



Regras de Golfe

aprovadas por
R&A Rules Limited
e
United States Golf Association

32ª Edição
Em vigor desde 1 de janeiro de 2012

© 2011 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
All rights reserved.



Índice

Prefácio	5
Introdução	6
Principais Alterações	7
Como Usar o Livro das Regras	9
Guia Rápido das Regras de Golfe	11
Secção	
I Etiqueta; Comportamento no Campo	18
II Definições	22
III Regras do Jogo	36
O Jogo	
Regra 1 O Jogo	36
Regra 2 Jogo por Buracos	37
Regra 3 Jogo por Pancadas	40
Os Tacos e as Bolas	
Regra 4 Os Tacos	42
Regra 5 A Bola	45
Responsabilidades do Jogador	
Regra 6 O Jogador	47
Regra 7 Treino	53
Regra 8 Conselho; Indicação da Linha de Jogo	55
Regra 9 Informar o Número de Pancadas	56
Ordem de Jogo	
Regra 10 Ordem de Jogo	58
Ponto de Partida	
Regra 11 Ponto de Partida	60

Jogar a Bola

Regra 12	Procurar e Identificar a Bola	61
Regra 13	Bola Jogada Tal Como Está	64
Regra 14	Bater na Bola	66
Regra 15	Bola Errada, Bola de Substituição	69

O “Green”

Regra 16	O Green	71
Regra 17	A Bandeira	73

Bola Deslocada, Desviada ou Parada

Regra 18	Bola em Repouso, Deslocada	75
Regra 19	Bola em Movimento, Desviada ou Parada	78

Soluções Alternativas e Procedimentos

Regra 20	Levantar, Deixar Cair e Colocar a Bola	81
Regra 21	Limpar a Bola	88
Regra 22	Bola que Favorece ou Interfere com Uma Jogada	88
Regra 23	Impedimentos Soltos	89
Regra 24	Obstruções	90
Regra 25	Condições Anormais de Terreno, Bola Cravada e Green Errado	94
Regra 26	Obstáculos de Água (Incluindo Obstáculos de Água Lateral)	97
Regra 27	Bola Perdida ou Fora de Limites, Bola Provisória	100
Regra 28	Bola Injogável	102

Outras Formas de Jogar

Regra 29	Partidas a Três Jogadores e Partidas a Quatro Jogadores	103
Regra 30	Partidas a Três Bolas, à Melhor Bola e a Quatro Bolas por Buracos	103
Regra 31	Partidas a Quatro Bolas por Pancadas	106
Regra 32	Competições Contra “Bogey”, Par e Stableford	108

Administração

Regra 33	A Comissão Técnica	112
Regra 34	Reclamações e Decisões	115

4 Índice

Apêndice I

Índice	118
Parte A. Regras Locais	120
Parte B. Modelos de Regras Locais	122
Parte C. Regulamento da Competição	137

Apêndice II

Desenho dos Tacos	146
-------------------------	-----

Apêndice III

A Bola	159
--------------	-----

Apêndice IV

Equipamento	160
-------------------	-----

Regras do Estatuto Amador	163
---------------------------------	-----

Índice	182
--------------	-----

R&A Rules Limited

Com efeito a partir de 01 de janeiro de 2004, a responsabilidade e autoridade do Royal and Ancient Golf Club de St Andrews em fazer, interpretar e tomar decisões sobre as Regras de Golfe e do Estatuto do Amador foram transferidos para o R&A Regras Limited.

Género

Nas Regras de Golfe, o género usado em relação a qualquer pessoa é entendido para incluir ambos os géneros.

Jogadores de golfe portadores de Deficiência

A publicação do R&A intitulada "A Modification of the Rules of Golf for Golfers with Disabilities", que contém modificações admissíveis das Regras de Golfe para acomodar os jogadores com deficiência, está disponível através do R&A.

Handicaps

As Regras de Golfe não legislam para a alocação e ajuste dos handicaps. Tais assuntos são da competência da Federação Nacional, quaisquer questões devem ser dirigidas a Federação Nacional.

Prefácio da Edição de 2012 das Regras do Golfe

Este livro contém as Regras de Golfe, com aplicação efectiva em todo o mundo a partir de 1 de Janeiro de 2012. Representa o culminar de quatro anos de trabalho do R&A Rules Limited e da United States Golf Association (USGA) em consulta com outras organizações de golfe de todo o mundo.

Embora se considere importante que as Regras respeitem os seus princípios históricos, elas têm que ser claras, compreendidas e entendidas e as penalidades apropriadas. As Regras necessitam de ser revistas para assegurar que esses objectivos são atingidos e esta versão é o último estado da sua evolução. As principais alterações estão resumidas nas páginas 7 a 9.

O R&A Rules Limited e a USGA pretendem promover o respeito e a adesão às Regras e preservar a integridade do Golfe em todos os níveis.

Expressamos a nossa gratidão não apenas pelo trabalho realizado pelas nossas respectivas Comissões, mas também a todos quantos com as suas variadas sugestões tornaram possível esta revisão.

Alan W J Holmes
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Setembro de 2011

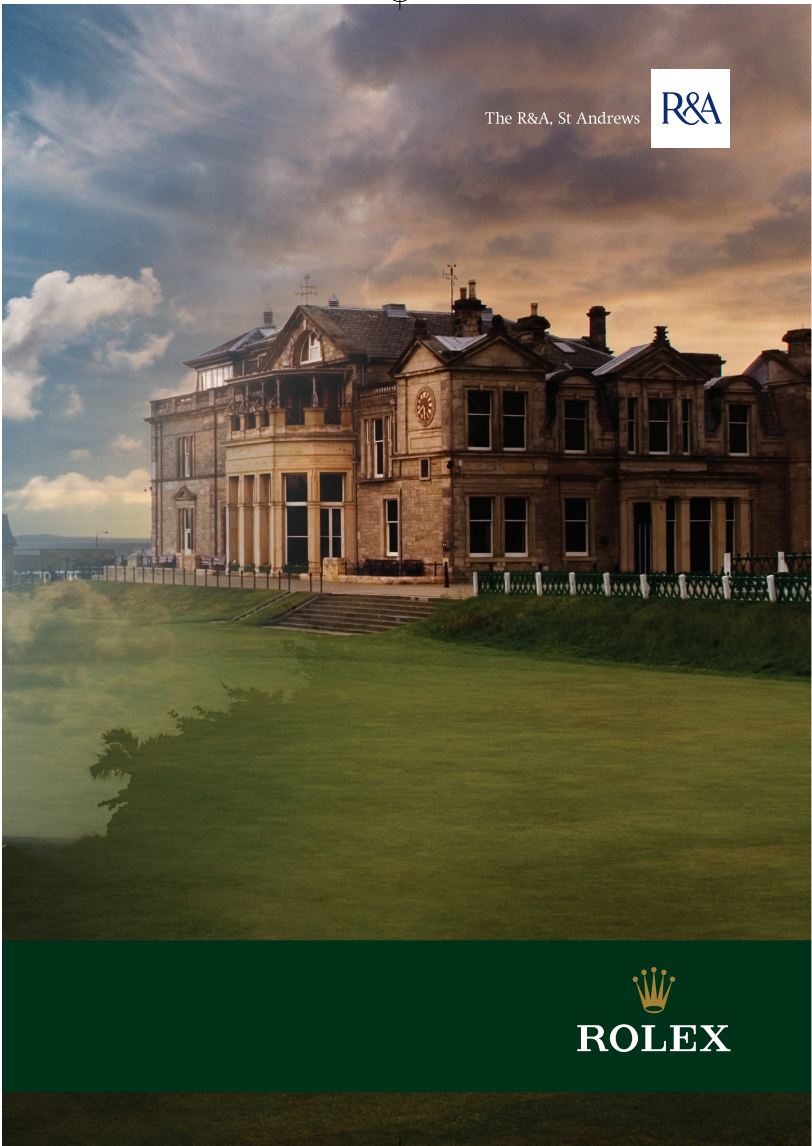
Glen D Nager
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

RULES OF GOLF

SCOTLAND, 1744. WITH A SIMPLE BELIEF IN FAIRNESS, A GROUP OF MEN ESTABLISHED THE RULES OF GOLF. BASED ON HONESTY AND INTEGRITY, THE RULES HAVE PRESERVED THE CHALLENGE OF THE GAME FOR MORE THAN 250 YEARS. ANY PROPOSED CHANGE IS ALWAYS ANALYSED AGAINST THE ABIDING PRINCIPLE: "IS IT FOR THE GOOD OF THE GAME?" IF IT IS, THE RULES ARE AMENDED, THUS STRENGTHENING THE UNIVERSAL REGULATIONS FOR PLAYING THE SPORT WE CALL GOLF.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE II



The R&A, St Andrews




ROLEX





Há mais de 15 anos a apoiar o golfe.

O BPI dá continuidade à aposta e forte ligação ao golfe ao apoiar, enquanto patrocinador principal, a Federação Portuguesa de Golfe e os maiores eventos da modalidade que anualmente são promovidos em Portugal. Divirta-se a jogar ao lado do BPI.

Patrocinador Principal da Federação Portuguesa de Golfe.



peugeot.pt

EURO NC

Drive.



PEUGEOT RECOMENDA **TOTAL** Consumo combinado: 5,3 a 7,3 l/100 km. Emissões de CO₂: 139 a 168 g/km.



PEUGEOT
MOTION & EMOTION

PEUGEOT | VIATURA OFICIAL
DA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE.

PEUGEOT **RCZ**

Europcar



**ONDE
QUER QUE
VÁ, PODE
CONTAR
COM A
EUROPCAR.**

**Patrocinador
Oficial**



Com balcões em mais de 150 países e mais de 13.000 postos de atendimento, a Europcar tem para si uma frota de mais de um milhão de viaturas, com condições de aluguer muito especiais.

Qualquer que seja o propósito da sua viagem, no estrangeiro pode sempre contar connosco. Por ser sócio da Federação Portuguesa de Golfe pague menos 10% e a Europcar garante-lhe que nunca vai deixar de conhecer os melhores sítios no seu destino ou faltar a compromissos de negócios.

Faça já a sua reserva em www.europcar.pt ou através do 21 940 77 90.

www.europcar.pt

Introdução

Um bom conhecimento das regras é condição essencial para uma prática saudável do Golfe. Com a publicação deste manual, pretende a Federação Portuguesa de Golfe propiciar a todos os seus federados um meio fácil de acesso ao seu conhecimento permanecendo a par das suas últimas alterações e que estarão em vigor para o quadriénio 2012-2015.

Sugere-se a todos os agentes da modalidade (Comissões Técnicas de Clube, Organizadores de Torneios, Jogadores, etc.) a sua leitura atenta e consulta sistemática tendo em vista um maior aprofundamento do seu conhecimento.

Sendo o golfe uma modalidade desportiva cujo principal espírito de jogo se baseia na honestidade e no respeito, saliento a importância da secção “etiqueta - comportamento em campo” cujo conhecimento é de vital importância para que estes objetivos sejam atingidos.

Para que este manual possa ser editado, contou a FPG com a valiosa colaboração voluntária dos nossos especialistas em regras e a quem não podemos deixar de dirigir uma reconhecida palavra de agradecimento.

João Paulo Pinto

Presidente do Conselho de Arbitragem

Principais Alterações Introduzidas em 2012

DEFINIÇÕES

Preparar a Pancada

A definição é alterada, considerando-se que um jogador preparou a pancada (addressing the ball) quando pousa o taco no chão imediatamente a frente ou atrás da bola, independentemente de ter tomado posição ou não (taking the stance). Consequentemente, em geral, as Regras deixarão de regular a preparação da pancada (addressing the ball) quando o jogador está num obstáculo. (Ver também alteração relacionada com a Regra 18-2b)

REGRAS

1-2. Exercer Influência sobre a Bola ou alterar as Condições Físicas.

Regra é alterada para estabelecer mais claramente que, se um jogador intencionalmente toma uma acção para influenciar o movimento de uma bola ou para alterar as condições físicas que afectam o jogo de um buraco, contrariamente ao permitido pelas Regras, aplica-se a Regra 1-2 somente quando a acção já não está coberta por outra regra. Por exemplo, um jogador melhorar a posição da sua bola está em infração à Regra 13-2 e, portanto, é essa Regra se aplicaria, enquanto um jogador intencionalmente melhorar a posição da bola um competidor não é uma situação abrangida pela Regra 13-2 e é, portanto, regida pela Regra 1-2.

6-3a. Hora de Saída

Regra 6-3a é alterada para estabelecer que a penalidade de não estar presente no ponto de partida, pronto para jogar, à hora estabelecida, mas dentro de cinco minutos depois da hora estabelecida, é alterada de desqualificação à perda do primeiro buraco em jogo por buracos ou duas pancadas no primeiro buraco em jogo por pancadas. Anteriormente esta redução penalidade só poderia ser introduzida como uma condição de competição.

12-1. Procurar a Bola.Ver a Bola

A Regra 12-1 é reformulada para clarificação.Também é emendada para (i) permitir a um jogador procurar a sua bola em todo o campo quando a mesma possa estar coberta por areia e para clarificar que não há lugar a penalidade se a bola for deslocada nestas circunstâncias e, (ii) aplicar a penalidade de uma pancada ao abrigo da Regra 18-2a se a bola é deslocada pelo jogador ao procurá-la em um obstáculo, quando se crê que a mesma está coberta por impedimentos soltos.

13-4. Bola em Obstáculo;Acções Proibidas

Excepção 2 à Regra 13-4 é emendada para permitir a um jogador alisar areia ou terra num obstáculo em qualquer altura, incluindo antes de jogar desse obstáculo, desde que não viole as disposições da Regra 13-2 e a acção seja com o único propósito de preservar o campo.

18-2b. Bola Deslocada depois da Preparação da Pancada

Uma nova Excepção é acrescentada que exonera um jogador da penalidade, se a sua bola se deslocar após a preparação da pancada (address) quando é conhecido ou praticamente certo que o deslocamento não se deve ao jogador. Por exemplo, se uma rajada de vento desloca a bola após a preparação da pancada (address), não há lugar a penalidade e a bola deverá ser jogada da sua nova localização.

19-1. Bola em Movimento Desviada ou Parada por Agente Externo.

A nota é expandida para cobrir os vários resultados quando uma bola em movimento é deliberadamente desviada ou parada por um agente externo.

20-7 c. Jogar de Local Errado - Jogo por Pancadas

A nota 3 é emendada de maneira a que um jogador seja penalizado em 2 pancadas na maior parte dos casos por jogar de local errado, mesmo que tenha ocorrido uma violação de outra Regra antes de efectuar a pancada.

APÊNDICE IV

Um novo Apêndice é introduzido com as regulações gerais para o desenho de dispositivos e outro equipamento, como tees, luvas e dispositivos de medição de distância.

Como Usar o Livro das Regras

É compreensível que nem todos os que têm o Livro de Regras o leiam do princípio ao fim. A maior parte dos jogadores apenas consulta o livro quando é preciso resolver uma questão de Regras no campo. Contudo, para assegurar uma compreensão básica das Regras de forma a jogar golfe de maneira correcta, recomenda-se que todos leiam o Capítulo Guia Rápido das Regras de Golfe e a Secção de Etiqueta, conforme constam desta publicação.

Tendo em vista a correcta resposta a uma situação de Regras surgido no campo, o uso do Índice do Livro deve ajudar a identificar a Regra aplicável. Por exemplo, se o jogador, ao levantar a bola no "green", move acidentalmente o marcador da sua bola, identifique as palavras-chave da situação, tais como "marcador da bola", "levantar a bola" ou "green" e procure estes títulos no Índice. A Regra aplicável (Regra 20-1) pode ser encontrada nos títulos "marcador da bola" e "levantar a bola" e a leitura desta Regra confirmará a resposta correcta.

Para além da identificação das palavras-chave e do uso do Índice do Livro de Regras, o que a seguir se refere é uma ajuda importante para um correcto e eficiente uso do Livro de Regras.

Entender as Palavras

O Livro das Regras está escrito numa linguagem muito precisa e de um modo muito ponderado. Ao consultar o livro deveremos ter isso bem presente e compreender as seguintes diferenças entre as palavras que são usadas:

- "pode", (por exemplo: o jogador pode cancelar pancada) significa que tal acção é opcional
- "deverá" (por exemplo: o marcador deverá conferir o resultado) significa uma acção que é recomendada mas não mandatória.
- "tem de" (por exemplo: os tacos do jogador têm que ser conformes) significa uma obrigação ligada a uma penalidade quando não cumprida.
- "uma bola" (por exemplo: deixar cair uma bola) significa que o jogador pode substituir a bola por outra (Regras 26, 27 e 28).
- "a bola" (por exemplo: o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair) significa que não pode substituir aquela bola por outra (Regra 24-2 e 25-1).

Conhecer as Definições

Na redacção das regras de jogo utilizam-se mais de cinquenta termos por exemplo: condições anormais do terreno, percurso, "green", etc. que constituem os fundamentos à volta dos quais as Regras de Golfe são escritas. O bom conhecimento dos termos definidos e conceitos usados (sempre em itálico ao longo 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:

- Que modalidade se está a jogar (por buracos, por pancadas, singulares, a quatro jogadores, a quatro bolas?).
- Quem está envolvido (o jogador, o parceiro, o "caddie", um agente externo?)
- Aonde ocorre a situação (no ponto de partida, num obstáculo de areia, num obstáculo de água, no "green"?)
- O que e que aconteceu
- Quando ocorreu (o jogador já entregou o cartão, a competição está encerrada?).

Usar o livro

Tal como a cima foi dito, o índice do livro e a Regra aplicável devem fornecer a resposta na maior parte das questões que podem surgir no campo. No caso de dúvida, jogue o campo tal como o encontra e a bola tal como está. De regresso à «Clubhouse», refira os factos à Comissão Técnica provavelmente as "Decisions on the Rules of Golf" ajudarão a resolver qualquer questão que não esteja muito clara no Livro de Regras.

Guia Rápido das Regras de Golfe

Uma vez que o golfe é um jogo auto regulado, todos os golfistas devem ter um bom entendimento do fundamental das Regras, tal como consta neste Guia. Contudo, este Guia não substitui as Regras de Golfe que devem ser consultadas sempre que houver qualquer dúvida. Para mais informações sobre os pontos cobertos por este Guia, procure por favor na Regra aplicável.

Em Geral

"O Golfe deve ser jogado com o espírito correto, para entender o verdadeiro espírito do Golfe deverá ler o capítulo da Etiqueta, e em particular:

- Tenha consideração pelos outros jogadores
- Jogue em bom ritmo e convide grupos mais rápidos a passar
- Preserve o campo, alise os bunkers, reponha os divots e repare as marcas de bolas nos greens"

Antes de começar a sua volta:

- Leia as Regras Locais no cartão de jogo ou no quadro das notícias.
- Faça uma marca de identificação na sua bola. Muitos jogadores jogam com bolas da mesma marca e, no caso de não ser capaz de identificar a sua bola ela é considerada perdida. (Regras 12-2 e 27-1)
- Conte os seus tacos. Só está autorizado a levar 14. (Regra 4-4).

Durante o Jogo

- Não peça qualquer "conselho" a ninguém a não ser ao seu parceiro (ou seja jogador do mesmo lado) ou ao seu "caddie". Não dê qualquer "conselho" a ninguém a não ser ao seu parceiro. Pode pedir informações sobre Regras, distâncias ou a posição dos obstáculos, da bandeira, etc. (Regra 8-1).
- Não dê qualquer pancada de prática enquanto está a jogar um buraco. (Regra 7-2).

No Final da Volta

- Em jogo por buracos, assegure-se que o resultado está afixado.
- Em jogo por pancadas, assegure-se que o seu cartão está correctamente preenchido e entregue tão depressa quanto possível (Regra 6-6).

As Regras do Jogo

Pancada de Saída (Regra 11)

Jogue a sua pancada de saída entre as marcas de saída, mas não à sua frente. Pode jogar atrás das marcas, dentro da distância de dois tacos medidos a partir da linha da frente das marcas de saída.

Se jogar a pancada de saída fora dessa área:

- em jogo por buracos não tem penalidade, mas o seu adversário pode requerer que repita a sua pancada;
- em jogo por pancadas, tem duas pancadas de penalidade e tem de corrigir o erro jogando dentro dessa área.

Jogar a Bola (Regras 12, 13, 14 e 15)

Se julga que uma bola é a sua, mas não consegue ver a sua marca de identificação, pode, com autorização do seu marcador ou adversário, marcar a bola e levantá-la para a identificar: (Regras 12-2).

Jogue a bola tal como ela está. Não melhore a posição da bola, a zona onde vai tomar posição ou da trajectória normal do taco ou a linha de jogo:

- movendo, dobrando ou partindo o que estiver fixo ou em crescimento, excepto ao tomar posição ou a fazer o movimento para dar a pancada devidamente apropriados às circunstâncias.
- não melhore a posição da bola pressionando coisa alguma contra o chão. (Regra 13-2)

Se a sua bola estiver num Obstáculo de Areia ou de Água, não

- toque no chão em ambos os obstáculos com a mão ou com o taco antes de começar o seu movimento para baixo com o taco, nem na água no Obstáculo de Água e
- não mexa em impedimentos soltos. (Regra 13-4).

O taco tem de ser movido e a bola francamente batida. Não é permitido empurrar a bola, nem arrastá-la, nem levá-la com o taco como se fosse uma colher. (Regra 14-1)

Se jogar uma bola errada:

- em jogo por buracos perde o buraco.
- em jogo por pancadas tem 2 pancadas de penalidade e tem de corrigir o erro jogando a bola correcta. (Regra 15-3)

No "Green" (Regras 16 e 17)

Pode levantar e limpar a bola.

- tem de a recolocar exactamente no mesmo local onde estava. (Regra 16-1b.)
- pode reparar marcas de bola ou de buracos antigos, mas não qualquer outra irregularidade como, por exemplo, dos "spikes" de sapatos. (Regra 16-1c.)

Ao dar uma pancada no "green", deve certificar-se que a bandeira foi retirada ou está assistida. A bandeira pode ser retirada ou assistida mesmo que a bola esteja fora do "green". (Regra 17)

Bola Parada, Movida (Regra 18)

Em geral, quando a bola está em jogo, se

- acidentalmente provocar que ela se mova,
- se a levantou quando não era permitido ou
- a moveu depois de preparar a pancada,

tem de acrescentar uma pancada de penalidade e recolocar a bola. Deve, porém, ver as excepções na Regra 18-2a. (Regra 18-2).

Se alguém mover a sua bola parada ou ela for movida por outra bola recoloque-a, sem penalidade para si.

Bola em Movimento, Deflectida ou Parada (Regra 19)

Se a bola que jogou for deflectida ou parada por si, pelo seu parceiro, pelo seu "caddie" ou pelo seu equipamento tem de adicionar uma pancada de penalidade e a bola tem de ser jogada tal como ficou. (Regra 19-2).

Se a bola que jogou for deflectida ou parada por outra bola parada, não há penalidade e a bola deve ser jogada tal como ficou. Porém, em jogo por pancadas, se antes de ter jogado as duas bolas já estavam no "green", tem 2 pancadas de penalidade. (Regra 19-5a).

Levantar, Deixar Cair e Colocar a Bola (Regra 20)

Sempre que a bola possa ser levantada para depois ser recolocada (por ex: bola levantada no "green" para ser limpa), antes de a levantar a bola tem de ser marcada. (Regra 20-1)

Sempre que a bola seja levantada para ser deixada cair ou colocada noutro local (por ex: deixar cair a bola dentro da distância de 2 tacos, ao abrigo da regar de bola injogável), não é obrigatório marcar a posição original, mas é recomendado que tal seja feito.

Para deixar cair uma bola, fique em pé e direito, segure a bola à altura do ombro e à distância do braço estendido e deixe cair a bola.

A bola deixada cair tem de ser de novo deixada cair se:

- rolar e ficar parada numa posição onde há interferência da situação que se, sem penalidade, se quis evitar; (por ex: uma Obstrução Fixa)
- se fica parada a mais de dois tacos de distancia do local onde primeiro bateu no chão, ou
- se fica parada mais perto do buraco do que o local onde a bola estava, do que o ponto mais próximo que evita a interferência ou do que o ponto onde a bola cruzou, pela última vez, a margem do obstáculo de água.

Ao todo, e de acordo com a Regra 20-2c., há nove situações em que o deixar cair a bola tem de ser repetido.

Se a bola deixada cair pela segunda vez volta para qualquer dessas situações, coloque a bola no local onde, nessa segunda vez, a bola bateu a primeira vez no chão. (Regra 20-2c.)

Bola Que Favorece ou Interfere com uma Jogada (Regra 22)

Pode levantar a sua bola ou mandar levantar qualquer outra bola se entender que a bola favorece a jogada de outro jogador.

Não deve fazer qualquer acordo para deixar uma bola em posição que favorece outro jogador.

Pode mandar levantar qualquer outra bola se ela interfere com o seu jogo.

A bola que for levantada em qualquer destas situações não pode ser limpa, a não ser que esteja no "green"

Impedimentos soltos (Regra 23)

Pode remover impedimentos soltos (objectos naturais como pedras, folhas e ramos soltos) excepto se a sua bola e o impedimento estiverem no mesmo Obstáculo. Se ao remover qualquer impedimento solto causar que a sua bola se desloque, a bola tem de ser recolocada mas, (a não ser quando a bola esteja no "green") tem uma pancada de penalidade. (Regra 23-1)

Obstruções Móveis (Regra 24-1)

Obstruções Móveis (objectos artificiais amovíveis tais como ancinhos, latas, etc) localizadas em qualquer parte, podem ser retiradas sem penalidade. Se a bola se mover: Deve ser recolocada, sem penalidade.

Se a bola está sobre a obstrução, deve ser levantada, retirada a obstrução e a bola deixada cair; sem penalidade, no ponto do chão imediatamente abaixo do ponto em que ela estava em cima da obstrução, mas se estiver no "green" a bola deve ser colocada nesse ponto.

Obstruções Fixas e Condições Anormais do Terreno (Regras 24-2 e 25-1)

Uma obstrução fixa é qualquer objecto artificial inamovível tal como um edifício ou um caminho com a superfície artificial. (verifique nas Regras Locais o estatuto das estradas e caminhos)

Uma condição anormal do terreno é ou água casual, ou terreno em reparação ou buraco, desperdício ou rasto feito por um animal lurador; um réptil ou uma ave.

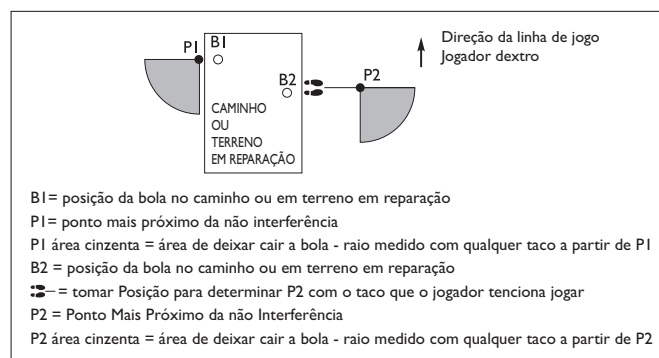
A não ser quando a bola estiver num obstáculo de água, pode evitar-se a interferência de uma obstrução fixa ou de condição anormal do terreno sempre que interfiram fisicamente com a posição da bola, o tomar a posição ou a trajectória do taco para bater na bola. Pode levantar a bola e deixá-la cair dentro da distância de um taco medido a partir do ponto mais próximo que evite aquela interferência (ver Definição de Ponto Mais Próximo de Não Interferência), mas não mais perto do buraco. (pagina seguinte).

