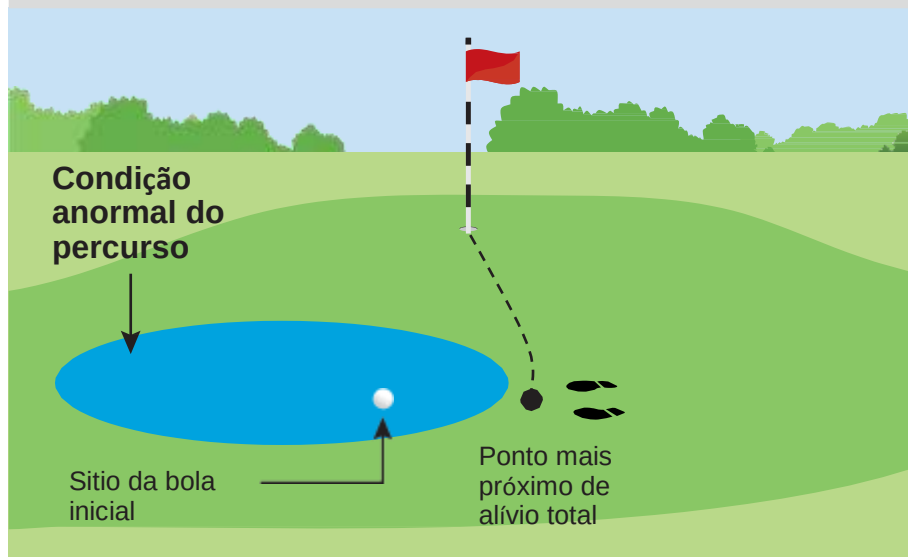
- O *ponto mais próximo de alívio total* tem de ser no *green* ou na *área geral*.
- Se não houver este *ponto mais próximo de alívio total*, o jogador pode ainda obter este alívio sem penalidade usando o *ponto de alívio máximo disponível* como ponto de referência, o qual tem de ser no *green* ou na *área geral*.

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

Se a bola de um jogador não foi encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que a bola ficou em repouso dentro ou em cima de uma *condição anormal do percurso* no *percurso*, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio de *pancada e distância*:

- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d, usando o ponto estimado em que a bola atravessou da última vez o limite da *condição anormal do percurso* no *percurso* como sítio da bola para o propósito de encontrar o *ponto mais próximo de alívio total*.
- Assim que o jogador coloca outra bola *em jogo* para obter alívio desta forma:
 - » A bola inicial não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
 - » Isto é verdadeiro mesmo se esta for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 6.3b).

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



O diagrama assume que o jogador é esguerdino. Quando uma bola está no green e existe interferência por uma condição anormal do percurso, alívio sem penalidade pode ser obtido colocando uma bola no sitio do ponto mais próximo de alívio total. O ponto mais próximo de alívio total tem de ser no green ou na área geral. Se não houver este ponto mais próximo de alívio total, o jogador pode ainda obter este alívio sem penalidade usando o ponto de alívio máximo disponível como ponto de referência, o qual tem de ser no green ou na área geral.

Mas se não é conhecido ou praticamente certo que a bola ficou em repouso dentro ou em cima de uma *condição anormal do percurso* e a bola está *perdida*, o jogador tem de obter alívio de *pancada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

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

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

- (1) Quando a Bola Está Em Zona Da Qual É Proibido Jogar. Se a bola do jogador está numa *zona da qual é proibido jogar* dentro ou em cima de uma *condição anormal do percurso* na *área geral*, num *bunker* ou no *green*:
 - Zona Da Qual É Proibido Jogar na Área Geral. O jogador tem de obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

- Zona Da Qual É Proibido Jogar no Bunker. O jogador tem de obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1c(1) ou (2).
 - Zona Da Qual É Proibido Jogar no Green. O jogador tem de obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.
- (2) Quando Zona Da Qual É Proibido Jogar Interfere com Stance ou Swing para Bola Em Qualquer Lugar no Percurso Exceto Área de Penalidade. Se a bola de um jogador está fora de uma *zona da qual é proibido jogar* e está na *área geral*, num *bunker* ou no *green*, e uma *zona da qual é proibido jogar* (seja numa *condição anormal do percurso* ou numa *área de penalidade*) interfere com a *área de stance* pretendido ou *área de swing* pretendido do jogador, o jogador tem de:
- Obter alívio se permitido de acordo com a Regra 16.1b, c ou d, dependendo se a bola está na *área geral*, num *bunker* ou no *green*, ou
 - Obter alívio de bola injogável de acordo com a Regra 19.

Para o que fazer quando há interferência de uma *zona da qual é proibido jogar* para uma bola numa *área de penalidade*, ver Regra 17.1e.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 16.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

16.2 Condição Animal Perigosa

16.2a Quando Alívio É Permitido

Uma "condição *animal* perigosa" existe quando um *animal* perigoso (tal como cobras venenosas, abelhas, aligátors, formigas-de-fogo ou ursos) perto de uma bola pode causar lesões físicas graves ao jogador se tiver de jogar a bola como estiver.

Um jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.2b de interferência de condição *animal* perigosa não importando onde a sua bola está no percurso, **exceto** que não é permitido alívio:

- Quando jogar a bola como está é claramente não razoável devido a algo que não uma condição *animal* perigosa (por exemplo, quando um jogador é incapaz de executar uma *pancada* devido a onde a bola está num arbusto), ou
- Quando a interferência existe apenas porque o jogador escolhe um taco, tipo de *stance* ou *swing* ou direção de jogo que é claramente não razoável dadas as circunstâncias.

16.2b Alívio Para Condição Animal Perigosa

Quando há interferência de uma condição *animal* perigosa:

- (1) Quando a Bola Está Em Qualquer Lado Exceto Na Área de Penalidade. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c ou d, dependendo se a bola está na *área geral*, num *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: Jogando de Dentro da Área de Penalidade. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que o *ponto mais próximo de alívio total* e a *área de alívio* têm de estar na *área de penalidade*.
 - Alívio Com Penalidade: Jogando de Fora da Área de Penalidade.
 - » O jogador pode obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d.
 - » Se há interferência de uma condição *animal* perigosa onde a bola deveria ser jogada após obter este alívio com penalidade fora da *área de penalidade*, o jogador pode obter outro alívio de acordo com (1) sem penalidade adicional.

Para efeitos desta Regra, o *ponto mais próximo de alívio total* significa o ponto mais próximo (não mais perto do *buraco*) onde a condição *animal* perigosa não existe.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 16.2:
Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

16.3 Bola Cravada

16.3a Quando Alívio É Permitido

- (1) Bola Tem de Estar Cravada na Área Geral. Alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3b apenas quando a bola de um jogador está *cravada* na *área geral*.
 - Não há alívio de acordo com esta Regra se a bola está *cravada* em qualquer lado exceto na *área geral*.
 - **Mas** se a bola está *cravada* no *green*, o jogador pode *marcar* o sítio da bola e levantá-la e limpá-la, reparar os danos causados pelo impacto da bola, e *recolocar* a bola no seu sítio inicial (ver Regra 13.1c(2)).

Exceções - Quando Alívio Não É Permitido para Bola Cravada na Área Geral:
 Alívio de acordo com a Regra 16.3b não é permitido:

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

Regra 16

(2) Determinando Se a Bola Está Cravada. A bola de um jogador está *cravada* apenas se:

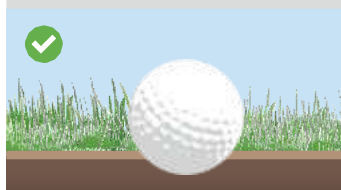
- Está na sua própria marca do pitch feita em resultado da *pancada* anterior do jogador, e
- Parte da bola está abaixo do nível do solo.

Se o jogador não consegue ter a certeza se a bola está na sua própria marca do pitch ou numa marca do pitch feita por outra bola, o jogador pode tratar a bola como *cravada* se for razoável concluir pela informação disponível que a bola está na sua própria marca do pitch.

Uma bola não está *cravada* se está abaixo do nível do solo como resultado de algo que não a *pancada* anterior do jogador, tal como quando:

- A bola é empurrada para dentro do solo por alguém pisando-a,
- A bola é enterrada diretamente no solo sem ter viajado pelo ar, ou
- A bola foi *deixada cair* ao obter alívio de acordo com uma Regra.

DIAGRAMA 16.3a: QUANDO UMA BOLA ESTÁ CRAVADA



Bola está cravada

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

← Nível do Solo



Bola está cravada

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



Bola NÃO está cravada

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

16.3b Alívio para Bola Cravada

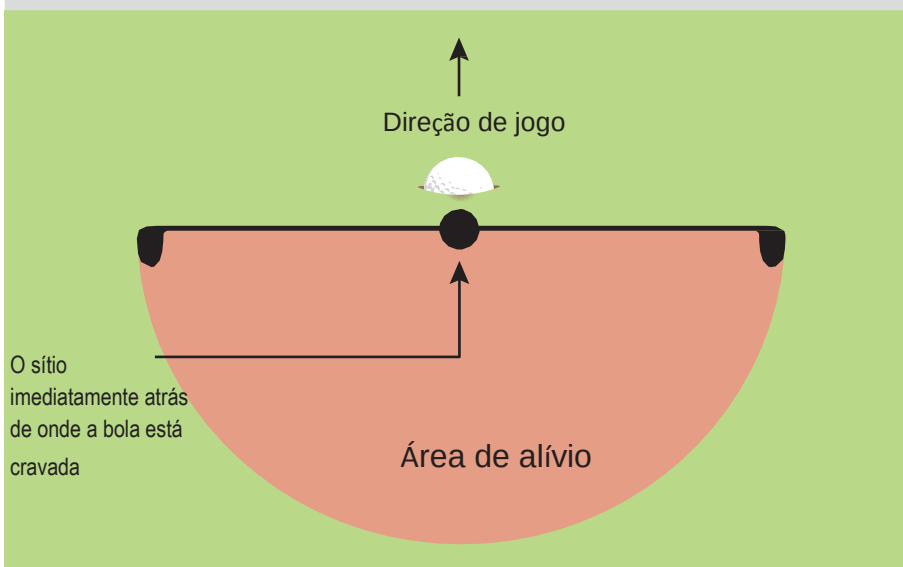
Quando a bola de um jogador está *cravada* na *área geral* e o alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3a, o jogador pode obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O sítio imediatamente atrás de onde a bola está *cravada*.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem de ser na *área geral*, e
 - » Não pode estar mais próximo do *buraco* que o ponto de referência.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo F-2 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local permitindo alívio apenas para uma bola *cravada* numa área cortada à altura do fairway ou inferior).

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 16.3:
Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

DIAGRAMA 16.3b: ALÍVIO SEM PENALIDADE PARA BOLA CRAVADA



Quando uma bola está cravada na área geral, pode ser obtido alívio sem penalidade. O ponto de referência para obter alívio é o sítio imediatamente atrás de onde a bola está cravada. Uma bola tem de ser deixada cair dentro e ficar em repouso na área de alívio. A área de alívio é de um taco de comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e tem de estar na área geral.

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

Se um jogador acredita razoavelmente que a sua bola está numa condição da qual é permitido obter alívio sem penalidade de acordo com as Regras 15.2, 16.1 ou 16.3, mas não consegue decidir isso sem levantar a bola:

- O jogador pode levantar a bola para ver se o alívio é permitido, **mas**:
- O sítio da bola tem de primeiro ser *marcado*, e a bola levantada não pode ser limpa (**exceto no *green***) (ver Regra 14.1).

Se o jogador levanta a bola sem ter esta convicção razoável (**exceto no *green*** onde o jogador pode levantar a bola de acordo com a Regra 13.1b), o jogador recebe **uma pancada de penalidade**.

Se o alívio é permitido e o jogador obtém alívio, não há penalidade mesmo se o jogador não *marcou* o sítio da bola antes de levantá-la ou limpar a bola levantada.

Se o alívio não é permitido, ou se o jogador escolhe não obter alívio que é permitido:

- O jogador recebe **uma pancada de penalidade** se não *marcou* o sítio da bola antes de levantá-la ou limpar a bola levantada quando não é permitido, e
- A bola tem de ser *recolocada* no seu sítio inicial (ver Regra 14.2).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou por Jogar Bola de um Local Errado, em Infração à Regra 16.4: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

Se várias infrações às Regras resultam de um único ato ou atos relacionados, ver Regra 1.3c(4).

VII

Alívio Com Penalidade:

REGRAS 17-19



REGRA

17

Áreas de Penalidade

Objetivo da Regra:

A Regra 17 é uma Regra específica para áreas de penalidade, que são corpos de água ou outras áreas definidas pela Comissão Técnica onde uma bola fica normalmente perdida ou incapaz de ser jogada. Por uma pancada 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 em Área de Penalidade

As *áreas de penalidade* são definidas como vermelhas ou amarelas. Isto afeta as opções de alívio do jogador (ver Regra 17.1d(3)).

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

17.1a Quando a Bola Está Numa Área de Penalidade

Uma bola está numa *área de penalidade* quando qualquer parte da bola:

- Está em cima ou toca no solo ou qualquer outra coisa (tal como qualquer objeto natural ou artificial) dentro do limite da *área de penalidade*, ou
- Está por cima do limite ou qualquer outra parte da *área de penalidade*.

Se parte da bola está ao mesmo tempo numa *área de penalidade* e noutra *área do percurso*, ver Regra 2.2c.

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

O jogador pode:

- Jogar a bola como esta estiver sem penalidade, de acordo com as mesmas Regras que se aplicam a uma bola na *área geral* (o que significa que 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* obtendo alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.

Exceção - Alívio Tem de Ser Obtido de Interferência de Zona Da Qual É Proibido Jogar em Área de Penalidade (ver Regra 17.1e).

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

Se a bola de um jogador não tiver sido encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que a bola ficou em repouso numa *área de penalidade*:

- O jogador pode obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- Logo que o jogador coloca outra bola *em jogo* para obter alívio desta forma:
 - » A bola inicial não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
 - » Isto é verdadeiro mesmo se esta for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 6.3b).

Mas se não é *conhecido ou praticamente certo* que a bola ficou em repouso numa *área de penalidade* e a bola está *perdida*, o jogador tem de obter *alívio de pancada e distância* de acordo com a Regra 18.2.

17.1d Alívio para Bola em Área de Penalidade

Se a bola de um jogador está numa *área de penalidade*, incluindo quando é *conhecido ou praticamente certo* estar numa *área de penalidade* mesmo não encontrada, o jogador tem estas opções de alívio, cada por **uma pancada de penalidade**.

- (1) Alívio de Pancada e Distância. O jogador pode jogar a bola inicial ou outra bola de onde a *pancada* anterior foi executada (ver Regra 14.6).
- (2) Alívio Para Trás Na Linha. O jogador pode *deixar cair* a bola inicial ou outra bola (ver Regra 14.3) numa *área de alívio* que está baseada numa linha reta de referência que vai diretamente do *buraco* para trás através do ponto estimado onde a bola inicial atravessou pela última vez o limite da *área de penalidade*:
 - Ponto de Referência: Um ponto no *percurso* escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do *buraco* do que o ponto estimado (sem limite de distância para trás na linha):

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

- » Se o jogador *deixar cair* a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é tratado como sendo o ponto na linha que está à mesma distância do *buraco* que onde a bola que foi *deixada cair* tocou pela primeira vez no solo.

- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:

• Limites na Localização da Área de Alívio:

- » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
- » Pode estar em qualquer *área do percurso* exceto a mesma *área de penalidade*, mas
- » Se mais do que uma *área do percurso* está localizada até um *taco de comprimento* do ponto de referência, a bola tem de ficar em repouso na *área de alívio* na mesma *área do percurso* que a bola tocou em primeiro lugar quando deixada cair na *área de alívio*.

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



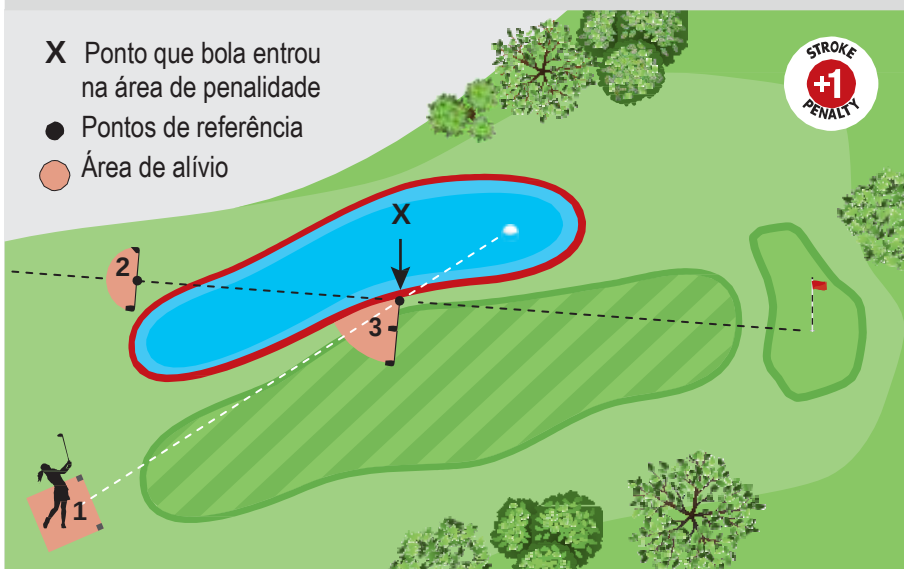
- X Ponto que bola entrou na área de penalidade
- Pontos de referência
- Área de alívio

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

- (1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6).
- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha reta de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do ponto X.

O ponto de referência é um ponto no percurso escolhido pelo jogador que está na linha de referência que passa pelo ponto X (o ponto onde a bola cruzou o limite da área de penalidade amarela). Não existe limite no quanto atrás na linha o ponto de referência pode estar. A área de alívio é de um taco comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e pode estar em qualquer área do percurso, exceto a mesma área de penalidade. Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).

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



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

- (1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância (ver ponto (1) no Diagrama #1 17.1d).
- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha (ver ponto (2) no Diagrama #1 17.1d).
- (3) O jogador pode obter alívio lateral (somente área de penalidade vermelha). O ponto de referência para obter alívio lateral é ponto X, o qual é o ponto estimado onde a bola inicial cruzou o limite da área de penalidade vermelha. A área de alívio é de dois tacos de comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e pode estar em qualquer área do percurso, exceto a mesma área de penalidade.

(3) Alívio Lateral (Apenas para Área de Penalidade Vermelha). Quando a bola atravessou pela última vez o limite de uma *área de penalidade* vermelha, o jogador pode *deixar cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* lateral (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto estimado onde a bola inicial atravessou pela última vez o limite da *área de penalidade* vermelha,
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Dois *tacos de comprimento*, **mas** com estes limites:

Regra 17

- **Limites na Localização da Área de Alívio:**

- » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
- » Pode estar em qualquer *área do percurso* exceto a mesma *área de penalidade*, mas
- » Se mais do que uma *área do percurso* está localizada até dois *tacos de comprimento* do ponto de referência, a bola tem de ficar em repouso na *área de alívio* na mesma *área do percurso* que a bola tocou em primeiro lugar quando deixada cair na *área de alívio*.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo B-2 (a Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local permitindo alívio lateral no lado oposto de uma *área de penalidade vermelha* a uma distância igual do *buraco*).

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

Em cada uma destas situações, o jogador não pode jogar a bola como esta estiver:

- (1) Quando Bola Está Em Zona Da Qual É Proibido Jogar Em Área de Penalidade. O jogador tem de obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- (2) Quando Zona Da Qual É Proibido Jogar no Percurso Interfere com Stance ou Swing para Bola na Área de Penalidade. Se a bola de um jogador está numa *área de penalidade*, e está fora de uma *zona da qual é proibido jogar* mas uma *zona da qual é proibido jogar* (seja numa *condição anormal do percurso* ou numa *área de penalidade*) interfere com a sua *área de stance* pretendido ou *área de swing* pretendido, o jogador tem de:

- Obter alívio com penalidade fora da *área de penalidade* de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2, ou
- Obter alívio sem penalidade *deixando cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* (se existir) na *área de penalidade* (ver Regra 14.3):
 - » Ponto de Referência: O ponto mais próximo de alívio total da *zona da qual é proibido jogar*.
 - » Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, mas com estes limites:
 - » Limites na Localização da Área de Alívio:
 - Tem de estar na mesma *área de penalidade* em que a bola está, e
 - Não pode estar mais próximo do *buraco* que o ponto de referência.