Se a bola estiver no "green" deve ser colocada no ponto mais próximo de não interferência.

Não há interferência da linha de jogo a não quando a bola e a condição que se quer evitar estejam ambas no "green".

Se a bola estiver num Obstáculo de Areia, tem ainda a opção adicional de deixar cair a bola fora do obstáculo, mas com uma pancada de penalidade.

O diagrama ilustra a noção de "ponto mais próximo", referido nas Regra 24 e 25, no caso de um jogador dextro.



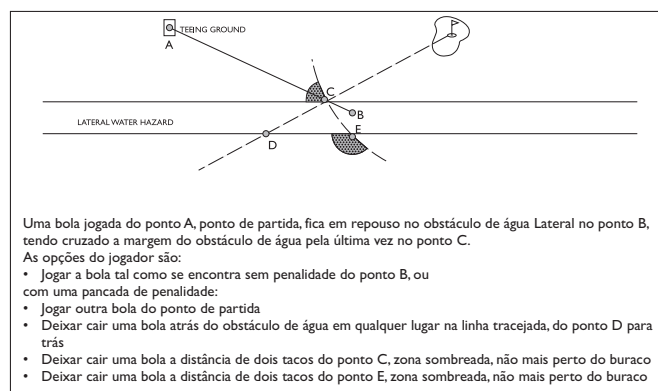
Obstáculos de Água (Regra 26)

Se a sua bola está num Obstáculo de Água (estacas e/ou linhas amarelas), pode jogar a bola tal como está ou, com uma pancada de penalidade: jogar

- uma bola do ponto onde bateu a bola para dentro do obstáculo, ou
- Deixar cair uma bola num ponto atrás do obstáculo, mantendo em linha recta esse ponto, o buraco e o ponto onde a bola cruzou o obstáculo pela última vez.

Se a bola está num Obstáculo de Água Lateral (estacas e/ou linhas vermelhas), pode, além das opções indicadas, deixar cair uma bola não mais perto do buraco, dentro da distância de dois tacos medidos a partir:

- do ponto onde a bola cruzou o obstáculo pela última vez, ou
- do ponto da margem oposta equidistante do ponto onde a bola cruzou o obstáculo pela última vez

**Bola Perdida ou Fora de Limites. Bola Provisória (Regra 27)**

Confira nas Regras Locais a definição do Fora de Limites do Campo.

Se a sua bola estiver perdida fora de um Obstáculo de Água ou estiver fora de limites, tem de jogar outra bola, com uma pancada de penalidade, do local de onde jogou a última pancada (penalidade de pancada e distância).

Tem cinco minutos para procurar a bola, após os quais se sua bola, não foi encontrada ou identificada, a bola é considerada perdida.

Se depois de dar uma pancada, pensar que a sua bola possa estar perdida fora de um Obstáculo de Água ou fora de limites, deve jogar uma "bola provisória". Tem de afirmar que é uma bola provisória e jogá-la antes de ir para a frente procurar a bola original.

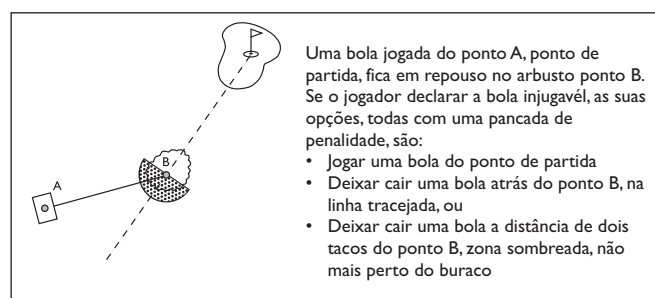
Se a bola original estiver perdida ou fora de limites, tem de continuar, com uma pancada de penalidade, com a bola provisória. Se a bola original for encontrada dentro de limites, tem de continuar a jogar com ela, parando de jogar com a provisória.

Bola Injogável (Regra 28)

Se a sua bola estiver dentro de um Obstáculo de Água, a regra da bola injogável não se aplica e tem de proceder em conformidade com a Regra dos Obstáculos de Água. Em qualquer outro ponto do campo, se entender que a sua bola está injogável, pode, com a penalidade de uma pancada:

- jogar uma bola do local de onde foi jogada a última pancada, ou
- deixar cair uma bola num ponto para trás do local onde a bola está, mantendo em linha recta esse ponto, a bandeira e o local onde está a bola, ou
- deixar cair uma bola dentro da distância de dois tacos medidos a partir do local onde está a bola, mas não mais perto do buraco.

Se a bola está num Obstáculo de Areia, pode proceder da mesma maneira apenas com a limitação que na segunda e na terceira hipótese, a bola tem de ser deixada cair dentro do obstáculo.



Secção I - Etiqueta; Comportamento no Campo

Introdução

Esta secção propõe linhas de orientação na forma como o jogo de golfe deve ser jogado. Se forem seguidas, todos os jogadores tirarão o máximo prazer do jogo. O princípio mais importante é que a consideração pelos outros deve estar sempre presente em campo.

O Espírito do Jogo

Na grande maioria das ocasiões, o golfe é jogado sem a supervisão de um árbitro ou fiscal. O jogo baseia-se na integridade individual para mostrar respeito pelos outros e cumprir as Regras. Todos os jogadores devem comportar-se de modo disciplinado, demonstrar sempre cortesia e camaradagem, independentemente do lado competitivo. Este é o espírito do jogo do golfe.

Segurança

Os jogadores devem assegurar-se de que ninguém está tão perto ou numa posição que possa ser atingido pelo taco, pela bola ou pedras, por areia, ramos ou algo semelhante enquanto executam uma pancada ou um "swing" de treino.

Os jogadores não devem jogar até que os jogadores à sua frente estejam fora do seu alcance.

Os jogadores devem sempre alertar o pessoal que trabalha no campo, que esteja perto ou à sua frente, de que está prestes a executar uma pancada que os pode pôr em perigo.

Se um jogador joga uma bola numa direcção em que haja o perigo de atingir alguém, deve imediatamente lançar um aviso. A palavra tradicional de aviso em tal situação é "FORE".

Consideração Devida aos Outros Jogadores

Não Perturbar ou Distrair

Os jogadores devem sempre mostrar consideração pelos outros jogadores em campo e não devem perturbar o seu jogo ao mover-se, falar ou fazer barulho desnecessário.

Os jogadores devem assegurar que qualquer aparelho electrónico levado para o campo não perturba os outros jogadores.

No ponto de partida, nenhum jogador deve colocar a sua bola no "tee" até que seja a sua vez de jogar.

Os jogadores não devem colocar-se perto ou directamente atrás da bola ou do buraco quando outro jogador está prestes a jogar.

No "Green"

No "green" nenhum jogador deve calcar, pisar, etc. a linha de "putt" de outro jogador ou, quando este está a executar uma pancada, deixar que a sua sombra interfira com a linha de "putt".

Os jogadores devem permanecer no "green", ou junto deste, até que todos os jogadores do seu grupo terminem o buraco.

Resultados

Em jogo por pancadas, um jogador que actua como marcador, deve, se necessário, a caminho do ponto de partida seguinte, confirmar o resultado com o jogador correspondente e registá-lo.

Cadência do Jogo

Jogar Em Bom Ritmo e Mantê-lo

Os jogadores devem jogar com boa cadência. A Comissão Técnica pode estabelecer critérios de orientação de cadência de jogo que todos os jogadores devem seguir.

É da responsabilidade de um grupo manter-se junto do grupo da frente. Se existir um buraco completamente livre e se estiverem a atrasar o grupo seguinte, devem convidar o grupo seguinte a passar; independentemente do número de jogadores deste grupo. Um grupo, mesmo que não tenha um buraco livre na sua frente, deve convidar o grupo de trás a passar se for evidente de que este está a jogar com uma cadência mais rápida.

Estar Pronto A Jogar

Os jogadores devem estar prontos a jogar assim que seja a sua vez. Quando estiverem a jogar no "green", ou junto deste, devem deixar os seus sacos, ou carros, numa posição que lhes permita abandonar o "green" sem demora e em direcção ao próximo ponto de partida. Quando terminam um buraco, os jogadores devem sair imediatamente do "green".

Bola Perdida

Se um jogador considera que a sua bola pode estar perdida fora de um obstáculo de água ou fora de limites, para ganhar tempo, deve jogar uma bola provisória.

Os jogadores que procuram uma bola devem fazer sinal aos jogadores do grupo seguinte para passarem logo que se apercebam que a bola poderá não aparecer rapidamente. Não devem esperar que o prazo de cinco minutos termine para o fazerem. Tendo permitido a passagem ao grupo seguinte, não devem recomeçar a jogar até que esse grupo o tenha feito e esteja fora de alcance.

Prioridade no Campo

A menos que a Comissão Técnica estabeleça outro critério, a prioridade no campo é determinada pela cadência de jogo de cada grupo. Qualquer grupo que jogue uma volta completa tem o direito de passar outra que jogue só parte da volta. O termo "grupo" inclui um jogador solitário.

Cuidados Com o Campo

Obstáculos de Areia

Antes de sair de um obstáculo de areia, os jogadores devem alisar todas as irregularidades ou pegadas feitas por eles próprios, bem como quaisquer outras próximas. Se um ancinho estiver na proximidade do obstáculo deve ser utilizado.

Repor Pedacos de Relva; Reparar Marcas de Bolas e Estragos por Pregos dos Sapatos

Os jogadores devem repor cuidadosamente qualquer pedaço de relva que tenham levantado e reparar qualquer estrago feito no "green" pelo impacto de uma bola (Quer tenha sido, ou não, feita pelo próprio jogador). Depois de terminado o buraco por todos os jogadores do grupo, os estragos feitos no "green" pelos pregos dos sapatos devem ser reparados.

Prevenção de Estragos Desnecessários

Os jogadores devem evitar provocar estragos no campo ao levantarem pedaços de relva com "swings" de treino ou ao baterem com a cabeça dos tacos no solo, quer seja por fúria ou por qualquer outra razão

Os jogadores devem assegurar-se que não é feito qualquer estrago no "green" ao pousarem os seus sacos ou a bandeira.

Os jogadores e os seus "caddies" não devem colocar-se demasiado perto do buraco para não o estragarem e devem ter o máximo cuidado ao pegarem na bandeira e ao retirarem qualquer bola do buraco. A bola não deve ser retirada do buraco com a cabeça do taco.

Os jogadores não se devem apoiar nos tacos quando estiverem no "green", especialmente ao retirarem a bola do buraco.

A bandeira deve ser reposta com cuidado no seu lugar, antes de os jogadores saírem do "green".

As regras locais sobre a movimentação de carros de golfe devem ser rigorosamente cumpridas.

Conclusão; Penalidades Pelas Infracções

Se os jogadores seguirem as orientações constantes desta secção, tornarão o jogo mais agradável para todos.

Se um jogador desrespeitar constantemente estas orientações, durante a volta ou ao longo do tempo, é recomendável que a Comissão Técnica considere tomar as medidas disciplinares apropriadas contra o jogador ofensor. Estas medidas, podem por exemplo, incluir a proibição de jogar durante um período de tempo ou num determinado número de competições. Estas medidas consideram-se justificáveis visto que protegem os interesses da maioria dos jogadores que pretendem jogar de acordo com estas orientações.

No caso de infração grave de etiqueta ou de comportamento no campo, a Comissão Técnica pode desclassificar um jogador ao abrigo da Regra 33-7.

Secção II - Definições

As Definições estão listadas por ordem alfabética e, no texto das Regras, quando são mencionadas, aparecem em *itálico*.

Adversário

Um adversário é um membro do lado contra quem o lado do jogador joga numa competição por buracos.

Agente Externo (Outside Agency)

Em jogo por buracos, um “*agente externo*” é qualquer agente que, no buraco que está a ser jogado, não faça parte do *lado* do jogador ou do adversário, os “*caddies*” de qualquer *lado*, qualquer bola jogada por qualquer *lado* ou qualquer equipamento de qualquer *lado*.

Em jogo por pancadas, é qualquer agente que não faz parte do *lado* do competidor e qualquer “*caddie*” ou equipamento desse *lado*.

Agente Externo inclui qualquer juiz *árbitro*, *marcador*, *observador* e “*caddie*” *avanzado*. Nem o vento nem a água são agentes externos.

Água Casual (Casual Water)

“*Água casual*” é qualquer acumulação temporária de água no *campo*, que não está num *obstáculo de água* e que é visível antes ou depois de o jogador tomar *posição*. Neve e gelo natural, mas não orvalho, são *água casual* ou *impedimentos soltos*, à opção do jogador. Gelo fabricado é uma *obstrução*. Orvalho e geada não são *água casual*.

Uma bola está em *água casual* quando ela está, ou qualquer ponto dela toca, em *água casual*.

Animal Lurador (Burrowing Animal)

Um “*animal lurador*” é um animal (excepto vermes, insectos ou semelhantes) que faz *luras* (buracos ou tocas) para habitação ou abrigo, como, por exemplo, coelhos, toupeiras ou salamandras.

Nota: Um buraco feito por um animal não lurador; como, por exemplo, um cão, não é uma *condição anormal do terreno*, a não ser que esteja marcado, ou declarado, como *terreno em reparação*.

Bandeira (Flagstick)

A “bandeira” é uma haste rectilínea, móvel, com ou sem um pano de bandeira ou outro material pendurado, centrada no *buraco* para mostrar a sua posição. A sua secção transversal tem de ser circular:

É proibido o uso de material amortecedor ou que altere a forma circular da haste, influenciando desnecessariamente o movimento da bola.

Bola no Buraco (Holed)

Uma bola está “no buraco”, quando está parada dentro do perímetro do *buraco* e toda ela se encontra abaixo do nível da borda do *buraco*.

Bola Deslocada (Move or Moved)

Considera-se uma “bola deslocada” quando ela, saindo do local onde estava, fica parada num outro local.

Bola Errada (Wrong Ball)

Uma “bola errada” é qualquer bola que não seja a do jogador que:

- está em jogo.
- é uma *bola provisória*, ou
- é uma segunda bola jogada ao abrigo da Regra 3-3 ou Regra 20-7c em jogo por pancadas.

E inclui:

- a bola de outro jogador;
- uma bola abandonada; e
- a bola original do jogador quando já não está em jogo

Nota: *Bola em jogo* inclui uma *bola que substitui* a que está em jogo, quer a substituição seja ou não permitida.

Bola em Jogo (Ball in Play)

Uma bola está “em jogo” logo que o jogador executa uma *pancada no ponto de partida*. A bola continua em jogo até ser metida no *buraco*, a não ser que esteja *perdida, fora de limites*, seja levantada ou outra bola a substitua, seja ou não permitida a substituição; a bola assim utilizada nessa substituição passa a ser a *bola em jogo*.

Se uma bola é jogada de fora do *ponto de partida* quando o jogador inicia o jogo de um buraco, ou quando tenta corrigir este erro, a bola não está em jogo e aplicam-se as Regras 11-4 e 11-5. Por outro lado, *bola em jogo* inclui uma bola jogada de fora do *ponto de partida* quando o jogador opta ou é

obrigado a jogar a sua próxima *pancada* do *ponto de partida*.

Exceção em jogo por buracos: *Bola em jogo* inclui uma bola jogada pelo jogador de fora do *ponto de partida* quando inicia o jogo de um buraco se o adversário não exigiu que a *pancada* fosse anulada de acordo com a Regra 11-4a.

Bola Perdida (Lost Ball)

Uma bola é considerada como “perdida” se:

- Não for encontrada ou identificada como sua pelo jogador dentro de cinco minutos, a partir do momento em que o lado do jogador ou o seu ou seus «caddies» começam a procurá-la; ou
- O jogador dá uma *pancada* numa bola provisória do local onde provavelmente se encontra a bola original ou de um ponto mais perto do buraco do que esse local. (ver Regra 27-2b); ou
- O jogador põe outra bola em jogo com a penalidade de *pancada* e distância de acordo com a Regra 26-1a, 27-1 ou 28a;
- O jogador põe outra bola em jogo por que é conhecido ou praticamente certo que a bola que não foi encontrada foi deslocada por um agente externo (ver Regra 18-1), está numa obstrução (ver Regra 24-3), está numa condição anormal de terreno (ver Regra 251c) ou está dentro de um obstáculo de água (ver Regra 26-1b ou c); ou
- O jogador dá uma *pancada* numa bola de substituição.

O tempo gasto a jogar uma bola errada não conta para os cinco minutos permitidos para procurar uma bola.

Bola Provisória (Provisional Ball)

Uma “bola provisória” é uma bola que se joga ao abrigo da Regra 27-2 por uma bola que possa estar perdida fora de um obstáculo de água ou possa estar fora de limites.

Bola de Substituição

Uma “Bola de Substituição” é uma bola posta em jogo, em substituição da bola original, quer esta estivesse em jogo, perdida, fora de limites ou levantada.

Buraco (Hole)

O “buraco” tem de ter 108 mm (4 ¼”) de diâmetro e, pelo menos, 101.6 mm (4”) de profundidade. No caso de se utilizar um revestimento interior do buraco, ele tem de ficar pelo menos 25.4 mm (1”) abaixo da superfície do «green», a não ser que a natureza do solo não o permita; o seu diâmetro exterior não pode exceder 108 mm (4 ¼”).

«Caddie»

Um «caddie» é um indivíduo que ajuda o jogador em conformidade com as Regras, o que pode incluir segurar ou transportar os tacos do jogador durante o jogo.

Quando um «caddie» está a trabalhar para mais do que um jogador, ele é sempre considerado como sendo o «caddie» do jogador que partilha o caddie e cuja bola está em causa e o equipamento que transporta considerado como pertencente a esse jogador; excepto quando o «caddie» actua por instruções específicas de outro jogador; caso em que ele é considerado como sendo o «caddie» desse outro jogador.

«Caddie» Avançado (Forecaddie)

Um «caddie avançado», é uma pessoa nomeada pela Comissão Técnica para indicar aos jogadores a posição das bolas durante o jogo. Ele é um agente externo.

Campo de Jogo (Course)

O Campo de Jogo ou Campo é toda a área dentro de quaisquer limites estabelecidos pela Comissão Técnica.

Comissão Técnica (Committee)

A "Comissão Técnica" é a comissão responsável pela competição ou, se o problema não se levanta numa competição, a comissão encarregada do campo.

Competidor (Competitor)

Um "competidor" é um jogador em competição por pancadas. Um "concorrente" é qualquer pessoa com quem o competidor joga. Nenhum é parceiro do outro.

Em competições a quatro jogadores ou a quatro bolas por pancadas, sempre que se enquadre no contexto, as palavras "competidor" ou "concorrente" incluem o seu parceiro.

Concorrente (Fellow-Competitor)

Ver "Competidor".

Condições Anormais do Terreno (Abnormal Ground Conditions)

Uma "condição anormal do terreno" é qualquer água casual, terreno em reparação ou buraco, desperdício ou rasto no campo feito por um animal lurador, um réptil ou uma ave.

Conselho (Advice)

“Conselho” é qualquer recomendação ou sugestão que possa influenciar um jogador na sua maneira de jogar, na escolha do taco, ou na forma de executar uma *pancada*.

Informação sobre *Regras*, distância ou assuntos de conhecimento geral, como sejam a posição de *obstáculos* ou da *bandeira* no «green», não é *conselho*.

Equipamento (Equipment)

“Equipamento” é tudo aquilo que é utilizado ou transportado pelo jogador ou transportado para o jogador pelo seu parceiro ou pelos «caddies» de ambos, excepto qualquer bola que ele tenha jogado no buraco que está a ser jogado e qualquer objecto pequeno, tal como uma moeda ou um «tee», quando utilizados para marcar a posição de uma bola ou a extensão de uma área em que se deve deixar cair a bola. O *equipamento* inclui um carro de golfe, quer seja motorizado ou não.

Nota 1: Uma bola jogada no buraco que está a ser jogado é considerada *equipamento* se for levantada e enquanto não for de novo posta em jogo.

Nota 2: Quando um carro for partilhado por dois ou mais jogadores, considera-se que o carro e tudo o que está dentro dele é considerado *equipamento* de um dos jogadores que partilham o carro.

Quando o carro for conduzido por um dos jogadores (ou pelo *parceiro* de um dos jogadores) que o partilham o carro e tudo o que está dentro dele é considerado *equipamento* desse jogador. Caso contrário o carro e tudo o que está dentro dele é considerado *equipamento* do jogador cuja bola está em causa,

Fora de Limites (Out of Bounds)

“*Fora de Limites*” é qualquer zona para além dos limites do *campo* ou qualquer parte do *campo* marcada como tal pela *Comissão Técnica*.

Quando o *fora de limites* é marcado por estacas ou uma vedação ou, então, definido como estando para além de estacas ou de uma vedação, a linha de *fora de limites* é definida pelos pontos das estacas ou dos postes da vedação mais avançados sobre o *campo* ao nível do terreno, excluindo os esquadros de sustentação dessas estacas ou postes. Quando existam estacas e linhas a indicar o *fora de limites*, as estacas identificam o *fora de limites* e as linhas definem a margem do *fora de limites*. Quando o *fora de limites* é definido por uma linha traçada no terreno, essa linha está *fora de limites*. A linha de *fora de limites* estende-se verticalmente para cima e para baixo.

Uma bola está *fora de limites* quando toda ela se encontra *fora de limites*. Um jogador pode colocar-se *fora de limites* para jogar uma bola que está dentro de limites.

Os objectos que definem o *fora de limites*, tais como paredes, vedações, estacas e balaustradas, não são *obstruções* e são considerados fixos.

Nota 1: As estacas e linhas usadas para definir o *fora de limites* devem ser brancas

Nota 2: A Comissão Técnica pode fazer uma Regra Local declarando que as estacas que identificam mas não definem o *fora de limites* são *obstruções*.

«Green» (“putting” Green)

O «green» é toda a zona do buraco que está a ser jogado, que está especialmente preparada para jogar com o «putter», ou de outra forma definida como tal pela *Comissão Técnica*. Uma bola está no «green» quando qualquer parte dela toca no «green».

«Green» Errado

Um “green errado” é qualquer «green» que não seja o do buraco que está a ser jogado. Este conceito inclui qualquer «green» ou «pitching green» de treino, a não ser que a *Comissão Técnica* estabeleça o contrário.

Honra de Sair (Honour)

Diz-se que tem “a honra de sair” o jogador que deve jogar em primeiro lugar no *ponto de partida*.

Impedimentos Soltos (Loose Impediments)

“*Impedimentos soltos*” são objectos naturais, incluindo:

- pedras, folhas, galhos, ramos e similares,
- esterco, e
- vermes, insectos ou animais semelhantes e os desperdícios e montículos feitos por eles, desde que não estejam:
- fixos ou em crescimento,
- solidamente incrustados no solo, ou
- colados à bola.

Areia e terra solta são *impedimentos soltos* no «green», mas não em qualquer outro local.

Neve e gelo natural, mas não orvalho, são *água casual* ou *impedimentos soltos*, à opção do jogador.

Orvalho e geada não são *impedimentos soltos*.

Juiz Árbitro (Referee)

“Juiz árbitro” é uma pessoa nomeada pela *Comissão Técnica* para decidir sobre questões de facto e aplicar as *Regras*. Ele tem de actuar em qualquer infração de *Regras* que observe ou que lhe seja comunicada.

Um juiz árbitro não deve assistir à *bandeira* nem estar junto do *buraco* ou marcar a sua posição nem levantar ou marcar a posição da bola.

Excepção em jogo por buracos: A menos que o Juiz Árbitro tenha sido designado para acompanhar os jogadores ao longo de uma partida, não tem autoridade para intervir numa partida para além das Regras 1-3, 6-7 ou 33-7.

Lado (Side)

Um lado é um jogador ou dois ou mais jogadores que são *parceiros*. Em jogo por buracos, cada membro do lado adversário, é um *adversário*. Em jogo por pancadas, os membros de todos os lados são *competidores* e os membros de lados diferentes que jogam juntos são *concorrentes* (Fellow-Competitor).

Linha de Jogo (Line of Play)

A “linha de jogo” é a direcção que um jogador quer que a sua bola siga depois de uma *pancada*, incluindo uma distância razoável à direita e à esquerda da linha desejada. A *linha de jogo* situa-se num plano vertical acima do terreno, mas não se prolonga para além do *buraco*.

Linha de “putt” (Line of “putt”)

A “linha de “putt” é a linha que um jogador quer que sua bola siga depois de lhe dar uma *pancada* no *green*. Exceptuando o disposto na Regra 16-1e, a *linha de “putt”* inclui uma distância razoável à direita e à esquerda da linha desejada. A *linha de “putt”* não se prolonga para além do *buraco*.

Marcador (Marker)

Um “marcador” é uma pessoa indicada pela *Comissão Técnica* para registar os resultados de um *competidor* em provas por pancadas. O *marcador* pode ser um *concorrente*. Não é um juiz árbitro.

Modalidades de Jogo Por Buracos (Forms of Match Play)

Singulares: partida em que um jogador joga contra um outro.

Três jogadores (Threesome): partida em que um jogador joga contra outros dois e em que cada *lado* joga uma bola.

Quatro jogadores (Foursome): partida em que dois jogadores jogam contra outros dois e em que cada *lado* joga uma bola.

Três bolas: partida de três jogadores, jogando cada um a sua bola contra os outros dois. Cada jogador joga duas partidas distintas.

Melhor bola: partida em que um jogador joga contra a melhor bola de dois ou contra a melhor bola de três jogadores.

Quatro bolas: partida em que dois jogadores jogam a sua melhor bola contra a melhor bola de outros dois jogadores.

Modalidades de Jogo Por Pancadas (Forms of Stroke Play)

Singulares: competição em que cada *competidor* joga individualmente.

Quatro jogadores (Foursomes): competição em que dois jogadores jogam uma só bola como *parceiros*.

Quatro bolas: partida em que dois jogadores jogam como *parceiros* cada um jogando a sua bola. O resultado mais baixo dos parceiros é o resultado do buraco. Não há penalidade se um dos parceiros não completar o jogo do buraco

Nota: ver Regra 32-I para competições contra "Bogey" contra Par e Stableford

Observador (Observer)

Um "*observador*" é uma pessoa nomeada pela *Comissão Técnica* para ajudar um *juiz árbitro* nas decisões sobre questões de facto e apontar-lhe qualquer infração às *Regras*. Um *observador* não deve assistir à *bandeira* nem estar junto do *buraco* ou marcar a sua posição nem levantar ou marcar a posição da bola.

Obstáculos (Hazards)

Um "*obstáculo*" é qualquer *obstáculo de areia* ou *obstáculo de água*.

Obstáculo de Água (Water Hazard)

Um "obstáculo de água" é qualquer mar, lago, lagoa, rio, vala, vala de drenagem superficial ou qualquer outro curso de água a céu aberto (quer tenha água ou não) e algo de natureza semelhante. Todo o terreno ou água que estejam dentro das margens do *obstáculo de água* fazem parte do *obstáculo de água*.

Quando a margem do *obstáculo de água* é definida por estacas, as estacas estão dentro do obstáculo e a margem do obstáculo é definida pelos pontos das estacas mais avançados sobre o *campo* ao nível do terreno. Quando existam estacas e linhas a indicar um *obstáculo de água*, as estacas identificam o obstáculo e as linhas definem a margem do obstáculo. Quando a margem de um *obstáculo de água* é definida por uma linha no chão, a linha está dentro do obstáculo. As margens de um *obstáculo de água* estendem-se verticalmente para cima e para baixo.

Uma bola está num *obstáculo de água* quando ela está dentro ou qualquer ponto da bola toca no *obstáculo de água lateral*.

As estacas usadas para definir a margem ou identificar um *obstáculo de água* são *obstruções*.

Nota 1: Estacas e linhas usadas para definir um *obstáculo de água* têm que ser amarelas.

Nota 2: A *Comissão Técnica* pode fazer uma Regra local proibindo que se jogue a partir de uma área de sensibilidade ambiental que tenha sido definida como *obstáculo de água*.

Obstáculo de Água Lateral (Lateral Water Hazard)

Um "obstáculo de água lateral" é um *obstáculo de água* ou a parte desse *obstáculo de água* que está localizada em tal posição que não é possível, ou que a *Comissão Técnica* considera não ser possível, deixar cair uma bola atrás desse *obstáculo* de acordo com a Regra 26-1b.

Todo o terreno ou água que estejam dentro das margens do *obstáculo de água lateral* fazem parte do *obstáculo de água lateral*.

Quando a margem do *obstáculo de água lateral* é definida por estacas, as estacas estão dentro do obstáculo e a margem do obstáculo é definida pelos pontos das estacas mais avançados sobre o *campo* ao nível do terreno.

Quando existam estacas e linhas a indicar um *obstáculo de água lateral*, as

estacas identificam o *obstáculo* e as linhas definem a margem do *obstáculo*. Quando a margem de um *obstáculo de água lateral* é definida por uma linha no chão, a linha está dentro do *obstáculo*. As margens de um *obstáculo de água lateral* estendem-se verticalmente para cima e para baixo.

Uma bola está num *obstáculo de água lateral* quando ela está dentro ou qualquer ponto da bola toca do *obstáculo* no *obstáculo lateral*.

As estacas usadas para definir a margem ou identificar um *obstáculo de água lateral* são *obstruções*.

Nota 1: A parte de um *obstáculo de água* classificada como *obstáculo de água lateral* deve ser distintamente marcada. As estacas e linhas usadas para definir um *obstáculo de água lateral* têm que ser vermelhas.

Nota 2: A Comissão Técnica pode fazer uma Regra Local proibindo que se jogue a partir de uma área de sensibilidade ambiental que tenha sido definida como *obstáculo de água lateral*.

Nota 3: A Comissão Técnica pode definir um *obstáculo de água lateral* como sendo um *obstáculo de água*.

Obstáculos de Areia (Bunker)

Um "*obstáculo de areia*" é um *obstáculo* que consiste numa zona de terreno preparada, muitas vezes uma cavidade, de onde se retirou a parte superficial do terreno que se substituiu por areia ou outro material semelhante.

Terreno coberto de relva que circunde ou esteja dentro de um *obstáculo de areia* incluindo a face de tapetes de relva empilhada (quer esteja coberto de relva ou com terra), não faz parte do *obstáculo*. Uma parede, ou lábios, de um *obstáculo de areia* não cobertos de relva fazem parte do *obstáculo*.

As margens de um *obstáculo de areia* estendem-se verticalmente para baixo, mas não para cima.

Uma bola está num *obstáculo de areia* quando ela está dentro, ou qualquer ponto dela toca no *obstáculo*.

Obstruções (Obstructions)

Uma "*obstrução*" é tudo o que seja artificial, incluindo as superfícies e bermas artificiais de ruas e caminhos e gelo fabricado, excepto:

- a. Objectos que definem o *fora de limites*, tais como muros, vedações, estacas e grades;

- b. Qualquer parte de um objecto artificial fixo que esteja *fora de limites*; e
- c. Qualquer construção que a *Comissão Técnica* classifique como parte integrante do *campo*.

Uma *obstrução* é móvel se puder ser movida sem esforço desmedido, sem demora de jogo injustificada e sem causar estragos. Caso contrário, será considerada *obstrução fixa*.

Nota: A *Comissão Técnica* pode emitir uma Regra Local declarando que uma *obstrução móvel* seja considerada *obstrução fixa*.

Ocorrência Fortuita (Rub of the Green)

Uma “*ocorrência fortuita*” dá-se quando uma bola em movimento é desviada ou parada acidentalmente por qualquer *agente externo* (ver a Regra 19-1).

Pancada (Stroke)

Uma “*pancada*” é o movimento de um taco para a frente, executado com a intenção de bater na bola e pô-la em movimento, mas se um jogador interromper voluntariamente o movimento descendente do taco antes de chegar à bola, não executou uma *pancada*.

Pancada de Penalidade (Penalty Stroke)

Uma “*pancada de penalidade*” é uma pancada que, por força da aplicação de certas Regras, se acrescenta ao resultado realizado por um jogador ou por um *lado*. Em partidas a *três jogadores* (threesome) ou a *quatro jogadores* (foursome), as pancadas de penalidade não alteram a ordem de jogo.

Parceiro (Partner)

“*Parceiro*” é um jogador associado a outro jogador no mesmo *lado*.

Em partidas a *três jogadores* (threesome), a *quatro jogadores* (foursome), à *melhor bola* ou a *quatro bolas*, se o contexto o permitir, a palavra “jogador” engloba o seu *parceiro* ou *parceiros*.

Percurso (Through the Green)

“*Percurso*” é toda a área do *campo de jogo*, excepto:

- a. O *ponto de partida* e o «*green*» do buraco que está a ser jogado.
- b. Todos os *obstáculos* existentes no campo.

Ponto de Partida (Teeing Ground)

O “*ponto de partida*” é o lugar de onde se inicia o jogo de um buraco. É uma área rectangular com uma profundidade igual a dois tacos, sendo a sua frente e lados definidos pelos limites exteriores de duas marcas. Uma bola está fora do *ponto de partida* quando toda ela está fora do *ponto de partida*.

Ponto Mais Próximo de Não Interferência (Nearest Point of Relief)

O “*ponto mais próximo de não interferência*” é o ponto de referência para, sem penalidade, evitar a interferência de uma *obstrução fixa* (Regra 24-2), de uma *condição anormal do terreno* (Regra 25-1) ou de um «green» *errado* (Regra 25-3).

É o ponto do *campo* mais perto do ponto onde a bola está:

- (i) que não fica mais perto do buraco, e
- (ii) se a bola nele estivesse, a interferência pela condição que se pretende evitar não existiria para uma *pancada* que o jogador daria da posição original, sem a interferência da condição.

Nota: Para uma correcta determinação do *ponto mais próximo de não interferência*, o jogador deve usar o taco com o qual teria dado a sua próxima *pancada* se a condição não existisse, para simular a *preparação da pancada*, direcção de jogo e «swing» de tal *pancada*.

Posição (Stance)

Tomar “*posição*” consiste em um jogador colocar os pés na posição preparatória para executar uma *pancada*.

Preparar a Pancada (Addressing the Ball)

Um jogador “*prepara a pancada*” quando pousa o taco no chão imediatamente à frente ou imediatamente atrás da bola, quer tenha tomado *posição* ou não.

R & A

R & A significa “R & A Rules Limited”

Regra ou Regras (Rule or Rules)

A palavra “*Regra*” inclui:

- a. As Regras de Golfe e as suas interpretações contidas no livro «Decisions on the Rules of Golf»;

- b. Quaisquer Condições de Competição estabelecidas pela *Comissão Técnica* ao abrigo da Regra 33-I e Apêndice I;
- c. Quaisquer Regras Locais estabelecidas pela *Comissão Técnica* ao abrigo da Regra 33-8a e Apêndice I; e
- d. As especificações sobre:
 - (i) os Tacos e a Bola constantes dos Apêndices II e III e as suas interpretações tal como se contem em "A Guide to the Rules on Clubs and Balls"; e
 - (ii) Aparelhos e outro equipamento constantes do Apêndice IV

Terreno em Reparação (Ground Under Repair)

"*Terreno em reparação*" é qualquer parcela do *campo* marcada como tal por ordem da *Comissão Técnica* ou assim classificada por um seu representante autorizado. Todo o chão e qualquer erva, arbusto, árvore ou outra coisa em crescimento dentro do *terreno em reparação* faz parte do *terreno em reparação*.

Terreno em reparação inclui material acumulado para remoção e qualquer buraco feito por um tratador do *campo*, mesmo que não esteja marcado como tal. Relva cortada e qualquer material abandonados no *campo*, sem que haja intenção de os retirar, não são *terreno em reparação*, a não ser que estejam marcados como tal.

Quando a margem do *terreno em reparação* é definida por estacas estas estão dentro desse terreno e a margem do *terreno em reparação* é definida pelos pontos das estacas mais avançados sobre o *campo* ao nível do terreno.

Quando existam estacas e linhas a indicar *terreno em reparação*, as estacas identificam o *terreno em reparação* e as linhas definem a margem do *terreno em reparação*. Quando a margem de um *terreno em reparação* é definida por uma linha no chão, a linha está dentro do *terreno em reparação*. A margem do *terreno em reparação* estende-se verticalmente para baixo, mas não para cima.

Uma bola está em *terreno em reparação* quando ela está, ou qualquer ponto dela toca, em *terreno em reparação*.

As estacas que definem o *terreno em reparação* são obstruções.

Nota 1: A *Comissão Técnica* pode emitir uma Regra Local proibindo que se jogue a partir de *terreno em reparação* ou de uma área de sensibilidade ambiental que tenha sido definida como *terreno em reparação*.

Volta convencional (Stipulated Round)

Uma "volta convencional" consiste no jogo dos buracos do *campo* na sua sequência correcta, a não ser que a *Comissão Técnica* estabeleça algo em contrário. O número de buracos numa *volta convencional* é de 18, a não ser que a *Comissão Técnica* autorize um número menor. Quanto ao prolongamento de uma *volta convencional*, em jogo por buracos, ver a Regra 2-3.

Secção III - Regras do Jogo

O Jogo

Regra I

O Jogo

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

I-1. Geral

O jogo de Golfe consiste em jogar uma bola com um taco desde o *ponto de partida* até ao *buraco*, executando uma *pancada*, ou *pancadas*, sucessivas em conformidade com as *Regras*.

I-2. Exercer Influência sobre o movimento da Bola ou alterar as condições físicas

Um jogador não pode: (i) exercer qualquer acção com a intenção de influenciar o movimento de uma *bola em jogo*, ou (ii) alterar as condições físicas com a intenção de afectar o jogo do buraco.

Excepções:

1. Uma acção expressamente permitida ou expressamente proibida por outra Regra está sujeita a essa outra Regra e não à Regra I-2.
2. Uma acção tomada com o único propósito de cuidar do campo não é uma infração à Regra I-2.

***PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA I-2:**

Jogo por buracos - Perda do buraco; *Jogo por pancadas* - duas pancadas

** No caso de se tratar de uma violação grave da Regra I-2 a Comissão Técnica pode aplicar a penalidade de Desclassificação*

Nota I: Considera-se que o jogador incorreu numa violação grave da Regra

1-2 se a *Comissão Técnica* entender que a acção tomada em infração a esta Regra permitiu a esse jogador ou a qualquer outro ganhar uma vantagem significativa ou colocou outro jogador que não o respectivo parceiro em significativa desvantagem.

Nota 2: Em *jogo por pancadas*, excepto quando se trata de uma infração grave que resulta em desclassificação, um jogador em infração à Regra 1-2 relativamente ao movimento da sua própria bola tem de jogar a bola do local onde ela foi parada, ou, se o movimento da bola foi desviado, do local onde ela veio a ficar parada. Se o movimento da bola de um jogador foi intencionalmente influenciado por um *concorrente* ou outro *agente externo*, aplica-se a Regra 1-4 ao jogador (ver nota à Regra 19-1).

1-3 Acordo em Abolir Regras

Os jogadores não podem, por acordo, abolir a aplicação de qualquer Regra ou eliminar qualquer penalidade em que tenham incorrido.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 1-3:

Jogo por buracos - desclassificação de ambos os lados

Jogo por pancadas - desclassificação dos competidores em causa

(Acordo para jogar fora de vez em jogo por pancadas - ver a Regra 10-2c.)

1-4 Situações Não Previstas nas Regras

Se qualquer situação controversa não estiver prevista nas Regras, a decisão deve ser tomada com base na equidade.

Regra 2

Jogo por Buracos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

2-1. Geral

Uma partida consiste num *lado* jogar contra outro ao longo de uma *volta convencional*, a menos que algo diferente seja estabelecido pela *Comissão Técnica*.

As partidas por buracos são disputadas buraco a buraco.

A não ser que algo diferente esteja estabelecido nas *Regras*, o *lado* que meter a bola no *buraco* em menos *pancadas*, ganha esse buraco. Em partidas com abono, o resultado líquido mais baixo ganha o buraco.

O estado da partida expressa-se da seguinte forma: tantos «buracos acima» ou «igualdade», e tantos «por jogar».

Um *lado* diz-se «dormie» quando está tantos buracos acima quantos os que faltam jogar.

2-2. Buraco Empatado

Um buraco fica empatado quando os dois *lados* o terminam com o mesmo número de *pancadas*.

Se um jogador incorre numa penalidade depois de terminar um buraco quando o seu adversário ainda tem uma *pancada* para empatar, considera-se que o buraco fica empatado.

2-3 Vencedor da Partida

Uma partida é ganha quando um *lado* está a ganhar por um número de buracos superior ao número dos que faltam jogar.

Se existir um empate, a *Comissão Técnica* pode prolongar a *volta convencional*, pelo número de buracos necessários para que se encontre um vencedor.

2-4. Conceder a Pancada Seguinte, o Buraco ou a Partida

Um jogador pode conceder uma partida ao adversário, em qualquer altura, antes de começar ou de terminar essa partida.

Um jogador pode conceder um buraco ao adversário, em qualquer altura, antes de começar ou de terminar esse buraco.

Um jogador pode conceder ao seu adversário a próxima *pancada*, em qualquer altura, desde que a bola do adversário esteja parada. Considera-se que o adversário meteu a *bola no buraco* com a sua próxima *pancada* e a bola pode ser retirada por qualquer dos *lados*.

Uma concessão não pode ser rejeitada nem retirada.

(Bola na borda do buraco – ver Regra 16-2)

2-5. Dúvidas em Como Proceder; Disputas e Reclamações

Em *jogo por buracos*, se surgir uma dúvida ou controvérsia entre os jogadores, um jogador pode apresentar uma reclamação. Se um representante da

Comissão Técnica não estiver disponível dentro de um tempo razoável, os jogadores têm que continuar o jogo sem demora. A *Comissão Técnica* só pode considerar uma reclamação se foi feita em tempo oportuno e se o jogador que a apresenta deu conhecimento ao seu adversário logo no momento (i) que vai apresentar uma reclamação ou quer uma decisão sobre as *Regras*, (ii) dos factos pelos quais vai reclamar ou sobre os quais quer uma decisão sobre as *Regras*.

Considera-se que uma reclamação foi feita em tempo oportuno se, quando o jogador toma conhecimento das circunstâncias que justificam a reclamação a apresenta (i) antes de qualquer jogador da partida jogar do *ponto de partida* seguinte, ou (ii) no caso do último buraco da partida, antes de todos os jogadores saírem do «green», ou (iii) quando as circunstâncias que justificam a reclamação só são conhecidas depois de todos os jogadores da partida terem saído do «green» do último buraco a apresenta antes do resultado da partida ter sido oficialmente anunciado.

Uma reclamação relativa a factos ocorridos num buraco anterior da partida só poderá ser considerada pela *Comissão Técnica*, se for baseada em factos previamente desconhecidos do jogador que faz a reclamação e lhe tenha sido dada uma informação errada por um adversário (Regras 6-2a. e 9). Também neste caso, a reclamação tem de ser apresentada em tempo oportuno.

Se o resultado da partida tiver sido oficialmente anunciado, uma reclamação não pode ser considerada pela *comissão técnica*, a menos que (i) se baseie em factos que, no momento em que o resultado da partida é oficialmente anunciado, eram desconhecidos do jogador que a apresenta, (ii) que ao jogador que a apresenta tenha sido dada informação errada por um adversário e (iii) o adversário soubesse que estava a dar informação errada. Neste caso não há tempo limite para que a reclamação seja considerada.

Nota 1: Um jogador pode não considerar uma infração às *Regras* cometida pelo seu *adversário* desde que não haja acordo entre os *lados* para abolir a aplicação de qualquer *Regra* (Regra 1-3)

Nota 2: Em *jogo por buracos*, se um jogador está em dúvida dos seus direitos ou dos procedimentos correctos, não pode completar o buraco com duas bolas.

2-6. Penalidade Geral

A penalidade por infração a uma *Regra* em partidas por buracos é a perda do buraco, excepto quando estiver estabelecido algo diferente.

Regra 3

Jogo por Pancadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

3-1. Geral; Vencedor

Uma competição por pancadas consiste em os *competidores* completarem cada buraco da *volta convencional* ou voltas e, para cada volta, entregar um cartão de resultados no qual foram registados os resultados "gross" de cada buraco. Cada *competidor* está a jogar contra cada um dos outros *competidores*.

O vencedor é o *competidor* que faz a *volta convencional*, ou voltas, em menor número de *pancadas*.

Numa competição com abono, o *competidor* com o menor resultado líquido na *volta convencional*, ou voltas, é o vencedor.

3-2. Não Terminar o Buraco

Se um *competidor* não meter a *bola no buraco*, em qualquer buraco, e não corrigir o seu erro antes de dar uma *pancada do ponto de partida* seguinte ou, no caso do último buraco da volta, antes de sair do «green», é **desclassificado**.

3-3. Dúvida quanto à Forma de Proceder

a. Procedimento

Em partidas por pancadas, se um *competidor* tem dúvidas quanto aos seus direitos ou forma de proceder durante o jogo de um buraco, ele pode, sem penalidade, completar o buraco com duas bolas.

Depois de surgir a situação que originou a dúvida, e antes de adoptar qualquer procedimento, o *competidor* tem de comunicar ao seu *marcador*, ou a um *concorrente*, a sua intenção de jogar duas bolas e com qual a bola cujo resultado pretende marcar, se as *Regras* assim o permitirem.

O *competidor* tem de relatar a situação à *Comissão Técnica*, antes de devolver o cartão de resultados. Se não proceder assim é **desclassificado**.

Nota: Se o *competidor* tomar qualquer acção antes de invocar uma situação duvidosa a Regra 3-3 não é aplicável. Conta o resultado feito com a bola original ou, se esta não for nenhuma das duas bolas jogadas, conta o resultado feito com a primeira bola que for jogada, mesmo que as *Regras* não permitam

a forma adoptada para essa bola. O jogador não incorre em qualquer penalidade por ter jogado a segunda bola e qualquer penalidade incorrida apenas no jogo dessa bola não conta para o resultado.

b. Resultado no buraco

- (i) Se a bola, com a qual o *competidor* optou antecipadamente por marcar, tiver sido jogada de acordo com as *Regras*, o resultado com essa bola é o resultado do *competidor* nesse buraco. De outra forma, é o resultado feito com a outra bola que conta, se as *Regras* autorizarem o procedimento adoptado com essa bola.
- (ii) Se o *competidor* não anunciar antecipadamente a sua intenção de completar o buraco com as duas bolas, ou com qual das bolas pretende marcar, contará o resultado obtido com a bola original, desde que tenha sido jogada de acordo com as *Regras*. Se a bola original não é nenhuma das duas bolas jogadas, conta o resultado feito com a primeira bola posta em jogo, desde que tenha sido jogada de acordo com as *Regras*. De outra forma, é o resultado feito com a outra bola que conta, se as *Regras* autorizarem o procedimento adoptado com essa bola.

Nota 1: Se um *competidor* joga uma segunda bola de acordo com a Regra 3-3, as *pancadas* dadas depois de invocada esta Regra, com a bola que não conta, bem como quaisquer *pancadas de penalidades* em que incorrer, apenas ao jogar essa bola, não são contadas para o resultado.

Nota 2: Uma segunda bola jogada ao abrigo da Regra 3-3 não é uma *bola provisória* ao abrigo da Regra 27-2.

3-4. Recusa em Cumprir Uma Regra

Se um *competidor* se recusar a cumprir uma *Regra* e isso afectar os direitos de outro *competidor*, é **desclassificado**.

3-5. Penalidade Geral

A penalidade por infração a uma *Regra* em partidas por *pancadas* é de duas *pancadas*, excepto quando estiver estabelecido algo diferente.

Os Tacos e a Bola

O *R&A* reserva-se o direito de, em qualquer altura, mudar as *Regras* relativas aos tacos e bolas (ver apêndices II e III) e de elaborar ou alterar a sua interpretação relativa a essas *Regras*.

Regra 4

Tacos

Um jogador que tenha dúvida sobre se um taco satisfaz ou não as exigências das Regras deverá consultar o *R&A*.

Um fabricante pode mandar para o *R&A* um exemplar de um taco que está para ser fabricado, para um parecer sobre a sua conformidade com as Regras. Esse exemplar ficará propriedade do *R&A* para efeitos de referência. Se um fabricante não enviar um exemplar de um taco ou não aguardar por uma decisão antes de o fabricar e/ou comercializar, assume o risco de uma decisão da sua não conformidade com as Regras.

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

4-1. Formato e Fabrico dos Tacos**a. Geral**

Os tacos de um jogador têm que satisfazer o estabelecido nesta Regra e as especificações e interpretações descritas no Apêndice II.

Nota: A Comissão Técnica, no Regulamento da Competição (Regra 33-I), pode exigir que qualquer “driver” transportado pelo jogador tenha que ter a respectiva cabeça identificada pelo modelo e “loft” com que é referida na Lista em vigor dos “Drivers” em Conformidade publicada pelo *R&A*.

b. Desgaste e Modificações

Se um taco, em novo, está conforme com as Regras, considera-se que continua a estar conforme mesmo que apresente um desgaste resultante da sua utilização normal. Se uma qualquer parte de um taco for propositadamente modificada o taco é considerado como novo, e deve satisfazer as Regras depois de modificado.

4-2. Características de Jogo Alteradas e Materiais Estranhos**a. Características de Jogo Alteradas**

Durante a *volta convencional*, as características de jogo de um taco não podem ser mudadas propositadamente por afinação ou qualquer outro processo.

b. Materiais Estranhos

Não é permitido aplicar à face do taco qualquer material estranho com vista a influenciar o movimento da bola.

PENALIDADE POR TRANSPORTAR MAS NÃO USAR QUALQUER TACO OU TACOS EM VIOLAÇÃO DAS REGRAS 4-1 ou 4-2:

Jogos por buracos - Ao concluir-se o buraco, durante o qual se descobre a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo um buraco por cada buraco em que ocorreu a infração. Dedução máxima por volta: dois buracos.

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta: quatro pancadas (duas pancadas em cada um dos dois primeiros buracos em que a infração ocorreu).

Jogo por buracos ou jogo por pancadas - Se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos, considera-se que é descoberta durante o jogo do próximo buraco e a penalidade aplica-se de acordo com o estabelecido acima.

Competições contra «Bogey» ou «Par» - Ver Nota 1 da Regra 32-1a.

Competições «Stableford» - ver a Nota 1 da Regra 32-1b.

*Qualquer taco ou tacos transportados em violação das Regras 4-1 ou 4-2 têm que ser declarados fora de jogo pelo jogador ao seu oponente, em jogo por buracos ou ao seu marcador ou concorrente em jogo por pancadas, logo que se verifique a infração. Se isso não for feito, o jogador é desclassificado.

PENALIDADE POR DAR UMA PANCADA COM TACO QUE VIOLE

AS REGRAS 4-1 ou 4-2:

Desclassificação

4-3. Tacos Estragados; Reparação e Substituição

a. Estragos ocorridos no decurso da forma normal de jogo

Se, durante a *volta convencional*, um taco de um jogador se danificar no decurso da forma normal de jogo, o jogador pode:

- (i) utilizar o taco tal como está, no restante da *volta convencional*; ou
- (ii) reparar o taco, desde que não provoque demora injustificada do jogo; ou
- (iii) como opção adicional, apenas se o taco estiver impróprio para jogar, substituir o taco estragado por qualquer outro. A substituição de um taco não pode provocar demora injustificada de jogo (Regra 6-7) nem pode ser feita por empréstimo de qualquer taco escolhido para jogar por parte de qualquer pessoa que jogue no *campo*, ou por montagem de componentes realizada por ou para o jogador durante a *volta convencional*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3a.

Ver Penalidade por infração à Regra 4-4a ou b, ou c.

Nota: Um taco está impróprio para jogar quando está substancialmente danificado, por exemplo, com a vareta torcida, significativamente torta ou partida em peças; a cabeça do taco solta, ou significativamente deformada; ou a pega solta. Um taco não está impróprio para jogar apenas porque, o seu «lie» ou «loft» está alterado ou a cabeça está riscada.

b. Estragos ocorridos de outra forma

Se, durante a *volta convencional*, um taco de um jogador sofrer danos por razões que não tenham a ver com a forma normal de jogo, tornando-o não conforme ou alterando as suas características de jogo, esse taco não pode ser utilizado novamente ou substituído durante essa volta.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3B.

Desclassificação

c. Estragos Ocorridos Antes da Volta

Um jogador pode usar um taco que se tenha danificado antes da volta, desde que o taco, no estado em que está, continue conforme com as *Regras*.

Os danos ocorridos num taco antes da volta podem ser reparados durante a volta, desde que as suas características de jogo não sejam alteradas e a reparação não provoque demora injustificada do jogo (Regra 6-7).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-3c:

Ver penalidade por infração à Regra 4-1 ou 4-2

4-4. Máximo de Catorze Tacos**a. Escolha e Substituição de Tacos**

O jogador não pode começar uma *volta convencional* com mais de catorze tacos. Nessa volta, ele só pode utilizar os tacos que escolheu, excepto se começou a volta com menos de catorze tacos, podendo nesse caso juntar os que quiser; mas de modo a que o total não exceda catorze.

A adição de um ou mais tacos não pode provocar demora injustificada do jogo (Regra 6-7) e o jogador não pode obter nem pedir emprestado nenhum taco escolhido para jogar, por parte de qualquer outra pessoa que esteja a jogar no campo ou por montagem de componentes realizada por ou para o jogador durante a *volta convencional*.

b. Parceiros Podem Compartilhar Tacos

Os *parceiros* podem compartilhar os tacos desde que o número de tacos por eles transportados não exceda catorze.

**PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-4a ou b,
INDEPENDENTEMENTE DO NÚMERO DE TACOS TRANSPORTADOS EM
EXCESSO:**

Jogos por buracos - Ao concluir-se o buraco, durante o qual se descobre a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo um buraco por cada buraco em que ocorreu a infração. Dedução máxima por volta: dois buracos.

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta: quatro pancadas (duas pancadas em cada um dos dois primeiros buracos em que a infração ocorreu).

Jogo por buracos ou jogo por pancadas – se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos, considera-se que foi descoberta durante o jogo do último buraco terminado e a penalidade pela infração à Regra 4-4a ou 4-4b não se aplica ao buraco seguinte.

Competições contra «Bogey» ou «Par» - ver a Nota I da Regra 32-1a.