Mas não há alívio sem penalidade de interferência pela *zona da qual é proibido jogar* de acordo com (2):

- Quando jogar a bola como está é claramente não razoável devido a algo que não a *zona da qual é proibido jogar* (por exemplo, quando um jogador é incapaz de executar uma *pancada* devido a onde a bola está num arbusto), ou

- Quando a interferência existe apenas porque o jogador escolhe um taco, tipo de *stance* ou swing ou direção de jogo que é claramente não razoável dadas as circunstâncias.

Para o que fazer quando há interferência de uma *zona da qual é proibido jogar* para uma bola numa *área de penalidade*, ver Regra 16.1f.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 17.1: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

17.2 Opções Após Jogar Bola de Área de Penalidade

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

Se uma bola jogada de uma *área de penalidade* fica em repouso na mesma *área de penalidade* ou noutra *área de penalidade*, o jogador pode jogar a bola como esta está (ver Regra 17.1b).

Ou, por **uma pancada de penalidade**, o jogador pode obter alívio de acordo com qualquer destas opções:

- (1) Opções de Alívio Normais. O jogador pode obter alívio de *pancada e distância* de acordo com a Regra 17.1d(1), alívio para trás na linha de acordo com a Regra 17.1d(2) ou, para uma *área de penalidade* vermelha, alívio lateral de acordo com a Regra 17.1d(3).

De acordo com a Regra 17.1d(2) ou (3), o ponto estimado usado para determinar a *área de alívio* é onde a bola inicial atravessou pela última vez o limite da *área de penalidade* onde a bola está agora.

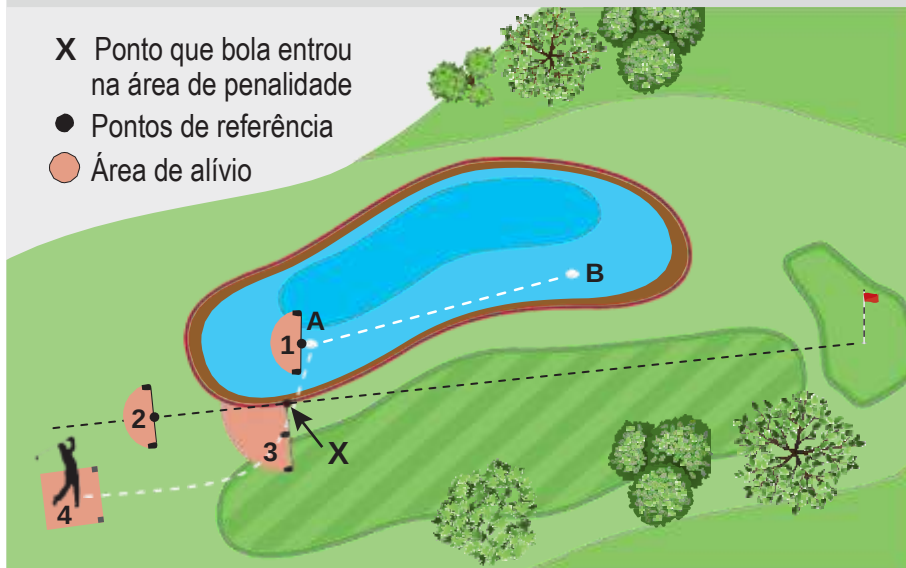
Se o jogador obtém alívio de *pancada e distância* deixando cair uma bola na *área de penalidade* (ver Regra 14.6) e depois decide não jogar a bola *deixada cair* de onde esta ficou em repouso:

- O jogador pode obter alívio adicional 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 jogador o fizer, recebe **mais uma pancada de penalidade**, para um **total de duas pancadas de penalidade**: uma pancada por obter alívio de *pancada e distância*, e uma pancada por obter alívio fora da *área de penalidade*.

- (2) Opção de Alívio Extra: Jogar de Onde foi Executada a Última Pancada Fora de uma Área de Penalidade. Em vez de usar uma das opções de alívio normais de acordo com (1), o jogador pode escolher jogar a bola inicial ou outra bola de onde executou a última *pancada* de fora de uma *área de penalidade* (ver Regra 14.6).

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

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

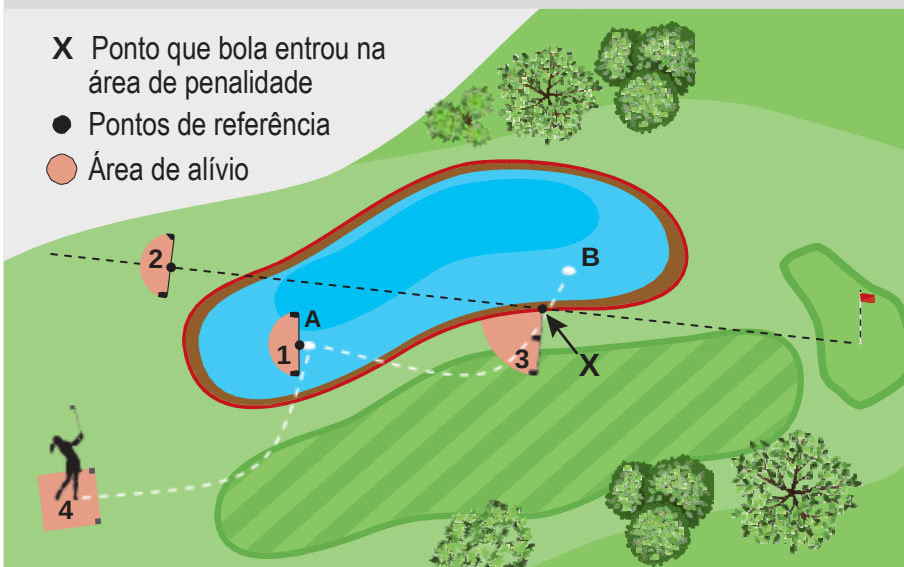


Um jogador joga da área de partida para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga a bola do ponto A para o ponto B. Se o jogador escolher obter alívio, por uma pancada de penalidade há **quatro opções**. O jogador pode:

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

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

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



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

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

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

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

Depois de jogar uma bola de uma *área de penalidade*, um jogador pode por vezes ser requerido ou escolher obter alívio de *pancada e distância* porque a bola inicial está:

- *Fora de limites* 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 obtém alívio de *pancada e distância* deixando cair uma bola na *área de penalidade* (ver Regra 14.6) e depois decide não jogar a bola *deixada cair* de onde esta ficou em repouso:

- O jogador pode obter alívio adicional 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 jogador o fizer, recebe **mais uma pancada de penalidade**, para um **total de duas pancadas de penalidade**: uma pancada por obter alívio de *pancada e distância*, e uma pancada por obter alívio fora da *área de penalidade*.

O jogador pode obter tal alívio diretamente fora da *área de penalidade* sem primeiro deixar cair uma bola na *área de penalidade*, mas recebe na mesma um **total de duas pancadas de penalidade**.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 17.2: Penalidade Geral De Acordo com a Regra 14.7a.

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

Quando a bola de um jogador está numa *área de penalidade*, não há alívio para:

- Interferência por *condição anormal do percurso* (Regra 16.1),
- Uma bola *cravada* (Regra 16.3), ou
- Uma bola injogável (Regra 19).

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

Mas quando uma condição *animal* perigosa interfere com o jogar a bola numa *área de penalidade*, o jogador pode obter alívio sem penalidade dentro da *área de penalidade* ou alívio com penalidade fora da *área de penalidade* (ver Regra 16.2b(2)).

REGRA

18

Alívio de Pancada-e-Distância, Bola Perdida ou Fora de Limites, Bola Provisória

Objetivo da Regra:

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

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

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

Em qualquer momento, um jogador pode obter alívio de *pancada e distância* adicionando **uma pancada de penalidade** e jogando a bola inicial ou outra bola de onde a *pancada* anterior foi executada (ver Regra 14.6).

O jogador tem sempre esta opção de alívio de *pancada e distância*:

- Não importando onde a bola do jogador está no *percurso*, e
- Mesmo quando uma Regra requer que o jogador obtenha alívio de uma determinada maneira ou jogue uma bola de um determinado local.

Assim que o jogador põe outra bola *em jogo* com a penalidade de *pancada e distância* (ver Regra 14.4):

- A bola inicial não está mais *em jogo* e não pode ser jogada.
- Isto é verdadeiro mesmo se a bola inicial for encontrada no *percurso* antes do fim dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 6.3b).

Mas tal não se aplica a uma bola a ser jogada de onde a *pancada* anterior foi executada quando o jogador:

- Anuncia que está a jogar uma *bola provisória* (ver Regra 18.3b),
- Está a jogar uma segunda bola num *jogo por pancadas* de acordo com as Regras 14.7b ou 20.1c(3).

18.2 Bola Perdida ou Fora de Limites: Tem De Ser Obtido Alívio de Pancada-e-Distância

18.2a Quando a Bola Está Perdida ou Fora de Limites

- (1) Quando Bola Está Perdida. Uma bola está *perdida* se não for encontrada ao fim de três minutos após o jogador ou o seu *caddie* começar a procurá-la.

Se uma bola é encontrada nesse tempo mas é incerto se é a bola do jogador:

- O jogador tem de imediatamente tentar identificar a bola (ver Regra 7.2) e é permitido um tempo razoável para o fazer, mesmo se tal acontece após o prazo de procura de três minutos ter terminado.
- Isto inclui um tempo razoável para chegar à bola se o jogador não está onde a bola foi encontrada.

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

- (2) Quando a Bola Está Fora de Limites. Uma bola em repouso está *fora de limites* apenas quando toda ela está fora do limite do percurso.

Uma bola está dentro dos limites quando qualquer parte da bola:

- Está em cima ou toca no solo ou qualquer outra coisa (tal como qualquer objeto natural ou artificial) dentro do limite, ou
- Está por acima do limite ou qualquer outra parte do *percurso*. Um jogador pode estar *fora de limites* para jogar uma bola no *percurso*.

DIAGRAMA 18.2a: QUANDO BOLA ESTÁ FORA DE LIMITES

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



O limite fronteira é definido pela linha do lado do percurso entre os pontos das estacas ao nível do solo, e as estacas estão fora de limites.

O limite fronteira é o limite da linha do lado do percurso e a própria linha está fora de limites.

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

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

Exceção - Jogador Pode Substituir Outra Bola de acordo com Outra Regra Quando É Conhecido ou Praticamente Certo o Que Aconteceu à Bola: Em vez de obter alívio de *pancada e distância*, o jogador por *substituir* outra bola como permitido de acordo com uma Regra que se aplica quando a sua bola não tiver sido encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que a bola:

- Ficou em repouso no *percurso* e foi *movida* por um *agente externo* (ver Regra 9.6) ou foi jogada como uma *bola errada* por outro jogador (ver Regra 6.3c(2)),
- Ficou em repouso no *percurso* dentro ou em cima de uma *obstrução móvel* (ver Regra 15.2b) ou uma *condição anormal do percurso* (ver Regra 16.1e),

- Está numa *área de penalidade* (ver Regra 17.1c), ou
- Foi deliberadamente defletida ou parada por qualquer pessoa (ver Regra 11.2c).

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 18.2: Penalidade Geral De Acordo com a Regra 14.7a.

18.3 Bola Provisória

18.3a Quando Bola Provisória é Permitida

Se uma bola pode estar *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou estar *fora de limites*, para poupar tempo o jogador pode jogar outra bola provisoriamente de acordo com penalidade de *pancada e distância* (ver Regra 14.6).

Para uma bola que pode estar *perdida*, isto aplica-se:

- Quando a bola inicial não foi encontrada e identificada e ainda não está *perdida*, e
- Quando uma bola pode estar *perdida* numa *área de penalidade* mas também pode estar *perdida* em qualquer outro local no *percurso*.

Mas se o jogador está ciente que o único lugar possível em que a bola inicial poderá estar *perdida* é numa *área de penalidade*, uma *bola provisória* não é permitida e uma bola jogada de onde a *pancada* anterior foi executada torna-se na bola *em jogo* do jogador de acordo com penalidade de *pancada e distância* (ver Regra 18.1).

Se uma *bola provisória* ela própria pode estar *perdida* fora de uma *área de penalidade* ou estar *fora de limites*:

- O jogador pode jogar outra *bola provisória*.
- Essa *bola provisória* tem então a mesma relação para com a primeira *bola provisória* como esta tem para com a bola original.

18.3b Anunciando Jogada de Bola Provisória.

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

- Não é suficiente para o jogador apenas dizer que vai jogar outra bola ou que vai jogar novamente.
- O jogador tem de usar a palavra "provisória" ou de outro modo indicar claramente que vai jogar a bola provisoriamente de acordo com a Regra 18.3.

Se o jogador tal não anuncia (mesmo se pretender jogar uma *bola provisória*) e joga uma bola de onde a *pancada* anterior foi executada, essa bola é a bola *em jogo* do jogador de acordo com penalidade de *pancada e distância* (ver Regra 18.1).

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

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

Isto é verdade mesmo se a *bola provisória* for jogada várias vezes.

Mas esta deixa de ser uma *bola provisória* quando se torna na bola *em jogo* de acordo com (2) ou é abandonada de acordo com (3) e por conseguinte torna-se numa *bola errada*.

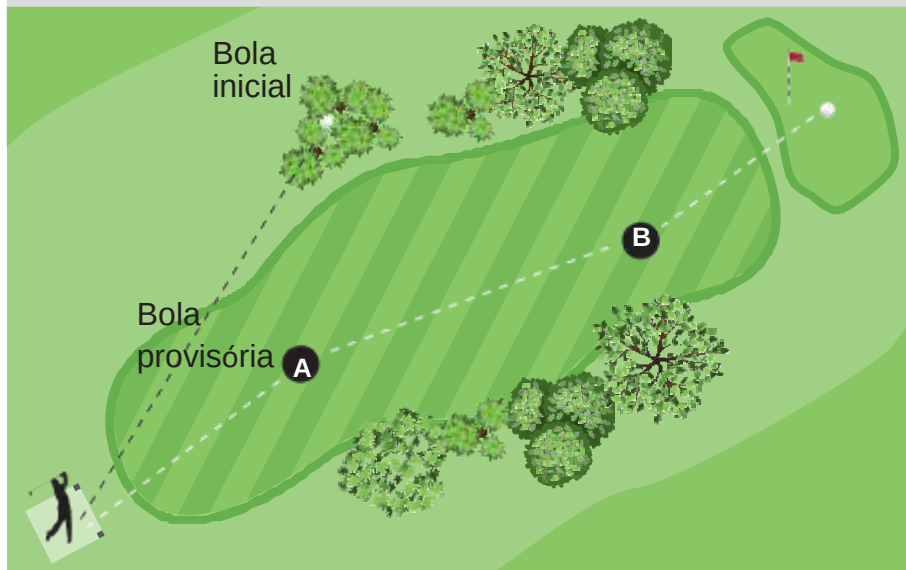
- (2) Quando Bola Provisória Torna-se Bola em Jogo. A *bola provisória* torna-se a bola *em jogo* do jogador de acordo com penalidade de *pancada e distância* em qualquer destes dois casos:

- Quando Bola Inicial Está Perdida Em Qualquer Lugar no Percurso Exceto na Área de Penalidade ou Está Fora de Limites. A bola inicial não está mais *em jogo* (mesmo se for depois encontrada no *percurso* após o fim dos três minutos de tempo de procura) e é agora uma *bola errada* que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).
- Quando Bola Provisória É Jogada de Sítio Mais Próximo do Buraco Do Que Onde Bola Inicial É Estimado Estar. A bola inicial não está mais *em jogo* (mesmo se for depois encontrada no *percurso* antes o fim dos três minutos de tempo de procura ou é encontrada mais próximo do *buraco* do que tinha sido estimado) e é agora uma *bola errada* que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).

Se o jogador joga uma *bola provisória* para a mesma localização geral que a bola inicial e é incapaz de identificar qual é cada bola:

- Se apenas uma das bolas é encontrada no *percurso*, essa bola é tratada como a *bola provisória*, a qual está agora *em jogo*.
- Se ambas as bolas são encontradas no *percurso*, o jogador tem de escolher uma das bolas para ser tratada como a *bola provisória* que está agora *em jogo*, e a outra bola é tratada como *perdida* e não pode ser jogada.

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



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

Exceção - Jogador Pode Substituir Outra Bola de acordo com Outra Regra Quando É Conhecido ou Praticamente Certo o Que Aconteceu à Bola: O jogador tem uma opção extra quando a sua bola não foi encontrada e é *conhecido ou praticamente certo* que a bola:

- Ficou em repouso no *percurso* e foi movida por um *agente externo* (ver Regra 9.6),
- Ficou em repouso no *percurso* dentro ou em cima de uma *obstrução móvel* (ver Regra 15.2b) ou uma *condição anormal do percurso* (ver Regra 16.1e),
- Foi deliberadamente defletida ou parada por qualquer pessoa (ver Regra 11.2c).

Quando uma dessas Regras se aplica, o jogador pode:

- *Substituir* outra bola como permitido de acordo com essa Regra, ou
- Tratar a *bola provisória* como a bola *em jogo* de acordo com penalidade de *pancada e distância*.

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

- Quando Bola Inicial É Encontrada no Percurso Fora da Área de Penalidade Antes do Fim dos Três Minutos de Tempo de Procura. O jogador tem de jogar a bola inicial como estiver.
- Quando Bola Inicial É Encontrada na Área de Penalidade ou É Conhecido ou Praticamente Certo Estar na Área de Penalidade. O jogador tem de jogar a bola inicial como estiver ou obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d.

Em qualquer dos casos:

- O jogador não pode executar mais *pancadas* com a *bola provisória* que é agora uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), e
- Todas as *pancadas* com essa *bola provisória* antes de ter sido abandonada (incluindo *pancadas* executadas e quaisquer *pancadas* de penalidade apenas de jogar essa bola) não contam.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 18.3: Penalidade Geral De Acordo com a Regra 14.7a.

REGRA

19

Bola Injogável

Objetivo da Regra:

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

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

Um jogador é a única pessoa que pode decidir tratar a sua bola como injogável obtendo alívio com penalidade de acordo com a Regra 19.2 ou 19.3.

Alívio para bola injogável é permitido em qualquer local no *percurso*, **exceto** numa *área de penalidade*.

Se uma bola está injogável numa *área de penalidade*, a única opção de alívio do jogador é obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.

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

Um jogador pode obter alívio para bola injogável usando uma de três opções na Regra 19.2a, b ou c, em cada caso adicionando **uma pancada de penalidade**.

- O jogador pode obter *alívio de pancada e distância* de acordo com a Regra 19.2a mesmo se a bola inicial não tiver sido encontrada e identificada.
- **Mas** para obter alívio para trás na linha de acordo com a Regra 19.2b ou alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c, o jogador tem de conhecer o sítio da bola inicial.

19.2a Alívio de Pancada e Distância

O jogador pode jogar a bola inicial ou outra bola de onde a *pancada* anterior foi executada (ver Regra 14.6).

19.2b Alívio Para-Trás-Na-Linha

O jogador pode *deixar cair* a bola inicial ou outra bola (ver Regra 14.3) numa *área de alívio* que está baseada numa linha reta de referência que vai diretamente para trás a partir do *buraco* através do sítio da bola inicial:

- Ponto de Referência: Um ponto no *percurso* escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do *buraco* do que o sítio da bola inicial (sem limite de distância para trás na linha):
 - » Ao escolher este ponto, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um *tee*).
 - » Se o jogador *deixar cair* a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é tratado como sendo o ponto na linha que está à mesma distância do *buraco* que onde a bola que foi *deixada cair* tocou pela primeira vez no solo.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Um *taco de comprimento*, **mas** com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer *área do percurso*, **mas**
 - » Se mais do que uma *área do percurso* está localizada até um *taco de comprimento* do ponto de referência, a bola tem de ficar em repouso na *área de alívio* na mesma *área do percurso* que a bola tocou em primeiro lugar quando *deixada cair* na *área de alívio*.