Competições «Stableford» - ver a Nota I da Regra 32-1b.

c. Tacos em Excesso Declarados Fora de Jogo

Qualquer taco transportado ou utilizado em infração às Regras 4-3 a(iii) e Regra 4-4, tem de ser declarado fora de jogo pelo jogador; ao seu adversário em jogo por buracos ou ao seu *marcador* ou a um *concorrente* em *jogo por pancadas*, logo após ter sido detectado que houve uma infração. O jogador não pode voltar a utilizar; esse ou esses tacos, no restante da *volta convencional*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-4c:

Desclassificação

Regra 5**A Bola****Definições**

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

Um jogador em dúvida sobre a conformidade de uma bola deve consultar o R&A/USGA.

Um fabricante deve submeter à apreciação do R&A/USGA exemplares da bola que pretende produzir para que seja emitida decisão sobre se essa bola está conforme com as *Regras*. Os exemplares apresentados passam a ser propriedade do R&A/USGA para efeitos de referência. Se um fabricante não submeter exemplares, ou tendo-o feito, não aguardar por uma decisão antes de iniciar a sua produção ou comercialização, assume o risco de uma decisão que indique que a bola apresentada não está conforme com as *Regras*.

5-1. Geral

A bola utilizada por um jogador tem de satisfazer as características estabelecidas no Apêndice III.

Nota: A *Comissão Técnica* pode exigir, no regulamento de uma competição (Regra 33-1), que a bola que o jogador joga esteja incluída na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas, publicada pelo R&A.

5-2. Materiais Estranhos

À bola que o jogador joga, não pode ter sido aplicado qualquer material estranho com vista a alterar as suas características de jogo.

PENALIDADES POR INFRAÇÃO À REGRA 5-1 ou 5-2

Desclassificação

5-3. Bola Imprópria para Jogar

Uma bola está imprópria para jogar quando está visivelmente cortada, estalada ou deformada. Uma bola não se considera imprópria para jogar só porque tem lama ou outros materiais aderentes, ou porque tem a superfície riscada ou arranhada, ou a tinta estragada ou desbotada.

Se um jogador tiver razões para pensar que a sua bola ficou imprópria para jogar no decurso do jogo do buraco que está a ser jogado, ele pode levantar a bola sem penalidade para verificar se ela está imprópria ou não.

Antes de levantar a bola, o jogador tem de informar o seu adversário no caso do jogo por buracos, ou o seu *marcador* ou *concorrente* no caso de jogo por pancadas, da intenção de o fazer, e tem de marcar a posição da bola. O jogador pode depois levantar e examinar a bola, desde que dê ao seu adversário, *marcador* ou *concorrente* a oportunidade de examinar a bola e de observar o levantar e recolocar da bola. A bola não pode ser limpa quando levantada ao abrigo da Regra 5-3.

Se o jogador não cumprir com este procedimento, no todo ou em parte, ou levantar a bola sem haver razão para se acreditar que a bola possa estar imprópria para jogar o buraco que está a ser jogado, **incorre na penalidade de uma pancada**.

Se se verificar que a bola ficou imprópria para jogar no decorrer do jogo do buraco que está a ser jogado, o jogador pode substituir a bola por outra, colocando-a no ponto onde estava a bola original. Caso contrário, a bola original, tem de ser recolocada. Se um jogador substituir uma bola quando não é permitido e executar uma *pancada* na bola **incorrectamente substituída**, **incorre na penalidade geral por infração à Regra 5-3**, mas não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional por força desta Regra ou da Regra 15-2.

Se uma bola se partir em pedaços em consequência de uma *pancada*, a *pancada* é anulada e o jogador tem de jogar outra bola, sem penalidade, de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada (ver a Regra 20-5).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À *REGRA 5-3 :

Jogo por buracos - perda do buraco

Jogo por pancadas - duas pancadas

*Se um jogador incorre na penalidade geral por infração à Regra 5-3, não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional por força desta Regra.

Nota 1: Se o adversário, *marcador* ou *concorrente* quiser contestar a declaração de bola imprópria para jogar; deve fazê-lo antes de o jogador jogar outra bola.

Nota 2: Se o local original da bola a ser colocada ou recolocada tiver sido alterado, ver Regra 20-3b.

(Limpar a bola levantada no «green» ou à luz de qualquer outra regra - ver a Regra 21)

Responsabilidades do Jogador

Regra 6

O Jogador

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

6-1. Regras

O jogador e o seu «caddie» são responsáveis por conhecer as Regras. Durante a volta convencional, por qualquer infração às Regras por parte do seu «caddie», o jogador incorre na penalidade aplicável.

6-2. Abono (handicap)

a. Jogo por Buracos

Antes de começar uma partida numa competição com abono, os jogadores devem indicar, uns aos outros, qual o respectivo abono. Se um jogador começar a partida tendo declarado um abono mais elevado do que aquele que lhe corresponde e isso afectar o número de pancadas dadas ou recebidas, **é desclassificado**; caso contrário o jogador tem de jogar com o abono declarado.

b. Jogo por Pancadas

Em qualquer volta de uma competição com abono, o *competidor* tem de verificar se o seu abono está registado no cartão de resultados, antes de o entregar à *Comissão Técnica*. Se nenhum abono estiver registado no cartão de resultados antes de o devolver (Regra 6-6b), ou se o abono registado for superior àquele que lhe corresponde e isso afectar o número de pancadas recebidas, ele **é desclassificado** da competição com abono; caso contrário, o resultado será válido.

Nota: É da responsabilidade do jogador saber em que buracos tem de dar ou receber as pancadas de abono.

6-3. Hora de Saída e Grupos

a. Hora de Saída

O jogador tem de sair à hora estabelecida pela *Comissão Técnica*.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-3a:

se o jogador chegar ao *ponto de partida*, pronto para jogar; dentro de cinco minutos depois da sua hora de partida, a penalidade por não estar presente à hora prevista é a perda do primeiro buraco, no caso de *jogo por buracos*, ou duas pancadas no primeiro buraco, no caso de *jogo por pancadas*. Caso contrário, a penalidade por infração a esta Regra é a desclassificação.

Competições contra «Bogey» ou «Par» - ver a Nota 2 da Regra 32-1a.

Competições «Stableford» - ver a Nota 2 da Regra 32-1b.

Excepção: Caso a Comissão Técnica considere existirem razões excepcionais que justifiquem que o jogador tivesse falhado a sua hora de saída, não há penalidade.

b. Grupos

Em competições por pancadas, o *competidor* tem de manter-se, durante toda a volta, no grupo que lhe foi determinado, a não ser que a *Comissão Técnica* autorize ou ratifique uma alteração.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-3b:

Desclassificação

6-4. «Caddie»

O jogador pode ser assistido por um «caddie», mas está limitado a um único «caddie» em cada momento.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-4

Jogos por buracos - Ao concluir-se o buraco, durante o qual se descobre a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo um buraco por cada buraco em que ocorreu a infração. Dedução máxima por volta: dois buracos.

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta: quatro pancadas (duas pancadas em cada um dos dois primeiros buracos em que ocorreu a infração).

Jogo por buracos ou jogo por pancadas - Se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos, considera-se que é descoberta durante o jogo do próximo buraco e a penalidade aplica-se de acordo com o estabelecido acima.

Competições contra «Bogey» ou «Par» - ver a Nota 1 da Regra 32-1a.

Competições «Stableford» - ver a Nota 1 da Regra 32-1b.

Um jogador que tenha mais do que um «caddie», em infração a esta Regra, tem de, imediatamente após descobrir que está em infração, assegurar-se que não terá mais do que um «caddie» durante o restante da *volta convencional*. De outra forma, é desclassificado.

Nota: A *Comissão Técnica* pode, no Regulamento da Competição (Regra 33-1), proibir a utilização de «caddies», ou restringir o jogador na sua escolha de «caddie».

6-5. Bola

Cabe ao jogador a responsabilidade de jogar a sua própria bola. Cada jogador deve pôr uma marca na sua bola para identificação.

6-6. Resultados em Partidas por Pancadas

a. Registo de Resultados

No fim de cada buraco, o *marcador* deve conferir o resultado com o *competidor* e registá-lo. No fim da volta, o marcador tem de assinar o cartão de resultados e entregá-lo ao *competidor*. No caso de mais de um *marcador* ter registado os resultados, cada um tem de assinar a parte por que foi responsável.

b. Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados

Depois de terminada a volta, o *competidor* deve conferir o seu resultado em cada buraco, e esclarecer quaisquer pontos em dúvida com a *Comissão Técnica*. Tem de assegurar-se que o *marcador* ou *marcadores* assinaram o cartão de resultados, assiná-lo ele próprio e entregá-lo à *Comissão Técnica* o mais depressa possível.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-6b:

Desclassificação

c. Alteração do Cartão de Resultados

Não é permitido fazer qualquer alteração no cartão de resultados depois de o *competidor* o entregar à *Comissão Técnica*.

d. Resultado Errado Num Buraco

O *competidor* é responsável pela exactidão do resultado registado em cada buraco no seu cartão de resultados. Se um *competidor* apresentar, em qualquer buraco, um resultado inferior ao efectivamente feito, é desclassificado. No caso de apresentar, em qualquer buraco, um resultado superior ao efectivamente feito, esse resultado será válido.

Nota 1: A *Comissão Técnica* é responsável pela soma dos resultados e aplicação do abono registado no cartão de resultados - ver a Regra 33-5.

Nota 2: Em partidas a *quatro bolas por pancadas*, ver também a Regra 31-3 e 31-7a.

6-7. Demora Injustificada. Jogo Lento

O jogador tem de jogar sem demora injustificada e de acordo com a orientação que a *Comissão Técnica* pode estabelecer. Entre o fim de um buraco e o começo do jogo no *ponto de partida* seguinte, o jogador não pode atrasar o jogo sem justificação.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-7:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Competições contra "Bogey" ou Par – Ver Nota 3 à Regra 32-1a.

Competições Stableford – Ver Nota 3 à Regra 32-1b.

Por infração subsequente - Desclassificação

Nota 1: Se o jogador atrasa indevidamente o jogo entre o jogo de dois buracos, está a atrasar o jogo do buraco seguinte, e, excepto nas competições contra "Bogey", contra Par ou Stableford (ver Regra 32), a penalidade aplica-se nesse buraco.

Nota 2: A fim de evitar jogo lento, a *Comissão Técnica* pode estabelecer, no regulamento da competição (Regra 33-1), orientação sobre a cadência de jogo, incluindo o tempo máximo para fazer uma *volta convencional*, um buraco, ou uma *pancada*.

Em jogo por buracos, a *Comissão Técnica* pode, no regulamento, alterar a penalidade por infração a esta Regra da seguinte forma:

Primeira infração – perda de buraco

Segunda infração – perda de buraco

Por infração subsequente - Desclassificação

Em jogo por pancadas, a *Comissão Técnica* pode, no regulamento, alterar a penalidade por infração a esta Regra da seguinte forma:

Primeira infração - Uma pancada

Segunda infração - Duas pancadas

Por infração subsequente - Desclassificação

6-8. Interrupção do Jogo; Recomeço do jogo**a. Quando é Permitida**

O jogador não pode interromper o jogo, a não ser que:

- (i) a *Comissão Técnica* tenha suspenso o jogo;
- (ii) julgue estar sob perigo de relâmpagos;
- (iii) aguarde uma decisão da *Comissão Técnica* sobre um ponto em dúvida ou controverso (ver Regras 2-5 e 34-3), ou
- (iv) haja qualquer outra razão forte, como doença súbita.

Mau tempo não é, só por si, razão suficiente para interromper o jogo.

Se o jogador interromper o jogo sem autorização expressa da *Comissão Técnica*, tem de apresentar-se a essa *Comissão*, logo que possível, expondo as

suas razões. Se assim proceder e a *Comissão Técnica* aceitar a sua explicação, não há penalidade.

Caso contrário, o jogador é desclassificado.

Exceção em partidas por buracos: Os jogadores que interrompam uma partida por buracos por acordo mútuo não estão sujeitos a desclassificação, a não ser que ao fazê-lo, a competição seja atrasada.

Nota: Sair do campo não constitui, só por si, interrupção do jogo.

b. Procedimento quando a Comissão Técnica Suspende o Jogo

Quando o jogo é suspenso pela *Comissão Técnica*, se os jogadores numa partida ou grupo se encontram entre o jogo de dois buracos, não podem recomeçar o jogo antes de a *Comissão Técnica* dar ordem para tal. Se já começaram o jogo de um buraco, podem interromper o jogo imediatamente, ou continuar a jogar o buraco, desde que o façam sem demora. Se os jogadores escolheram continuar o jogo do buraco, podem decidir interromper antes de o terminarem. Em qualquer caso, o jogo tem de ser interrompido após terem terminado o buraco.

Os jogadores têm que recomeçar o jogo quando a *Comissão Técnica* der ordem para tal.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-8b.

Desclassificação

Nota: A *Comissão Técnica* pode estabelecer no regulamento de uma competição (Regra 33-1) que, em situações potencialmente perigosas, o jogo tem de parar imediatamente logo que a *Comissão Técnica* determine a sua suspensão. Se um jogador não interromper o jogo imediatamente, é desclassificado a não ser que as circunstâncias justifiquem a abolição de penalidade, conforme prescrito na Regra 33-7.

c. Levantar a Bola Quando o Jogo é Interrompido

Quando, no decurso do jogo de um buraco um jogador interrompe o jogo ao abrigo da Regra 6-8a, só pode levantar a sua bola se a *Comissão Técnica* suspender o jogo ou houver uma boa razão para a levantar. Antes de levantar a bola, o jogador tem de marcar a sua posição. Se o jogador interromper o jogo e levantar a bola sem autorização expressa da *Comissão Técnica*, tem de, no momento em que relatar os factos à *Comissão* (Regra 6-8a), informar que levantou a bola.

Se o jogador levantou a bola sem uma boa razão para o fazer, se não marcou

a posição da bola antes de a levantar ou não relatou à *Comissão Técnica* o facto de ter levantado a bola, **incorre na penalidade de uma pancada**.

d. Procedimento Quando o Jogo Recomeça

O Jogo tem de recomeçar do local onde foi interrompido, mesmo que o recomeço ocorra num dia subsequente. O jogador, antes ou quando recomeça o jogo, tem de proceder do seguinte modo:

- (i) se o jogador levantou a bola, tem de, desde que a tenha levantado de acordo com a Regra 6-8c, colocar a bola original ou uma bola de substituição no ponto de onde a bola original foi levantada. Caso contrário, a bola original deve ser recolocada no ponto de onde foi levantada;
- (ii) se o jogador, com direito a levantar a bola conforme a Regra 6-8c, não o fez, pode levantá-la, limpá-la e recolocar a bola ou uma bola de substituição, no ponto de onde foi levantada a bola original. Antes de levantar a bola, tem de marcar a sua posição; ou
- (iii) se a bola ou a marca do jogador foi movida (ainda que pelo vento ou por água) enquanto o jogo esteve interrompido, tem de colocar uma bola ou marca no ponto de onde a bola ou marca foi movida.

Nota: Se não for possível determinar o local onde a bola deve ser colocada, este deve ser estimado e a bola colocada nesse ponto. A Regra 20-3c não se aplica.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-8d:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

*se um jogador incorrer na penalidade geral por violação da Regra 6-8d, não há nenhuma penalidade adicional ao abrigo da Regra 6-8c.

Regra 7

Treino

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

7-1. Antes ou Entre Voltas

a. Jogo por Buracos

Em qualquer dia de uma competição por buracos, um jogador pode treinar no campo da competição, antes da prova.

b. Jogo por Pancadas

Antes de uma volta ou desempate em qualquer dia de uma competição por pancadas, um *competidor* não pode treinar no *campo* onde tem lugar a competição, nem experimentar a superfície de qualquer dos seus «greens», rolando uma bola, raspando ou alisando a referida superfície.

Quando duas ou mais voltas de uma competição por pancadas se jogam em dias consecutivos, um *competidor* não pode treinar entre essas voltas em qualquer *campo* da competição que ainda falte jogar ou experimentar a superfície de qualquer dos «greens» desse *campo* rolando uma bola, raspando ou alisando a referida superfície.

Exceção: É permitido treinar «putt's» ou «chips» sobre ou perto do primeiro *ponto de partida* ou em qualquer área de treino, antes de começar uma volta ou desempate.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 7-1b:

Desclassificação

Nota: No regulamento de uma competição (Regra 33-1), a *Comissão Técnica* pode proibir o treino no *campo* da competição em qualquer dia de uma prova por buracos ou permitir o treino no *campo* da competição ou em parte dele (Regra 33-2c) em qualquer dia ou entre voltas de uma prova por pancadas.

7-2. Durante a Volta

Um jogador não pode executar nenhuma pancada de treino durante o jogo de um buraco.

No intervalo entre dois buracos, o jogador não pode executar nenhuma pancada de treino, excepto «putt's» ou «chips» sobre ou perto:

- do «green» do último buraco jogado;
- de qualquer «green» de treino, ou;
- do *ponto de partida* do próximo buraco a ser jogado na volta, desde que essas *pancadas* de treino não sejam jogadas a partir de um *obstáculo* nem originem demora injustificada (Regra 6-7).

Pancadas dadas na continuação do jogo de um buraco cujo resultado já está decidido, não são *pancadas* de treino.

Exceção: Quando o jogo tiver sido suspenso pela *Comissão Técnica*, um jogador pode treinar antes de recomeçar o jogo, (a) conforme previsto nesta Regra, (b) em qualquer parte que não seja o campo da competição ou (c) conforme a *Comissão Técnica* alternativamente autorizar.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 7-2:

Jogo por buracos - Perda do buraco; *Jogo por pancadas* - Duas *pancadas*

Na hipótese da infração se verificar entre o jogo de dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

Nota 1: O movimento de ensaio com um taco não é uma *pancada* de treino e pode executar-se em qualquer local, desde que o jogador não infrinja as *Regras*.

Nota 2: A *Comissão Técnica* pode, no Regulamento da Competição (Regra 33-1), proibir:

- (a) que se treine sobre ou perto do último «*green*» jogado, e
- (b) que se role uma bola sobre o último «*green*» jogado.

Regra 8

Conselho; Indicação da Linha de Jogo

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

8-1. Conselho

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

- a. dar *conselhos* a alguém da competição que esteja a jogar no campo, a não ser ao seu *parceiro*,
- b. pedir *conselho* a alguém que não seja o seu *parceiro* ou qualquer dos seus «*caddies*».

8-2. Indicação da Linha de Jogo

a. Fora do «Green»

Excepto quando a bola está no «green», qualquer pessoa pode indicar a *linha de jogo* a um jogador; mas ninguém pode estar colocado, por indicação do jogador, sobre ou perto dessa linha, ou no prolongamento dessa linha para além do buraco, durante a execução da *pancada*. Qualquer marca colocada pelo jogador ou com o seu conhecimento, com o fim de indicar a linha de jogo, tem de ser retirada antes da *pancada* ser executada.

Excepção: Bandeira assistida ou levantada - Regra 17-1.

b. No «Green»

Quando a bola de um jogador está no «green», o jogador, o seu *parceiro* ou qualquer um dos seus «*caddies*» podem, antes, mas não durante a *pancada*, indicar a linha por onde ele deve jogar; mas, ao fazê-lo, não podem tocar no «green». Não é permitido colocar qualquer marca, seja em que ponto for, com o fim de indicar a linha de «putt».

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Nota: A *Comissão Técnica* pode, no regulamento de uma competição por equipas (Regra 33-1), autorizar que cada equipa nomeie uma pessoa que possa dar *conselhos* (incluindo indicar a linha de «putt») aos elementos dessa equipa. A *Comissão Técnica* pode estabelecer condições sobre a pessoa a ser seleccionada e a conduta que lhe é exigida, sendo essa pessoa dada a conhecer à *Comissão Técnica* antes de dar qualquer *conselho*.

Regra 9

Informar o Número de Pancadas Dadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

9-1. Geral

O número de *pancadas* dadas por um jogador inclui as *pancadas de penalidade* em que incorreu.

9-2. Jogo por Buracos

a . Informação do Número de Pancadas Dadas

Durante o jogo de um buraco, um *adversário* tem o direito de saber de um jogador quantas *pancadas* ele já deu e, no fim do buraco, com quantas *pancadas* ele terminou esse buraco.

b . Informação Errada

Um jogador não pode dar informações erradas ao seu *adversário*. Se um jogador der informações erradas, **perde o buraco**.

Considera-se que um jogador deu informações erradas, se:

- (i) não informar o seu *adversário*, tão rápido quanto possível, que incorreu numa penalidade, a não ser que: (a) tenha claramente actuado em contração a uma *Regra* que implica penalidade, e isso tenha sido observado pelo seu *adversário*, ou (b) corrija o erro antes de o seu *adversário* executar a próxima *pancada*; ou
- (ii) der informação errada durante o jogo de um buraco relativa ao número de *pancadas* dadas e não corrigir o erro antes do seu *adversário* dar a sua próxima *pancada*; ou
- (iii) der informação errada relativa ao número de *pancadas* com que acabou o buraco e isso afectar o entendimento por parte do *adversário* quanto ao resultado do buraco, a menos que corrija o erro antes de qualquer jogador jogar do próximo *ponto de partida* ou, no caso de se tratar do último buraco da competição, antes de todos os jogadores saírem do «green».

Um jogador dá uma informação errada, mesmo que isso resulte do facto de não incluir uma penalidade que ele não sabia que tinha incorrido. É da responsabilidade do jogador conhecer as *Regras*.

9-3. Jogo por Pancadas

Um *competidor* que incorre numa penalidade deve informar o seu *marcador* logo que seja possível.

Ordem de Jogo

Regra 10

Ordem de Jogo

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

10-1. Jogo Por Buracos

a . No Começo de um Buraco

O *lado* que tem a *honra de sair* no primeiro ponto de partida é determinado pelo «draw». Na ausência de «draw», a *honra de sair* é tirada à sorte.

O *lado* que ganhar um buraco tem a *honra de sair* no ponto de partida seguinte. Se um buraco for empatado, o *lado* que teve a *honra de sair* no buraco anterior mantê-la-á.

b . Durante o Jogo de um Buraco

Depois de ambos os jogadores terem iniciado o jogo do buraco, a bola que está mais longe do buraco é jogada em primeiro lugar. Se as bolas estiverem à mesma distância do buraco, ou as suas posições relativamente ao buraco não forem determináveis, a bola a ser jogada em primeiro lugar é tirada à sorte.

Excepção: Regra 30-3c (partidas à *melhor bola* e a *quatro bolas* por buracos)

Nota: Quando for conhecido que a bola original não vai ser jogada tal como está, e o jogador tem de jogar uma bola tão próximo quanto possível do ponto de onde foi jogada pela última vez a bola original (ver Regra 20-5), a ordem de jogo é determinada pelo ponto de onde a *pancada* anterior foi executada. Quando uma bola pode ser jogada de um local que não seja o ponto de onde foi executada a última *pancada*, a ordem de jogo é determinada pela posição onde a bola vier a ficar.

c . Jogar Fora de Vez

Se um jogador jogar quando era a vez do seu adversário jogar, não há penalidade, mas o adversário pode imediatamente exigir que o jogador anule a *pancada* e, na vez que lhe compete, jogue uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde jogou a bola original pela última vez (ver Regra 20-5).

10-2. Jogo Por Pancadas

a . No Começo de um Buraco

O *competidor* a ter a *honra de sair* no primeiro *ponto de partida* é determinado pelo «draw». Na ausência de «draw» a *honra de sair* é tirada à sorte.

O *competidor* com o resultado mais baixo num buraco tem a *honra de sair* no *ponto de partida* seguinte. O *competidor* com o segundo resultado mais baixo joga em segundo lugar e assim sucessivamente. Se dois ou mais *competidores* fizerem o mesmo resultado num buraco, jogam no próximo *ponto de partida* pela mesma ordem que no anterior.

Excepção: Regra 32-1 (competições, Bogey, par e Stableford)

b . Durante o Jogo de um Buraco

Depois de os *competidores* terem começado o buraco, a bola que está mais longe do buraco é jogada em primeiro lugar. Se duas ou mais bolas estiverem à mesma distância do buraco, ou se as suas posições relativamente ao buraco não forem determináveis, a bola a ser jogada em primeiro lugar é tirada à sorte.

Excepções: Regra 22 (bola que assiste ou interfere com uma jogada) e 31-5 (partidas a *quatro bolas* por pancadas).

Nota: Quando for conhecido que a bola original não vai ser jogada tal como está, e que o *competidor* tem de jogar uma bola tão próximo quanto possível do ponto de onde foi jogada pela última vez a bola original (ver Regra 20-5), a ordem de jogo é determinada pelo ponto de onde a *pancada* anterior foi executada. Quando uma bola pode ser jogada de um local que não seja o ponto de onde foi executada a última *pancada*, a ordem de jogo é determinada pela posição onde a bola vier a ficar.

c. Jogar Fora de Vez

Se um *competidor* joga fora de vez, não há lugar a penalidade e a bola é jogada conforme está. Se, contudo, a *Comissão Técnica* concluir que os *competidores* combinaram jogar fora de vez com o fim de dar vantagem a um deles, **são desclassificados**.

(Executar uma *pancada* estando outra bola, jogada no «green», em movimento - ver Regra 16-1f)

(Ordem de jogo incorrecta em partidas a *três jogadores* (threesomes) ou *quatro jogadores* (foursomes) por pancadas - ver a Regra 29-3.)

10-3. Bola Provisória ou Outra Bola do Ponto de Partida

Um jogador só pode jogar uma bola provisória ou uma outra bola do ponto de partida, depois do seu adversário ou concorrente jogar a sua primeira pancada. Se mais que um jogador jogarem uma bola provisória, mantém-se a ordem original. Se um jogador jogar uma bola provisória ou uma outra bola fora de vez, aplicam-se as Regras 10-1c ou -2c.

Ponto de Partida

Regra 11

Ponto de Partida

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

11-1. Colocar a Bola no Ponto de Partida

Quando um jogador põe uma bola em jogo no *Ponto de Partida*, tem de jogar dentro do *ponto de partida*, da sua superfície ou de um «tee» que seja conforme (ver apêndice IV) espetado ou pousado no chão.

Para efeitos desta Regra, a superfície inclui uma irregularidade do chão (criada ou não pelo jogador) e areia ou qualquer outra substância natural (colocada ou não pelo jogador).

Se um jogador dá uma pancada numa bola utilizando um «tee» não conforme ou qualquer outro modo não permitido por esta Regra, **é desclassificado**.

Um jogador pode colocar-se fora do *ponto de partida* para jogar uma bola que esteja dentro dele.

11-2. Marcas do Ponto de Partida

As marcas do *ponto de partida* são consideradas como fixas antes de, no buraco que está a ser jogado, o jogador executar dali a sua primeira *pancada* com qualquer bola. Assim, se um jogador deslocar ou permitir que seja deslocada uma marca do *ponto de partida*, com a finalidade de evitar interferência com a sua posição, trajectória prevista para o taco ou a sua *linha de jogo*, **incorre na penalidade por infração à Regra 13-2**.

11-3. Bola que Cai do «Tee»

Se uma bola, quando não está em jogo, cai do «tee», ou se o jogador a faz cair ao *preparar a pancada*, pode ser novamente colocada sobre o «tee» sem

penalidade. No entanto, se for executada uma *pancada* nestas circunstâncias, quer a bola esteja em movimento ou não, a *pancada* conta mas o jogador não incorre em qualquer penalidade.

11-4. Jogar de Fora do Ponto de Partida

a. Jogo por Buracos

Se um jogador, ao começar um buraco, joga uma bola de fora do *ponto de partida*, não há penalidade, mas o adversário pode exigir imediatamente ao jogador que anule a *pancada* dada e que jogue outra bola de dentro do *ponto de partida*.

b. Jogo por pancadas

Se um *competidor*, ao começar um buraco, joga uma bola de fora do *ponto de partida*, **incorre na penalidade de duas pancadas** e tem de jogar depois uma bola de dentro do *ponto de partida*.

Se o *competidor* der uma *pancada* no próximo *ponto de partida* sem primeiramente corrigir o seu erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do «green» sem primeiramente anunciar a sua intenção de corrigir o erro, **é desclassificado**.

A *pancada* dada fora do *ponto de partida* e qualquer *pancada* subsequente, jogada por um *competidor* no buraco antes de corrigir o seu erro, não contam para o seu resultado.

11-5 Jogar de Ponto de Partida Errado

Aplica-se o estabelecido na Regra 11-4.

Jogar a Bola

Regra 12

Procurar e Identificar a Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

12-1. Procurar a Bola. Ver a Bola

Um jogador não tem necessariamente que ver a sua bola para executar uma *pancada*.

Ao procurar a sua bola em qualquer ponto do *campo*, o jogador pode tocar ou desviar erva alta, juncos, arbustos, tojo, urze ou algo semelhante, mas só o suficiente para a encontrar ou identificar e desde que isso não melhore a posição da bola, a área onde vai tomar *posição*, a trajectória prevista para o taco ou a sua *linha de jogo*; se a bola de deslocar; aplica-se a Regra 18-2a excepto se aplicáveis as cláusulas (a) a (d) desta Regra.

Além dos métodos de procura e identificação de uma bola que de outra forma são permitidos pelas *Regras*, o jogador também pode procurar e identificar uma bola de acordo com a Regra 12-1 da seguinte forma:

a. Procurar e Identificar uma Bola Coberta por Areia

Em qualquer ponto do *campo de jogo* se for admissível que a bola do jogador possa estar coberta por areia de tal forma que ele não a consegue encontrar e/ou identificar; o jogador pode, sem penalidade, tocar ou remover a areia com vista a encontrar ou identificar a bola. Se a bola for encontrada ou identificada como sua, o jogador tem de recrear as condições originais recolocando a areia deslocada. Se a bola se *deslocar* ao tocar ou remover a areia para a procurar ou identificar; não há penalidade; A bola tem de ser recolocada e têm de ser recreadas as condições originais.

Ao recrear as condições originais de acordo com esta Regra, o jogador pode deixar visível uma pequena parte da bola.

b. Procurar e Identificar uma Bola Coberta por Impedimentos Soltos num Obstáculo

Num *obstáculo*, se for admissível que a bola do jogador possa estar coberta por *impedimentos soltos*, de tal forma que ele não a consegue encontrar e/ou identificar; o jogador pode, sem penalidade, tocar ou remover impedimentos soltos com vista a encontrar ou identificar a bola. Se a bola for encontrada e identificada como sua, o jogador tem de recolocar os impedimentos soltos. Se a bola se *deslocar* ao tocar ou remover os impedimentos soltos para a procurar ou identificar; aplica-se a Regra 18-2a; Se a bola se *deslocar* ao recolocar os impedimentos soltos, não há penalidade e a bola tem de ser recolocada.

Se a bola estava completamente coberta por impedimentos soltos, o jogador tem de a recobrir mas pode deixar visível uma pequena parte da bola.

c. Procurar uma Bola dentro de Água num Obstáculo de Água

Se for admissível que a bola do jogador está dentro de água num *obstáculo de água*, o jogador pode, sem penalidade, tentar encontrá-la com um taco ou qualquer outra coisa. Se a bola dentro de água é acidentalmente *deslocada* durante a procura, não há penalidade; a bola tem de ser recolocada, a não ser

que o jogador prefira proceder de acordo com a Regra 26-1. Se a bola *deslocada* não estava na água ou se a bola foi acidentalmente deslocada pelo jogador não durante a procura, aplica-se a Regra 18-2a.

d. Procurar uma Bola Dentro de uma Obstrução ou Condição Anormal de Terreno

Se uma bola que está dentro ou sobre uma *obstrução* ou em zona de *condições anormais do terreno* é acidentalmente *deslocada* durante a procura, não há penalidade; a bola tem de ser recolocada, a não ser que o jogador prefira proceder de acordo com a Regra 24-1b, 24-2b, ou 25-1b se forem aplicáveis. Se o jogador recolocar a bola, pode continuar a poder proceder em conformidade com uma dessas Regras se forem aplicáveis.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-1:

jogo por buracos - Perda do buraco; **jogo por pancadas** - Duas pancadas

(melhorar a posição da bola, a zona de tomar posição ou da trajectória normal do taco, ou a linha de jogo – ver Regra 13-2)

12-2. Identificar a Bola

A responsabilidade de jogar a bola correcta pertence ao jogador: Cada jogador deve pôr uma identificação na sua bola.

Se um jogador acredita que a bola que está parada pode ser a sua mas não a consegue identificar, pode levantá-la para identificação sem penalidade. O direito a levantar a bola para identificação é em complemento às acções permitidas na Regra 12-1.

Antes de levantar a bola, o jogador tem de informar o seu adversário, no caso de jogo por buracos, ou o seu *marcador* ou *concorrente* no caso de jogo por pancadas, dessa sua intenção, e marcar a posição da bola. Pode depois levantar a bola e identificá-la desde que dê oportunidade ao seu adversário, *marcador* ou *concorrente* de observar o levantar e recolocar da bola. A bola não pode ser limpa mais do que a extensão necessária para a sua identificação quando levantada ao abrigo da Regra 12-2.

Se a bola for a do jogador e ele não cumpriu este procedimento, no todo ou em parte, ou se levantar a sua bola para identificação sem que haja uma boa razão para tal, **incorre na penalidade de uma pancada**. Se a bola levantada for a bola do jogador, ele tem de a recolocar. Se não a recolocar, **incorre na penalidade geral por infração à Regra 12-2, mas não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional ao abrigo desta Regra.**

Nota: Se o local original onde a bola devia ser recolocada tiver sido alterado, ver Regra 20-3b.

***PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-2:**

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

***Se um jogador incorrer na penalidade geral por infração à Regra 12-2, não tem nenhuma penalidade adicional por infração a esta Regra.**

Regra 13

Bola Jogada tal Como Está

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

13-1. Geral

A bola tem de ser jogada tal como está, excepto quando as *Regras* permitam algo diferente. (Bola parada, deslocada - ver a Regra 18)

13-2. Melhorar a Posição da Bola, a Zona de Tomar Posição ou da Trajectória Normal do Taco, ou a Linha de Jogo

Um jogador não pode melhorar ou permitir que alguém melhore:

- a situação ou posição da bola,
- a zona onde vai tomar *posição* ou a trajectória normal do taco,
- a sua *linha de jogo* ou o seu prolongamento numa extensão razoável para além do *buraco*, ou
- a área onde vai deixar cair ou colocar uma bola, por nenhuma das seguintes acções:
- pressionar o chão com o taco
- mover, dobrar ou partir qualquer planta em crescimento ou algo fixo (incluindo *obstruções fixas* e objectos definindo o *fora de limites*),
- criar ou eliminar irregularidades do terreno,
- remover ou calcar areia, terra solta, pedaços de relva repostos no lugar, outras porções de relva cortadas e repostas no lugar, ou
- remover orvalho, geada ou água

No entanto, o jogador não incorre em qualquer penalidade se isso acontecer:

- ao pousar suavemente o taco no chão.
- ao tomar a *posição* apropriada às circunstâncias,
- ao executar uma *pancada*, ou no movimento do taco para trás antes da *pancada* se completar a *pancada*,
- ao criar ou eliminar irregularidades do terreno dentro do *ponto de partida* ou, ao remover orvalho, geada ou água no *ponto de partida*, ou
- no «*green*», ao retirar areia ou terra solta, ou ao reparar estragos (ver Regra 16-1).

Exceção: Bola em *obstáculo* - ver a Regra 13-4.

13-3. Construir Base ao Tomar Posição

Um jogador tem o direito de apoiar os pés com firmeza ao tomar *posição*, mas não pode construir uma base para facilitar esse apoio.

13-4. Bola em Obstáculo; Ações Proibidas

Excepto quando as *Regras* estabelecem algo em contrário, antes de dar uma *pancada* numa bola que está num *obstáculo* (quer seja *obstáculo de areia* ou *obstáculo de água*), ou que, tendo sido levantada de um *obstáculo* possa ser deixada cair ou colocada no *obstáculo*, o jogador não pode:

- a. Experimentar o estado do *obstáculo* ou de qualquer outro *obstáculo* semelhante,
- b. Tocar no terreno dentro do *obstáculo* ou na água dentro do *obstáculo de água* com as mãos ou com um taco; ou
- c. Tocar ou deslocar um *impedimento solto* que esteja dentro ou toque num *obstáculo*.

Exceções:

1. Desde que nada seja feito que permita experimentar o estado do *obstáculo* ou melhorar a *posição* da bola, não há lugar a penalidade se o jogador (a) tocar no terreno ou num *impedimento solto* em qualquer *obstáculo* ou na água de um *obstáculo de água* em consequência ou na tentativa de evitar uma queda, ao remover uma *obstrução*, ao fazer uma medição ou ao marcar a *posição*, recuperar, levantar, colocar ou recolocar uma bola ao abrigo de qualquer *Regra* ou (b) colocar os seus tacos dentro do *obstáculo*.
2. Em qualquer momento, o jogador pode alisar a areia ou o solo num *obstáculo* desde que isso seja feito com o único propósito de cuidar do campo e desde que nada seja feito que viole a Regra 13-2 relativamente à sua

próxima pancada. Se uma bola jogada de um obstáculo está fora do *obstáculo depois da pancada*, o jogador pode alisar a areia ou a terra dentro do *obstáculo* sem qualquer restrição.

3. Se o jogador executar uma *pancada* a partir de um *obstáculo* e a bola for repousar noutra obstáculo, a Regra 13-4a não se aplica a qualquer acção posterior realizada no obstáculo de onde a pancada foi executada.

Nota: Em qualquer altura, incluindo na *preparação da pancada* ou no movimento do taco para trás antes da *pancada*, o jogador pode tocar com o taco ou qualquer outra coisa em qualquer *obstrução*, ou em qualquer construção que a *Comissão Técnica* designe como fazendo parte integrante do *campo* ou em qualquer erva, arbusto, árvore, ou qualquer coisa em crescimento.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

(Procurar a bola - ver a Regra 12-1)

(Evitar a interferência de um obstáculo de água – ver Regra 26)

Regra 14

Bater na Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

14-1. Bola Francamente Batida

A bola tem de ser batida francamente com a cabeça do taco e não pode ser empurrada, arrastada ou levada pelo taco como se este fosse uma colher.

14-2. Ajuda

a. Ajuda Física e Protecção das Condições Atmosféricas

Um jogador não pode executar uma pancada enquanto recebe ajuda física ou protecção das condições atmosféricas.

b. Posicionamento do «Caddie» ou do Parceiro Atrás da Bola

Um jogador não pode executar uma pancada com o seu «caddie», o seu *parceiro* ou o «caddie» do seu *parceiro* posicionados sobre ou próximo do prolongamento da *linha de jogo* ou da *linha de «putt»* para trás da bola.

Excepção: Não há penalidade se o «caddie» do jogador, o seu parceiro ou o «caddie» do seu *parceiro* estiverem inadvertidamente posicionados sobre ou próximo do prolongamento da *linha de jogo* ou da *linha de «putt»* para trás da bola.

PENALIDADES POR INFRAÇÃO À REGRA 14-1 ou 14-2

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por pancadas - Duas pancadas

14-3. Dispositivos Artificiais, Equipamento Pouco Usual e Uso Anormal do Equipamento

O R&A reserva o direito de, em qualquer altura, mudar as Regras relativas a dispositivos artificiais, equipamento não usual e uso anormal do equipamento e criar ou alterar as interpretações relativas a estas Regras.

Um jogador que tenha dúvida sobre se o uso de um artigo constitui infração à Regra 14-3 deverá consultar o R&A.

Um fabricante pode mandar para o R&A um exemplar de um artigo que está para ser fabricado pedindo um parecer sobre se o seu uso durante uma *volta convencional* colocará um jogador em infração à Regra 14-3. Esse exemplar ficará propriedade do R&A para referência. Se um fabricante não enviar um exemplar ou, tendo submetido um exemplar, não aguardar a decisão antes de o fabricar e/ou comercializar assume o risco de uma decisão de que o seu uso estará em desacordo com as Regras.

Exceptuando o previsto nas Regras, durante uma *volta convencional*, o jogador não pode usar nenhum dispositivo artificial ou equipamento pouco usual (ver Apêndice IV para especificações detalhadas e interpretações) ou utilizar qualquer equipamento de forma pouco usual:

- a. Que o possa ajudar a executar uma pancada, ou no seu jogo; ou
- b. Com o fim de aferir ou medir distâncias ou condições que possam influenciar o seu jogo; ou
- c. Que o possa ajudar a segurar no taco, exceptuando-se que:
 - (i) podem ser usadas luvas desde que sejam luvas lisas
 - (ii) se pode aplicar resina, pó e produtos hidratantes ou desidratantes; e
 - (iii) se pode enrolar um lenço ou uma toalha à volta da pega.

Excepções:

- I. Um jogador não infringe esta Regra se (a) o equipamento ou dispositivo

servir para ou tiver o efeito de aliviar uma condição médica (b) o jogador tem uma situação médica que legitima o uso do equipamento e (c) a Comissão Técnica considera que o seu uso não dá ao jogador nenhuma injustificada vantagem sobre os outros jogadores.

2. Um jogador não viola esta regra se usar o equipamento da maneira tradicionalmente aceite.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 14-3:
Desclassificação

Nota: A Comissão Técnica pode fazer uma Regra Local que permita aos jogadores o uso de aparelhos de cálculo ou medida apenas da distância.

14-4. Bater na Bola Mais do Que Uma Vez

Se, na execução de uma *pancada*, o taco do jogador tocar na bola mais do que uma vez, o jogador tem de acrescentar **uma pancada de penalidade** à *pancada* dada, perfazendo um total de duas *pancadas*.

14-5. Jogar Bola em Movimento

Um jogador não pode executar uma *pancada* enquanto a sua bola estiver em movimento.

Excepções:

- Bola caindo do «tee» - Regra 11-3.
- Bater na bola mais do que uma vez - Regra 14-4.
- Bola em movimento dentro de água - Regra 14-6.

Quando a bola começa a *deslocar-se* somente depois de o jogador ter começado a *pancada* ou o movimento do taco para trás para a executar; o jogador não incorre em penalidade à luz desta Regra por jogar uma bola em movimento, mas não fica isento de qualquer penalidade em que incorra à luz das seguintes Regras:

- Bola em repouso deslocada pelo jogador - Regra 18-2a.
- Bola em repouso deslocada depois da preparação da *pancada* - Regra 18-2b.

(Bola propositadamente desviada ou parada pelo jogador; parceiro, ou «caddie» - ver a Regra 1-2).

14-6. Bola em Movimento na Água

Quando uma bola está em movimento na água de um *obstáculo de água*, o jogador pode, sem penalidade, executar uma *pancada*, mas não pode demorar a fazê-lo à espera que o vento ou a corrente melhorem a posição da bola. Uma bola em movimento na água de um *obstáculo de água* pode ser levantada, se o jogador preferir invocar a Regra 26.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 14-5 ou 14-6:

Jogo por buracos - Perda do buraco; jogo por pancadas - Duas pancadas

Regra 15

Bola Errada. Bola de Substituição

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

15-1. Geral

Um jogador tem de acabar cada buraco com a bola que jogou do *ponto de partida*, a não ser que a *bola esteja perdida* ou *fora de limites* ou o jogador *substitua a bola*, quer essa substituição, seja ou não permitida (ver Regra 15-2). Se um jogador jogar uma *bola errada*, ver Regra 15-3.

15-2. Bola de Substituição

Um jogador pode substituir uma bola quando procede de acordo com uma *Regra* que lhe permite jogar; deixar cair ou colocar outra bola para completar o jogo do buraco. A *bola de substituição* passa a ser a *bola em jogo*.

Se um jogador substitui uma bola quando as *Regras* não lho permitem, a *bola substituta* não é uma *bola errada*; passa a ser a *bola em jogo*. Se o erro não for corrigido, tal como previsto na Regra 20-6, e o jogador executar uma *pancada* numa *bola de substituição*, quando tal substituição não é permitida, **perde o buraco em jogo por buracos ou incorre na penalidade de duas pancadas em jogo por pancadas, de acordo com a Regra aplicável** e, em jogo por pancadas, tem de acabar o buraco com a *bola de substituição*. (Jogar de local errado – ver Regra 20-7)

Excepção: Se o jogador incorrer numa penalidade por dar uma pancada de local errado não há penalidade por substituir a bola quando não for permitido. (Jogar de local errado - ver Regra 20-7)

15-3. Bola Errada

a .Jogo por Buracos

Se um jogador executar uma *pancada* numa *bola errada*, **perde o buraco**.

Se a *bola errada* pertencer a outro jogador, o seu proprietário tem de colocar uma bola no ponto de onde a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

Se um jogador e o seu adversário trocam as bolas durante o jogo de um buraco, o primeiro a executar uma *pancada* numa *bola errada* **perde o buraco**; na impossibilidade de determinar este facto, o buraco tem de ser jogado com as bolas trocadas.

Excepção: Não há penalidade, se um *competidor* executar uma *pancada* numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água*.

Quaisquer *pancadas* dadas numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água* não contam para o resultado do *competidor*.

O jogador tem de corrigir o erro jogando a bola correcta ou procedendo em conformidade com as Regras.

(colocar e recolocar – ver Regra 20-3)

b .Jogo por Pancadas

Se um *competidor* executar uma ou mais *pancadas* numa bola errada incorre na **penalidade de duas pancadas**.

O *competidor* tem de corrigir o erro, jogando a bola correcta ou procedendo de acordo com as Regras. Se o não fizer antes de executar uma pancada do *ponto de partida* seguinte ou, no caso do último buraco da *volta*, não anunciar a intenção de corrigir o erro antes de sair do «green», **é desclassificado**.

As *pancadas* executadas por um *competidor* com uma *bola errada* não contam para o seu resultado. Se a *bola errada* pertence a outro *competidor*, esse *competidor* tem de colocar uma bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.

Excepção: Não há penalidade, se um *competidor* executar uma *pancada* numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água*.

Quaisquer *pancadas* dadas numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água* não contam para o resultado do *competidor*.

(colocar e recolocar – ver Regra 20-3)

O «Green»

Regra 16

O «Green»

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35)

16-1. Geral

a. Tocar na Linha de «putt»

Não é permitido tocar na *linha de «putt»*, excepto:

- (i) o jogador pode retirar *impedimentos soltos*, desde que não exerça pressão sobre qualquer coisa;
- (ii) o jogador pode colocar o taco ao chão em frente da bola ao *preparar a pancada*, desde que não exerça pressão sobre qualquer coisa;
- (iii) ao medir - Regra 18-6;
- (iv) ao levantar ou ao recolocar a bola - Regra 16-1b;
- (v) ao pressionar um marcador da bola;
- (vi) ao reparar as marcas de impacto de bolas ou de posições anteriores do buraco - Regra 16-1c; e
- (vii) ao remover *obstruções móveis* - Regra 24-1.

(Indicar a *linha de «putt»* no «green» - ver a Regra 8-2b).

b. Levantar e Limpar a Bola

Uma bola que está no «green» pode ser levantada e, querendo-se, limpa. A posição da bola tem de ser marcada antes de ser levantada e a bola tem de ser recolocada (ver Regra 20-1). Se outra bola está em movimento, não pode ser levantada uma bola que possa ter influência no movimento daquela.

c. Reparar Marcas de Buracos, de Bolas e Outros Estragos

O jogador pode reparar as marcas de posições anteriores do *buraco* ou estragos no «green» causados pelo impacto de bolas, quer a bola do jogador esteja ou não no «green». Se uma bola ou marcador de bola se *deslocar* em consequência dessa reparação, a bola ou o marcador têm que ser recolocados.

Não há nenhuma penalidade desde que a *deslocação* da bola ou do marcador de bola seja directamente atribuível ao acto específico de reparar a marca da posição anterior do *buraco* ou do estrago no «*green*» causado pelo impacto de bolas. Caso contrário aplica-se a Regra 18.

Qualquer outro estrago no «*green*» não pode ser reparado se isso puder auxiliar o jogador no jogo subsequente do buraco.

d. Experimentar a superfície

Durante a *volta convencional*, um jogador não pode experimentar a superfície de qualquer *green* rolando uma bola, raspando ou alisando a referida superfície.

Excepção: Entre o jogo de dois buracos, um jogador pode testar a superfície de qualquer *green* de prática ou do *green* do buraco que acabou de ser jogado, a não ser que a Comissão Técnica tenha proibido tal acção. (ver Nota 2 à Regra 7-2).

e. Pés Sobre ou Um de Cada Lado da Linha de «putt»

O jogador não pode executar uma *pancada* no «*green*» tomando *posição* com um pé de cada lado da *linha de «putt»* ou com qualquer pé a tocar nessa linha ou no seu prolongamento para trás da bola.

Excepção: Não há penalidade se a posição tiver sido tomada inadvertidamente com um pé de cada lado da *linha de «putt»* ou com qualquer pé a tocar nessa linha (ou no seu prolongamento para trás da bola) ou for assim tomada para evitar tomar posição em cima da linha de «putt» ou da *linha de «putt»* prevista de outro jogador

f. Executar Pancada Estando Outra Bola em Movimento

O jogador não pode executar uma *pancada* enquanto outra bola, jogada no «*green*», está em movimento, a não ser que o jogador o faça quando é a sua vez de jogar, caso em que não há lugar a penalidade.

(levantar uma bola que favorece ou interfere com uma jogada enquanto outra bola está em movimento - ver Regra 22).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 16-1:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

(Posição do «*caddie*» ou *parceiro* – ver Regra 14-2.)

(«*Green*» *errado* – ver Regra 25-3.)

16-2. Bola na Borda do Buraco

Quando uma parte da bola ultrapassa a borda do *buraco*, o jogador tem direito ao tempo suficiente para se dirigir ao *buraco*, sem demora injustificada, e mais dez segundos para verificar se a bola está parada. Se, entretanto, a bola não tiver caído no *buraco*, considera-se que está parada. Se, posteriormente, a bola cair no *buraco*, considera-se que o jogador meteu a bola no *buraco* com a sua última pancada e tem de acrescentar **uma pancada de penalidade** ao resultado obtido no buraco; caso contrário, não há penalidade à luz desta Regra.

(Demora injustificada - ver a Regra 6-7.)

Regra 17

A Bandeira

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

17-1. Bandeira Assistida, Retirada ou Suspensa

Antes de executar uma *pancada* de qualquer ponto do *campo*, o jogador pode ter a *bandeira* assistida, retirada ou suspensa para indicar a posição do *buraco*.

Se a *bandeira* não estava assistida, retirada ou suspensa antes de o jogador executar a *pancada*, não pode ser assistida, retirada ou suspensa durante a *pancada* ou enquanto a bola do jogador está em movimento se isto poder influenciar o movimento da bola.

Nota 1: Se a *bandeira* estiver no *buraco* e alguém se posicionar perto dela enquanto a *pancada* está a ser executada, considera-se que está a assistir a *bandeira*.

Nota 2: Se, antes da *pancada*, a *bandeira* está a ser assistida, retirada ou suspensa por alguém com o conhecimento do jogador e ele não fizer qualquer objecção, considera-se que ele deu a necessária autorização.

Nota 3: Se alguém assiste ou segura a *bandeira* enquanto uma *pancada* está a ser executada, considera-se que ele está a assistir à *bandeira* até que a bola fique parada.

(Bandeira, movida quando assistida, removida ou levantada com a bola em movimento - ver Regras 24-1)

17-2. Bandeira Assistida Sem Autorização

Se um adversário ou o seu «caddie» em jogo por buracos ou um *concorrente* ou o seu «caddie» em jogo por pancadas, sem a autorização do jogador ou o seu conhecimento prévio, assistir, retirar ou suspender a *bandeira* durante a *pancada* ou enquanto a bola está em movimento e este acto puder influenciar o movimento da bola, o adversário ou o *concorrente* incorrem na penalidade aplicável.

***PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 17-1 ou -2:**

Jogo por buracos - perda do buraco; Jogo de pancadas - duas pancadas

*Em jogo por pancadas, se ocorrer uma infração à Regra 17-2 e a bola do *competidor* subsequentemente bater na *bandeira*, na pessoa que a assiste ou segura ou em qualquer coisa que ela transporte, o *competidor* não incorre em penalidade. A bola deve ser jogada do ponto onde fica parada, salvo se a bola estava no «green» quando foi jogada, caso em que a *pancada* deve ser anulada, a bola recolocada e a *pancada* repetida.

17-3. Bola Bate na Bandeira ou em Quem a Assiste

A bola do jogador não pode bater:

- Na *bandeira*, quando assistida, retirada ou suspensa;
- Na pessoa que assiste ou suspende a *bandeira* ou qualquer coisa por ela transportada; ou
- Na *bandeira*, se colocada no *buraco* e não assistida, quando a *pancada* é executada de qualquer ponto do «green».

Excepção: Quando a *bandeira* é assistida, retirada ou suspensa sem a autorização do jogador – ver Regra 17-2

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 17-3:

Jogo por buracos - perda do buraco; Jogo por pancadas - duas pancadas, e a bola deve ser jogada de onde ficar.

17-4. Bola Encostada à Bandeira

Quando a bola do jogador fica encostada à *bandeira* que está no *buraco* mas a bola não está *dentro do buraco*, o jogador ou outra pessoa que ele autorize pode deslocar ou retirar a *bandeira* e, se a bola cair no *buraco*, considera-se que o jogador meteu a bola no *buraco* com a sua última *pancada*; caso contrário, a bola, se *deslocada*, tem de ser colocada na borda do *buraco*, sem penalidade.

Bola Deslocada, Desviada ou Parada

Regra 18

Bola em Repouso Deslocada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

18-1. Por Agente Externo

Se uma bola em repouso é *deslocada* por um *agente externo*, não há penalidade e a bola tem de ser recolocada.

Nota: É uma questão de facto determinar se a bola foi *deslocada* por um *agente externo*. Para que esta Regra seja aplicada tem de ser conhecido ou praticamente certo que um *agente externo* tenha deslocado a bola. Na ausência desse conhecimento ou certeza o jogar tem de jogar a bola tal como ficou ou, se estiver perdida, proceder em conformidade com a Regra 27-1. (Bola do jogador em repouso, deslocada por outra bola - ver a Regra 18-5)

18-2. Por Jogador, Parceiro, «Caddie» ou Equipamento

a. Geral

Excepto quando permitido pelas Regras, quando a bola de um jogador está *em jogo*, se:

- (i) o jogador, o seu parceiro ou qualquer dos seus «caddies»:
 - levantar ou deslocar a bola
 - tocar propositadamente (excepto com um taco ao preparar a pancada), ou
 - provocar que a bola se desloque, ou
- (ii) o equipamento do jogador ou do seu parceiro provocarem que a bola se desloque,

o jogador incorre na penalidade de uma pancada.

Se a *bola se deslocou* tem de ser recolocada, a menos que o movimento da bola ocorra depois de o jogador ter começado a *pancada* ou o movimento do taco para trás para executar a *pancada* e a *pancada* seja executada.