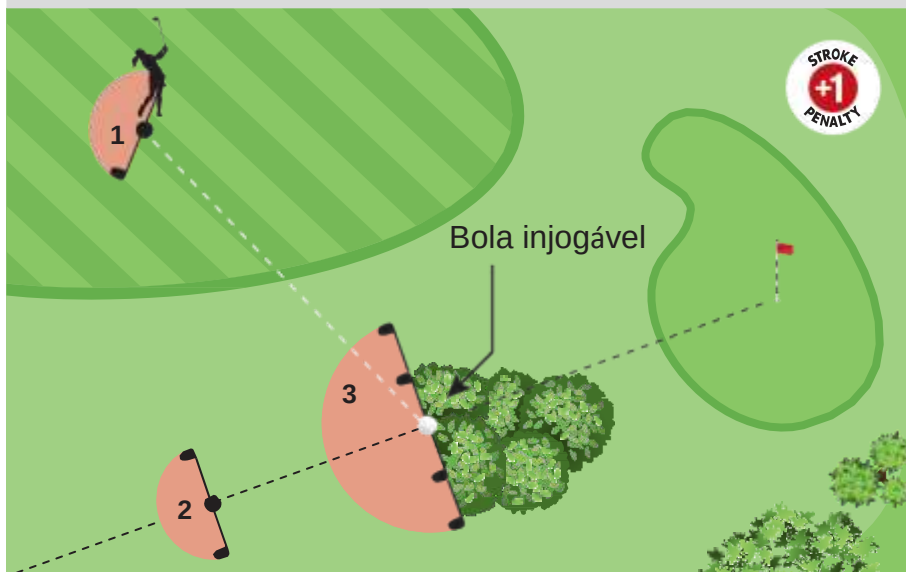
19.2c Alívio Lateral

O jogador pode *deixar cair* a bola inicial ou outra bola nesta *área de alívio* lateral (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O sítio da bola inicial.
- Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência: Dois *tacos de comprimento*, **mas** com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode estar mais próxima do *buraco* que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer *área do percurso*, **mas**
 - » Se mais do que uma *área do percurso* está localizada até dois *tacos de comprimento* do ponto de referência, a bola tem de ficar em repouso na *área de alívio* na mesma *área do percurso* que a bola tocou em primeiro lugar quando *deixada cair* na *área de alívio*.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 19.2: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

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



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

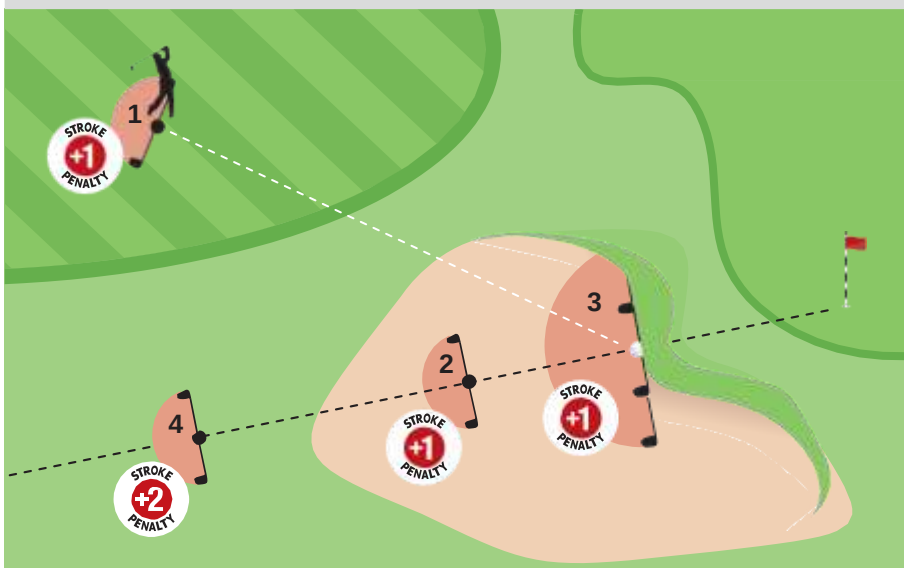
- (1) O jogador pode obter alívio de pancada-e-distância jogando a bola inicial ou outra bola de uma área de alívio baseada onde a pancada anterior foi executada (ver Regra 14.6 e Diagrama 14.6).
- (2) O jogador pode obter alívio para-trás-na-linha deixando cair a bola inicial ou outra bola numa área de alívio baseada numa linha reta de referência vindo diretamente para trás a partir do buraco através do sítio da bola inicial. O ponto de referência é um ponto no percurso escolhido pelo jogador que está na linha de referência e está mais afastado do buraco do que o sítio da bola inicial. Não existe limite no quanto atrás na linha o ponto de referência pode estar. A área de alívio é de um taco de comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e pode estar em qualquer área do percurso. Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto utilizando um objeto (tal como um tee).
- (3) O jogador pode obter alívio lateral. O ponto de referência é o sítio da bola inicial. A área de alívio é de dois tacos comprimento a partir do ponto de referência, não está mais perto do buraco que o ponto de referência e pode estar em qualquer área do percurso.

19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker

19.3a Opções de Alívio Normais (Uma Pancada de Penalidade) Quando a bola de um jogador está num *bunker*:

- O jogador pode obter alívio para bola injogável por **uma pancada de penalidade** de acordo com qualquer das opções na Regra 19.2, **exceto** que:
- A bola tem de ser *deixada cair* e ficar em repouso numa *área de alívio* no *bunker* se o jogador obtiver alívio para trás na linha (ver Regra 19.2b) ou alívio lateral (ver Regra 19.2c).

DIAGRAMA 19.3: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL EM BUNKER



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

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

19.3b Opção de Alívio Extra (Duas Pancadas de Penalidade)

Como uma opção de alívio extra quando a bola de um jogador está num *bunker*, por um **total de duas pancadas de penalidade**, o jogador pode obter alívio para trás na linha fora do *bunker* de acordo com a Regra 19.2b.

Penalidade por Jogar Bola de um Local Errado por Infração à Regra 19.3: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.

VIII

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

REGRA 20



REGRA

20

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

Objetivo da Regra:

A Regra 20 cobre o que os jogadores devem fazer quando têm questões acerca das Regras durante uma volta convencional, incluindo os procedimentos (que diferem em jogo por buracos e jogo por pancadas) permitindo um jogador proteger o direito de obter uma decisão mais tarde.

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

20.1 Resolvendo Questões de Regras Durante Volta Convencional

20.1a Jogadores Têm de Evitar Atraso Injustificado

Os jogadores não podem atrasar injustificadamente o jogo quando procuram ajuda com as Regras durante uma *volta convencional*:

- Se um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* não estiverem disponíveis num tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras, o jogador tem de decidir o que fazer e continuar a jogar.
- O jogador pode proteger os seus direitos solicitando uma decisão em *jogo por buracos* (ver Regra 20.1b(2)) ou jogando duas bolas em *jogo por pancadas* (ver Regra 20.1c(3)).

20.1b Questões de Regras em Jogo por Buracos

(1) Decidindo Questões por Acordo. Durante uma *volta convencional*, os jogadores num jogo podem acordar como decidir uma questão de Regras:

- O resultado acordado é conclusivo mesmo se se verificar ter sido errado de acordo com as Regras, desde que os jogadores não tenham acordado deliberadamente ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles sabiam aplicável (ver Regra 1.3b(1)).
- **Mas** se um *árbitro* é nomeado para o jogo, o *árbitro* tem de decidir sobre qualquer questão que chegue ao seu conhecimento a tempo e os jogadores têm de seguir essa decisão.

Na ausência de um *árbitro*, se os jogadores não estão de acordo ou têm dúvidas sobre como as Regras se aplicam, qualquer dos jogadores pode requerer uma decisão de acordo com a Regra 20.1b(2).

- (2) Pedido de Decisão Feito Antes do Resultado do Jogo Ser Definitivo. Quando um jogador quer que um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* decidam como aplicar as Regras ao seu próprio jogo ou ao jogo do *adversário*, o jogador pode fazer um pedido para uma decisão.

Se um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* não está disponível num tempo razoável, o jogador pode fazer o pedido para uma decisão notificando o *adversário* de que uma decisão posterior irá ser solicitada quando um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* ficar disponível.

Se um jogador fizer um pedido para uma decisão antes do resultado do jogo ser definitivo:

- Uma decisão será dada apenas se o pedido é feito atempadamente, o que depende de quando o jogador toma conhecimento dos factos que originam a questão de Regras:
 - » Quando Jogador Toma Conhecimento dos Factos Antes de Qualquer Jogador Iniciar o Último Buraco do Jogo. Quando o jogador se apercebe dos factos, o pedido de decisão tem de ser feito antes de qualquer jogador executar uma *pancada* para iniciar outro buraco.
 - » Quando Jogador Toma Conhecimento dos Factos Durante ou Após a Conclusão do Último Buraco do Jogo. O pedido de decisão tem de ser feito antes do resultado do jogo ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).
- Se o jogador não faz o pedido neste tempo, uma decisão não será dada por um *árbitro* ou pela *Comissão Técnica* e o resultado do(s) buraco(s) em questão prevalecerá mesmo se as Regras foram aplicadas da forma errada.

Se o jogador pedir uma decisão sobre um buraco anterior, uma decisão será dada apenas se todos estes três casos se aplicarem:

- O *adversário* infringiu a Regra 3.2d(1) (dando número errado de pancadas executadas) ou Regra 3.2d(2) (não informando o jogador sobre uma penalidade),
- O pedido é baseado em factos que o jogador não se apercebeu antes de qualquer jogador executar uma *pancada* para iniciar o buraco a ser jogado ou, se entre buracos, o buraco acabado de terminar, e
- Depois de tomar conhecimento destes factos, o jogador faz um pedido para uma decisão atempadamente (como descrito acima).

- (3) Pedido de Decisão Feito Depois do Resultado do Jogo Ser Definitivo. Quando um jogador faz um pedido para uma decisão depois do resultado do jogo ser definitivo:
- A *Comissão Técnica* irá dar uma decisão ao jogador apenas se ambos estes casos de aplicarem:
 - » O pedido é baseado em factos que o jogador não tinha conhecimento antes do resultado do jogo ser definitivo, e
 - » O *adversário* infringiu a Regra 3.2d(1) (dando número errado de pancadas executadas) ou Regra 3.2d(2) (não informando o jogador sobre uma penalidade) e sabia da infração antes do resultado do jogo ser definitivo.
 - Não há limite de tempo para dar tal decisão.
- (4) Sem Direito a Jogar Duas Bolas. Um jogador que tem dúvidas acerca do procedimento correto num jogo não está autorizado a jogar o buraco com duas bolas. Esse procedimento aplica-se apenas em *jogo por pancadas* (ver Regra 20.1c).

20.1c Questões de Regras em Jogo por Pancadas

- (1) Sem Direito a Decidir Questões de Regras por Acordo. Se um *árbitro* ou a *Comissão Técnica* não está disponível num tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras:
- Os jogadores são encorajados a ajudarem-se mutuamente a aplicar as Regras, **mas** eles não têm direito a decidir uma questão de Regras por acordo e qualquer acordo que eles façam não é vinculativo a qualquer jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*.
 - Um jogador deve levantar quaisquer questões de Regras junto da *Comissão Técnica* antes de entregar o seu *cartão de resultados*.
- (2) Jogadores Devem Proteger Outros Jogadores na Competição. Para proteger os interesses de todos os outros jogadores:
- Se um jogador sabe ou acredita que outro jogador infringiu ou poderá ter infringido as Regras e que o outro jogador não reconhece ou está a ignorar o facto, o jogador deve dizer ao outro jogador, ao *marcador* do jogador, a um *árbitro* ou à *Comissão Técnica*.
 - Isto deve ser feito rapidamente antes do jogador se aperceber do assunto, e o mais tardar antes do outro jogador entregar o seu *cartão de resultados* a menos que não seja possível fazê-lo.
- Se o jogador não o fizer, a *Comissão Técnica* pode desclassificar o jogador de acordo com a Regra 1.2a se decidir que esta foi uma má conduta grave contrária ao espírito do jogo.
- (3) Jogando Duas Bolas Quando Na Dúvida Sobre o que Fazer. Um jogador que tem dúvidas sobre o procedimento correto enquanto joga um buraco pode terminar o buraco com duas bolas sem penalidade:

- O jogador tem de decidir jogar duas bolas depois da situação de dúvida surgir e antes de executar uma *pancada*.
- O jogador deve escolher qual das bolas irá contar se as Regras permitirem o procedimento usado para essa bola, anunciando essa escolha ao seu *marcador* ou a outro jogador antes de executar uma *pancada*.
- Se o jogador não escolher atempadamente, a bola jogada primeiro é tratada como a bola escolhida por defeito.
- O jogador tem de reportar os factos da situação à *Comissão Técnica* antes de entregar o *cartão de resultados*, mesmo se o jogador pontuar o mesmo com ambas as bolas. O jogador é **desclassificado** se não o fizer.
- Se o jogador executou uma *pancada* antes de decidir jogar uma segunda bola:

Esta Regra não se aplica de todo e o resultado que conta é o resultado com a bola jogada antes do jogador ter decidido jogar a segunda bola.

Mas o jogador não recebe penalidade por jogar a segunda bola.

Uma segunda bola jogada de acordo com esta Regra não é o mesmo que uma *bola provisória* de acordo com a Regra 18.3.

- (4) Decisão da Comissão Técnica sobre Resultado para Buraco. Quando um jogador joga duas bolas de acordo com (3), a *Comissão Técnica* irá decidir o resultado do jogador para o buraco desta forma:

- O resultado com a bola escolhida (quer pelo jogador ou por defeito) conta se as Regras permitirem o procedimento usado para essa bola.
- Se as Regras não permitem o procedimento usado para essa bola, o resultado com a outra bola jogada conta se as Regras permitirem o procedimento usado para essa outra bola.
- Se as Regras não permitem os procedimentos usados para cada uma das duas bolas, o resultado com a bola escolhida (quer pelo jogador ou por defeito) conta a menos que tenha havido uma *infração grave* ao jogar essa bola de um *local errado*, e neste caso o resultado com a outra bola conta.
- Se houve uma *infração grave* ao jogar cada uma das bolas de um *local errado*, o jogador é desclassificado.
- Todas as pancadas com a bola que não conta (incluindo *pancadas* executadas e quaisquer pancadas de penalidade apenas de jogar essa bola) não contam no resultado do jogador para o buraco.

"Regras permitem o procedimento usado" significa que: (a) a bola inicial foi jogada como está e o jogo foi permitido a partir daí, ou (b) a bola que foi jogada foi colocada *em jogo* de acordo com o procedimento correto, da forma correta e no local correto de acordo com as Regras.

20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras

20.2a Decisões pelo Árbitro

Um *árbitro* é um agente nomeado pela *Comissão Técnica* para decidir questões de facto e aplicar as Regras.

A decisão de um *árbitro* sobre os factos ou como as Regras se aplicam tem de ser seguida pelo jogador.

- Um jogador não tem direito a recorrer da decisão de um *árbitro* junto da *Comissão Técnica*.
- O *árbitro* pode procurar a ajuda da *Comissão Técnica* antes de tomar uma decisão ou referir uma decisão à *Comissão Técnica* para revisão, **mas** não é requerido a fazê-lo.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 6C (explicando o âmbito da autoridade de um *árbitro*).

20.2b Decisões pela Comissão Técnica

Quando não há *árbitro* para tomar uma decisão ou quando um *árbitro* refere uma decisão à *Comissão Técnica*:

- A decisão será dada pela *Comissão Técnica*, e
- A decisão da *Comissão Técnica* é definitiva.

Se a *Comissão Técnica* não consegue tomar uma decisão, pode referir a questão junto da Comissão para as Regras do Golfe do R&A, cuja decisão é definitiva.

20.2c Aplicando Norma "Olho Nu" Quando Usar Prova de Vídeo

Quando a *Comissão Técnica* está a decidir questões de facto ao tomar uma decisão, o uso de prova de vídeo é limitado pela norma "olho nu":

- Se os factos apresentados no vídeo não poderiam ter sido razoavelmente vistos a olho nu, essa prova de vídeo será ignorada mesmo se esta indicar uma infração às Regras.
- **Mas** mesmo onde a prova de vídeo é ignorada de acordo com a norma "olho nu", uma infração às Regras será ainda encontrada se o jogador estava de outra forma consciente dos factos que estabelecem uma infração (tais como onde o jogador sentiu o taco tocar na areia num *bunker* mesmo que tal não pudesse ser visto a olho nu).

20.2d Quando Decisões Erradas Serão Corrigidas

Se uma decisão de um *árbitro* ou da *Comissão Técnica* é mais tarde considerada errada:

- A decisão será corrigida se possível de acordo com as Regras.
- Se é demasiado tarde para o fazer, a decisão errada prevalece.

Se um jogador toma uma ação em infração a uma Regra com base num mal-entendido razoável de uma instrução de um *árbitro* ou da *Comissão Técnica* durante uma *volta convencional* ou enquanto o jogo está parado de acordo com a Regra 5.7a (tal como levantar uma bola *em jogo* quando não permitido de acordo com as Regras), não há penalidade e a instrução é tratada como uma decisão errada.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 6C (o que a Comissão Técnica deve fazer quando houve uma decisão errada).

20.2e Desclassificando Jogadores Após Resultado de Jogo ou Competição Ser Definitivo

- (1) Jogo por Buracos. Não há limite de tempo para desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má-conduta grave) ou Regra 1.3b(1) (ignorando deliberadamente uma infração ou penalidade conhecidas, ou acordando com outro jogador ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles sabem aplicar-se). Isto pode ser feito mesmo depois do resultado do jogo ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

Para quando a *Comissão Técnica* dará uma decisão quando um pedido é feito depois do resultado do jogo ser definitivo, ver Regra 20.1b(3).

- (2) Jogo por Pancadas. Normalmente, uma penalidade não pode ser adicionada ou corrigida depois de uma competição de *jogo por pancadas* ter encerrado, que é:

- Quando o resultado se torna definitivo da forma definida pela *Comissão Técnica* ou,
- Na qualificação de *jogo por pancadas* seguido de *jogo por buracos*, quando o jogador partiu do tee para iniciar o seu primeiro jogo.

Mas um jogador tem de ser **desclassificado** mesmo depois da competição estar terminada se ele:

- Entregou um resultado para qualquer buraco mais baixo do que obtido na realidade por qualquer outra razão que não incluir uma ou mais pancadas de penalidade que, antes da competição ter encerrado, o jogador não tinha conhecimento (ver Regra 3.3b(3)),
- Sabia antes da competição ter terminado que o *cartão de resultados* devolvido mostrava um handicap que era mais alto do que o handicap real, e isto afetou o número de pancadas de handicap usadas para ajustar o resultado do jogador (ver Regra 3.3b(4)),
- Sabia antes da competição ter encerrado que ele estava em infração a qualquer outra Regra com uma penalidade de desclassificação, ou
- Acordou deliberadamente com outro jogador para ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles sabiam aplicar-se (ver Regra 1.3b(1)).

A *Comissão Técnica* pode também desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má-conduta grave) depois da competição ter encerrado.

20.3 Situações Não Previstas pelas Regras

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

- Considerando todas as circunstâncias, e
- Tratando a situação de uma forma que seja razoável, justa e consistente com como situações similares são tratadas de acordo com as Regras.

IX

Outras Formas de Jogar

REGRAS 21-24



REGRA 21

Outras Modalidades Individuais de Jogo por Pancadas e Jogo por Buracos

Objetivo da Regra:

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

21.1 Stableford

21.1a Visão Geral de Stableford

Stableford é uma modalidade de jogo por pancadas em que:

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

As Regras normais para *jogo por pancadas* nas Regras 1-20 aplicam-se, como modificado por estas Regras específicas. A Regra 21.1 é escrita para:

- Competições *scratch*, mas pode ser adaptada para competições com *handicap*, e
- Jogo individual, mas pode ser adaptada para competições envolvendo *parceiros*, como modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Four-Ball*), e para competições por equipas, como modificado pela Regra 24.

21.1b Pontuação em Stableford

- (1) Como os Pontos São Atribuídos. Os pontos são atribuídos a um jogador para cada buraco comparando o resultado do jogador com o resultado fixo estabelecido para o buraco, que é par a menos que a *Comissão Técnica* defina um resultado fixo diferente:

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

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

Para ajudar o ritmo de jogo, os jogadores são encorajados a parar de jogar um buraco quando o seu resultado vai resultar em zero pontos.

O buraco é concluído quando o jogador *termina o buraco (holes out)*, escolhe não o fazer ou quando o seu resultado vai resultar em zero pontos.

- (2) Pontuação Anotada para Cada Buraco. Para cumprir os requisitos na Regra 3.3b para anotar resultados do buraco no *cartão de resultados*:

- Se Buraco É Concluído Terminando o Buraco (Holing Out):
 - » Quando Resultado Resultaria em Pontos a Serem Atribuídos. O *cartão de resultados* tem de mostrar o resultado.
 - » Quando Resultado Resultaria em Zero Pontos. O cartão de resultados tem de mostrar nenhum resultado ou qualquer resultado que resulte em zero pontos a serem atribuídos.
- Se Buraco É Concluído Sem Terminar o Buraco. Se o jogador não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras, o *cartão de resultados* tem de mostrar nenhum resultado ou qualquer resultado que resulte em zero pontos a serem atribuídos.

A *Comissão Técnica* é responsável por calcular quantos pontos o jogador recebe em cada buraco e, numa competição com handicap, por aplicar pancadas de handicap ao resultado anotado para cada buraco antes de calcular o número de pontos.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5A(5) (os Termos da Competição podem encorajar mas não requerer que os jogadores anotem os pontos atribuídos para cada buraco no cartão de resultados).

Regra 21

DIAGRAMA 21.1b: RESULTADOS EM STABLEFORD SCRATCH

Nome: John Smith Data: 01/03/19

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

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

Assinatura do Marcador: [Assinatura] Assinatura do Jogador: [Assinatura]

Responsabilidades

- Comissão Técnica
- Jogador
- Jogador e marcador

21.1c Penalidades em Stableford

- (1) **Outras Penalidades Além de Desclassificação.** Todas as pancadas de penalidade são adicionadas ao resultado do jogador no buraco em que a infração aconteceu, **mas** há três exceções:

Exceção 1 - Tacos em Excesso, Partilhados, Adicionados ou Substituídos: Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 tacos; Partilhar, Adicionar ou Substituir Tacos Durante Volta Convencional), a *Comissão Técnica* irá deduzir **dois pontos** (se a infração se aplicar apenas a um buraco) ou **quatro pontos** (se a infração se aplicar a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b aos pontos totais do jogador para a *volta convencional*.

Exceção 2 - Hora de Iniciar: Se um jogador infringir a Regra 5.3a (1) chegando atrasado mas dentro de cinco minutos após a hora de início ou (2) começando mais cedo mas dentro de cinco minutos antes da hora de início (ver Regra 5.3 Declaração de Penalidade, Exceções 1 e 2), a *Comissão Técnica* irá deduzir **dois pontos** aos pontos totais do jogador para a *volta convencional*.

Exceção 3 - Atraso Injustificado: Se um jogador infringir a Regra 5.6a, a *Comissão Técnica* irá deduzir **um ponto** pela primeira infração e **dois pontos** adicionais pela segunda infração aos pontos totais do jogador para a *volta convencional*. (Para uma terceira infração à Regra 5.6a, ver Regra 21.1c(2).)

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

Ver **Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo K-3** (como adotar Política de Ritmo de Jogo em *Stableford* com dedução de pontos usados nas penalidades por infração).

(2) **Penalidades de Desclassificação**. Um jogador que infringe qualquer destas quatro Regras não é desclassificado **mas** recebe **zero pontos** para o buraco em que a infração aconteceu:

- Não *terminar o buraco (hole out)* de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir erro de jogar de fora da *área de partida* ao iniciar um buraco (ver Regra 6.1b(2)),
- Não corrigir erro de jogar uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir erro de jogar de um *local errado* quando há uma *infração grave* (ver Regra 14.7b),

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

21.1d Exceção à Regra 11.2 em Stableford

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador necessita entrar *no buraco* para receber um ponto no buraco e qualquer pessoa deliberadamente deflete ou para a bola numa altura em que não há hipótese razoável de esta entrar *no buraco*, não há penalidade para essa pessoa e o jogador recebe zero pontos no buraco.

21.1e Quando Volta Convencional Termina em Stableford

A *volta convencional* de um jogador termina quando o jogador:

- *Termina o buraco (holes out)* no seu último buraco (incluindo correção de um erro, tal como de acordo com as Regras 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não *terminar o buraco (hole out)* no último buraco ou já não consegue obter mais do que zero pontos no buraco.

21.2 Resultado Máximo

21.2a Visão Geral de Resultado Máximo

Resultado Máximo é uma modalidade de *jogo por pancadas* em que há um limite máximo de pancadas para um jogador ou *lado* definido pela *Comissão Técnica*, tal como duas vezes o par, um número fixo ou duplo bogey net.

As Regras normais para *jogo por pancadas* nas Regras 1-20 aplicam-se, como modificado por estas Regras específicas. A Regra 21.2 é escrita para:

- Competições scratch, mas pode também ser adaptada para competições com handicap, e
- Jogo individual, mas pode ser adaptada para competições envolvendo *parceiros*, como modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Four-Ball*), e para competições por equipas, como modificado pela Regra 24.

21.2b Pontuando em Resultado Máximo

- (1) **Pontuação do Jogador no Buraco.** O resultado de um jogador para um buraco é baseado no número de pancadas do jogador (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade), **exceto** que o jogador irá receber apenas a pontuação máxima mesmo se o resultado real exceder o máximo.

Um jogador que não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras por qualquer razão recebe a pontuação máxima para o buraco.

Para ajudar o ritmo de jogo, os jogadores são encorajados a parar de jogar um buraco quando o seu resultado atingiu o máximo.

O buraco é concluído quando o jogador *termina o buraco (hole out)*, escolhe não o fazer ou quando o seu resultado atingiu o máximo.

- (2) **Pontuação Anotada para Cada Buraco.** Para cumprir os requisitos na Regra 3.3b para anotar resultados do buraco no *cartão de resultados*:

- Se Buraco É Concluído Terminando o Buraco (Holing Out):
 - » Quando o Resultado É Inferior Ao Máximo. O *cartão de resultados* tem de mostrar a pontuação real.
 - » Quando o Resultado É Igual ou Superior Ao Máximo. O *cartão de resultados* tem de mostrar nenhuma pontuação ou qualquer pontuação no ou acima do máximo.
- Se Buraco É Concluído Sem Terminar o Buraco (Holing Out). Se o jogador não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras, o *cartão de resultados* tem de mostrar nenhuma pontuação ou qualquer pontuação no ou acima do máximo.

A *Comissão Técnica* é responsável por ajustar o resultado do jogador ao máximo

para qualquer buraco em que o *cartão de resultados* mostre nenhum resultado ou qualquer resultado acima do máximo e, numa competição com handicap, por aplicar pancadas de handicap ao resultado registado para cada buraco.

21.2c Penalidades em Resultado Máximo

Todas as penalidades que se aplicam em *jogo por pancadas* aplicam-se em *Resultado Máximo*, **exceto** que um jogador que infringe qualquer destas quatro Regras não é desclassificado **mas** recebe a **pontuação máxima** para o buraco em que a infração aconteceu:

- Não *terminar o buraco (hole out)* de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir erro de jogar de fora da *área de partida* ao iniciar um buraco (ver Regra 6.1b(2)),
- Não corrigir erro de jogar uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir erro de jogar de um *local errado* quando há uma *infração grave* (ver Regra 14.7b),

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

Após aplicar quaisquer pancadas de penalidade, o resultado do jogador para um buraco não pode exceder o resultado máximo definido pela *Comissão Técnica*.

21.2d Exceção à Regra 11.2 em Resultado Máximo

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador necessita entrar *no buraco* para pontuar menos que o resultado máximo no buraco e qualquer pessoa deliberadamente deflete ou para a bola numa altura em que não há hipótese razoável de esta entrar *no buraco*, não há penalidade para essa pessoa e o jogador recebe o resultado máximo no buraco.

21.2e Quando Volta Convencional Termina em Resultado Máximo

A *volta convencional* de um jogador termina quando o jogador:

- *Termina o buraco (holes out)* no seu último buraco (incluindo correção de um erro, tal como de acordo com as Regras 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não *terminar o buraco (hole out)* no último buraco ou já vai obter a pontuação máxima no buraco.

21.3 Par/Bogey

21.3a Visão Geral de Par/Bogey

Par/Bogey é uma modalidade de *jogo por pancadas* que usa o resultado como num *jogo por buracos*, em que:

- Um jogador ou *lado* ganha ou perde um buraco ao completá-lo com menos ou mais pancadas do que um resultado limite fixo definido pela *Comissão Técnica* para esse buraco, e
- A competição é ganha pelo jogador ou *lado* com o maior número de buracos ganhos versus buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).

As Regras normais para *jogo por pancadas* nas Regras 1-20 aplicam-se, como modificado por estas Regras específicas. A Regra 21.3 é escrita para:

- Competições *scratch*, mas pode também ser adaptada para competições com *handicap*, e
- Jogo individual, mas pode ser adaptada para competições envolvendo *parceiros*, como modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Four-Ball*), e para competições por equipas, como modificado pela Regra 24.

21.3b Pontuando em Par/Bogey

(1) Como Buracos São Ganhos ou Perdidos. A pontuação é feita como em *jogo por buracos*, com buracos a serem ganhos ou perdidos comparando o número de pancadas do jogador (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) com o resultado alvo (tipicamente *par* ou *bogey*) definido pela *Comissão Técnica*:

- Se o resultado do jogador é mais baixo do que o resultado máximo estabelecido, o jogador ganha o buraco.
- Se o resultado do jogador é igual ao resultado estabelecido, o buraco está empatado (também conhecido como *halved*).
- Se o resultado do jogador é mais alto do que o resultado estabelecido, ou não é entregue qualquer resultado o jogador perde o buraco.

Um jogador que não *termina o buraco* (*hole out*) de acordo com as Regras por qualquer razão perde o buraco.

Para ajudar o ritmo de jogo, os jogadores são encorajados a parar de jogar um buraco quando o seu resultado excede o resultado alvo estabelecido (pois perderam o buraco).

O buraco é concluído quando o jogador *termina o buraco* (*holes out*), escolhe não o fazer ou quando o seu resultado excede o resultado estabelecido.

(2) Pontuação Anotada para Cada Buraco. Para cumprir os requisitos na Regra 3.3b para anotar resultados do buraco no *cartão de resultados*:

- Se Buraco É Concluído Terminando o Buraco (Holing Out):
 - » Quando Resultado Resulta em Buraco Sendo Ganho ou Empatado. O *cartão de resultados* tem de mostrar a pontuação real.
 - » Quando Resultado Resulta em Buraco Sendo Perdido. O *cartão de resultados* tem de mostrar nenhuma pontuação ou qualquer pontuação que resulte em o buraco ser perdido.
- Se Buraco É Concluído Sem Terminar o Buraco (Holing Out). Se o jogador não *termina o buraco (hole out)* de acordo com as Regras, o *cartão de resultados* tem de mostrar nenhuma pontuação ou qualquer pontuação que resulte em o buraco ser perdido.

A *Comissão Técnica* é responsável por decidir se o jogador ganhou, perdeu ou empatou cada buraco e, numa competição com handicap, por aplicar pancadas de handicap ao resultado registado para cada buraco antes de decidir o resultado do buraco.

Exceção - Sem Penalidade Se Não Influenciar Resultado do Buraco: Se o jogador entrega um *cartão de resultados* com uma pontuação num buraco mais baixa que a pontuação real mas isto não afeta se o buraco foi ganho, perdido ou empatado, não há penalidade de acordo com a Regra 3.3b.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 5A(5) (os Termos da Competição podem encorajar mas não requerer que os jogadores anatem o resultado do buraco no *cartão de resultados*).

21.3c Penalidades em Par/Bogey

(1) *Outras Penalidades Além de Desclassificação*. Todas as pancadas de penalidade são adicionadas ao resultado do jogador no buraco em que a infração aconteceu, **mas** há três exceções:

Exceção 1 - Tacos em Excesso, Partilhados, Adicionados ou Substituídos: Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 tacos; Partilhar, Adicionar ou Substituir Tacos Durante Volta Convencional), a *Comissão Técnica* irá deduzir **um buraco** (se a infração se aplicar apenas a um buraco) ou **dois buracos** (se a infração se aplicar a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b ao número total de buracos ganhos versus os buracos perdidos do jogador.

Exceção 2 - Hora de Iniciar: Se um jogador infringir a Regra 5.3a (1) chegando atrasado mas dentro de cinco minutos após a hora de início ou (2) começando mais cedo mas dentro de cinco minutos antes da hora de início (ver Regra 5.3 Declaração de Penalidade, Exceções 1 e 2), a *Comissão Técnica* irá deduzir **um buraco** ao número total de buracos ganhos versus buracos perdidos do jogador.

Exceção 3 - Atraso Injustificado: Se um jogador infringe a Regra 5.6a:

- Penalidade por primeira infração: O jogador recebe **uma pancada de penalidade** no buraco em que a infração ocorreu.
- Penalidade por segunda infração: A *Comissão Técnica* irá deduzir **um buraco** ao número total de buracos ganhos versus buracos perdidos do jogador.
- Para uma terceira infração à Regra 5.6a, ver Regra 21.3c(2).

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

(2) Penalidades de Desclassificação. Um jogador que infringe qualquer destas quatro Regras não é desclassificado mas **perde o buraco** em que a infração aconteceu:

- Não *terminar o buraco (hole out)* de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir erro de jogar de fora da *área de partida* ao iniciar um buraco (ver Regra 6.1b(2)),
- Não corrigir erro de jogar uma *bola errada* (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir erro de jogar de um *local errado* quando há uma *infração grave* (ver Regra 14.7b),

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

Ver *Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo K-4 (como adotar Política de Ritmo de Jogo em Par/Bogey com dedução de buracos usados 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 necessita entrar *no buraco (hole out)* e qualquer pessoa deliberadamente deflete ou para a bola numa altura em que não há hipótese razoável de esta entrar *no buraco*, não há penalidade para essa pessoa e o jogador perde o buraco.

21.3e Quando Volta Convencional Termina em Par/Bogey

A *volta convencional* de um jogador termina quando o jogador:

- *Termina o buraco (holes out)* no seu último buraco (incluindo correção de um erro, tal como de acordo com as Regras 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não *terminar o buraco (hole out)* no último buraco ou já perdeu o buraco.

21.4 Jogo por Buracos a Três Bolas

21.4a Visão Geral de Jogo por Buracos a Três Bolas

Jogo por Buracos A Três Bolas é uma modalidade de *jogo por buracos* em que:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois jogadores ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é utilizada em ambas as suas partidas.

As Regras normais para *jogo por buracos* nas Regras 1-20 aplicam-se a todos os três jogos individuais, **exceto** que estas Regras específicas aplicam-se em duas situações em que aplicando as Regras normais num jogo poderia entrar em conflito com a sua aplicação noutro jogo.

21.4b Jogando Fora de Vez

Se um jogador joga fora de vez em qualquer jogo, o *adversário* que devia ter jogado primeiro pode cancelar a *pancada* de acordo com a Regra 6.4a(2):

Se o jogador jogou fora de vez em ambos os jogos, cada *adversário* pode escolher se cancela a *pancada* no seu jogo com o jogador.

Se a *pancada* de um jogador é cancelada apenas num jogo:

- O jogador tem de continuar a jogar com a bola inicial no outro jogo.
- Isto significa que o jogador tem de terminar o buraco jogando uma bola separada em cada jogo.

21.4c Bola ou Marcador de Bola Levantado ou Movido por Um Adversário

Se um *adversário* recebe **uma pancada de penalidade** por levantar a bola ou *marcador de bola* de um jogador ou causar a bola ou *marcador de bola* moverem-se de acordo com a Regra 9.5b ou 9.7b, essa penalidade aplica-se apenas no jogo com esse jogador.

O *adversário* não recebe penalidade no seu jogo com o outro jogador.

21.5 Outras Formas de Jogar Golfe

Embora apenas certas formas de jogo sejam especificamente cobertas pelas Regras 3, 21, 22 e 23, o golfe também é jogado de muitas outras formas, tais como scrambles e greensomes.

As Regras podem ser adaptadas para reger o jogo nestas e noutras formas de jogo.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 9 (formas recomendadas para adaptar as Regras para outras formas comuns de jogo).

REGRA

22

Foursomes (Também Conhecido como Pancada Alternada)

Objetivo da Regra:

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

22.1 Visão Geral de Foursomes

Foursomes (também conhecido como Pancada Alternada) é uma modalidade de jogo envolvendo *parceiros* (em *jogo por buracos* ou *jogo por pancadas*) em que dois *parceiros* competem como um *lado* jogando uma bola por ordem alternada em cada buraco.

As Regras 1-20 aplicam-se a esta modalidade de jogo (com o *lado* a jogar uma bola a ser tratado da mesma forma que um jogador individual é tratado), como modificado por estas Regras específicas.

Uma variante desta é a modalidade de *jogo por buracos* conhecida como *Threesomes*, em que um jogador individual compete contra um lado de dois *parceiros* que jogam pancadas alternadas de acordo com estas Regras específicas.

22.2 Qualquer Parceiro Pode Representar Lado

Como ambos os *parceiros* competem como um *lado* jogando apenas uma bola:

- Qualquer *parceiro* pode tomar qualquer ação permitida para o *lado* antes da *pancada* ser executada, tal como *marcar* o sítio da bola e levantar, *recolocar*, *deixar cair* e colocar a bola, não importando qual o *parceiro* cuja vez é a próxima para jogar pelo *lado*.
- Um *parceiro* e o seu *caddie* podem ajudar o outro *parceiro* de qualquer forma que o *caddie* do outro *parceiro* é permitido ajudar (tal como para dar e ser-lhe pedido *conselho* e tomar as outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), **mas** não pode dar qualquer ajuda que o *caddie* do outro *parceiro* não esteja autorizado a dar de acordo com as Regras.
- Qualquer ação tomada ou infração às Regras por qualquer *parceiro* ou qualquer *caddie* aplica-se ao *lado*.

Em *jogo por pancadas*, apenas um dos *parceiros* necessita registar a pontuação do buraco para o *lado* no *cartão de resultados* (ver Regra 3.3b).

22.3 Lado Tem De Alternar ao Efetuar Pancadas

Em cada buraco, os *parceiros* têm de executar cada *pancada* para o *lado* por ordem alternada:

- Um *parceiro* tem de jogar primeiro pelo *lado* a partir da *área de partida* de todos os buracos numerados com números ímpares, enquanto que o outro *parceiro* tem de jogar primeiro pelo *lado* a partir da *área de partida* de todos os buracos numerados com números pares.
- Após a primeira *pancada* do *lado* a partir da *área de partida* de um buraco, os *parceiros* têm de alternar *pancadas* para o resto do buraco.
- Se uma *pancada* é cancelada ou de outro modo não conta de acordo com qualquer Regra (exceto quando uma *pancada* é executada na ordem errada em infração a esta Regra), o mesmo *parceiro* que executou a *pancada* tem de executar a próxima *pancada* para o *lado*.
- Se o *lado* decide jogar uma bola provisória, esta tem de ser jogada pelo *parceiro* cuja vez é a de jogar a próxima *pancada* do *lado*.

Quaisquer *pancadas* de penalidade para o *lado* não afetam a ordem de jogo alternada dos *parceiros*.

Penalidade por Executar *Pancada* pela Ordem Errada por Infração à Regra 22.3: Penalidade Geral.

Em *jogo por pancadas*, o *lado* tem de corrigir o erro:

- O *parceiro* correto tem de executar uma *pancada* de onde o *lado* executou a primeira *pancada* pela ordem errada.
- A *pancada* executada pela ordem errada e quaisquer mais *pancadas* antes do erro ser corrigido (incluindo *pancadas* executadas e quaisquer *pancadas* de penalidade apenas por jogar essa bola) não contam.
- Se o *lado* não corrigir o erro antes de executar uma *pancada* para iniciar outro buraco ou, para o último buraco da *volta convencional*, antes de entregar o seu *cartão de resultados*, o *lado* é **desclassificado**.

22.4 Iniciando a Volta Convencional

22.4a Parceiro a Jogar Primeiro

O *lado* pode escolher qual *parceiro* irá jogar da primeira *área de partida* ao iniciar a *volta convencional*, a menos que os Termos da Competição digam qual *parceiro* tem de jogar primeiro.

A *volta convencional* do *lado* começa quando esse *parceiro* executa uma *pancada* para iniciar o primeiro buraco do *lado*.

22.4b Hora de Início e Ponto de Início

A Regra 5.3a aplica-se de maneira diferente para cada *parceiro* com base em quem irá jogar primeiro para o *lado*:

- O *parceiro* que irá jogar primeiro tem de estar preparado para jogar na hora de início e no ponto de início, e tem de começar nessa (e não antes) hora.
- O *parceiro* que irá jogar em segundo tem de estar presente na hora de início no ponto de início ou no buraco próximo de onde a bola jogada da *área de partida* é esperada que fique em repouso.

Se qualquer *parceiro* não está presente desta forma, o lado está em infração à Regra 5.3a.

22.5 Parceiros Podem Partilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é modificada para permitir que *parceiros* partilhem tacos, desde que o número total de tacos que eles têm em conjunto não seja mais do que 14.

REGRA

23

Quatro Bolas (Four-Ball)

Objetivo da Regra:

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

23.1 Visão Geral de Four-Ball

Quatro Bolas *Four-Ball* é uma modalidade de jogo (em *jogo por buracos* ou *jogo por pancadas*) envolvendo parceiros em que:

- Dois *parceiros* competem juntos como um *lado*, com cada jogador a jogar a sua própria bola, e
- O resultado do *lado* num buraco é o resultado mais baixo dos dois *parceiros* nesse buraco. As Regras 1-20 aplicam-se a esta modalidade de jogo, como modificado por estas Regras específicas.