De acordo com as Regras, não há penalidade, se um jogador provoca acidentalmente a *deslocação* da sua bola, nas seguintes circunstâncias:

- Ao procurar uma bola coberta por areia, ao procurar uma bola na água dentro de um *obstáculo de água* ou ao procurar uma bola numa *obstrução* ou numa *condição anormal de terreno*.- Regra 12-1.
- Ao reparar marcas de posições anteriores do *buraco* ou marcas de impactos de bolas - Regra 16-1c.
- Ao medir – Regra 18-6
- Ao levantar uma bola de acordo com uma Regra – Regra 20-1
- Ao colocar ou recolocar uma bola à luz de uma Regra - Regra 20-3a.
- Ao remover *impedimentos soltos* no «green» - Regra 23-1
- Ao retirar uma *obstrução móvel* - Regra 24-1.

b. Bola Deslocada Depois da Preparação da Pancada

Se a bola em jogo de um jogador se *deslocar* depois de ele preparar a *pancada* (não sendo em consequência de uma *pancada*) considera-se que o jogador *deslocou a bola* e **incorre na penalidade de uma pancada**.

A bola tem de ser recolocada, excepto se a deslocação da bola ocorre depois de o jogador ter iniciado a *pancada* ou o movimento do taco para trás para executar a *pancada* e a *pancada* seja executada.

Excepção: Se é conhecido ou praticamente certo que o jogador não provocou que a sua bola se deslocasse, não se aplica a Regra 18-2b.

18-3. Por Adversário, «Caddie» ou Equipamento, em Jogo por Buracos

a. Ao Procurar Uma Bola

Se, ao procurar a bola de um jogador, um adversário, o seu «caddie» ou o seu *equipamento deslocarem a bola*, tocarem na bola ou provocarem que se *desloque*, não há penalidade. Se a bola se *deslocou* tem de ser recolocada.

b. Sem Ser A Procurar Uma Bola

Não sendo ao procurar uma bola, se um adversário, o seu «caddie» ou o seu *equipamento deslocarem a bola*, tocarem na bola propositadamente ou provocarem que se *desloque*, **o adversário incorre na penalidade de uma pancada**, a não ser que as Regras estabeleçam algo em contrário. Se a bola se deslocou tem de ser recolocada.

(Jogar uma bola errada—ver a Regra 15-2)

(Bola deslocada ao medir – ver Regra 18-6)

18-4. Por Concorrente, «Caddie», ou Equipamento, em Jogo por Pancadas

Se um *concorrente*, o seu «*caddie*» ou o seu *equipamento deslocarem a bola* do jogador; tocarem na bola ou provocarem que se *desloque*, não há penalidade. Se a bola se *deslocou* tem de ser recolocada.

(Jogar uma bola errada - ver a Regra 15-3.)

18-5. Por Outra Bola

Se, uma *bola em jogo* que está parada, for *deslocada* por outra bola em movimento em consequência de uma *pancada*, tem de ser recolocada.

18-6. Bola Deslocada ao Medir

Se uma bola ou um marcador de bola é *deslocado* ao medir; quando se procede de acordo ou na determinação da aplicação de uma *Regra*, a bola ou o marcador de bola têm que ser recolocados. Não há penalidade desde que a *deslocação da bola* ou do marcador de bola seja directamente atribuível ao acto específico de medir. De outra forma, aplica-se o disposto nas Regras 18-2a, 18-3b ou 18-4.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - perda do buraco; jogo por pancadas - duas pancadas

*Se um jogador não recolocar a bola quando o deve fazer ou se, no âmbito da aplicação da Regra 18, der uma pancada numa *bola de substituição* quando tal substituição não seja permitida, incorre na penalidade geral por infração à Regra 18, mas não tem mais nenhuma penalidade adicional por força desta Regra.

Nota 1: Se uma bola que deve ser recolocada à luz desta Regra não for encontrada imediatamente, pode ser substituída por outra.

Nota 2: Se o local original de uma bola que tem de ser colocada ou recolocada tiver sido alterado, ver Regra 20-3b.

Nota 3: Se for impossível determinar o local onde uma bola deve ser colocada ou recolocada, ver a Regra 20-3c.

Regra 19

Bola em Movimento Desviada ou Parada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

19-1. Por Agente Externo

Se a bola de um jogador, estando em movimento for acidentalmente desviada ou parada por um *agente externo* trata-se de uma *ocorrência fortuita*, não havendo penalidade e a bola tem de ser jogada de onde ficou excepto:

- a. Se a bola de um jogador, estando em movimento, depois de uma *pancada* dada fora do «green», vier a parar dentro ou sobre qualquer *agente externo* em movimento ou animado, a bola tem de, no *percurso* ou num *obstáculo*, ser deixada cair ou, se for no «green», colocada tão perto quanto possível do ponto directamente abaixo do local onde a bola estava parada dentro ou sobre o *agente externo*, mas não mais perto do buraco.
- b. Se a bola de um jogador, estando em movimento, depois de uma *pancada* dada no «green», for desviada ou parada ou vier a parar dentro ou sobre um *agente externo* em movimento ou animado, excepto um verme ou insecto ou semelhante, a *pancada* é anulada, e a bola tem de ser recolocada e jogada de novo.

No caso de a bola não ser encontrada imediatamente, pode ser substituída por outra.

Excepção: Bola que bate na pessoa que assiste ou suspende a bandeira ou qualquer coisa por ela transportada - ver Regra 17-3b.

Nota: Se o movimento da bola de um jogador, foi propositadamente desviado ou parado por um *agente externo*:

- (a) Depois de uma *pancada* jogada de qualquer lado que não o «green», o local onde a bola, presumivelmente, iria ficar, tem de ser estimado. Se esse local é:
 - (i) No *percurso* ou num *obstáculo*, a bola tem de ser deixada cair tão próximo quanto possível desse local;
 - (ii) *Fora de limites*, o jogador tem de proceder de acordo com a Regra 27-1; ou

(iii) No «green», a bola tem de ser colocada nesse local.

(b) Depois de uma pancada no «green», a pancada é anulada. A bola tem de ser recolocada e jogada de novo.

Se o agente externo é um concorrente ou o seu «caddie», aplica-se a Regra 1-2 ao concorrente.

(Bola do jogador desviada ou parada por outra bola - Ver Regra 19-5.)

19-2 Por Jogador, Parceiro, «Caddie» ou Equipamento

Se a bola de um jogador é acidentalmente desviada ou parada por ele próprio, pelo seu *parceiro* ou por qualquer dos seus «caddies» ou equipamentos, o **competidor incorre na penalidade de uma pancada**. A bola tem de ser jogada de onde se encontra, excepto se ela ficar parada na roupa ou no equipamento do jogador, do seu *parceiro* ou de qualquer dos seus «caddies», caso em que a bola tem de, no *percurso* ou num *obstáculo*, ser deixada cair ou, se for no «green», colocada tão perto quanto possível do ponto directamente abaixo do local onde a bola estava parada dentro ou sobre o artigo, mas não mais perto do buraco.

Excepção:

1. Bola que bata na pessoa que assiste ou segura a bandeira ou em qualquer coisa por ela transportada – ver Regra 17-3b.
2. Bola deixada cair - ver Regra 20-2a.

(Bola propositadamente desviada ou parada pelo jogador; parceiro ou «caddie» - ver Regra 1-2.)

19-3. Por Adversário, «Caddie» ou Equipamento em Jogo Por Buracos

Se a bola de um jogador é acidentalmente desviada ou parada pelo adversário, pelo seu «caddie» ou equipamento, não há penalidade. O jogador pode, antes de qualquer outra *pancada* ser executada por qualquer dos *lados*, cancelar a *pancada* dada e jogar uma bola sem penalidade de um ponto tão perto quanto possível do ponto onde estava a bola original quando foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5.), ou pode jogar a bola tal como ela ficou. No entanto se o jogador optar por não cancelar a *pancada* e a bola ficar parada sobre ou dentro da roupa ou equipamento do seu adversário ou «caddie», a bola tem de, no *percurso* ou num *obstáculo*, ser deixada cair a bola ou, se for no «green», colocada tão perto quanto possível do ponto directamente abaixo do local onde a bola estava parada dentro ou sobre o artigo, mas não mais perto do buraco.

Excepção: Bola que bate na pessoa que assiste à *bandeira* ou qualquer coisa por ela transportada - ver Regra 17-3b.

(Bola desviada ou parada propositadamente pelo adversário ou pelo seu «caddie» - ver Regra 1-2.)

19-4. Por Concorrente, «Caddie» ou Equipamento em Jogo Por Pancadas

Ver a Regra 19-1 sobre bola desviada por *agente externo*.

Excepção: Bola que bate na pessoa que assiste à *bandeira* ou qualquer coisa por ela transportada - ver Regra 17-3b

19-5. Por Outra Bola

a. Parada

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma *pancada*, é desviada ou travada por uma *bola em jogo* que esteja parada, o jogador tem de jogar a sua bola tal como ela se encontra. Em jogo por buracos, não há penalidade. Em jogo por pancadas, não há penalidade a não ser que ambas as bolas estejam no «*green*» antes de dar a *pancada*, caso em que o jogador incorre na penalidade de duas pancadas.

b. Em movimento

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma *pancada* executada fora do «*green*», for desviada ou travada por outra bola em movimento depois de uma *pancada*, o jogador tem de jogar a sua bola tal como ela se encontra, sem penalidade.

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma *pancada* executada no «*green*», for desviada ou travada por outra bola em movimento, a *pancada* é anulada. A bola do jogador tem de ser recolocada e a *pancada* repetida, sem penalidade.

Nota: Nada nesta Regra se sobrepõem ao disposto na Regra 10-1 (Ordem de jogo em jogo por buracos) ou Regra 16-1f (Executar Pancada Estando Outra Bola em Movimento).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Soluções Alternativas e Procedimentos

Regra 20

Levantar, Deixar Cair e Colocar a Bola. Jogar de Local Errado

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

20-1. Levantar e Marcar

Uma bola a ser levantada em conformidade com as *Regras* pode ser levantada pelo jogador, pelo seu *parceiro* ou por outra pessoa autorizada pelo jogador. Em qualquer destes casos, o jogador é responsável por qualquer infração às *Regras*.

A posição da bola tem de ser marcada antes de ser levantada ao abrigo de uma *Regra* que a obrigue a ser recolocada. Se a bola não for marcada, **o jogador incorre na penalidade de uma pancada** e a bola tem de ser recolocada. Se não for recolocada, **o jogador incorre na penalidade geral por infração a esta Regra**, mas não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional por força da Regra 20-1.

Se uma bola ou o marcador da bola forem acidentalmente *deslocados* no acto de levantar a bola em conformidade com uma *Regra* ou ao marcar a sua posição, a bola ou o marcador têm que ser recolocados. Não há penalidade desde que a deslocação da bola ou do marcador de bola seja directamente atribuível ao acto específico de marcar ou levantar a bola. Caso contrário, **o jogador incorre na penalidade de uma pancada** à luz desta Regra ou da Regra 18-2a.

Excepção: Se um jogador incorre numa penalidade por infração à Regra 5-3 ou 12-2, não tem penalidade adicional por virtude da Regra 20-1.

Nota: A posição de uma bola que vai ser levantada deve ser marcada, colocando um marcador de bola, uma pequena moeda ou um objecto similar, imediatamente atrás da bola. Se o marcador da bola interferir com o jogo, *posição* ou *pancada* de outro jogador, deve ser colocado a uma distância de uma ou mais cabeças de taco, para um dos lados.

20-2. Deixar Cair e Tornar a Deixar Cair («Dropping and Re-Dropping»)

a. Por Quem e Como

Para deixar cair uma bola em conformidade com as *Regras*, a bola tem de ser deixada cair pelo próprio jogador. Ele tem de se colocar de pé, direito, segurar

a bola à altura do ombro com o braço estendido e deixá-la cair. Se for qualquer outra pessoa a deixar cair a bola ou o jogador o fizer de forma diferente e qualquer destes erros não for corrigido conforme estabelecido na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade de uma pancada.

Se a bola, quando deixada cair, tocar em qualquer pessoa ou no equipamento de qualquer jogador, antes ou depois de tocar numa parte do campo e antes de ficar parada, a bola tem de ser novamente deixada cair, sem penalidade. Em tais circunstâncias, não há limite para o número de vezes que a bola tem de ser deixada cair.

(Exercer qualquer acção para influenciar o movimento ou a posição da bola - ver a Regra 1-2.)

b. Onde Deixar Cair

Quando tiver que se deixar cair uma bola tão perto quanto possível de um determinado ponto, ela não pode ser deixada cair mais perto do buraco do que esse ponto, o qual, se não for conhecido com precisão pelo jogador, tem de ser estimado.

Uma bola quando deixada cair, tem de, em primeiro lugar, bater numa parte do campo onde a Regra aplicável determina que ela seja deixada cair. Não sendo deixada cair desta maneira, aplicam-se as Regras 20-6 e 20-7.

c. Quando Tornar a Deixar Cair

Uma bola que se deixou cair tem de ser novamente deixada cair sem penalidade se:

- (i) rola e fica parada dentro de um obstáculo;
- (ii) rola e fica parada fora de um obstáculo;
- (iii) rola e fica parada num «green»;
- (iv) rola e fica parada fora de limites;
- (v) rola e fica parada numa posição onde há interferência pela situação que se quis evitar à luz da Regra 24-2b (obstrução fixa), Regra 25-1 (condições anormais do terreno), Regra 25-3 («green» errado) ou uma Regra Local (Regra 33-8 a) ou rola para dentro da marca de impacto da bola de onde foi levantada ao abrigo da Regra 25-2 (bola cravada no solo);
- (vi) rola e fica parada a mais de dois tacos de distância do ponto do campo onde ela bateu pela primeira vez; ou
- (vii) rola e fica parada mais perto do buraco do que:

- (a) a sua posição original ou posição estimada (ver Regra 20-2b) a não ser que as *Regras* o permitam;
- (b) o *ponto mais próximo de não interferência* ou que evita ao máximo a interferência (Regra 24-2, 25-1 ou 25-3) ou
- (c) o ponto em que a bola original atravessou, pela última vez, a margem do *obstáculo de água* ou do *obstáculo de água lateral* (Regra 26-1).

Se a bola, depois de voltar a ser deixada cair, rolar para qualquer das situações indicadas acima, tem de ser colocada tão perto quanto possível do ponto do campo onde primeiro bateu, quando foi deixada cair pela segunda vez.

Nota 1: Se uma bola deixada cair ou tornada a deixar cair fica parada e depois se *deslocar*, tem de ser jogada tal como está, a menos que se aplique o disposto em qualquer outra *Regra*.

Nota 2: Se uma bola que deve ser tornada a deixar cair ou colocada em conformidade com esta *Regra* não for imediatamente recuperada pode ser substituída por outra bola

20-3. Colocar e Recolocar

a. Por Quem e Onde

Uma bola a ser colocada em conformidade com as *Regras*, tem de ser colocada pelo jogador ou pelo seu *parceiro*.

Uma bola a ser recolocada de acordo com as *Regras* tem de ser recolocada por qualquer dos seguintes: (i) a pessoa que levantou ou deslocou a bola, (ii) o jogador; ou (iii) o *parceiro* do jogador. A bola tem de ser colocada no local de onde foi levantada ou deslocada. Se a bola foi colocada ou recolocada por qualquer outra pessoa e o erro não for corrigido como previsto na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade de uma pancada. Em qualquer dos casos o jogador é responsável por qualquer infração às *Regras* resultante da acção de colocar ou recolocar a bola.

Se uma bola ou o marcador de bola forem acidentalmente *deslocados* no processo de colocar ou recolocar a bola, a bola ou o marcador de bola têm que ser recolocados no seu lugar. Não há penalidade desde que a deslocação da bola ou do marcador de bola seja directamente atribuível ao acto específico de colocar ou recolocar a bola ou ao de remover o marcador de bola. Caso contrário, o jogador incorre na penalidade de uma pancada à luz da Regra 18-2a ou 20-1.

Se a bola for recolocada em local diferente do local de onde foi *levantada* ou *deslocada* e o erro não for corrigido como previsto na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade geral, perda do buraco em jogo por buracos e duas pancadas em jogo por pancadas por violação da Regra aplicável.

b. Alteração do Local onde a Bola deve ser Colocada ou Recolocada

Se o local original de uma bola que deve ser colocada ou recolocada for alterado:

- (i) excepto num *obstáculo*, a bola tem de ser colocada no local mais próximo e semelhante ao local original, que não diste mais de um taco desse local, que não fique mais perto do *buraco* e que não fique num *obstáculo*;
- (ii) num *obstáculo de água*, a bola tem de ser colocada em conformidade com a alínea (i) anterior, mas com a obrigação de a bola ser colocada dentro do *obstáculo de água*;
- (i) num *obstáculo de areia*, o local original da bola tem de ser reconstituído tanto quanto possível, e a bola aí colocada.

Nota: Se o local original em que uma bola tem de ser colocada ou recolocada foi alterado e é impossível determinar o ponto exacto em que a bola deve ser colocada ou recolocada; aplica-se a Regra 20-3b se o ponto exacto era conhecido e a Regra 20-3c se o ponto exacto não era conhecido.

Excepção: Se o jogador está à procura ou pretende identificar uma bola coberta por areia – ver Regra 12-1a.

c. Local Indeterminável

Se não for possível determinar o local onde a bola deve ser colocada ou recolocada:

- (i) no *percurso*, a bola tem de ser deixada cair num local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não num *obstáculo* nem num «*green*»;
- (ii) dentro de um *obstáculo*, a bola deve ser deixada cair dentro do *obstáculo* num local tão perto quanto possível do ponto onde estava;
- (iii) no «*green*», a bola tem de ser colocada num local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não num *obstáculo*.

Excepção: Quando se recomeça o jogo (Regra 6-8d), se o local onde a bola vai ser colocada for impossível de determinar, tem de ser estimado e a bola colocada nesse local.

d. A Bola Não se Mantém no Local

Se uma bola, quando se coloca, não se mantém parada no local onde é colocada, não há penalidade e a bola tem de ser recolocada. Se, ainda assim, não se mantiver nesse local:

- (i) excepto num *obstáculo*, a bola tem de ser colocada no ponto mais próximo onde possa ficar parada e que não seja mais perto do *buraco* nem num *obstáculo*;
- (ii) num *obstáculo*, tem de ser colocada dentro do *obstáculo*, no ponto mais próximo, onde possa ficar parada e que não seja mais perto do *buraco*.

Se uma bola que se coloca ficar parada e posteriormente se *deslocar*, não há penalidade e a bola tem de ser jogada de onde está, a menos que se aplique o disposto em qualquer outra Regra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 20-1, 20-2 ou 20-3:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Se um jogador executa uma *pancada* numa *bola de substituição* ao proceder de acordo com estas Regras quando essa substituição não é permitida, incorre na penalidade geral por infração a essa Regra, mas não tem penalidade adicional. Se o jogador deixar cair a bola de forma incorrecta e jogar de lugar errado ou se a bola for posta em jogo por alguém não autorizado pelas Regras e jogar de local errado, ver Nota da Regra 20-7c.

20-4. Quando Fica em Jogo Uma Bola Deixada Cair ou Colocada

Se a *bola em jogo* de um jogador é levantada, volta a estar em jogo quando é deixada cair ou colocada.

Uma *bola de substituição* passa a ser a *bola em jogo* quando é deixada cair ou colocada.

(Bola substituída incorrectamente - ver a Regra 15-2)

(Levantar uma bola incorrectamente substituta, deixada cair ou colocada - ver a Regra 20-6).

20-5. Executar a Pancada Seguinte do Local Onde Foi Executada a Anterior

Quando um jogador pretende ou é obrigado a executar a *pancada* seguinte do mesmo local de onde executou a *pancada* anterior, tem de proceder da seguinte maneira:

- (a) No ponto de partida: A bola que vai ser jogada tem de o ser dentro do *ponto de partida*. A bola pode ser jogada de qualquer local dentro do *ponto de partida* e pode ser colocada num «tee».

- (b) No percurso: A bola que vai ser jogada tem de ser deixada cair e quando deixada cair tem de tocar primeiro numa parte do *campo* no *percurso*
- (c) Num obstáculo: A bola que vai ser jogada tem de ser deixada cair e quando deixada cair tem de tocar primeiro numa parte do *campo* no *obstáculo*
- (d) No green: A bola que vai ser jogada tem de ser colocada

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 20-5:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

20-6. Levantar Uma Bola Incorrectamente Substituta, Deixada Cair ou Colocada

Uma bola incorrectamente substituta, colocada ou deixada cair em local errado ou de qualquer forma em desacordo com as *Regras*, mas que não tenha sido jogada, pode ser levantada sem penalidade, e o jogador tem de seguida proceder corretamente.

20-7. Jogar de Local Errado**a. Geral**

Um jogador jogou de um local errado se executar uma pancada com a sua *bola em jogo*:

- (i) numa parte do *campo* onde as *Regras* não permitem de se execute uma *pancada*, ou que se deixe cair ou coloque uma bola; ou
- (ii) onde as *Regras* requeiram que uma bola que se deixou cair seja novamente deixada cair ou uma bola *deslocada* seja recolocada.

Nota: Para o caso de uma bola jogada de fora do *ponto de partida*, ou de um *ponto de partida errado* - ver a Regra I I-4

b. Jogo por Buracos

Se um jogador executar uma pancada de um local errado, **o jogador perde o buraco**.

c. Jogo por Pancadas

Se um *competidor* executar uma *pancada* de um local errado, **incorre na penalidade de duas pancadas estabelecida pela Regra aplicável**. O jogador tem de terminar o buraco com a bola jogada de local errado, sem corrigir o erro, desde que não tenha cometido uma infração grave (ver Nota I).

Se um *competidor* tomar consciência de que jogou de local errado e julgar que pode ter cometido uma falta grave, tem de, antes de executar uma *pancada* do próximo *ponto de partida*, jogar o buraco com uma segunda bola jogada acordo com as *Regras*. Se o buraco que está a ser jogado for o último buraco da volta, tem de declarar, antes de sair do «green», que jogará o buraco com uma segunda bola jogada em conformidade com as *Regras*.

Se o *competidor* tiver jogado uma segunda bola tem de relatar o sucedido à *Comissão Técnica*, antes de entregar o seu cartão; se não o fizer, **é desclassificado**. A *Comissão Técnica* decidirá se o *competidor* cometeu uma infração grave à *Regra* aplicável. Se tiver havido infração grave, contará o resultado feito com a segunda bola e o *competidor deve acrescentar duas pancadas de penalidade* ao resultado feito com essa bola.

Se tiver havido infração grave e o *competidor* não a corrigir conforme indicado acima, **é desclassificado**.

Nota 1: Considera-se que um *competidor* cometeu uma infração grave à *Regra* aplicável se a *Comissão Técnica* considerar que o jogador teve uma vantagem significativa como resultado de jogar de local errado.

Nota 2: Se um *competidor* jogar uma segunda bola de acordo com a *Regra 20-7c* e for decidido que não é essa bola que conta, as *pancadas* executadas com essa bola e quaisquer penalidades em que incorrer apenas ao jogar essa bola não são consideradas para o resultado. Se for decidido que é a segunda bola que conta, a *pancada* executada de local errado e todas as *pancadas* subsequentes com a bola original incluindo quaisquer penalidades em que incorrer apenas ao jogar essa bola não são consideradas para o resultado.

Nota 3: Se o jogador incorrer em penalidade por dar uma *pancada* de um local errado, não haverá penalidade adicional por:

- (a) ter substituído a bola quando não permitido;
- (b) ter deixado cair a bola quando as *Regras* requerem que seja colocada, ou ter colocado uma bola quando as *Regras* requerem que seja deixada cair;
- (c) ter deixado cair uma bola de forma incorrecta; ou
- (d) a bola ter sido colocada em jogo por uma pessoa não autorizada para o fazer de acordo com as *Regras*.

Regra 21

Limpar a Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

Uma bola no «green» pode ser limpa quando levantada ao abrigo da Regra 16-1b. Em qualquer outro local, uma bola pode ser limpa quando levantada, excepto se levantada:

- Para verificar se está imprópria para jogar (Regra 5-3);
- Para identificação (Regra 12-2), caso em que somente pode ser limpa na extensão necessária para tal;
- Por favorecer ou interferir com uma jogada (Regra 22).

Se um jogador limpar a sua bola durante o jogo de um buraco, com excepção do que se estabelece nesta Regra, **incorre na penalidade de uma pancada** e a bola, se levantada, tem de ser recolocada.

Se um jogador que é obrigado a recolocar uma bola não o fizer, **incorre na penalidade** por infração à Regra 20-3a, mas não lhe é aplicada qualquer outra penalidade por força da Regra 21.

Excepção: Se um jogador incorre em penalidade por infração às Regras 5-3, 12-2 ou 22, não tem penalidade adicional por força da Regra 21.

Regra 22

Bola Que Favorece ou Interfere com Uma Jogada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

22-1. Bola Que Favorece a Jogada

Excepto quando uma bola está em movimento, se um jogador considera que uma bola pode favorecer a jogada de outro jogador, pode:

- Levantar a bola se ela for sua; ou
- Mandar levantar qualquer outra bola.

Uma bola levantada de acordo com esta Regra tem de ser recolocada (ver Regra 20-3). A bola não pode ser limpa, excepto se estava no «green» (ver Regra 21).

Em jogo por pancadas, um jogador a quem se pede para levantar a sua bola pode jogar primeiro em vez de a levantar.

Em jogo por pancadas, se a *Comissão Técnica* determinar que os *competidores* acordaram em não levantar uma bola que pode favorecer qualquer outro *competidor*, **os mesmos serão desclassificados**.

Nota: Quando outra bola está em movimento, uma bola que possa influenciar o movimento dessa bola em movimento, não pode ser levantada.

22-2 Bola Que Interfere Com Uma Jogada

Excepto quando uma bola está em movimento, se um jogador considera que outra bola pode interferir com a sua jogada, pode mandar levantar a bola.

Uma bola levantada de acordo com esta Regra tem de ser recolocada (ver Regra 20-3). A bola não pode ser limpa, excepto se estava no «green» (ver Regra 21).

Em jogo por pancadas, um jogador a quem se pede para levantar a sua bola pode jogar primeiro em vez de a levantar.

Nota 1: Excepto no «green», um jogador não pode levantar a sua bola, somente porque considera que pode interferir com a jogada de outro jogador. Se um jogador levantar a sua bola sem que isso tenha sido pedido, **incorre na penalidade de uma pancada por infração à Regra 18-2a**, mas não tem nenhuma penalidade adicional pela Regra 22.

Nota 2: Quando outra bola está em movimento, uma bola que possa influenciar o movimento dessa bola em movimento, não pode ser levantada.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; **Jogo por pancadas** - Duas pancadas

Regra 23

Impedimentos Soltos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

23-1. Forma de Evitar

Excepto quando tanto a bola como o *impedimento solto* tocam ou estão dentro do mesmo *obstáculo*, qualquer *impedimento solto* pode ser retirado sem penalidade.

Se a bola está em qualquer local fora do «green» e o jogador ao remover um *impedimento solto* provocar que a bola se *desloque*, aplica-se a Regra 18-2a.

No «green», se a bola ou o marcador da bola for acidentalmente *deslocado* quando o jogador retira um *impedimento solto*, a bola, ou o marcador da bola, têm que ser recolocados. Não há penalidade, desde que a *deslocação* da bola ou do marcador da bola seja directamente atribuível à remoção do *impedimento solto*. De outra forma, se o jogador provocar que a bola se desloque, **incorre na penalidade de uma pancada prevista na Regra 18-2a.**

Quando uma bola está em movimento, qualquer *impedimento solto* que possa influenciar o movimento da bola não pode ser retirado.

Nota: Se a bola está num *obstáculo*, o jogador não pode tocar ou deslocar qualquer *impedimento solto* que esteja ou toque no mesmo *obstáculo* – ver Regra 13-4c.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

(Procurar uma bola dentro de um *obstáculo* - ver Regra 12-1.)

(Tocar na *linha de «putt»* - ver Regra 16-1a.)

Regra 24**Obstruções****Definições**

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

24-1. Obstrução Móvel

Um jogador pode evitar, sem penalidade, a interferência de uma *obstrução móvel* da seguinte maneira:

- a. Se a bola não está dentro nem sobre a *obstrução*, esta pode ser retirada. Se a bola se *deslocar*, tem de ser recolocada, e não há penalidade desde que o movimento da bola seja directamente atribuível ao acto de retirar a *obstrução*. De outra forma, aplica-se a Regra 18-2a.

- b. Se a bola está dentro ou sobre a *obstrução*, pode ser levantada e a *obstrução* retirada. A bola tem de ser deixada cair, no *percurso* ou num *obstáculo*, ou tem de ser colocada no «green», tão perto quanto possível da vertical do ponto onde a bola estava quando dentro ou sobre a *obstrução*, mas não mais perto do *buraco*.

A bola pode ser limpa quando levantada ao abrigo desta *Regra*.

Quando uma bola está em movimento não é permitido retirar qualquer *obstrução* que possa ter influência no seu movimento, a não ser *equipamento* de qualquer jogador ou a *bandeira* quando assistida, retirada ou suspensa

(Exercer influência sobre a bola – ver Regra 1-2)

Nota: Se uma bola que tenha que ser deixada cair ou colocada à luz desta Regra não for rapidamente encontrada, pode ser substituída por outra.

24-2. Obstrução Fixa

a. Interferência

A interferência de uma *obstrução fixa* ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a *obstrução*, ou tão próximo desta que ela interfere com a *posição* do jogador ou com a zona da trajectória normal do taco. Se a bola do jogador está no «green», também há interferência se uma *obstrução fixa* no «green» interfere com a *linha de «put»*. Fora do «green», a presença de uma *obstrução* na *linha de jogo* não constitui, só por si, interferência à luz desta Regra.

b. Forma de Evitar

Excepto quando a bola está num *obstáculo de água* ou num *obstáculo de água lateral*, um jogador pode evitar a interferência de uma *obstrução fixa*, da seguinte maneira:

- (i) No Percurso: Se a bola está no *percurso*, o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair, sem penalidade, dentro da distância de um taco, não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de não interferência*. O *ponto mais próximo de não interferência* não pode ser num *obstáculo* nem num «green». Quando a bola é deixada cair dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de não interferência*, tem de, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo* num local que evite a interferência da *obstrução fixa* e que não seja num *obstáculo* nem num «green».

- (ii) Num Obstáculo de Areia: Se a bola está num *obstáculo de areia*, o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair:
- (a) Sem penalidade em conformidade com o estabelecido em (i) acima, com a excepção de que o *ponto mais próximo de não interferência* tem de estar dentro do *obstáculo de areia* e a bola tem de ser deixada cair dentro do *obstáculo de areia*; ou
 - (b) **Com a penalidade de uma pancada**, fora do *obstáculo de areia*, mantendo o ponto onde a bola estava no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair; sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo de areia*, a bola vai ser deixada cair.
- (iii) No «Green»: Se a bola está no «green», o jogador tem de levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no *ponto mais próximo de não interferência* que não esteja num *obstáculo*. O *ponto mais próximo de não interferência* pode ser fora do «green».
- (iv) No Ponto de Partida: Se a bola está no *ponto de partida*, o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair sem penalidade em conformidade com o estabelecido em (i) acima.

A bola pode ser limpa quando levantada ao abrigo desta Regra.

(Bola que rola para uma posição em que há interferência da situação que se quis evitar - ver Regra 20-2c (v).)

Excepção: Um jogador não pode evitar uma interferência ao abrigo desta Regra, se (a) estiver claramente impossibilitado de executar uma *pancada* em virtude da interferência de qualquer outra coisa que não uma *obstrução* fixa ou (b) a interferência de uma *obstrução* fixa se verificar unicamente como consequência do uso de uma *posição*, trajectória do taco ou direcção de jogo injustificadamente anormal.

Nota 1: Se a bola está num *obstáculo de água* (incluindo um *obstáculo de água lateral*) o jogador não pode evitar a interferência de uma *obstrução* fixa. O jogador tem de jogar a bola tal como está ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Nota 2: Se uma bola que tenha que ser deixada cair ou colocada à luz desta Regra não for rapidamente recuperável, pode ser substituída por outra.

Nota 3: A *Comissão Técnica* pode emitir uma Regra Local estabelecendo que o jogador tenha que determinar o *ponto mais próximo de não interferência* sem passar por cima, através ou por debaixo da *obstrução*.

24-3. Bola Não Encontrada numa Obstrução

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de uma *obstrução* está nessa *obstrução*. Para que esta Regra se aplique tem de ser conhecido ou seja praticamente certo que a bola está dentro da *obstrução*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador tem de proceder em conformidade com a Regra 27-I.

a. Bola Não Encontrada Numa Obstrução Móvel

Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original que não foi encontrada está numa *obstrução* móvel, o jogador pode substituir a bola e, sem penalidade, evitar a interferência de acordo com esta Regra. Se assim decidir fazer, o jogador tem de retirar a *obstrução* e, no *percurso* ou num *obstáculo*, deixar cair uma bola ou no «green» colocar uma bola, tão perto quanto possível da vertical do ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites exteriores da *obstrução* móvel, mas não mais perto do *buraco*.

b. Bola Não Encontrada Numa Obstrução Fixa

Se for conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada está numa *obstrução* fixa, o jogador pode evitar a interferência de acordo com esta Regra. Se assim decidir fazer, tem de ser determinado o ponto onde a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução*, considerando-se, para efeitos da aplicação desta Regra, que a bola está nesse ponto. O jogador tem de proceder como se segue:

- (i) No Percurso: Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está no *percurso*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 24-2b(i).
- (ii) Num Obstáculo de Areia: Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está num *obstáculo de areia*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 24-2b(ii).
- (iii) Num Obstáculo de Água (Incluindo um Obstáculo de Água Lateral): Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está num *obstáculo de água*, o jogador não pode evitar a interferência de uma *obstrução* fixa sem penalidade. O jogador tem de proceder de acordo com a Regra 26-I.

- (iv) Num «Green»: Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está num «green», o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência, em conformidade com o disposto na Regra 24-2b(iii).

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Regra 25

Condições Anormais do Terreno, Bola Cravada e «Green» Errado

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

25-1. Condições Anormais de Terreno

a. Interferência

A interferência de uma *condição anormal do terreno* ocorre quando uma bola está ou toca nessa condição, ou quando essa condição interfere com a *posição* do jogador ou com a zona da *trajectória normal do taco*. Se a bola do jogador estiver no «green», também ocorre interferência quando uma *condição anormal de terreno* existente no «green» interfere com a sua *linha de «putt»*. Fora do «green», a interferência com a linha de jogo não constitui, só por si, interferência à luz desta Regra.

Nota: A *Comissão Técnica* pode fazer uma *Regra Local* estabelecendo que a interferência de uma *condição anormal do terreno* com a sua *tomada de posição* não é interferência à luz desta Regra.

b. Forma de Evitar

Excepto quando a bola está num *obstáculo de água* ou num *obstáculo de água lateral*, um jogador pode evitar a interferência de uma *condição anormal do terreno*, da seguinte maneira:

- (i) No Percurso: Se a bola está no *percurso*, o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair, sem penalidade, dentro da distância de um *taco*, não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de não interferência*. O *ponto mais próximo de não interferência* não pode ser num *obstáculo* nem num «green». Quando a bola é deixada cair dentro da distância de um *taco* do *ponto mais próximo de não interferência*, tem de, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo* num ponto que evite a interferência da *condição anormal* e que não seja num *obstáculo* nem num «green».

- (ii) Num Obstáculo de Areia: Se a bola está num *obstáculo de areia* o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair:
- (a) Sem penalidade, em conformidade com o estabelecido em (i) acima, com a excepção de que o *ponto mais próximo de não interferência* tem de estar dentro do *obstáculo de areia* e a bola tem de ser deixada cair dentro desse *obstáculo*, ou, se não for possível evitar por completo a interferência, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do *buraco*, em zona do *campo* dentro do *obstáculo* que evite o mais possível a interferência; ou
 - (b) **Com a penalidade de uma pancada**, fora do *obstáculo de areia*, mantendo o ponto onde a bola estava no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair; sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo de areia*, a bola pode ser deixada cair.
- (iii) No «Green»: Se a bola está no «*green*», o jogador tem de levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no *ponto mais próximo de não interferência*, que não esteja num *obstáculo*, ou, se não for possível evitar por completo a interferência, na posição mais próxima do ponto em que a bola está que evite o mais possível a interferência mas que não seja mais perto do *buraco* nem num *obstáculo*. O *ponto mais próximo de não interferência* pode ser fora do «*green*».
- (iv) No Ponto de Partida: Se a bola está no *ponto de partida*, o jogador tem de a levantar e deixá-la cair sem penalidade de acordo com o estabelecido em (i) acima.

A bola pode ser limpa quando levantada ao abrigo da Regra 25-1b.

(Bola que rola para uma posição em que há interferência da situação que o jogador quis evitar - ver a Regra 20-2c (v).)

Excepção: Um jogador não pode evitar uma interferência ao abrigo desta Regra, se (a) um jogador não pode evitar a interferência se (a) a existência de interferência por outra coisa que não a situação anormal de terreno tornar a pancada claramente impraticável ou (b) a interferência de uma *condição anormal de terreno* se verificar unicamente como consequência de uma pancada ou do uso de uma posição, trajectória do taco ou direcção de jogo injustificadamente anormais.

Nota I: Se a bola está num *obstáculo de água* (incluindo um *obstáculo de água lateral*) o jogador não pode evitar, sem penalidade, a interferência de uma *condição anormal do terreno*. O jogador tem de jogar a bola tal como está (excepto se for proibido por uma Regra Local) ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Nota 2: Se uma bola que tenha que ser deixada cair ou colocada à luz desta Regra não for rapidamente encontrada, pode ser substituída por outra.

c. Bola Não Encontrada em Condição Anormal de Terreno

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de uma *condição anormal do terreno* está nessa condição. Para que esta Regra se aplique tem de ser conhecido ou seja praticamente certo que a bola está dentro da *condição anormal do terreno*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador tem de proceder em conformidade com a Regra 27-I.

Se for conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada está numa *condição anormal do terreno*, o jogador pode evitar a interferência de acordo com esta Regra. Se assim decidir fazer, tem de ser determinado o ponto onde a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *condição anormal do terreno*, considerando-se para efeitos da aplicação desta Regra, que a bola está nesse ponto. O jogador tem de proceder como se segue:

- (i) **No percurso:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno* num ponto que está no *percurso*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-I b(i).
- (ii) **Num Obstáculo de Areia:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *condição anormal de terreno* num ponto que está num *obstáculo de areia*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-I b(ii).
- (iii) **Num Obstáculo de Água (Incluindo um Obstáculo de Água Lateral):** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno* num ponto que está num *obstáculo de água*, o jogador não pode evitar a interferência sem penalidade. O jogador tem de proceder de acordo com a Regra 26-I.
- (iv) **Num «Green»:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno*, num ponto que está no «green», o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-I b(iii).

25-2. Bola Cravada no Solo

Uma bola que esteja cravada no ponto do seu impacto no solo em qualquer zona de relva cortada rente ao chão no *percurso*, pode ser levantada, limpa e deixada cair sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde a

bola estava, mas não mais perto do *buraco*. A bola ao ser deixada tem de, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo* no *percurso*. «Zona de relva cortada rente ao chão» significa qualquer zona do *campo*, inclusive caminhos no «rough», com a relva cortada à altura do «fairway», ou mais curta.

25-3. «Green» Errado

a. Interferência

A interferência de um «green» errado ocorre quando a bola está num «green» errado.

A interferência com a *posição* do jogador ou com a trajectória normal do taco não é, só por si, interferência à luz desta Regra.

b. Forma de Evitar

Se a bola de um jogador está num «green» errado, ele não a pode jogar desse ponto. O jogador tem de evitar a interferência, sem penalidade, do seguinte modo:

O jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair, dentro da distância de um taco, não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de não interferência*. O *ponto mais próximo de não interferência* não pode ser num *obstáculo* nem num «green». Quando a bola é deixada cair dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de não interferência*, tem de, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo* num ponto que evite a interferência do «green» errado e que não seja num *obstáculo de água* nem num «green». A bola pode ser limpa quando levantada de acordo com esta Regra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Regra 26

Obstáculos de Água (Incluindo Obstáculos de Água Lateral)

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

26-1. Bola em Obstáculo de Água

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de um *obstáculo de água* está no *obstáculo*. Para que esta Regra se aplique tem de ser conhecido ou seja praticamente certo

que a bola está dentro do *obstáculo*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza de que uma bola jogada na direcção de um obstáculo de água, mas não encontrada, está no obstáculo, o jogador tem de proceder em conformidade com a Regra 27-1.

Se a bola for encontrada dentro do *obstáculo de água* ou for conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada está num *obstáculo de água* (quer a bola esteja na água ou não), o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada**:

- a. Proceder de acordo com a Regra 27-1 com a penalidade de pancada e distância, jogando uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- b. Deixar cair uma bola atrás do *obstáculo de água*, mantendo o ponto onde a bola original atravessou a margem do *obstáculo de água* pela última vez no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair, sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo de água*, a bola pode ser deixada cair; ou
- c. Como opções adicionais, somente se a bola atravessou pela última vez a margem de um *obstáculo de água lateral*, deixar cair uma bola fora do *obstáculo de água* dentro da distância de dois tacos e não mais perto do *buraco* do que (i) o ponto em que a bola original atravessou a margem do *obstáculo de água* pela última vez ou (ii) um ponto na margem oposta do *obstáculo de água*, à mesma distância do *buraco*.

Ao proceder ao abrigo desta Regra, o jogador pode levantar e limpar a sua bola ou substituí-la.

(Acções proibidas quando a bola está num *obstáculo* – ver Regra 13-4)

(Bola em movimento na água de um *obstáculo de água* - ver a Regra 14-6).

26-2. Bola Jogada Dentro de Obstáculo de Água

a.A Bola Mantém-se no Mesmo ou Noutro Obstáculo de Água

Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo de água* volta a ficar dentro do mesmo ou noutro *obstáculo de água*, o jogador pode:

- (i) proceder de acordo com a Regra 26-1a. Se, depois de deixar cair a bola no *obstáculo*, o jogador optar por não jogar a bola deixada cair, pode:
 - (a) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, Regra 26-1c, acrescentando a **penalidade adicional de uma pancada** prescrita por essa Regra e usando como ponto de referência o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem deste *obstáculo de água* antes de ficar parada dentro deste *obstáculo*; ou

- (b) **acrescentar a penalidade adicional de uma pancada** e jogar uma bola tão próximo quanto possível do ponto de onde foi executada a última pancada fora do *obstáculo*. (ver Regra 20-5); ou
- (ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou se aplicável com a Regra 26-1c; ou
- (iii) **com a penalidade de uma pancada**, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi executada a *última pancada* fora do *obstáculo de água* (ver Regra 20-5).

b. Bola Perdida ou Injogável Fora de Obstáculo ou Fora de Limites

Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo de água* está *perdida* ou declarada injogável fora do *obstáculo* ou está fora de limites, o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada ao abrigo da Regra 27-1 ou 28a**:

- (i) jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto dentro do *obstáculo* de onde foi jogada a bola original pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- (ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b., ou 26-1c se for aplicável, **acrescentando a penalidade adicional de uma pancada** prevista na Regra, e usando como ponto de referência o ponto em que a bola original atravessou a margem do *obstáculo* pela última vez antes de ter parado dentro do *obstáculo*; ou
- (iii) **acrescentar uma penalidade adicional de uma pancada** e jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi executada a última *pancada* fora do *obstáculo* (ver a Regra 20-5).

Nota 1: Quando proceder de acordo com a Regra 26-2b, o jogador não é obrigado a deixar cair uma bola de acordo com a Regra 27-1 ou 28a. Se deixar cair uma bola, não é obrigado a jogá-la. Pode, alternativamente, proceder de acordo com a Regra 26-2b (ii) ou (iii).

Nota 2: Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo de água* for considerada injogável fora do *obstáculo* nada há na Regra 26-2b que impeça o jogador de proceder de acordo com a Regra 28b ou c.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - perda do buraco; **jogo por pancadas** - duas pancadas

Regra 27

Bola Perdida ou Fora de Limites.
Bola Provisória

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

27-1. Pancada e Distância; Bola Fora de Limites; Bola Não Encontrada
Dentro de Cinco Minutos

a. Procedimento sob Pancada e Distância

Em qualquer altura o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada**, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5), ou seja proceder sob penalidade de pancada e distância.

A não ser quando outra coisa for prevista nas Regras, se um jogador dá uma pancada numa bola do local de onde jogou pela última vez a bola original, considera-se que procedeu **sob penalidade de pancada e distância**.

b. Bola Fora de Limites

Se uma bola está *fora de limites*, o jogador tem de jogar uma bola, **com a penalidade de uma pancada**, de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5).

c. Bola Não Encontrada Dentro de Cinco Minutos

Se uma bola está perdida por não ter sido encontrada ou identificada pelo jogador como sendo a sua dentro de cinco minutos contados a partir do momento em que o *lado* do jogador ou o seu ou seus «*caddies*» começam a procurá-la, o jogador tem de jogar uma bola, **com a penalidade de uma pancada**, de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5).

Excepções: Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original que não foi encontrada, foi *deslocada* por um *agente externo* (Regra 18-1, está numa *obstrução* (Regra 24-3) ou em *condição anormal do terreno* (Regra 25-1c), ou está num *obstáculo de água* (Regra 26-1), o jogador pode proceder em conformidade com a Regra aplicável.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 27-1:

jogo por buracos - Perda do buraco; jogo por pancadas - Duas pancadas

27-2. Bola Provisória

a. Procedimento

Na hipótese de uma bola poder estar ou *perdida* fora de um *obstáculo de água* ou *fora de limites*, o jogador pode, para não perder tempo, jogar uma bola provisória, em conformidade com a Regra 27-1. O jogador tem de informar o seu adversário, em jogo por buracos, ou o seu *marcador* ou um *concorrente* em jogo por pancadas, de que pretende jogar uma *bola provisória*, e tem de a jogar antes dele ou o seu *parceiro* avançarem para procurar a bola original.

Se não proceder assim e jogar outra bola, essa bola não será uma bola provisória, ficando a ser a *bola em jogo*, **sob a penalidade de pancada e distância** (Regra 27-1); a bola original está *perdida*.

(Ordem de jogo do ponto de partida – ver Regra 10-3.)

Nota: Se uma bola provisória jogada de acordo com a Regra 27-2a pode estar *perdida* fora de um *obstáculo de água* ou *fora de limites*, o jogador pode jogar outra bola provisória. Se for jogada outra bola provisória, relaciona-se com a primeira bola provisória de mesma forma que a primeira se relaciona com a bola original.

b. Quando a Bola Provisória Passa a Bola em Jogo

O jogador pode jogar uma *bola provisória* até ao local onde provavelmente está a bola original. Se ele executar uma *pancada* com a bola provisória do local onde provavelmente está a bola original ou de um ponto mais perto do *buraco* do que esse local, a bola original está *perdida* e a bola provisória passa a ser a *bola em jogo*, **com a penalidade de pancada e distância** (Regra 27-1).

Se a bola original está *perdida* fora de um *obstáculo de água*, ou está *fora de limites*, a bola provisória passa a ser a *bola em jogo*, **com a penalidade de pancada e distância** (Regra 27-1).

Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original está *perdida* dentro de um *obstáculo de água*, o jogador tem de proceder de acordo com a Regra 26-1.

Excepção: Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original, que não foi encontrada, foi movida por um agente externo (Regra 18-1) ou está *perdida* numa *obstrução* (Regra 24-3) ou numa zona com *condições anormais do terreno* (Regra 25-1c), o jogador pode proceder em conformidade com a Regra aplicável.

c. Quando Abandonar a Bola Provisória

Se a bola original não está nem *perdida* nem *fora de limites*, o jogador tem de abandonar a *bola provisória* e continuar a jogar com a bola original. Se ele

executar qualquer outra *pancada* com a *bola provisória*, está a jogar com uma *bola errada* e aplica-se o estabelecido na Regra 15-3.

Nota: Se um jogador joga uma *bola provisória* de acordo com a Regra 27-2a, as *pancadas* executadas, depois de esta Regra ter sido invocada, com uma bola provisória que posteriormente é abandonada de acordo com a Regra 27-2c e as penalidades incorridas apenas ao jogar esta bola provisória, não contam para o resultado.

Regra 28

Bola Injogável

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

O jogador pode considerar a sua bola injogável em qualquer ponto do *campo*, excepto se a bola está num *obstáculo de água*. O jogador é a única pessoa a decidir se a sua bola está injogável.

Se o jogador considera que a sua bola está injogável, tem de, **com a penalidade de uma pancada**:

- Proceder de acordo com a Regra 27-1 com a penalidade de pancada e distância jogando uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- Deixar cair uma bola atrás do ponto onde ela se encontra, mantendo esse ponto no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair; sem limite para a distância onde, atrás desse ponto, a bola pode ser deixada cair; ou
- Deixar cair uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do *buraco*.

Se a bola injogável está num *obstáculo de areia*, o jogador pode proceder de acordo com as alíneas a, b ou c. Se decide proceder de acordo com as alíneas b ou c, a bola tem de ser deixada cair no *obstáculo de areia*.

Quando se procede ao abrigo desta Regra, o jogador pode levantar e limpar a sua bola ou substituí-la.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Outras Formas do Jogo

Regra 29

Partidas a Três Jogadores e a Quatro Jogadores

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

29-1. Geral

Numa *volta convencional* em partidas a três ou a quatro jogadores, os parceiros têm que jogar alternadamente dos *pontos de partida*, e alternadamente durante o jogo de cada buraco. As *pancadas de penalidade* não afectam a ordem de jogo.

29-2. Jogo por buracos

Se um jogador jogar quando devia ser o seu *parceiro* a jogar *o seu lado perde o buraco*.

29-3. Jogo por Pancadas

Se os parceiros executam uma ou mais *pancadas* por ordem incorrecta, essas *pancadas* são anuladas e *o lado incorre na penalidade de duas pancadas*.

O *lado* tem de corrigir o erro, jogando uma bola pela ordem correcta de tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez pela ordem incorrecta (ver Regra 20-5). Se o *lado* executar uma *pancada* do *ponto de partida* seguinte sem primeiramente corrigir o erro ou no caso do último buraco da volta sair do «green» sem declarar a intenção de corrigir o erro *o lado é desclassificado*.

Regra 30

Partidas a Três Bolas, à Melhor Bola e a Quatro Bolas, por Buracos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

30-1. Geral

As Regras de Golfe aplicam-se às partidas a *três bolas, à melhor bola* e a *quatro bolas* salvo quando estejam em contradição com as *Regras* específicas que se seguem:

30-2. Partidas a Três Bolas por Buracos

a. Bola em Repouso Deslocada ou Tocada Propositadamente por Um Adversário

Se um adversário incorrer na penalidade prevista na Regras 18-3b, essa penalidade aplica-se unicamente na sua partida com o jogador, mas não na sua partida com o outro adversário.

b. Bola Desviada ou Parada Acidentalmente por Um Adversário

Se a bola de um jogador é desviada ou parada acidentalmente por um adversário, pelo seu «caddie» ou equipamento, não há penalidade. Na sua partida com esse adversário, o jogador pode, antes de qualquer *pancada* ser dada por qualquer dos *lados*, cancelar a *pancada* e jogar uma bola sem penalidade de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5) ou pode jogar a bola de onde ela está. Na sua partida com o outro jogador, a bola tem de ser jogada de onde está.

Exceção: Bola batendo na pessoa que assiste à *bandeira* ou qualquer coisa por ela transportada - ver a Regra 17-3b.
(Bola propositadamente desviada ou parada pelo adversário - ver a Regra 1-2.)

30-3. Partidas à Melhor Bola e a Quatro Bolas

a. Representação do Lado

Um *lado* pode ser representado por um dos *parceiros* em toda ou qualquer parte da partida; não é necessária a presença de todos os *parceiros*. Um *parceiro* ausente pode juntar-se à partida entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

b. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem ao mesmo *lado* podem ser jogadas pela ordem que o *lado* julgar melhor.

c. Bola Errada

Se um jogador incorrer na penalidade de perda do buraco por aplicação da Regra 15-3a, ao dar uma *pancada* com uma *bola errada* é *desclassificado nesse buraco*, mas o seu *parceiro* não incorre em penalidade, mesmo que a *bola errada* lhe pertença. Se a *bola errada* pertence a outro jogador, o seu dono tem de colocar uma bola no ponto de onde a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

(Colocar e Recolocar – ver Regra 20-3)

d. Penalidade para o Lado

Um *lado é penalizado* pela violação pelo *parceiro* das seguintes Regras:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra local ou norma do Regulamento para a qual a penalidade for um ajuste da situação da partida

e. Desclassificação do Lado

(i) Um *lado é desclassificado* se qualquer dos *parceiros* incorrer na penalidade de desclassificação por infração a qualquer das seguintes Regras:

- Regra 1-3 Acordo para Abolir Regras
- Regra 4 Tacos
- Regra 5-1, ou 5-2 A Bola
- Regra 6-2a Abono
- Regra 6-4 «Caddie»
- Regra 6-7 Demora Injustificada, Jogo Lento
- Regra 11-1 Colocar a Bola no Ponto de Partida
- Regra 14-3 Dispositivos Artificiais, Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
- Regra 33-7 Poder Discricionário da Comissão Técnica

(ii) Um *lado é desclassificado* se todos os *parceiros* infringiram qualquer das seguintes Regras:

Regra 6-3 Hora de Saída e Grupos

Regra 6-8 Interrupção do Jogo

(iii) Em todos os outros casos em que a infração de uma Regra implica a desclassificação, o *jogador é desclassificado somente nesse buraco*.

f. Consequências de Outras Penalidades

Se uma infração a uma Regra por parte de um jogador facilita o jogo do seu *parceiro* ou prejudica o jogo do seu adversário, o *parceiro incorre na penalidade aplicável, para além de qualquer penalidade em que o jogador incorra*.

Em todos os outros casos em que um jogador incorre numa penalidade por infração a uma *Regra*, a penalidade não é extensiva ao seu *parceiro*. Quando a penalidade a aplicar é a perda do buraco, a consequência é a **desclassificação do jogador nesse buraco**.

Regra 31

Partidas a Quatro Bolas por Pancadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

31-1. Geral

Em partidas a *quatro bolas por pancadas*, dois *competidores* jogam como *parceiros* jogando cada um a sua bola. O resultado mais baixo dos dois *parceiros* é o resultado nesse buraco. Se um *parceiro* não jogar um buraco até ao fim, não há penalidade.