Uma variante desta é a modalidade de *jogo por buracos* conhecida como Best-Ball, em que um jogador individual compete contra um *lado* de dois ou três *parceiros* e cada *parceiro* joga a sua própria bola de acordo com as Regras, como modificado por estas Regras específicas. (Para Best-Ball com três *parceiros* num *lado*, cada referência ao outro *parceiro* significa ou outros dois *parceiros*).

23.2 Pontuação em Four-Ball

23.2a Resultado do Lado para Buraco em Jogo por Buracos e Jogo por Pancadas

- Quando Ambos os Parceiros Terminam o Buraco (Hole Out) ou De Outro Modo Concluem o Buraco de Acordo com as Regras. O resultado mais baixo é o resultado do *lado* para o buraco.
- Quando Apenas Um Parceiro Termina o Buraco (Hole Out) ou De Outro Modo Conclui o Buraco de Acordo com as Regras. O resultado desse *parceiro* é o resultado do *lado* para o buraco. O outro *parceiro* não necessita *terminar o buraco (hole out)*.
- Quando Nenhum Parceiro Termina o Buraco (Hole Out) ou De Outro Modo Conclui o Buraco de Acordo com as Regras. O *lado* não tem um resultado para esse buraco, o que significa:
 - » Em *jogo por buracos*, o *lado* **perde o buraco**, a menos que o *lado* adversário já tenha concedido ou de outro modo perdido o buraco.
 - » Em *jogo por pancadas*, o *lado* é **desclassificado** a menos que o erro seja corrigido a tempo de acordo com a Regra 3.3c.

23.2b Cartão de Resultados do Lado em Jogo por Pancadas

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

Para cada buraco:

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

Apenas um *parceiro* necessita certificar os resultados do buraco no *cartão de resultados do lado* de acordo com a Regra 3.3b(2).

- (2) Responsabilidade da Comissão Técnica. A *Comissão Técnica* é responsável por decidir qual resultado que conta para o *lado* em cada buraco, incluindo aplicar quaisquer handicaps numa competição por handicap:

- Se apenas um resultado é inserido para um buraco, esse resultado conta para o *lado*.
- Se os resultados de ambos os *parceiros* são inseridos para um buraco:

Se esses resultados são diferentes, o resultado mais baixo (gross ou net) para esse buraco conta para o *lado*.

Se ambos os resultados forem iguais, a *Comissão Técnica* pode contar qualquer dos resultados. Se se verificar que o resultado usado está errado por qualquer razão, a *Comissão Técnica* irá contar o outro resultado.

Se o resultado que conta para o *lado* não está claramente identificado como o resultado do *parceiro* individual que o fez, ou se esse *parceiro* é desclassificado relativamente ao jogo do buraco, o *lado* é **desclassificado**.

23.2c Exceção à Regra 11.2 em Four-Ball

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Quando o *parceiro* de um jogador já terminou o buraco e a bola em movimento do jogador necessita entrar *no buraco* para baixar o resultado do lado no buraco por uma pancada, se qualquer pessoa deliberadamente deflete ou para a bola numa altura em que não há hipótese razoável de esta entrar *no buraco*, não há penalidade para essa pessoa e a bola do jogador não conta para o *lado*.

DIAGRAMA 23.2b: RESULTADOS EM JOGO A QUATRO BOLAS SCRATCH POR PANCADAS

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

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

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

Assinatura do Marcador: _____ Assinatura do Jogador: _____

Responsabilidades

- Comissão Técnica
- Jogador
- Jogador e marcador

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

23.3a Quando a Volta Convencional Inicia

A *volta convencional* de um *lado* tem início quando um dos *parceiros* executa uma *pancada* para iniciar o seu primeiro buraco.

23.3b Quando a Volta Convencional Termina

A *volta convencional* de um *lado* termina:

- Em *jogo por buracos*, quando qualquer *lado* ganhou o jogo (ver Regras 3.2a(3) e (4)).
- Em *jogo por pancadas*, quando o *lado* termina o último buraco, quer por ambos os *parceiros terminarem o buraco (holing out)* (incluindo correção de um erro, tal como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b) ou por um *parceiro terminar o buraco (holing out)* no último buraco e o outro *parceiro* escolher não o fazer.

23.3c Quando Buraco É Terminado

- (1) Jogo por Buracos. Um *lado* terminou um buraco quando ambos os *parceiros terminaram o buraco (holed out)* ou as suas próximas *pancadas* foram concedidas ou qualquer *lado* concedeu o buraco.
- (2) Jogo por Pancadas. Um *lado* terminou um buraco quando um dos *parceiros terminou o buraco (holed out)* e o outro *parceiro terminou o buraco (holed out)* ou escolhe não o fazer.

23.4 Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar o Lado

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

Se um *parceiro* está ausente e depois chega para jogar, esse *parceiro* pode começar a jogar para o *lado* apenas entre o jogo de dois buracos, o que significa:

- Jogo por Buracos - Antes de Qualquer Jogador na Partida Iniciar Buraco. Se o *parceiro* apenas chega depois de qualquer jogador de qualquer *lado* na partida ter iniciado o jogo de um buraco, esse *parceiro* não está autorizado a jogar para o *lado* até ao próximo buraco.
- Jogo por Pancadas - Antes de Outro Parceiro Iniciar Buraco. Se o *parceiro* apenas chega depois do outro *parceiro* ter iniciado o jogo de um buraco, esse *parceiro* acabado de chegar não está autorizado a jogar pelo *lado* até ao próximo buraco.

Um *parceiro* acabado de chegar que não está autorizado a jogar num buraco pode ainda dar *conselho* ao outro *parceiro* e tomar ações pelo outro *parceiro* nesse buraco (ver Regras 23.5a e 23.5b).

Penalidade por Infração à Regra 23.4: Penalidade Geral.

23.5 Ações do Jogador Afetando o Jogo do Parceiro

23.5a Jogador Autorizado a Tomar Quaisquer Ações Relacionadas com a Bola do Parceiro Que o Parceiro Pode Tomar

Embora cada jogador num *lado* tem de jogar a sua própria bola:

- Um jogador pode tomar qualquer ação relacionada com a bola do *parceiro* que o *parceiro* está autorizado a tomar antes de executar uma *pancada*, tais como *marcar* o sítio da bola e levantar, *recolocar*, *deixar cair* e colocar a bola.
- Um jogador e o *caddie* do jogador podem ajudar o *parceiro* de qualquer forma que o *caddie* do *parceiro* é permitido ajudar (tal como para dar e ser-lhe pedido *conselho* e tomar as outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), **mas** não pode dar qualquer ajuda que o *caddie* do *parceiro* não está autorizado a dar de acordo com as Regras.

Em *jogo por pancadas*, os *parceiros* não podem acordar entre si a deixar uma bola no local no *green* para ajudar qualquer deles ou qualquer outro jogador (ver Regra 15.3a).

23.5b Parceiro É Responsável por Ações do Jogador

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

Se a ação do jogador infringiria uma Regra se tomada pelo *parceiro*:

- O *parceiro* está em infração à Regra e recebe a respetiva penalidade (ver Regra 23.8a).
- Exemplos disto são quando o jogador infringe as Regras por:
 - » *Melhorar as condições que afetam a pancada* a ser executada pelo *parceiro*,
 - » Acidentalmente causar a bola do *parceiro* mover-se, ou
 - » Não *marcar* o sítio da bola do *parceiro* antes de a levantar.

Isto também se aplica a ações pelo *caddie* do jogador relacionadas com a bola do *parceiro* que infringiria uma Regra se tomada pelo *parceiro* ou *caddie* do *parceiro*.

Se as ações do jogador ou do *caddie* do jogador afetam o jogo da própria bola do jogador e da bola do *parceiro*, ver Regra 23.8a(2) para descobrir quando há uma penalidade para ambos os *parceiros*.

23.6 Ordem de Jogo do Lado

Parceiros podem jogar pela ordem que o *lado* considere melhor.

Isto significa que quando é a vez de um jogador jogar de acordo com a Regra 6.4a (*jogo por buracos*) ou 6.4b (*jogo por pancadas*), quer o jogador ou o seu *parceiro* podem jogar a seguir.

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

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

23.7 Parceiros Podem Partilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é modificada para permitir que *parceiros* partilhem tacos, desde que o número total de tacos que eles têm em conjunto não seja mais do que 14.

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

Quando um jogador recebe uma penalidade por infração a uma Regra, a penalidade pode aplicar-se apenas a esse jogador ou a ambos os *parceiros* (ou seja, ao *lado*). Isto depende da penalidade e da modalidade de jogo:

23.8a Penalidades Diferentes de Desclassificação

- (1) Penalidade Normalmente Aplica-se Apenas a Jogador, Não a Parceiro. Quando um jogador recebe uma penalidade diferente da desclassificação, essa penalidade normalmente aplica-se apenas ao jogador e não também ao seu *parceiro*, **exceto** nas situações cobertas por (2).
 - Quaisquer pancadas de penalidade são adicionadas apenas ao resultado do jogador, não ao resultado do *parceiro*.
 - Em *jogo por buracos*, um jogador que recebe a **penalidade geral (perda de buraco)** não tem resultado que possa contar para o *lado* naquele buraco; mas esta penalidade não afeta o *parceiro*, que pode continuar a jogar pelo *lado* nesse buraco.
- (2) Três Situações Em Que Penalidade do Jogador Também se Aplica ao Parceiro.
 - Quando Jogador Infringe a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos; Tacos Partilhados, Adicionados ou Substituídos). Em *jogo por buracos*, o *lado* recebe a penalidade (**ajuste do resultado do jogo**); em *jogo por pancadas*, o *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
 - Quando Infração do Jogador Ajuda Jogo do Parceiro. Em *jogo por buracos* ou *jogo por pancadas*, o *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
 - Em Jogo por Buracos, Quando Infração do Jogador Prejudica Jogo do Adversário. O *parceiro* também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.

Exceção - Jogador Que Executa Pancada em Bola Errada Não É Tratado como Tendo Ajudado Jogo do Parceiro ou Prejudicado Jogo do Adversário:

- Apenas o jogador (não o *parceiro*) recebe a **penalidade geral** pela infração à Regra 6.3c.
- Isto é verdade quer a bola jogada como uma *bola errada* pertença ao *parceiro*, a um *adversário* ou a qualquer outra pessoa.

23.8b Penalidades de Desclassificação

(1) Quando Infração por Um Parceiro Significa que Lado É Desclassificado. Um *lado* é **desclassificado** se qualquer *parceiro* recebe uma penalidade de desclassificação de acordo com quaisquer destas Regras:

- Regra 1.2 Normas de Conduta do Jogador
- Regra 1.3 Jogando de acordo com as Regras
- Regra 4.1a Taco Permitido para executar uma pancada
- Regra 4.1c Procedimento para Retirar Tacos do Jogo
- Regra 4.2a Bolas Permitidas para Jogar Volta Convencional
- Regra 4.3 Uso de Equipamento
- Regra 5.6a Atraso Injustificado
- Regra 5.7b-c Quando Comissão Técnica Suspende Jogo e Jogo Recomeça
- Regra 6.2b Regras da Área de Partida

Apenas Jogo Por Buracos:

- Regra 3.2c Aplicando Handicaps em Jogo por Handicap

Apenas em Jogo por Pancadas:

- Regra 3.3b(2) Responsabilidade do Jogador: Certificando e Entregando Cartão de Resultados
- Regra 3.3b(3) Resultado Errado para Buraco
- Regra 3.3b(4) Pontuação numa Competição com Handicap
- Regra 5.2b Treinando no Percurso Antes ou Entre Voltas Convencionais
- Regra 23.2b Cartão de Resultados do Lado em Jogo por Pancadas

(2) Quando Infração por Ambos os Parceiros Significa que Lado É Desclassificado. Um *lado* é **desclassificado** se ambos os *parceiros* recebem uma penalidade de desclassificação de acordo com quaisquer destas Regras:

- Regra 5.3 Iniciando e Terminando Volta Convencional
- Regra 5.4 Jogando em Grupos
- Regra 5.7a Quando Jogadores Podem ou Têm de Parar o Jogo

Apenas Jogo Por Pancadas:

Um *lado* é **desclassificado** se, no mesmo buraco, ambos os *parceiros* recebem penalidades de desclassificação de acordo com qualquer combinação destas Regras:

- Regra 3.3c Não Terminar o Buraco (Hole Out)
- Regra 6.1b Jogando de Fora da Área de Partida no Buraco Inicial
- Regra 6.3c Bola Errada
- Regra 14.7 Jogando de Local Errado

(3) Quando Infração por Um Jogador Significa Apenas Que o Jogador Não Tem Resultado Válido para Buraco. Em todas as outras situações em que um jogador infringe uma Regra com uma penalidade de desclassificação, o jogador não é desclassificado **mas** o seu resultado no buraco onde a infração aconteceu não pode contar para o *lado*.

Em *jogo por buracos*, se ambos os *parceiros* infringem uma tal Regra no mesmo buraco, o *lado* **perde o buraco**.

REGRA

24

Competições por Equipas

Objetivo da Regra:

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

24.1 Visão Geral de Competições por Equipas

- Uma "equipa" é um grupo de jogadores que jogam como individuais ou como *lados* para competir contra outras equipas.
- O seu jogo no evento por equipas pode também fazer parte de outra competição (tal como um *jogo por pancadas* individual) que tem lugar ao mesmo tempo.

As Regras 1-23 aplicam-se numa competição por equipas, como modificado por estas Regras específicas.

24.2 Termos de Competição por Equipas

A *Comissão Técnica* decide a modalidade de jogo, como o resultado global de uma equipa será calculado e outros Termos da Competição, tais como:

- Em *jogo por buracos*, o número de pontos atribuídos por ganhar ou empatar um jogo:
- Em *jogo por pancadas*, o número de resultados que contam para o resultado total de cada equipa.
- Se a competição pode terminar com um empate e, caso contrário, como será decidido o empate.

24.3 Capitão de Equipa

Cada equipa pode nomear um capitão de equipa para liderar a equipa e tomar decisões por esta, tais como quais jogadores na equipa vão jogar em quais *voltas convencionais* ou jogos, por qual ordem eles vão jogar e quem vai jogar em conjunto como *parceiros*.

O capitão de equipa pode ser um jogador na competição.

24.4 Conselho Permitido em Competição por Equipas

24.4a Pessoa Autorizada a Dar Conselho a Equipa (Conselheiro)

A *Comissão Técnica* pode adotar uma Regra Local permitindo a cada equipa nomear uma pessoa (um "conselheiro") que pode dar *conselho* e outra ajuda como permitido na Regra 10.2b(2) a jogadores na equipa durante uma *volta convencional* e a quem os colegas na equipa podem pedir *conselho*:

- O conselheiro pode ser o capitão de equipa, um treinador da equipa ou outra pessoa (incluindo um membro da equipa a jogar na competição).
- O conselheiro tem de ser identificado junto da *Comissão Técnica* antes de dar *conselho*.
- A *Comissão Técnica* pode permitir que o conselheiro de uma equipa mude durante uma *volta convencional* ou durante a competição.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo H-2 (a *Comissão Técnica* pode adotar uma Regra Local permitindo cada equipa nomear dois conselheiros).

24.4b Restrições ao Conselheiro Enquanto Joga

Se o conselheiro de uma equipa é um jogador na equipa, ele não está autorizado a agir como tal enquanto joga uma *volta convencional* na competição.

Enquanto joga uma *volta convencional*, o conselheiro é tratado como qualquer outro membro jogador da equipa para efeitos das restrições sobre *conselho* na Regra 10.2a.

24.4c Não Há Conselho entre Membros da Equipa Além dos Parceiros

Exceto quando jogando juntos como *parceiros* num lado:

- Um jogador não pode pedir *conselho* de ou dar *conselho* a um membro da sua equipa a jogar no *percurso*.
- Isto aplica-se se o membro da equipa está a jogar no mesmo grupo que o jogador ou noutro grupo no *percurso*.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo H-5 (numa competição de *jogo por pancadas* por equipas em que o resultado de um jogador para a *volta convencional* conta apenas como parte do resultado da equipa, a *Comissão Técnica* pode adotar uma Regra Local permitindo os membros da equipa a jogar no mesmo grupo dar *conselho* uns aos outros mesmo se não forem *parceiros*).

Penalidade por Infração à Regra 24.4: Penalidade Geral.

X

Definições



Condições Anormais do Percurso

Quaisquer destas quatro condições definidas:

- *Buraco de animal*,
- *Terreno em Reparação*,
- *Obstrução Fixa*, ou
- *Água Temporária*.

Conselho (Advice)

Qualquer comentário verbal ou ação (tal como mostrar qual o taco que acabou de ser usado para executar uma *pancada*), cuja intenção seja a de influenciar o jogador a:

- Escolher um taco,
- Executar uma *pancada*, ou
- Decidir a forma de jogar durante um buraco ou *volta convencional*.

Mas *conselho* não inclui informação pública, tal como:

- A localização de coisas no *percurso*, tais como o *buraco*, o *green*, o *fairway*, *áreas de penalidade*, *bunkers* ou a bola de outro jogador,
- A distância de um ponto a outro, ou
- As Regras.

Animal

Qualquer espécie viva do reino animal (para além do ser humano), incluindo mamíferos, aves, répteis, anfíbios e invertebrados (tais como minhocas, insetos, aranhas e crustáceos).

Buraco de Animal

Qualquer buraco escavado no solo por um *animal*, **exceto** buracos escavados por *animais* que também sejam definidos como *impedimentos soltos* (tais como minhocas ou insetos).

O termo *buraco de animal* inclui:

- O material solto que o *animal* escavou para fora do buraco,
- Qualquer caminho desgastado ou trilho em direção ao buraco, e
- Qualquer área no solo elevada ou alterada pela escavação do animal debaixo da superfície do solo.

Áreas do Percurso

As cinco áreas definidas que compõem o *percurso*:

- A *área geral*,
- A *área de partida*, de onde o jogador tem que iniciar a jogada do buraco em que estiver,
- Todas as *áreas de penalidade*,
- Todos os *bunkers*, e
- O *green* do buraco que o jogador estiver a jogar.

Marcador de Bola

Um objeto artificial quando utilizado para *marcar* a posição de uma bola que vai ser levantada, tal como um *tee*, uma moeda, um objeto feito para ser *marcador de bola* ou qualquer outra pequena peça de *equipamento*.

Quando uma Regra se refere a um *marcador de bola* ter sido movido, significa um *marcador de bola* colocado no percurso a *marcar* o lugar de uma bola que foi levantada e ainda não foi *recolocada*.

Objeto Que Define Os Limites

Objetos artificiais que definem ou demonstram *fora de limites*, tais como muros, vedações, estacas e grades, dos quais não é permitido obter alívio sem penalidade.

Estes incluem qualquer base e poste de uma vedação, **mas** não incluem:

- Esquadros de sustentação e espias que estejam presos a um muro ou vedação, ou
- Qualquer degrau, ponte ou construção semelhante usada para passar por cima do muro ou vedação.

Os *objetos que definem os limites* são tratados como fixos mesmo que sejam móveis ou com uma qualquer parte móvel (ver Regra 8.1a).

Os *objetos que definem os limites* não são obstruções nem *objetos integrantes*.

Bunker

Uma zona de areia especialmente preparada, a qual é muitas vezes uma concavidade da qual foi retirada relva ou terra.

Os seguintes não fazem parte de um *bunker*:

- Uma borda, parede ou face no limite de uma área preparada, que consiste em terra, relva, turfa empilhada ou materiais artificiais,
- Terra ou qualquer objeto natural em crescimento ou a ele agregado dentro do limite de uma área preparada (tal como relva, arbustos ou árvores),

Definições

- Areia que foi espalhada ou está fora do limite de uma área preparada, e
- Todas as outras áreas de areia no *percurso* que não estejam dentro do limite de uma área preparada (tais como desertos e outras áreas de areia naturais ou áreas por vezes referidas como áreas de areia não preparadas).

Os *bunkers* são uma das cinco *áreas do percurso* definidas.

Uma *Comissão Técnica* pode definir uma área de areia preparada como parte da *área geral* (o que significa que não é um *bunker*) ou pode definir uma área de areia não preparada como um *bunker*.

Quando um *bunker* está em reparação e a *Comissão Técnica* define todo o *bunker* como *terreno em reparação*, é tratado como parte da *área geral* (o que significa que não é um *bunker*).

A palavra "areia" tal como usada nesta Definição e na Regra 12, inclui qualquer material similar à areia que seja usado como material de *bunker* (tal como conchas esmagadas), bem como qualquer terra misturada com a areia.

Caddie

Alguém que ajuda o jogador durante uma *volta convencional*, incluindo das seguintes formas:

- Carregar, Transportar ou Manusear Tacos: Uma pessoa que carregue, transporte (seja por veículo motorizado ou trolley) ou manuseie os tacos de um jogador durante o jogo, é o *caddie* do jogador, mesmo que este não o nomeie de *caddie*, **exceto** quando o faça para tirar os tacos do jogador, saco ou veículo motorizado da frente por cortesia (como para buscar um taco que o jogador deixou para trás).
- Aconselhar: Um *caddie* do jogador é a única pessoa (para além do *parceiro* ou do *caddie do parceiro*) a quem o jogador pode pedir *conselho*.

Um *caddie* também pode auxiliar o jogador de outras formas permitidas pelas Regras (ver Regra 10.3b).

Comprimento do Taco

O comprimento do taco mais comprido dos 14 (ou menos) tacos que o jogador dispõe durante a *volta convencional* (como permitido pela Regra 4.1b(1)), para além do putter.

Por exemplo, se o taco mais comprido (para além do putter) que um jogador dispõe durante uma *volta convencional* for um driver de 109,22 cm (43"), o *comprimento do taco* será de 109,22 cm (43") para esse jogador nessa *volta convencional*.

Os *comprimentos dos tacos* são usados para definir a *área de partida* do jogador em cada buraco e para determinar a dimensão da *área de alívio* de acordo com uma Regra.

Comissão Técnica

A pessoa ou grupo encarregue da competição ou do *percurso*.

[Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 1](#) (explicando o papel da *Comissão Técnica*).

Condições que Afetam a Pancada

O *lie* da bola do jogador em repouso, a área de *stance* pretendido, a área do swing pretendido, a *linha de jogo* e a *área de alívio* onde o jogador irá *efetuar o drop* ou colocar uma bola.

- A "área de *stance* pretendido" inclui tanto o local onde o jogador irá colocar os seus pés, bem como toda a área que pode com razoabilidade afetar como e onde o corpo do jogador é posicionado ao preparar e executar a *pancada* pretendida.
- A "área do swing pretendido" inclui toda a área que pode com razoabilidade afetar qualquer parte do backswing, do downswing ou da conclusão do swing para a *pancada* pretendida.
- Qualquer dos termos "*lie*", "*linha de jogo*" e "*área de alívio*", têm a sua própria Definição.

Percurso

Toda a área de jogo dentro dos limites de quaisquer fronteiras definidas pela *Comissão Técnica*:

- Todas as áreas dentro das fronteiras são consideradas dentro de limites e parte do *percurso*.
- Todas as áreas fora das fronteiras são *fora de limites* e não fazem parte do *percurso*.
- O limite das fronteiras estende-se tanto acima do solo como abaixo do solo.

O *percurso* é composto pelas cinco *áreas do campo* definidas.

Deixar Cair (Drop)

Segurar a bola e deixar cair, de modo a que caia pelo ar com a intenção de que esta fique *em jogo*.

Se o jogador deixar cair uma bola sem intenção de que esta fique *em jogo*, a bola não foi *deixada cair* e não está *em jogo* (ver Regra 14.4)

Cada Regra de alívio identifica uma *área de alívio* específica onde a bola tem de ser *deixada cair* e ficar em repouso.

Ao proceder ao alívio, o jogador deve deixar cair a bola de um local à altura do joelho, de modo a que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem que o jogador a atire, gire, role ou use qualquer outro movimento que possa afetar onde a bola vai ficar em repouso, e
- Não toque em qualquer parte do corpo do jogador ou equipamento antes de tocar no solo (ver Regra 14.3b).

Bola Cravada

Quando uma bola de um jogador está na sua marca de impacto (pitch-mark) em resultado da *pancada* anterior do jogador e parte da bola está abaixo do nível do solo.

Uma bola não precisa de estar em contacto com o solo para estar cravada (por exemplo, relva e *impedimentos soltos* podem estar entre a bola e o solo).

Equipamento

Qualquer coisa que seja usada, segurada ou transportada pelo jogador ou pelo seu *caddie*.

Objetos utilizados na manutenção do *percurso*, tais como ancinhos, são *equipamento* apenas quando utilizados ou transportados pelo jogador ou *caddie*.

Regras de Equipamento

As especificações e outros regulamentos para tacos, bolas e outro *equipamento* que os jogadores possam utilizar durante uma *volta convencional*. As *Regras de Equipamento* encontram-se em RandA.org/EquipmentStandards

Bandeira

Haste amovível fornecida pela *Comissão Técnica* que é colocada no *buraco* para indicar aos jogadores a localização do mesmo. A *bandeira* inclui o pano da bandeira e qualquer outro material ou objetos pendurados na haste.

Os requisitos para uma *bandeira* constam das *Regras de Equipamento*.

Four-Ball

Uma modalidade de jogo em que *lados* de dois *parceiros* competem e cada jogador joga a sua própria bola. O resultado de um *lado* para um buraco é o resultado mais baixo dos dois *parceiros* nesse buraco.

A partida *four-ball* pode ser jogada como uma competição *por buracos* entre um *lado* com dois *parceiros* e outro *lado* de dois *parceiros*, ou como uma competição *por pancadas* entre vários *lados* de dois *parceiros*.

Foursomes (também conhecido como “Pancada Alternada”)

Uma modalidade de jogo em que dois *parceiros* competem como um *lado*, jogando uma bola por ordem alternada em cada buraco.

A modalidade *foursomes* pode ser jogada como um *jogo por buracos* entre um *lado* com dois *parceiros* e outro *lado* de dois *parceiros*, ou como um *jogo por pancadas* entre vários *lados* de dois *parceiros*.

Área Geral

A *área do percurso* que cobre todo o *percurso*, **exceto** as outras quatro áreas definidas: (1) a *área de partida* a partir do qual o jogador deve iniciar o buraco que estiver a jogar, (2) todos os *obstáculos de areia*, (3) todas as *áreas de penalidade* e (4) o *green* do buraco que o jogador estiver a jogar.

A *área geral* inclui:

- Todas as zonas de partida no *percurso*, para além da *área de partida*, e
- Todos os *greens errados*.

Penalidade Geral

Perda do buraco num *jogo por buracos* ou duas pancadas de penalidade num *jogo por pancadas*.

Terreno em Reparação

Qualquer parte do *percurso* que a *Comissão Técnica* defina como *terreno em reparação* (seja, marcando a zona ou de outra forma). Qualquer *terreno em reparação* definido inclui:

- Todo o terreno dentro dos limites da área definida, e
- Qualquer relva, arbusto, árvore ou qualquer outro objeto natural em crescimento ou enraizado na área definida, incluindo qualquer parte destes objetos que se estenda acima do solo para fora do limite da área definida, (**mas** não quando tal objeto está fixo ou debaixo do solo fora do limite da área definida, tal como a raiz de uma árvore que faz parte de uma árvore enraizada dentro do limite).

Terreno em reparação também inclui o seguinte, mesmo que a *Comissão Técnica* não o tenha definido como tal:

- Qualquer buraco feito pela *Comissão Técnica* ou pela equipa de manutenção para:
 - » Preparar o *percurso* (tal como um buraco onde uma estaca foi removida ou o *buraco* num duplo *green* a ser usado para o jogo de outro buraco), ou
 - » Fazer a manutenção do *percurso* (por exemplo, um buraco feito ao remover turfa ou o cepo de uma árvore, ou a colocação de tubagens, **mas** não inclui orifícios de aerificação).
- Aparas de relva, folhas e qualquer outro material empilhado para ser removido posteriormente. **Mas:**
 - » Quaisquer materiais naturais empilhados para serem removidos posteriormente também são *impedimentos soltos*, e
 - » Quaisquer materiais deixados no *percurso* que não se destinam a ser removidos não são *terreno em reparação* a menos que a *Comissão Técnica* os tenha definido como tal.
- Qualquer habitat *animal* (tal como o ninho de uma ave) que esteja tão perto da bola de um jogador, que a *pancada* ou *stance* o possa danificar, **exceto** quando o habitat tenha sido criado por *animais* que são definidos como *impedimentos soltos* (tais como minhocas ou insetos).

O limite do *terreno em reparação* deve ser definido por estacas, linhas ou

elementos físicos:

- **Estacas:** Quando definido por estacas, o limite do *terreno em reparação* é definido pela linha entre os pontos exteriores das estacas ao nível do solo, e as estacas estão dentro do *terreno em reparação*.
- **Linhas:** Quando definido por uma linha pintada no solo, o limite do *terreno em reparação* é o bordo exterior da linha, e a própria linha está dentro do *terreno em reparação*.
- **Elementos Físicos:** Quando definido por elementos físicos (tais como um canteiro de flores ou um viveiro de relva), a *Comissão Técnica* deve dizer como está definido limite do *terreno em reparação*.

Quando o limite do *terreno em reparação* é definido por linhas ou elementos físicos, podem ser usadas estacas para indicar o *terreno em reparação*, mas não têm outro significado.

Buraco

O ponto no *green* onde termina o jogo para o buraco que estiver a ser jogado:

- O *buraco* tem que ter 108 mm (4 ¼") de diâmetro e, pelo menos, 101.6 mm (4") de profundidade.
- No caso de se utilizar um revestimento interior, o seu diâmetro exterior não pode exceder 108 mm (4 ¼"). O revestimento tem que ficar pelo menos 25.4 mm (1") abaixo da superfície do *green*, a não ser que a natureza do solo requiera que esteja mais próximo da superfície.

A palavra "buraco" (quando não for utilizada como uma Definição em itálico) é utilizada nas Regras para significar a parte do *percurso* associada com uma determinada *área de partida*, *green* e *buraco*. O jogo de um buraco começa na *área de partida* e termina quando a bola fica em repouso *no buraco* no *green* (ou quando as Regras ditarem que o buraco está terminado).

Bola no Buraco

Quando uma bola está em repouso dentro do *buraco* após uma *pancada*, e toda ela se encontra abaixo do nível da superfície do *green*.

Quando as Regras se referem a "*holing out*" ou "*hole out*", significa quando a bola do jogador está *no buraco*.

No caso especial em que uma bola fique encostada à *bandeira* no *buraco*, ver Regra 13.2c (bola é considerada *no buraco* se qualquer parte desta estiver abaixo da superfície do *green*).

Honra

O direito de um jogador a sair em primeiro lugar na *área de partida* (ver Regra 6.4).

Obstrução Fixa

Qualquer *obstrução* que:

- Não possa ser movimentada sem esforço considerável ou sem danificar a *obstrução* ou o *percurso*, e
- Não corresponda à definição de uma *obstrução móvel*.

A Comissão Técnica pode definir qualquer *obstrução* como *obstrução fixa*, mesmo se corresponder à definição de *obstrução móvel*.

Melhorar

Alterar uma ou mais das *condições que afetam a pancada* ou outras condições físicas que afetem a jogada de modo a que um jogador ganhe uma vantagem potencial numa *pancada*.

Bola Em Jogo

O estatuto da bola de um jogador quando está no *percurso* e em uso no jogo de um buraco:

- Uma bola fica de início *em jogo* num buraco:
 - » Quando o jogador executa uma *pancada* na bola na *área de partida*, ou
 - » Em *jogo por buracos*, quando o jogador executa uma *pancada* na bola na *área de partida* e o *adversário* não cancela a *pancada* de acordo com a Regra 6.1b.
- Aquela bola permanece *em jogo* até que esteja *no buraco*, **exceto** se já não estiver *em jogo*:
 - » Quando é levantada do *percurso*,
 - » Quando está *perdida* (mesmo que esteja em repouso no *percurso*) ou esteja em repouso *fora de limites*, ou
 - » Quando a bola tenha sido *substituída* por outra, mesmo se não permitido por uma Regra.

Uma bola que não esteja *em jogo* é uma *bola errada*.

O jogador não pode ter mais do que uma bola *em jogo* em qualquer momento. (Ver Regra 6.3d para os casos limitados em que um jogador pode jogar mais do que uma bola ao mesmo tempo num buraco.)

Quando as Regras se referem a uma bola em repouso ou em movimento, isto significa que a bola está *em jogo*. Quando um *marcador de bola* estiver num local a *marcar* o sítio de uma bola *em jogo*:

- Se a bola não tiver sido levantada, ainda está *em jogo*, e
- Se a bola tiver sido levantada e *recolocada*, está *em jogo* mesmo se o *marcador de bola* não tenha sido retirado.

Objeto Integrante

Um objeto artificial definido pela *Comissão Técnica* como parte do desafio de jogar no *percurso* do qual não é permitido alívio sem penalidade.

Objetos integrantes são tratados como fixos (ver Regra 8.1a). **Mas**, se parte de um *objeto integrante* (tal como uma cancela ou porta, ou parte de um cabo acoplado) satisfizer a definição de *obstrução móvel*, essa parte é tratada como uma *obstrução móvel*.

Objetos artificiais definidos pela *Comissão Técnica* como *objetos integrantes* não são *obstruções* nem *objetos que definem os limites*.

Conhecido ou Praticamente Certo

A norma para decidir o que aconteceu à bola de um jogador - por exemplo, se a bola ficou em repouso numa *área de penalidade*, se ela se *moveu* ou o que causou ela se *mover*.

Conhecido ou praticamente certo significa mais do que possível ou provável. Significa que, em alternativa:

- Há evidência conclusiva que o evento em questão aconteceu à bola do jogador, tal como quando o jogador ou outra testemunha viram acontecer, ou
- Apesar de haver uma pequena dúvida, toda a informação razoável disponível mostra que é pelo menos 95% provável que o evento em questão aconteceu.

"Toda a informação razoável disponível" inclui toda a informação que o jogador possui e todas as outras informações que este possa obter com esforço razoável e sem demora excessiva.

Lie

O local onde a bola está em repouso e qualquer objecto natural em crescimento ou fixo a ele, *obstrução fixa*, *objeto integrante*, ou *objeto que define os limites* que esteja a tocar na bola ou adjacente a ela.

Impedimentos soltos e *obstruções móveis* não fazem parte do *lie* da bola.

Linha de Jogo

A direcção que o jogador pretende que a sua bola siga após uma *pancada*, incluindo a área nessa linha que esteja a uma distância razoável acima do solo e para cada lado dessa linha.

A *linha de jogo* não é necessariamente uma linha reta entre dois pontos (por exemplo, pode ser uma linha curva com base na direcção que o jogador pretende que a sua bola siga).

Impedimentos Soltos

Qualquer objeto natural solto, tal como:

- Pedras, aparas de relva, folhas, ramos e gravetos,
- *Animais* mortos e dejetos de *animais*,
- Minhocas, insetos e *animais* similares que possam ser removidos facilmente, bem como os montículos ou teias por eles construídos (tais como casulos e formigueiros), e
- Torrões de terra compacta (incluindo tampões de aerificação). Tais

objetos naturais não são considerados soltos se estiverem:

- Presos ou em crescimento,
- Solidamente cravados no solo (ou seja, não se conseguem remover facilmente), ou
- Colados à bola. Casos especiais:
 - **Areia e Terra Solta** não são *impedimentos soltos*.
 - **Orvalho, Geada e Água** não são *impedimentos soltos*.
 - **Neve e Gelo Natural** (para além da geada) podem ser *impedimentos soltos* ou, quando estiverem no solo, *água temporária*, ficando ao critério do jogador.
 - **Teias de Aranha** são *impedimentos soltos* apesar de estarem presos a outro objeto.

Bola Perdida

O estatuto de uma bola que não é encontrada em três minutos após o jogador ou o seu caddie (ou o *parceiro* ou o *caddie do parceiro*) começarem a procurá-la.

Se a busca começar e for temporariamente interrompida por uma razão viável (como quando o jogador parar de procurar quando o jogo está suspenso ou precisa afastar-se e esperar que outro jogador jogue) ou quando o jogador identifica incorretamente uma *bola errada*:

- O tempo entre a interrupção e o reinício da busca não é contado, e
- O tempo permitido para a busca é de três minutos no total, contando o tempo de busca antes da interrupção e após o reinício da procura.

Marca

Para marcar o sítio onde a bola está em repouso, através de:

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

Isto é feito para marcar o sítio onde a bola deve ser *recolocada* após ter sido levantada.

Marcador

Numa *partida por pancadas*, a pessoa responsável por anotar o resultado de um jogador no *cartão de resultados* e por validar esse *cartão de resultados*. O *marcador* pode ser outro jogador, **mas** não um *parceiro*.

A *Comissão Técnica* pode determinar quem será o *marcador* do jogador, ou pode indicar aos jogadores como podem escolher um *marcador*.

Jogo por Buracos

Uma modalidade de jogo em que um jogador ou *lado* joga diretamente contra um *adversário* ou *lado* oposto, num jogo frente a frente de uma ou mais *voltas convencionais*:

- Um jogador ou *lado* vence um buraco no jogo se completar o buraco com menos *pancadas* (incluindo as *pancadas* executadas e as de penalidade), e
- O jogo é ganho quando um jogador ou *lado* lidera o *adversário* ou *lado* oposto, por mais buracos do que os que ainda faltam jogar.

O *jogo por buracos* pode ser jogado como um jogo individual (quando um jogador joga diretamente contra um *adversário*), um jogo a *Três Bolas* ou um *Foursomes* ou a *Quatro Bolas* entre *lados* de dois *parceiros*.

Resultado Máximo

Uma modalidade de *jogo por pancadas* em que, para um buraco, há um limite máximo de *pancadas* para um jogador ou *lado* (incluindo as *pancadas* executadas e as *pancadas* de penalidade) definido pela *Comissão Técnica*, tal como duas vezes o par, um número fixo ou duplo bogey net.

Obstrução Móvel

Uma *obstrução* que pode ser movida com esforço razoável e sem danificar a *obstrução* nem o *percurso*.

Se parte de uma *obstrução fixa* ou *objeto integrante* (tal como uma cancela ou porta ou parte de um cabo acoplado) satisfizer estes dois requisitos, essa parte será tratada como uma *obstrução móvel*.

Mas tal não se aplica se a parte móvel de uma *obstrução fixa* ou de um *objecto integrante* não puder ser movida (tal como uma pedra solta que faça parte de uma parede de pedra).

Mesmo quando uma *obstrução* é móvel, a *Comissão Técnica* pode defini-la como uma *Obstrução Fixa*.

Bola Deslocada

Quando uma bola em repouso deixou o seu sítio inicial e ficou em repouso em qualquer outro sítio, podendo esta situação ser constatada à vista desarmada (quer tenha sido testemunhado por alguém ou não).

Isto aplica-se quando a bola subiu, desceu ou moveu-se horizontalmente em qualquer direção, afastando-se do seu sítio inicial.

Se a bola em repouso apenas abanar (por vezes referido como oscilando) e ficar ou retornar ao seu sítio inicial, a bola não se *deslocou*.

Forças Naturais

O efeito da natureza como vento, água ou quando algo acontece sem razão aparente devido ao efeito da gravidade.

Ponto Mais Próximo de Alívio Total

O ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do percurso* (Regra 16.1), *condição animal* perigosa (Regra 16.2), *green errado* (Regra 13.1f) ou *zona da qual é proibido jogar* (Regras 16.1f e 17.1e), ou ao obter alívio ao abrigo de certas Regras Locais.

É o ponto estimado onde a bola deve ficar que:

- Esteja o mais perto do sítio inicial da bola, **mas** não mais próximo do *buraco* que aquele sítio,
- Na *área do percurso* requerida, e
- Onde a condição não interfira com a *pancada* que o jogador teria executado do local original se a condição não existisse.

Determinar este ponto de referência requer que o jogador identifique a escolha de taco, *stance*, *swing* e *linha de jogo* que teria usado para essa *pancada*.

O jogador não necessita simular essa *pancada* tomando o *stance* e efetuando o *swing* com o taco escolhido (**mas** recomenda-se que o jogador normalmente o faça para ajudar a determinar o local com exatidão).

O *ponto mais próximo de alívio total* refere-se apenas à condição particular em que o alívio é obtido e pode ser numa zona em que haja outra qualquer interferência:

- Se o jogador proceder a alívio e depois tiver interferência de uma outra condição da qual seja permitido obter alívio, o jogador pode obter novo alívio através de determinar um novo *ponto mais próximo de alívio total* da nova condição.

- Alívio deve ser feito separadamente para cada condição, **exceto** que o jogador pode ter alívio de duas condições ao mesmo tempo (baseado em determinar o *ponto mais próximo de alívio total* para ambas), quando, tendo já procedido ao alívio separadamente para cada condição, seja razoável concluir que, continuando a proceder dessa forma resultará em continuar a interferência por uma ou outra.

Zona de Onde é Proibido Jogar

Uma parte do *percurso* onde a *Comissão Técnica* proibiu jogar. Uma *zona de onde é proibido jogar* tem que ser definida como parte de uma *condição anormal do percurso* ou uma *área de penalidade*.

A *Comissão Técnica* pode utilizar *zonas das quais é proibido jogar* por quaisquer razões, tais como:

- Proteger vida selvagem, habitats de animais e áreas ambientais sensíveis,
- Prevenir danos em árvores jovens, canteiros de flores, viveiros de relva, áreas com relvado novo ou outras áreas plantadas,
- Proteger os jogadores de perigos, e
- Preservar locais de interesse histórico ou cultural.

A *Comissão Técnica* deve definir o limite de uma *zona da qual é proibido jogar* com uma linha ou estacas, e estas (ou o topo das estacas) devem identificar a *zona da qual é proibido jogar* de forma diferente de uma *condição anormal do percurso* ou de uma *área de penalidade*, que não contenha uma *zona da qual é proibido jogar*.

Obstrução

Qualquer objeto artificial, **exceto** *objetos integrantes* e *objectos que definem os limites*.

Exemplos de *obstruções*:

- Estradas e caminhos com superfícies artificiais, incluindo as bermas.
- Edifícios e abrigos para a chuva.
- Bocas de rega, ralos e caixas de rega ou controlo.
- Estacas, muros, grades e vedações (**mas não quando estes são objetos que definem os limites** que definem ou indicam o limite do *percurso*).
- Buggies, cortadores de relva, carros e outros veículos.
- Contentores de lixo, sinalética e bancos.
- *Equipamento dos jogadores, bandeiras e ancinhos.*

Uma *obstrução* é uma *obstrução móvel* ou uma *obstrução fixa*. Se parte de uma *obstrução fixa* (tal como uma cancela ou porta ou parte de um cabo acoplado) satisfizer a definição de *obstrução móvel*, essa parte será tratada como uma *obstrução móvel*.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 8; Regra Local Modelo F-23 (A Comissão Técnica pode adotar uma Regra Local definindo determinadas *obstruções* como obstruções fixas temporárias, para as quais se aplicam procedimentos de alívio especiais).

Adversário

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

Agente Externo

Qualquer das seguintes pessoas ou coisas que possam afetar o que acontece com a bola de um jogador ou *equipamento* ou com o *percurso*:

- Qualquer pessoa (incluindo outro jogador), **exceto** o jogador ou o seu *caddie*, ou o *parceiro* ou o *adversário* do jogador, ou qualquer dos seus *caddies*,
- Qualquer *animal*, e
- Qualquer objeto natural ou artificial, ou qualquer outra coisa (incluindo outra bola em movimento), **exceto** para *forças naturais*.

Fora de Limites

Todas as áreas fora dos limites das fronteiras do *percurso*, tal como definido pela Comissão Técnica. Todas as áreas dentro dessas fronteiras estão dentro dos limites.

O limite do *percurso* estende-se tanto acima do solo como abaixo do solo:

- Isto significa que todo o solo e tudo o mais (tal como qualquer objeto natural ou artificial) dentro do limite da fronteira está dentro de limites, quer esteja na superfície do solo, acima ou abaixo da mesma.
- Se um objeto estiver simultaneamente dentro e fora dos limites (tais como degraus presos a uma vedação, ou uma árvore com raízes fora dos limites mas com os ramos a estenderem-se para dentro ou vice-versa), apenas a parte do objeto que está fora dos limites é que está *fora de limites*.

O limite deve ser definido por *objetos que definem os limites* ou por linhas:

- **Objetos Que Definem Os Limites:** Quando definido por estacas ou por uma vedação, o limite é definido pela linha entre os pontos das estacas ou dos postes da vedação ao nível do solo do lado do *percurso* (excluindo suportes de sustentação angulados), e essas estacas ou postes de vedação estão *fora de limites*.

Quando definidos por outros objetos como um muro, ou quando a Comissão Técnica entender tratar uma vedação limítrofe de forma diferente, a Comissão Técnica deve definir o limite.

Definições

- **Linhas:** Quando definido por uma linha pintada no solo, o limite fronteira é o limite da linha do lado do *percurso* e a própria linha está *fora de limites*.

Quando uma linha no solo define o limite, podem ser utilizadas estacas para indicar onde está o limite do percurso, **mas** estas não têm outro significado.

As estacas e as linhas que definem os limites devem ser brancas.

Par/Bogey

Uma forma de *jogo por pancadas* que regista o resultado como num *jogo por buracos*, em que:

- Um jogador ou *lado* ganha ou perde um buraco ao completá-lo com menos ou mais pancadas (incluindo *pancadas* executadas e pancadas de penalidade) do que o máximo de pancadas estabelecido pela *Comissão Técnica* para esse buraco, e
- A competição é ganha pelo jogador ou *lado* com o maior número de buracos ganhos versus os buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).

Parceiro

Um jogador que compete em conjunto com outro jogador como um *lado*, seja num *jogo por buracos* ou *por pancadas*.

Área de Penalidade

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

A *área de penalidade* é:

- Qualquer corpo de água no *percurso* (marcado ou não pela *Comissão Técnica*), incluindo um mar, lago, charco, rio, vala, vala de drenagem superficial ou outro curso de água a céu aberto (mesmo não contendo água), e
- Qualquer outra parte do *percurso* que a *Comissão Técnica* defina como *área de penalidade*. A *área de penalidade* é uma das cinco *áreas do percurso* definidas.

Há dois tipos diferentes de *áreas de penalidade*, diferenciadas pela cor usada para as marcar:

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

Se a *Comissão Técnica* não tiver marcado ou indicado a cor de uma *área de penalidade*, será tratada como uma *área de penalidade* vermelha.

O limite da *área de penalidade* estende-se acima do solo e abaixo do solo:

- Isto significa que o solo e tudo o mais (tal como qualquer objeto natural ou objeto artificial) dentro do limite faz parte da *área de penalidade*, quer esteja na superfície do solo, acima ou abaixo da mesma.
- Se um objeto estiver simultaneamente dentro e fora dos limites (tais como uma ponte sobre uma área de penalidade, ou uma árvore com raízes dentro dos limites mas com os ramos a estender-se para fora ou vice-versa), apenas a parte do objeto que está dentro do limite é que faz parte da *área de penalidade*.

O limite de uma *área de penalidade* deve ser definido por estacas, linhas ou elementos físicos:

- Estacas: Quando definida por estacas, o limite da *área de penalidade* é definido pela linha entre os pontos exteriores das estacas ao nível do solo, e as estacas estão dentro da *área de penalidade*.
- Linhas: Quando definida por uma linha pintada no solo, o limite da *área de penalidade* é o limite exterior da linha, e a própria linha está dentro da *área de penalidade*.
- Elementos Físicos: Quando definida por elementos físicos (tais como uma praia ou área de deserto ou um muro de retenção), a *Comissão Técnica* deve indicar a forma como o limite da *área de penalidade* é definido.

Quando o limite de uma *área de penalidade* é definido por linhas ou por elementos físicos, podem ser usadas estacas para indicar onde está a *área de penalidade*, mas não têm outro significado.

Quando o limite de um corpo de água não for definido pela *Comissão Técnica*, o limite da *área de penalidade* é definido pelas suas fronteiras naturais (ou seja, onde o solo desce para formar a depressão que pode conter a água).

Se um curso de água a céu aberto não costuma ter água (tal como uma vala de drenagem ou área de escoamento que estão secas exceto durante a época de chuva), a *Comissão Técnica* pode definir essa área como parte da *área geral* (o que significa que não é uma *área de penalidade*).

Ponto de Alívio Máximo Disponível

O ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma *condição anormal do percurso* num *bunker* (Regra 16.1c) ou no *green* (Regra 16.1d) quando não existe *ponto mais próximo de alívio total*.

É o ponto estimado onde a bola deve ficar que:

- Esteja o mais perto do sítio inicial da bola, mas não mais próximo do *buraco* que aquele sítio,
- Na *área do percurso* requerida, e
- De forma a que a *condição anormal do percurso* interfira o mínimo possível com a *pancada* que o jogador teria realizado do sítio inicial se a condição não existisse.

Determinar este ponto de referência requer que o jogador identifique a escolha de taco, *stance*, *swing* e *linha de jogo* que o jogador teria usado para essa *pancada*.

O jogador não necessita simular essa *pancada* tomando o *stance* e efetuando o *swing* com o taco escolhido (**mas** recomenda-se que o jogador normalmente o faça para ajudar a determinar o local com exatidão).

O *ponto de alívio máximo disponível* é determinado comparando a interferência com o *lie* da bola e a área do *stance* pretendido pelo jogador e o seu *swing* e, apenas no *green*, a *linha de jogo*. Por exemplo, ao obter alívio de *água temporária*:

- O *ponto de alívio máximo disponível* pode ser onde a bola estiver em águas menos profundas do que onde o jogador estiver (afetando o *stance* mais do que o *lie da bola* e o *swing*), ou onde a bola estiver em águas mais profundas do que onde o jogador estiver (afetando o *lie da bola* e o *swing* mais do que o *stance*).
- No *green*, o *ponto de alívio máximo disponível* pode ser baseado na *linha de jogo*, onde a bola precisa de atravessar a parte menos profunda ou mais curta de *água temporária*.

Bola Provisória

Outra bola jogada no caso da bola que o jogador acabou de jogar possa estar:

- *Fora de limites*, ou
- *Perdida* fora de uma *área de penalidade*.

Uma *bola provisória* não é a *bola em jogo* do jogador, a menos que se torne na *bola em jogo* ao de acordo com a Regra 18.3c.

Green

A área no buraco que o jogador estiver a jogar que:

- É especialmente preparada para a *pancada de putt*, ou
- A *Comissão Técnica* tenha definido como o *green* (tal como quando é utilizado um *green temporário*).

O *green* para um buraco contém o *buraco* para o qual o jogador tenta jogar uma bola.

O *green* é uma das cinco *áreas do campo* definidas. Os *greens* de todos os outros buracos (para os quais o jogador não está a jogar numa dada altura) são *greens errados* e parte da *área geral*.

O limite de um *green* é definido pelo início de onde pode ser vista a área especialmente preparada (tal como onde a relva foi visivelmente cortada para mostrar o limite), a não ser que a *Comissão Técnica* defina o limite de outra forma (tal como utilizando uma linha ou pontos).

Se um duplo green é usado para dois buracos diferentes:

- Toda a área preparada que contém os dois *buracos* é tratada como *green* quando se estiver a jogar cada buraco.
- **Mas** a *Comissão Técnica* pode definir um limite que divida o green duplo em dois *greens* diferentes, de modo a que quando um jogador estiver a jogar para um dos buracos, a parte do green duplo do lado do limite que é usado para o outro buraco é um *green errado*.

Árbitro

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

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 6C (explicando as responsabilidades e autoridade de um árbitro).

Área de Alívio

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

- **Ponto de Referência:** O ponto a partir do qual é medido a dimensão da *área de alívio*.
- **Dimensão da Área de Alívio Medida a partir do Ponto de Referência:** A *área de alívio* é de um ou dois *tacos de comprimento*, a partir do ponto de referência, **mas** com certos limites:
- **Limites na Localização da Área de Alívio:** A localização da *área de alívio* pode estar limitada de uma ou mais formas, de modo a, por exemplo:
 - » Ser apenas em determinadas *áreas do percurso* definidas, tal como apenas na *área geral*, ou não num *bunker* ou numa *área de penalidade*,
 - » Não ser mais perto do *buraco* do que o ponto de referência, ou ter de ser fora de uma *área de penalidade* ou de um *bunker* do qual se está a obter alívio, ou
 - » Ser quando não há interferência (tal como definido na Regra particular) da condição da qual se está a obter alívio.

Ao utilizar *comprimento dos tacos* para determinar a dimensão de uma *área de alívio*, o jogador pode medir diretamente por cima de uma vala, buraco ou algo similar e diretamente por cima de um objeto (tal como uma árvore, vedação, muro, túnel, dreno ou boca de rega), **mas** não é permitido medir através do solo que seja naturalmente irregular.

Ver Procedimentos da Comissão Técnica, Secção 2I (A *Comissão Técnica* pode permitir ou requerer que o jogador use uma zona para efetuar um drop como *área de alívio* quando obtiver determinados alívios).

Recolocar

Colocar uma bola, baixando-a e largando-a, com a intenção para que esta fique *em jogo*.

Se o jogador colocar uma bola no solo sem intenção de que esta fique *em jogo*, a bola não foi *recolocada* e não está *em jogo* (ver Regra 14.4)

Sempre que uma Regra exija que uma bola seja *recolocada*, a Regra envolvida identifica um local específico onde a bola tem de ser *recolocada*.

Volta Convencional

18 ou menos buracos jogados pela ordem definida pela *Comissão Técnica*.

Cartão de Resultados

O documento onde é anotado o resultado de um jogador para cada buraco num *jogo por pancadas*.

O *cartão de resultados* pode ser em papel ou em formato eletrónico aprovado pela *Comissão Técnica* que permita:

- Registrar o resultado do jogador para cada buraco,
- Registrar o handicap do jogador, se for uma competição com handicap, e
- O *marcador* e o jogador certificarem os resultados e o jogador certificar o seu handicap numa competição com handicap, quer seja com uma assinatura ou por meio de certificação eletrónica aprovada pela *Comissão Técnica*.

Um cartão de resultados não é necessário num *jogo por buracos* mas pode ser usado pelos jogadores para ajudar no registo do resultado da partida.

Infração Grave

Num *jogo por pancadas*, quando jogar de um *local errado* pode dar ao jogador uma vantagem significativa, em comparação com a *pancada* executada do local correto.

Ao fazer esta comparação para decidir se houve uma *infração grave*, os fatores a ter em consideração incluem:

- A dificuldade da *pancada*,
- A distância da bola ao *buraco*,
- O efeito de obstáculos na *linha de jogo*, e
- As *condições que afetam a pancada*.

O conceito de uma *infração grave* não se aplica num *jogo por buracos*, porque um jogador perde o buraco se jogar de um *local errado*.

Lado

Dois ou mais *parceiros* competindo como uma unidade singular numa *volta convencional*, num *jogo por buracos* ou num *jogo por pancadas*.

Cada grupo de *parceiros* é um *lado*, quer seja com cada *parceiro* a jogar a sua própria bola (*Quatro Bolas*), ou com os *parceiros* a jogar uma bola (*Foursomes*).

Um *Lado* não é o mesmo que uma *Equipa*. Numa competição por equipas, cada equipa consiste em jogadores que competem individualmente ou como *lados*.

Stableford

Uma modalidade de *jogo por pancadas* em que:

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

Stance

A posição dos pés e do corpo do jogador na preparação e na execução de uma pancada.

Pancada

O movimento para a frente do taco executado com a intenção de bater na bola.

Mas uma *pancada* não foi executada se o jogador:

- Decidir durante o movimento descendente não bater na bola e evitar fazê-lo parando deliberadamente a cabeça do taco antes de acertar na bola ou, se não puder parar, falhando deliberadamente a bola.
- Bater na bola acidentalmente ao executar um swing de prática ou enquanto se prepara para executar uma *pancada*.

Quando as Regras referem "jogar uma bola" significa o mesmo que executar uma *pancada*.

O resultado do jogador para um buraco ou para uma *volta convencional* é descrito como um número de "pancadas" ou "pancadas executadas", o que significa todas as *pancadas* executadas e todas as pancadas de penalidade (ver Regra 3.1c).

Pancada e Distância

O procedimento e penalidade quando um jogador obtém alívio ao abrigo das Regras 17, 18 ou 19, jogando uma bola de onde foi executada a *pancada* anterior (ver Regra 14.6).

O termo *pancada e distância* significa que o jogador cumulativamente:

- Tem uma pancada de penalidade, e
- Perde o benefício de qualquer ganho de distância em direção ao *buraco*, a partir do sítio onde foi executada a *pancada* anterior.

Jogo por Pancadas

Uma modalidade de jogo em que um jogador ou *lado* compete contra todos os outros jogadores ou *lados* numa competição.

Na forma regular de *jogo por pancadas* (ver Regra 3.3):

- O resultado de um jogador ou *lado* numa *volta convencional* é o número total de pancadas (incluindo pancadas executadas e quaisquer pancadas de penalidade) para concluir (*hole out*) cada buraco, e
- O vencedor é o jogador ou *lado* que completar todas as *voltas convencionais* com o menor número de pancadas no total.

Outras modalidades de jogo por pancadas com diferentes métodos de registo de resultados são *Stableford*, *Pontuação Máxima* e *Par/Bogey* (Ver Regras 21).

Todas as modalidades de *jogo por pancadas* podem ser jogadas, quer em competições individuais (cada jogador compete sozinho), quer em competições que envolvam *lados de parceiros* (*Foursomes* ou *Four-Ball*).

Substituir

Trocar a bola que o jogador está a utilizar para jogar um buraco, fazendo outra bola ficar como a bola *em jogo*.

O jogador *substituiu* outra bola quando, por qualquer forma, colocou essa bola *em jogo* (Ver Regra 14.4) em vez da bola original do jogador, quer a bola original estivesse:

- *Em jogo*, ou
- Já não estivesse *em jogo* porque foi levantada do *percurso*, ou ficou *perdida* ou *fora de limites*.

Uma bola *substituída* é a bola *em jogo* do jogador mesmo se:

- Foi *recolocada*, *deixada cair* ou colocada de forma errada ou no *local errado*, ou
- O jogador foi obrigado de acordo com as Regras, a colocar a bola original novamente *em jogo*, em vez de *substituir* por outra bola.

Tee

Um objeto utilizado para levantar a bola acima do solo para a jogar da *área de partida*. Não pode ter mais do que 101,6 mm (4") e deve estar em conformidade com as *Regras de Equipamento*.

Área de Partida

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

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

A *área de partida* é uma das cinco *áreas do campo* definidas.

Todos os outros locais de partida no *percurso* (quer sejam no mesmo buraco ou em qualquer outro) fazem parte da *área geral*.

Água Temporária

Qualquer acumulação temporária de água na superfície do solo (tais como poças da chuva ou irrigação, ou transbordo de um corpo de água) que:

- Não esteja numa *área de penalidade*, e
- Possa ser visto antes ou depois do jogador fazer o *stance* (sem pressionar excessivamente o solo com os seus pés).

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

Casos especiais:

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

Três Bolas (Three-Ball)

Uma modalidade de *jogo por buracos* em que:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois jogadores ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é utilizada em ambas as suas partidas.

Bola Errada

Qualquer outra bola para além da do jogador:

- Bola *em jogo* (quer seja a bola inicial ou uma bola *substituta*),
- Bola *provisória* (antes de ser abandonada de acordo com a Regra 18.3c), ou
- Segunda bola num *jogo por pancadas* jogado de acordo com as Regras 14.7b ou 20.1c. Exemplos de *bola errada* são:
- A bola *em jogo* de outro jogador.
- Uma bola abandonada.
- A própria bola do jogador que está *fora de limites*, *perdida* ou foi levantada mas ainda não foi recolocada *em jogo*.

Green Errado

Qualquer green no *percurso* para além do *green* do buraco que o jogador está a jogar. *Greens errados* incluem:

- O green de todos os outros buracos que o jogador não está a jogar nesse momento,
- O green normal de um buraco onde está a ser usado um green temporário, e
- Todos os greens de prática para putting, chipping ou pitching, a não ser que a *Comissão Técnica* os exclua através de Regra Local.

Os *greens errados* fazem parte da *área geral*.

Local Errado

Qualquer local no *percurso* diferente do local onde o jogador é requerido ou permitido que jogue a sua bola de acordo com as Regras.

Exemplos de jogar de *local errado* são:

- Jogar uma bola depois de a *recolocar* no sítio errado ou sem a *recolocar* quando as Regras assim o exigiam.
- Jogar uma bola *deixada cair* fora da *área de alívio* requerida.
- Obter alívio de acordo com uma Regra errada, de modo a que a bola seja *deixada cair* e jogada de um local que não está de acordo com as Regras.
- Jogar uma bola de uma *zona da qual é proibido jogar* ou quando uma *zona da qual é proibido jogar* interfere com a área de *stance* ou *swing*.

Jogar uma bola fora da *área de partida* ao iniciar o jogo de um buraco ou tentar corrigir aquele erro não é jogar de *local errado* (ver Regra 6.1b).

Índice

	Regra	Página
Condições Anormais do Percurso		
- Bola Não Encontrada	16.1e	138
- Bunker	16.1c	136
- Área Geral	16.1b	135
- Terreno Em Reparação	16.1	133
- Levantando Para Determinar se Alívio é	16.4	144
- Zona de Onde é Proibido Jogar	16.1f	139
- Área de Penalidade	16.1a(2)	135
- Green	16.1d	138
- Pancada Claramente Injustificável	16.1a(3)	135
- Quando Alívio É Permitido	16.1a(1)	133
Conselho e Outra Ajuda		
- Conselho (Advice)	10.2a(2)	85
- Linha de Jogo	10.2b	86
- Objetos para Ajudar com Alinhamento	10.2b(3)	86
- Ajuda Física e Proteção dos Elementos.	10.2b(5)	87
Pancada Alternada	Ver Foursomes	186
Buracos de Animais	Ver Condições Anormais do Percurso	133
Caminhos Artificiais	Ver Condições Anormais do Percurso	133
Bola		
- Parte-se em Bocados	4.2b	41
- Bola Homologada	4.2a	41
- Cortada ou Rachada	4.2c	41
- Ajudando com Jogo - No Green	15.3a	130
- Interferindo com Jogo - Em Qualquer Lugar	15.3b	131
- Substituindo Bola	4.2c(2), 14.2	42, 111
Bola Em Movimento		
- Alterando Condições Deliberadamente para	11.3	94
- Defletida Deliberadamente ou Parada por	11.2	92
- Atinge Agente Externo	11.1	91
- Atinge Pessoa	11.1	91
- Levantando Bola Do Green	11.3	94
- Movendo Bandeira	11.3	94
Bola em Jogo (Ball in Play)	14.4	119

	Regra	Página
Bola Movida		
- Por Animal	9.6	81
- Por Outro Jogador em Jogo por Pancadas	9.6	81
- Por Qualquer Outra Pessoa	9.6	81
- Pelo Caddie	9.4	79
- Pelo Adversário em Jogo por Buracos	9.5	80
- Pelo Adversário em Jogo por Buracos, Quando se Aplica Penalidade	9.5b	81
- Pelo Caddie do Adversário em Jogo por Buracos	9.5	80
- Por Agente Externo	9.6	81
- Por Parceiro	22.2, 23.5b	186, 193
- Pelo Jogador	9.4	79
- Pelo Jogador, Quando se Aplica Penalidade	9.4b	79
- Pelo Vento, Água ou outras Forças Naturais	9.3	78
- Decidindo o Que Causou a Bola se Mover	9.2b	78
- Decidindo Se Bola se Moveu	9.2a	78
- Durante Backswing ou Pancada	9.1b	77
- Ajudando com Jogo - No Green	15.3a	130
Bola Jogada Como Estiver	9.1a	77
Marcador de Bola		
- Ajudando ou Interferindo Com Jogo	15.3c	131
- Levantada ou Movida	9.7	82
- Penalidade por Adversário Levantar ou Mover	9.7b	82
Bunker		
- Condição Anormal do Percurso	16.1c	136
- Condição Animal Perigosa	16.2	140
- Impedimentos Soltos	12.2a, 15.1	97, 126
- Obstruções Móveis	12.2a, 15.2	97, 127
- Bola Injogável	19.3	165
- Quando a Bola Está no Bunker	12.1	97
- Quando Tocar em Areia Não Resulta em Penalidade	12.2b(2)	98
- Quando Tocar em Areia Resulta em Penalidade	12.2b(1)	97
Caddie		
- Ações Permitidas com Autoridade do Jogador	10.3b(2)	89
- Ações Sempre Permitidas	10.3b(1)	89
- Ações Não Permitidas	10.3b(3)	90
- Infração às Regras	10.3c	90
- Um Caddie Permitido de cada Vez	10.3a(1)	88
- Restrição a Posicionar-se Atrás de Jogador	10.2b(4)	86
- Partilhando um Caddie	10.3a(2)	88

	Regra	Página
Limpando Bola	14.1c	111
Tacos		
- Adicionando ou Substituindo Tacos	4.1b(3),(4)	38, 39
- Alterando Características de Desempenho	4.1a(3)	37
- Tacos Homologados	4.1a(1)	36
- Limite de 14 Tacos	4.1b(1)	38
- Partilha de Tacos	4.1b(2), 22.5,	38, 188,
- Retirando Tacos do Jogo	4.1c	40
- Utilização ou Reparação de Taco Danificado Durante Volta Convencional	4.1a(2)	36
Terminando um Buraco	6.5	66
Condições Alteradas Deliberadamente		
- Afetando Bola de Outro Jogador	8.3	76
- Afetando Outras Condições Físicas	8.2	75
- Afetando o Lie da Bola	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186,
- Ações Proibidas	8.3b	76
Condições Pioradas	8.1d	74
Conduta		
- Código de Conduta	1.2b	19
- Conduta Esperada do Jogador	1.2a	18
Corrigindo Erro		
- Quando Permitido Alterar Opção	14.5b	119
- Quando Correções Podem Ser Feitas	14.5a	119
- Quando se Aplica Penalidade	14.5c	120
Percurso		
- Áreas Específicas	2.2b	24
- Quando Bola Toca em Duas Áreas	2.2c	25
Animal Perigoso		
- Como Ober Alívio	16.2b	141
- Quando Alívio É Permitido	16.2a	140
Deixando Cair Bola		
- Acidentalmente Defletida Após Bola Bater no Chão	14.3c	116
- Bola Fica em Repouso Fora da Área de Alívio	14.3c(2)	116
- Bola Tem de Ser Deixada Cair Dentro e Ficar em Repouso Na Área de Alívio	14.3c(1)	116
- Deliberadamente Defletida	14.3d	118
- Como Bola Tem De Ser Deixada Cair	14.3b	114
- Bola Inicial ou Outra Bola Podem ser Usadas	14.3a	114

	Regra	Página
Bola Cravada		
- Como Ober Alívio	16.3b	142
- Quando Alívio É Permitido	16.3a	141
Terminand o uma	5.3b	50
- Áudio e Vídeo	4.3a(4)	44
- Informação de Distância e Direção	4.3a(1)	43
- Luvas e Agentes Aderentes	4.3a(5)	44
- Informação Recolhida Antes e Durante Volta Convencional	4.3a(3)	43
- Informação sobre Vento e Meteorologia	4.3a(2)	43
- Exceções Médicas	4.3b(1)	45
- Dispositivos Extensores e Auxiliares de Treino	4.3a(6)	45
- Fita ou Proteções Similares	4.3b(2)	45
Bandeira		
- Bola Atinge Bandeira ou Pessoa quando Bandeira é Assistida	13.2b(2)	106
- Bola Em Repouso Encostada à Bandeira No Buraco	13.2c	107
- Deixando Bandeira no Buraco	13.2a	104
- Retirando Bandeira do Buraco	13.2b(1)	106
Modalidades de Jogo: Jogo por Buracos ou Jogo por Pancadas	3.1a	26
Modalidades de Jogo: - Outro	21.5	185
Four-Ball		
- Ordem de Jogo	23.6	193
- Bola Deliberadamente Defletida	23.2c	190
- Um ou Ambos os Parceiros Podem Representar Lado	23.4	192
- Parceiros Partilhando Tacos	23.7	194
- Penalidades	23.8	194
- Jogador Responsável por Ações do Parceiro	23.5b	193
- Ações do Jogador Afetando o Jogo do Parceiro	23.5a	192
- Cartão de Resultados em Jogo por Pancadas	23.2b	190
- Resultado do Lado - Jogo por Buracos e Jogo por Pancadas	23.2a	189
- Quando Parceiro Ausente Pode Juntar-se ao Grupo	23.4	192
- Quando a Volta Convencional Termina	23.3b	191
- Quando Volta Convencional Inicia	23.3a	191
- Se Pancada Concedida Pode ser Jogada	23.6	193

	Regra	Página
Foursomes	22.1	186
- Qualquer Parceiro Pode Representar Lado	22.2	186
- Parceiro a Jogar Primeiro	22.4a	187
- Parceiros Partilhando Tacos	22.5	188
- Lado Tem De Alternar ao Efetuar Pancadas	22.3	187
- Iniciando Volta Convencional	22.4b	188
- Quando Parceiro Errado Joga	22.3	187
Jogo de Golfe	1.1	18
Área Geral	2.2a	23
Resultados Gross	3.1c(1)	27
Terreno em Reparação	Ver Condições Anormais do Percorso	133
Grupos		
- Jogo por Buracos	5.4a	50
- Jogo por Pancadas	5.4b	50
Identificando Bola		
- Bola Acidentalmente Movida Ao Identificar	7.4	70
- Como Identificar a Bola	7.2	69
- Levantar a Bola para A Identificar	7.3	69
Obstruções Fixas	Ver Condições	133
Melhorando Condições		
- Ações Que São Permitidas	8.1b	72
- Ações Que Não São Permitidas	8.1a	71
- Condições que Afetam a Pancada	8.1	71
- Repondo Condições Melhoradas	8.1c	73
Levantando e Substituindo Bola	Ver Também	
- Como Recolocar a Bola	14.2b	112
- Bola Inicial Tem de Ser Usada	14.2a	111
- Sítio Tem de ser Marcado	14.1a	110
Levantando Bola	14.1b	111
Impedimentos Soltos		
- Bola Movida Durante Remoção	15.1b	127
- Remoção de Impedimento Solto	15.1a	126
Bola Perdida		
- O Que Fazer Quando Bola Está Perdida	18.2b	157
- Quando uma Bola Está Perdida	18.2a(1)	156

	Regra	Página
Executando uma Pancada		
- Apoiando o Taco	10.1b	83
- Bola Caindo do Tee	10.1d	84
- Bola Move-se Após Backswing Ter Iniciado	10.1d	84
- Bola Em Movimento na Água	10.1d	84
- Batendo de Forma Adequada na Bola	10.1a	83
- Estando Em Ambos os Lados Da ou Na Linha de Jogo	10.1c	84
Jogo por Buracos		
- Aplicando Handicaps	3.2c	29
- Concessões	3.2b	28
- Prolongando um Jogo Empatado	3.2a(4)	28
- Conhecendo o Resultado do Jogo	3.2d(3)	31
- Protegendo os Próprios Direitos e Interesses	3.2d(4)	31
- Comunicar ao Adversário sobre o Número de Pancadas Executadas	3.2d(1)	30
- Comunicando ao Adversário sobre Penalidade	3.2d(2)	30
- Empatando um Buraco	3.2a(2)	27
- Quando o Resultado é Final	3.2a(5)	28
- Vencendo um Buraco	3.2a(1)	27
- Vencendo um Jogo	3.2a(3)	28
Resultado Máximo		
- Bola Deliberadamente Defletida	21.2d	181
- Penalidades	21.2c	181
- Pontuação	21.2b	180
- Quando a Volta Convencional Termina	21.2e	181
Obstruções Móveis	15.2	127
- Bola Não Encontrada	15.2b	129
- Alívio em Qualquer Lado Exceto no Green	15.2a(2)	128
- Alívio no Green	15.2a(3)	129
- Remoção de Obstrução Móvel	15.2a(1)	127
Resultados Net	3.1c(2)	27
Zonas de Onde é Proibido Jogar	16.1f, 17.1e	139, 150
Ordem de Jogo		
- Four-Ball	23.6	193
- Foursomes	22.3, 22.4	187
- Jogo por Buracos	6.4a(1)	63
- Jogo por Buracos - Jogando Fora de Vez	6.4a(2)	64
- Jogando novamente da Área de Partida	6.4c	65
- Jogando Bola Provisória em Qualquer Lado Exceto na Área de Partida	6.4d(2)	66

	Regra	Página
- Jogando Bola Provisória da Área de Partida	6.4c	65
- Ready Golf	6.4b(2)	65
- Jogo por Pancadas	6.4b(1)	64
- Quando Obtém Alívio	6.4d(1)	66
Fora de Limites		
- O Que Fazer Quando Bola Está Fora de Limites	18.2b	157
- Quando uma Bola Está Fora de Limites	18.2a(2)	156
Cadência do Jogo		
- Política de Ritmo de Jogo	5.6b(3)	53
- Jogando Fora de Vez	5.6b(2)	53
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
- Recomendações	5.6b(1)	52
- Atraso Excessivo do Jogo	5.6a	52
Par/Bogey		
- Bola Deliberadamente Defletida	21.3d	184
- Penalidades	21.3c	183
- Pontuação	21.3b	182
- Quando a Volta Convencional Termina	21.3e	184
Penalidades	1.3c	21
Área de penalidade		
- Bola Não Encontrada	17.1c	147
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica em Área de penalidade	17.2a	151
- Bola Jogada de Área de Penalidade Fica Injogável	17.2b	154
- Como Obter Alívio	17.1d	147
- Zona de Onde é Proibido Jogar	17.1e	150
- Sem Alívio de Acordo com Outras Regras	17.3	154
- Jogar Bola Como Ela Estiver	17.1b	146
- Opções de Alívio Para Área de Penalidade	17.1d	147
- Opções de Alívio Para Área de Penalidade	17.1d	147
- Quando a Bola Está Numa Área de Penalidade	17.1a	146
Treino		
- Antes ou Entre Voltas Convencionais - Jogo por Buracos	5.2a	49
- Antes ou Entre Voltas Convencionais - Jogo por Pancadas	5.2b	49
- Treinando Entre Dois Buracos	5.5b	51
- Treinando Quando Jogo Está Suspenso	5.5c	51
- Treinando Enquanto Joga Buraco	5.5a	51

	Regra	Página
Bola Provisória		
- Anunciando Jogada de Bola Provisória	18.3b	158
- Jogando Bola Provisional Mais do que Uma Vez	18.3c(1)	159
- Quando Permitido	18.3a	158
- Quando Bola Provisória Torna-se na Bola em Jogo	18.3c(2)	159
- Quando Bola Provisória Tem De ser	18.3c(3)	161
Green		
- Bola ou Marcador de Bola Movidos - Acidentalmente	13.1d(1)	101
- Bola ou Marcador de Bola Movidos - Por Forças Naturais	13.1d(2)	101
- Bola Suspensa no Buraco	13.3	108
- Teste Deliberado	13.1e	101
- Marcando, Levantando e Limpando	13.1b	99
- Removendo Areia e Terra Solta	13.1c(1)	100
Reparação de Danos	13.1c(2)	100
- Quando a Bola Está No Green	13.1a	99
- Green Errado	13.1f	102
Juízo Razoável	1.3b(2)	20
Recolocando Bola		
- Lie Inicial Alterado Exceto em Areia	14.2d(2)	113
- Lie Inicial Alterado em Areia	14.2d(1)	113
- Bola Recolocada Não Fica no Sítio Inicial	14.2e	113
- Sítio Onde Bola é Recolocada	14.2c	112
- Quem Pode Recolocar uma Bola	14.2b(1)	112
Regras		
- Aplicando As Regras	1.3b(1)	20
- Significado de Regras	1.3a	19
Questões de Regras		
- Aplicando Norma "Olho Nu" Quando Usar Prova de Vídeo	20.2c	172
- Evitando Atraso Injustificado	20.1a	168
- Corrigindo Decisão Errada	20.2d	172
- Desclassificando Jogadores Após Resultado de Jogo Ser Definitivo	20.2e	173
- Desclassificando Jogadores Após Competição Encerrada	20.2e	173
- Jogo por Buracos	20.1b	168
- Decisões pela Comissão Técnica	20.2b	172
- Decisões pelo Árbitro	20.2a	172
- Situações Não Previstas pelas Regras	20.3	174
- Jogo por Pancadas	20.1c	170

	Regra	Página
Procurando Bola		
- Bola Acidentalmente Movida Durante Procura	7.4	70
- Procurando Bola Adequadamente	7.1a	68
- Areia Moveu-se Ao Procurar	7.1b	69
Stableford		
- Bola Deliberadamente Defletida	21.1d	179
- Penalidades	21.1c	178
- Pontuação	21.1b	176
- Quando a Volta Convencional Termina	21.1e	179
Iniciando Um Buraco		
- Jogando de Dentro da Área de Partida - Jogo por Buracos	6.1b(1)	57
- Jogando de Dentro da Área de Partida - Jogo por Pancadas	6.1b(2)	58
- Quando Buraco Inicia	6.1a	57
Iniciando uma Volta Convencional	5.3a	49
Parando o Jogo		
- Bola ou Marcador de Bola Moveu-se Enquanto Jogo Parou	5.7d(2)	56
- Por Acordo em Jogo por Buracos	5.7a	53
- Suspensão Imediata pela Comissão Técnica	5.7b(1)	54
- Levantando Bola	5.7d(1)	55
- Relâmpagos	5.7a	53
- Suspensão Normal pela Comissão Técnica	5.7b(2)	54
- Retomando Jogo	5.7c	55
- Suspensão pela Comissão Técnica	5.7a	53
- Quando Jogadores Podem ou Têm de Parar o Jogo	5.7a	53
Pancada e Distância		
- Jogando Novamente da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker	14.6b	121
- Jogando Novamente do Green	14.6c	121
- Jogando Novamente da Área de Partida	14.6a	121
Alívio de Pancada e Distância	18.1	155
Pancada Cancelada	14.6	121
Jogo por Pancadas		
- Determinando um Vencedor	3.3a	32
- Terminando um Buraco (Holing Out)	3.3c	35
- Cartão de Resultados - Handicap em Cartão de Resultados	3.3b(4)	34
- Cartão de Resultados - Responsabilidades do Marcador	3.3b(1)	32
- Cartão de Resultados - Responsabilidades do Jogador	3.3b(2)	33
- Cartão de Resultados - Resultado Errado para Buraco	3.3b(3)	34
Substituindo Bola	6.3b	61

	Regra	Página
Competições por Equipas		
- Conselho (Advice)	24.4	198
- Capitão de Equipa	24.3	197
- Condições	24.2	197
Área de Partida	6.2	58
- Bola Pode ser Jogada do Tee	6.2b(2)	59
- Melhoramentos Permitidos	6.2b(3)	59
- Movendo Marcadores do Tee	6.2b(4)	60
- Quando a Bola Está Na Área de Partida	6.2b(1)	58
- Quando as Regras da Área de Partida se Aplicam	6.2a	58
Água Temporária	Ver Condições	133
Jogo por Buracos a Três Bolas		
- Bola ou Marcador de Bola Levantado ou Movido por Adversário	21.4c	185
- Jogando Fora de Vez	21.4b	185
Bola Injogável	19	162
- Alívio Para-Trás-Na-Linha	19.2b	162
- Bunker - Alívio No 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 de Pancada-e-Distância	19.2a	162
- Quando Alívio Pode Ser Obtido	19.1	162
Bola Errada		
- Executando Pancada em Bola Errada	6.3c(1)	62
- Bola do Jogador Jogada por Outro Jogador	6.3c(2)	63
Local Errado		
- Correção ou Não	14.7b(1)	123
- Não uma Infração Grave	14.7b	123
- Local de Onde Bola Tem De Ser Jogada	14.7a	123
- Infração Grave	14.7b	123







Regras do Estatuto Amador

As Regras do Estatuto Amador diferenciam entre aqueles que jogam o jogo pelos seus desafios e por prazer, e aqueles que também prosseguem o jogo como uma profissão ou com vista a ganhos financeiros. Através de limites e restrições apropriados, tais como no valor dos prémios que podem ser ganhos, as Regras do Estatuto Amador pretendem encorajar os golfistas amadores a apreciar o espírito da competição, em vez de se focarem em recompensas financeiras. Um golfista amador que infrinja estas Regras pode perder o seu estatuto amador e a possibilidade de jogar como amador em competições. Consequentemente, é importante que jogadores e administradores compreendam as Regras do Estatuto Amador, as quais podem ser consultados em RandA.org

Regras de Equipamento

As Regras de Equipamento contém as Regras completas, especificações e orientações para auxiliar os fabricantes e criadores de equipamento, responsáveis de torneios e jogadores a compreender e aplicar as Regras relativamente à conceção e fabrico de tacos de golfe, bolas e outro equipamento. É da responsabilidade do jogador certificar-se que o equipamento que usa está de acordo com as Regras. Uma versão interativa das Regras de Equipamento está disponível em RandA.org, as quais incluem ligações aos protocolos oficiais de teste e/ou demonstrações em vídeo relevantes para uma determinada Regra, especificação ou técnica de medição a ser tratada.

Regras de Golfe Modificadas para Jogadores Portadores de Deficiência

As Regras Modificadas adaptam as Regras de Golfe para quatro categorias de deficiência identificadas. Estas pretendem permitir a um jogador portador de deficiência jogar adequadamente com outros jogadores que não sejam portadores de deficiência, que tenham a mesma deficiência ou um tipo de deficiência diferente. As Regras Modificadas não se aplicam automaticamente e cabe a cada Comissão Técnica decidir se adotam quaisquer destas Regras Modificadas para as suas próprias competições. As Regras Modificadas são publicadas no Guia Oficial das Regras de Golfe e podem também ser consultadas em RandA.org