As Regras de Golfe aplicam-se às partidas a *quatro bolas por pancadas*, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

31-2. Representação do Lado

Um *lado* pode ser representado por qualquer dos *parceiros* em toda ou qualquer parte de uma *volta convencional*; não é necessária a presença de ambos os *parceiros*. Um *competidor* ausente pode juntar-se ao seu *parceiro* entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

31-3. Registo de Resultados

O *marcador* é obrigado a registar, em cada buraco, unicamente o número total (bruto) de pancadas dadas pelo jogador cujo resultado é para contar. O resultado bruto que conta em cada buraco deve ser identificável com o jogador que o fez; caso contrário, o *lado* é **desclassificado**. Somente um dos *parceiros* é obrigado a cumprir com o estabelecido na Regra 6-6b. (Resultado errado - ver Regra 31-7a.)

31-4. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem ao mesmo *lado* podem ser jogadas pela ordem que o *lado* considerar melhor.

31-5. Bola Errada

Se um *competidor* infringir a Regra 153b, por executar uma *pancada* com uma *bola errada* **incorre na penalidade de duas pancadas** e deve corrigir o erro jogando a bola correcta ou procedendo de acordo com as Regras. O seu *parceiro* não incorre em penalidade, mesmo que a *bola errada* lhe pertença.

Se a *bola errada* pertence a outro *competidor*, o seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde foi jogada a *bola errada* pela primeira vez.

(Colocar e Recolocar – ver Regra 20-3)

31-6. Penalidade para o Lado

Um *lado* é penalizado pela violação pelo *parceiro* das seguintes Regras:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra Local ou norma do Regulamento que estabeleça um máximo de penalidades por volta.

31-7. Penalidades de Desclassificação

a. infração por Um Parceiro

Um *lado* é desclassificado da *competição* se qualquer dos *parceiros* incorrer na penalidade de desclassificação prevista em qualquer das seguintes Regras:

- Regra 1-3 Acordo para Abolir Regras
- Regra 3-4 Recusa em Cumprir Uma Regra
- Regra 4 Tacos
- Regra 5-1 ou 5-2 A Bola
- Regra 6-2b Abono
- Regra 6-4 «Caddie»
- Regra 6-6b Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados
- Regra 6-6d Resultado Errado num Buraco
- Regra 6-7 Demora Injustificada, Jogo Lento
- Regra 7-1 Treino Antes ou Entre Voltas
- Regra 10-2c Lado concorda jogar fora de vez
- Regra 11-1 Colocar a Bola no Ponto de Partida
- Regra 14-3 Dispositivos Artificiais e Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
- Regra 22-1 Bola Que Favorece a Jogada

- Regra 31-3 Resultados Brutos que Contam não Identificáveis com o Jogador
- Regra 33-7 Poder Discricionário da Comissão Técnica

b. infração por Ambos os Parceiros

Um lado é desclassificado da competição:

- (i) se cada *parceiro* incorrer na penalidade de desclassificação por infração da Regra 6-3 (Hora de Saída e Grupos) ou da Regra 6-8 (Interrupção do Jogo), ou
- (ii) se, no mesmo buraco, os dois *parceiros* cometerem uma infração a uma Regra cuja penalidade seja desclassificação da competição ou do buraco.

c. Somente Num Buraco

Em todos os outros casos em que uma infração a uma Regra implica desclassificação, *o competidor só é desclassificado no buraco em que a infração ocorreu.*

31-8. Consequências de Outras Penalidades

Se a infração a uma Regra por parte de um *competidor* facilita o jogo do seu *parceiro*, *o parceiro incorre na penalidade aplicável, para além de qualquer penalidade em que o competidor incorra.*

Em todos os outros casos em que um *competidor* incorre numa penalidade por infração a uma Regra, a penalidade não é extensiva ao seu *parceiro*.

Regra 32

Competições Contra «Bogey», «Par» e «Stableford»

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

32-1. Regulamento

As competições contra «Bogey», «Par» e «Stableford» são formas de competições por pancadas em que se joga contra um resultado fixado para cada buraco. As Regras de jogo por pancadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

Nas competições contra «Bogey», «Par» e «Stableford» com abono o *competidor* com o mais baixo resultado "net" num buraco tem a *honra* de sair no buraco seguinte.

a. Competições contra «Bogey» e «Par»

A contagem nas competições contra «Bogey» e «par» é feita como no jogo por buracos.

Qualquer buraco no qual um *competidor* não apresenta resultado é considerado como perdido. O vencedor é o *competidor* que realiza o melhor resultado no conjunto dos buracos.

O *marcador* é unicamente responsável pelo registo do número total de *pancadas* (bruto) nos buracos em que o *competidor* obtém um resultado líquido igual ou inferior ao resultado fixado.

Nota 1: O resultado do *competidor* é ajustado pela **dedução de um ou mais buracos ao abrigo da regra aplicável** sempre que ocorrer numa penalidade que não a desclassificação por aplicação das seguintes Regras:

- Regra 4 Tacos
- Regra 6-4 Caddie
- Qualquer Regra Local ou norma do Regulamento que estabeleça um máximo de penalidades por volta.

O *competidor* é responsável por reportar à *Comissão Técnica* os factos relativos a tais infracções antes de entregar o cartão para que a *Comissão Técnica* possa aplicar a penalidade. Se o *competidor* não relatar os factos à *Comissão Técnica* **é desclassificado**.

Nota 2: Se o *competidor* estiver em infração à Regra 6-3a (hora de saída) mas chegar ao seu ponto de partida, pronto para jogar; dentro de cinco minutos depois da sua hora de saída ou, se estiver em infração à Regra 6-7 (Demora Injustificada; Jogo Lento), a *Comissão Técnica* **deduzirá um buraco ao conjunto dos buracos**.

No caso de reincidência à Regra 6-7, ver Regra 32-2a.

b. Competições «Stableford»

A contagem em competições «Stableford» é feita por pontos, que são atribuídos por comparação com o resultado fixado para cada buraco, da forma seguinte:

<u>Pancadas Feitas no Buraco:</u>	<u>Pontos:</u>
Mais do que uma acima do resultado fixado ou resultado não marcado.....	0
Uma acima do resultado fixado.....	1
Igual ao resultado fixado.....	2
Menos uma do que o resultado fixado.....	3
Menos duas do que o resultado fixado.....	4
Menos três do que o resultado fixado.....	5
Menos quatro do que o resultado fixado.....	6

O vencedor é o competidor que totaliza o maior número de pontos.

O marcador é unicamente responsável pelo registo do número total de pancadas (bruto) executadas nos buracos em que o competidor faça um resultado líquido que lhe permita marcar um ou mais pontos.

Nota 1: Se o *competidor* infringiu uma Regra na qual se estabelece um máximo de penalidades por volta, tem de reportar os factos à *Comissão Técnica* antes de entregar o cartão. Se o não fizer **é desclassificado**. A *Comissão Técnica*, do total dos pontos da volta, **deduzirá dois pontos por cada buraco em que ocorreu a infração com uma dedução máxima quatro pontos por cada regra violada**.

Nota 2: Se o *competidor* estiver em infração à Regra 6-3a (hora de saída) mas chegar ao seu ponto de partida, pronto para jogar, dentro de cinco minutos depois da sua hora de saída ou, se estiver em infração à Regra 6-7 (Demora Injustificada; Jogo Lento), a *Comissão Técnica* **deduzirá dois pontos ao total de pontos registados na volta**. No caso de reincidência à Regra 6-7, ver Regra 32-2a.

Nota 3: Com o propósito de prevenir o jogo lento, a *Comissão Técnica* pode, estabelecer nas Condições de Competição (Regra 33-1) uma cadência de jogo, indicando o tempo máximo permitido para o jogo de uma volta, um buraco e uma pancada.

A Comissão Técnica pode, modificar a penalidade por infração a esta Regra da seguinte forma:

Primeiro tempo excessivo – Subtrair um ponto ao total de pontos da volta.

Segundo tempo excessivo – Subtrair dois pontos ao total de pontos da volta.

Terceiro tempo excessivo – Desclassificação.

32-2. Penalidades de Desclassificação

a. Da Competição

Um competidor é desclassificado da competição ocorrer na penalidade de desclassificação prevista em qualquer das seguintes Regras:

- Regra 1-3 - Acordo para Abolir Regras
- Regra 3-4 - Recusa em Cumprir Uma Regra
- Regra 4 - Tacos
- Regra 5-1, ou 5-2 - A Bola
- Regra 6-2b - Abono
- Regra 6-3 - Hora de Saída e Grupos
- Regra 6-4 - «Caddie»
- Regra 6-6b - Assinatura e Entrega do Cartão
- Regra 6-6d - Resultado errado i.e. quando o resultado registrado é inferior ao realizado. Não há lugar a penalidade se o incumprimento desta não afetar o resultado
- Regra 6-7 - Demora Injustificada Jogo Lento
- Regra 6-8 - Interrupção do Jogo
- Regra 7-1 - Treino Antes ou Entre Voltas
- Regra 11-1 - Colocar a Bola no Ponto de Partida
- Regra 14-3. Dispositivos Artificiais e Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
- Regra 22-1 - Bola que Favorece a Jogada
- Regra 33-7 - Poder Discrecionário da Comissão Técnica

b. Num buraco

Em todos os outros casos em que uma infração a uma *Regra* implica desclassificação, o competidor só é desclassificado no buraco em que a infração ocorre.

Administração

Regra 33

A Comissão Técnica

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

33-1. Regulamentos; Abolição de Regras

A *Comissão Técnica* tem de elaborar o regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada.

A *Comissão Técnica* não tem competência para abolir uma *Regra* de Golfe.

Algumas regras específicas, relativas ao jogo por pancadas, são tão substancialmente diferentes das que regem o jogo por buracos, que jogar as duas modalidades simultaneamente não é prático nem é permitido. O resultado da partida por buracos jogada nestas condições é nulo e anulado e em partidas por pancadas os *competidores* são desclassificados.

Em provas por pancadas, a Comissão Técnica pode limitar as atribuições de um *juiz árbitro*.

33-2. O campo**a. Definição dos Limites e Margens**

A *Comissão Técnica* tem de definir rigorosamente:

- (i) o *campo* e o *fora de limites*,
- (ii) as margens dos *obstáculos de água* e dos *obstáculos de água laterais*,
- (iii) o *terreno em reparação* e
- (iv) as *obstruções* e tudo o que é parte integrante do campo.

b. Buracos Novos

Devem abrir-se novos *buracos* no dia em que começa uma competição por pancadas e sempre que a *Comissão Técnica* o considere necessário, mas desde que todos os *concorrentes* numa volta joguem com os *buracos* colocados na mesma posição.

Exceção: Quando for impossível reparar um *buraco* estragado de maneira que ele fique conforme a sua Definição, a *Comissão Técnica* pode mandar abrir um *buraco* novo numa nova posição semelhante e próxima daquele.

Nota: Quando uma só volta é para ser jogada em mais do que um dia, a *Comissão Técnica* pode estabelecer no regulamento da competição (Regra 33-1) que os *buracos* e os *pontos de partida* podem estar em locais diferentes em cada dia da competição, desde que, no mesmo dia, todos os *concorrentes* joguem com os *buracos* e os *pontos de partida* na mesma posição.

c. Local de Treino

Quando não existir uma zona para treino fora dos limites de um *campo* de competição, a *Comissão Técnica* deve, se isso for possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição. Em qualquer dos dias de uma competição por pancadas, a *Comissão Técnica* não deve, normalmente, permitir que se treine sobre ou para um «green» ou a partir de um *obstáculo* do *campo* da competição.

d. Campo Injogável

Se a *Comissão Técnica* ou um seu representante autorizado considerarem que, por qualquer motivo, o *campo* não está em condições para se jogar ou que existem circunstâncias que tornam impossível jogar em condições normais, pode, tanto em jogo por buracos como em jogo por pancadas, determinar a suspensão temporária do jogo ou, em jogo por pancadas, declarar a volta anulada e cancelada invalidando todos os resultados obtidos na volta em questão. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades em que os jogadores tenham incorrido nessa volta são canceladas.
(Procedimento no caso de interrupção e de recomeço do jogo - ver a Regra 6-8.)

33-3. Horas de Saída e Grupos

A *Comissão Técnica* tem de estabelecer as horas de saída e, em partidas por pancadas, formar os grupos em que os *concorrentes* têm que jogar.

Quando uma prova por buracos for jogada num período alargado, a *Comissão Técnica* deve estabelecer a data limite para a conclusão de cada volta.

Quando os jogadores forem autorizados a marcar as datas das partidas dentro desses limites, a *Comissão Técnica* deve marcar a hora limite para ser disputada a partida no último dia do prazo, a não ser que os jogadores concordem jogar em data anterior.

33-4. Tabela de Pancadas de Abono

A *Comissão Técnica* tem de elaborar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dadas ou recebidas as pancadas de abono.

33-5. Cartão de Resultados

Em competições por pancadas, a *Comissão Técnica* tem de preparar para cada *competidor*, um cartão com a data e seu nome ou, no caso de partidas a *quatro jogadores* ou a *quatro bolas* por pancadas, os nomes dos *competidores*.

Em competições por pancadas, a *Comissão Técnica* é responsável pela soma dos resultados obtidos nos diferentes buracos e pela aplicação do abono indicado no cartão de resultados.

Em competições a *quatro bolas* por pancadas, a *Comissão Técnica* é responsável pelo apuramento do resultado da melhor bola em cada buraco, aplicando simultaneamente os abonos indicados no cartão de resultados, e pela soma dos resultados da melhor bola.

Em competições contra «'Bogey'», «par» ou Stableford, a *Comissão Técnica* é responsável pela aplicação do abono indicado no cartão de resultados, pela determinação do resultado em cada buraco e pelo resultado total ou total de pontos.

Nota: A *Comissão Técnica* pode solicitar que cada *competidor* registre a data e o seu nome no seu cartão de resultados.

33-6. Forma de Desempate

A *Comissão Técnica* tem de indicar a forma, dia e hora para a resolução de um empate em competições por buracos ou por pancadas quer se jogue com ou sem abono.

Uma partida por buracos, empatada, não pode ser decidida em jogo por pancadas. Uma partida por pancadas, empatada, não pode ser decidida em jogo por buracos.

33-7. Desclassificação; Poder Discrecionário da Comissão Técnica

Uma penalidade de desclassificação pode, em casos concretos excepcionais, ser abolida, modificada ou instituída, se a *Comissão Técnica* julgar que essa decisão é apropriada.

Qualquer penalidade que não seja a desclassificação não pode ser alterada ou abolida.

Se a *Comissão Técnica* considerar que um jogador é culpado de uma infração grave à Etiqueta, pode impor uma penalidade de desclassificação de acordo com esta Regra.

33-8. Regras Locais

a. Directrizes

A *Comissão Técnica* pode estabelecer Regras Locais tendo em atenção condições locais anormais, desde que elas estejam de acordo com as directrizes indicadas no Apêndice I.

b. Anular ou Modificar uma Regra

Uma Regra de Golfe não pode ser anulada por uma Regra Local. Contudo, se a *Comissão Técnica* considerar que condições locais anormais interferem com a maneira correcta de jogar o jogo, a ponto de ser necessário fazer uma Regra Local que modifique as *Regras*, essa Regra Local tem de ser aprovada pelo R&A.

Regra 34

Reclamações e Decisões

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 22 a 35).

34-1. Reclamações e Penalidades

a. Competições por Buracos

Se a *Comissão Técnica* receber uma reclamação à luz da Regra 2-5, deve tomar uma decisão o mais rapidamente possível, para que o resultado da partida, se necessário, seja ajustado. Se a reclamação não for feita de acordo com a Regra 2-5, não pode ser considerada pela *Comissão Técnica*.

Não há limite de tempo para aplicar a penalidade de desclassificação por infração à Regra 1-3.

b. Competições por Pancadas

Em competições por pancadas, uma penalidade não pode ser anulada, modificada ou aplicada depois de a competição ser encerrada. Uma competição está encerrada quando o resultado for oficialmente anunciado ou, numa prova de qualificação por pancadas seguida de competição por buracos, o jogador der a pancada de saída na sua primeira partida por buracos.

Exceções: Uma penalidade de desclassificação tem de ser aplicada depois de a competição estar encerrada, se um *competidor*:

- (i) infringiu a Regra 1-3 (Acordo em Abolir Regras); ou
- (ii) entregar o cartão em que indicou um abono que, antes de a competição encerrar, ele sabia ser superior àquele a que tinha direito, e isso alterar o número de pancadas recebidas (Regra 6-2b); ou
- (iii) apresentar em qualquer buraco um resultado inferior ao realizado (Regra 6-6d), por qualquer razão que não seja a omissão de uma penalidade em que, antes da competição encerrada, ele ignorava ter incorrido; ou
- (iv) sabia, antes da competição encerrada, que cometeu uma falta em relação a qualquer *Regra* pela qual a penalidade aplicável é a desclassificação.

34-2. Decisões do Juiz Árbitro

Se a *Comissão Técnica* nomear um *Juiz Árbitro*, as decisões deste serão definitivas.

34-3. Decisões da Comissão Técnica

Na ausência de um *Juiz Árbitro*, qualquer litígio ou caso duvidoso deve ser apresentado à *Comissão Técnica*, cuja decisão será definitiva.

Se a *Comissão Técnica* não conseguir chegar a uma decisão, pode comunicar o caso à Comissão de Regras de Golfe do R & A, cuja decisão será definitiva.

Se o caso em dúvida ou litígio não foi apresentado à Comissão de Regras de Golfe, o jogador ou jogadores podem solicitar através de uma exposição conjunta com um representante autorizado da *Comissão Técnica* um parecer sobre a correcção da decisão tomada. A resposta será enviada a esse representante autorizado.

Se o jogo foi conduzido e realizado em discordância com as Regras de Golfe, a Comissão de Regras de Golfe não emitirá qualquer parecer sobre qualquer questão.

Apêndice I – Índice

Parte A Regras Locais

1. Definir Limites e Margens	120
2. Obstáculos de Água	120
a. Obstáculos de Água Lateral	120
b. Bola Provisória ao abrigo da Regra 26- I	120
3. Zonas do Campo a Proteger; Áreas de Sensibilidade Ambiental (ASA)	121
4. Condições Temporárias - Lama, Humidade Excessiva, Condições Adversas e Protecção do Campo	121
a. Levantar Uma Bola Cravada no Solo, Limpar	121
b. "Melhorar a Posição da Bola" e "Regras de Inverno"	121
5. Obstruções	121
a. Geral	121
b. Pedras em Obstáculos de Areia	121
c. Ruas e Caminhos	122
d. Obstruções Fixas Próximas do "Green"	122
e. Protecção de Árvores Novas	122
f. Obstruções Temporárias	122
6. Zonas de Deixar Cair a Bola	122

Parte B Modelo de Regras Locais

1. Obstáculos de Água; Bola Provisória ao abrigo da Regra 26- I	123
2. Zonas do Campo a Proteger; Áreas de Sensibilidade Ambiental (ASA)	124
a. Terreno em Reparação; Proibido Jogar	124
b. Áreas de Sensibilidade Ambiental (ASA)	124
3. Protecção de Árvores Novas	126
4. Condições Temporárias – Lama, Humidade Excessiva, Condições Adversas e Protecção do Campo	127

a. Levantar Uma Bola Cravada no Solo	127
b. Limpar a Bola	128
c. "Melhorar a Posição da Bola" e "Regras de Inverno"	128
d. Furos de Arejamento	129
e. Junções de Tapetes de Relva Nova Cortada	129
5. Pedras em Obstáculos de Areia	130
6. Obstruções Fixas Próximas do "Green"	130
7. Obstruções Temporárias	131
a. Obstruções Fixas Temporárias	131
b. Fios Eléctricos e Cabos Temporários	134
8. Zona de Deixar Cair a Bola	135
9. Aparelhos para Medir Distancias	136

Parte C Regulamento da Competição

1. Especificações de Tacos e Bola s.....	137
a. Lista de Cabeças de Drives Aprovados	137
b. Lista de Bolas Aprovadas	138
2. Hora de Saída	138
3. "Caddie"	139
4. Cadência de Jogo	140
5. Interrupção do Jogo Devido a Situações de Perigo	140
6. Treino	141
a. Geral	141
b. Treino Entre Buracos	141
7. Conselho em Competições por Equipas	141
8. Buracos Novos	142
9. Transportes	142
10. Anti-Doping	142
11. Desempates	142
12. "Draw" para Competição por Buracos	144

Apêndice I – Regras Locais; Condições de Competição

Parte A

Regras Locais

Definições

Todos os Termos em *itálico* estão ordenados alfabeticamente na Secção de Definições – Ver páginas 35 a 52.

Em conformidade com a Regra 33-8a, a *Comissão Técnica* pode fazer e publicar Regras Locais tendo em atenção condições locais anormais, desde que elas estejam de acordo com as directrizes indicadas neste Apêndice. Além disso, nas «Decision on the Rules of Golf» sob a Regra 33-8, e no livro "Guidance on Running a Competition" dá-se informação detalhada sobre Regras Locais proibidas e aceitáveis.

Se as condições locais interferem com a maneira correcta de jogar o jogo e a *Comissão Técnica* considerar que é necessário modificar uma Regra de Golfe, terá que obter autorização do R&A Rules Limited.

1. Definir Limites e Margens

Especificando os meios utilizados para definir o fora de limites, os obstáculos de água, os obstáculos de água lateral, o terreno em reparação, as obstruções e o que for parte integrante do *campo* (Regra 33-2a).

2. Obstáculos de Água**a. Obstáculos de Água Lateral**

Esclarecendo o estatuto de partes de um *obstáculo de água* que podem ser *obstáculos de água lateral* (Regra 26).

b. Bola Provisória ao Abrigo da Regra 26-1

Permitindo jogar uma bola provisória sob a Regra 26-1 na hipótese de a primeira bola estar num *obstáculo de água* (incluindo *Obstáculo de Água Lateral*) de tal natureza que, se a bola original não for encontrada, e for conhecido ou praticamente certo de que a bola esteja perdida dentro do *obstáculo de água* e seja impraticável verificar se ela está dentro do *obstáculo* ou, para o fazer, o jogo seja atrasado injustificadamente. A bola será jogada provisoriamente em conformidade com as condições possíveis da Regra 26-1 ou de qualquer Regra Local aplicável. Nestes casos, se o jogador jogar uma *bola provisória* e a bola original estiver num *obstáculo de água*, o jogador pode jogar a bola original de

onde está ou continuar em jogo com a *bola provisória*, mas não pode proceder de acordo com a Regra 26-1 relativamente à bola original.

3. Zonas do Campo a Proteger; Áreas de Sensibilidade Ambiental

Contribuindo para a conservação do *campo* ao definir zonas, incluindo viveiros de relvas, plantações novas e outras áreas de cultivo, como «*terreno em reparação*» a partir do qual seja proibido jogar:

Quando à *Comissão Técnica* é imposta a proibição de jogar a partir de uma área de sensibilidade ambiental que exista no *campo* ou junto dele, a *Comissão* deve fazer uma Regra Local esclarecendo qual a maneira de a evitar.

4. Condições do percurso - Lama, Humidade Excessiva, Condições Adversas e Protecção do Campo

a. Levantar Uma Bola Cravada no Solo, Limpar

Justificando, quando existam condições temporárias que possam interferir com a maneira correcta de jogar, incluindo lama e humidade excessiva, que se evite a interferência de uma bola cravada no solo em qualquer local no *percurso* ou permitindo que a bola seja levantada, limpa e recolocada, no *percurso*, em qualquer local ou em zona de relva cortada rente ao chão.

b. «Melhorar a Posição da Bola» e «Regras de Inverno»

Condições adversas, incluindo o mau estado do campo ou existência de lama, prolongam-se, por vezes durante tanto tempo, especialmente nos meses de Inverno, que a *Comissão Técnica* pode decidir, por meio de uma Regra Local temporária, que seja permitido evitar a situação ou para proteger o *campo* ou a fim de proporcionar um jogo agradável e justo. Essa Regra Local deve ser eliminada logo que as condições o permitam.

5. Obstruções

a. Geral

Esclarecendo o estatuto dos objectos que possam ser *obstruções* (Regra 24).

Declarando qualquer construção como parte integrante do *campo* e, portanto, não como *obstrução*, tais como muros de suporte dos *pontos de partida*, de «*greens*» e de *obstáculos de areia* (Regras 24 e 33-2a).

b. Pedras em Obstáculos de Areia

Permitindo a remoção de pedras que estejam em *obstáculos de areia*, classificando-as como «*obstruções móveis*» (Regra 24-1).

c. Ruas e Caminhos

- (i) Declarando as superfícies e bermas artificiais de ruas e caminhos como parte integrante do *campo*, ou
- (ii) Permitindo que se evitem, à luz da Regra 24-2b, a interferência de ruas e caminhos que não tenham superfícies e bermas artificiais, caso estes afectem o jogo de uma forma injusta.

d. Obstruções Fixas Próximas do “Green”

Permitindo que se evite a interferência de *obstruções fixas* que estejam a menos de dois tacos de distância do «green», quando a bola está a menos de dois tacos de distância da *obstrução*.

e. Protecção de Árvores Novas

Permitindo evitar a interferência de árvores jovens, para sua protecção.

f. Obstruções Temporárias

Permitindo evitar a interferência de obstruções temporárias (i.e. bancadas, cabos de televisão e equipamentos, etc.).

6. Zonas de Deixar Cair a Bola

Marcando zonas especiais onde as bolas podem ou têm que ser deixadas cair, quando não for possível ou prático proceder exactamente em conformidade com a Regra 24-2b ou 24-3 (Obstrução Fixa), Regra 25-1b ou 25-1c (*Condição Anormal do Terreno*) Regra 25-3 («Green» Errado), Regra 26-1 (*Obstáculos de Água e Obstáculos de Água Lateral*) ou Regra 28 (*Bola Injogável*).

Parte B**Modelo de Regras Locais**

De acordo com as directrizes definidas na Secção A deste Apêndice, a Comissão Técnica pode adoptar um Modelo de Regra Local, referindo no cartão de resultados ou nos quadros do Clube os exemplos dados abaixo. Contudo, Modelos de Regras Locais não devem ser impressas nem reproduzidas no cartão de resultados uma vez que todas elas são de duração limitada.

I. Obstáculos de Água; Bola Provisória jogada ao abrigo da Regra 26-I

Se um *Obstáculo de Água* (incluindo *Obstáculo de Água Lateral*) tem tal forma; tamanho; forma ou localização que:

- (i) Seria impraticável determinar se a bola está no *Obstáculo* ou para o fazer causaria jogo lento, e
- (ii) se a bola original não for encontrada, se for conhecido ou praticamente certo que a bola está no *Obstáculo*,

a *Comissão Técnica* pode fazer uma Regra Local para permitir que se jogue uma *Bola Provisória* ao abrigo da Regra 26-I. A bola provisória jogada ao abrigo de qualquer uma das opções da Regra 26-I ou de uma Regra Local aplicável. Neste caso, se uma bola provisória for jogada e a bola original se encontrar no *obstáculo de água*, o jogador pode jogar a bola original tal como ela se encontra ou continuar com a bola provisória, mas não pode proceder ao abrigo da Regra 26-I em relação a bola original.

Nestas circunstâncias, a seguinte Regra Local é recomendada:

“Se existir dúvidas se uma bola está ou não perdida no *obstáculo de água* (especificar a localização), o jogador pode jogar uma bola provisória ao abrigo de qualquer das opções da Regra 26-I.

Se a bola original for encontrada fora do *obstáculo de água*, o jogador tem de continuar a jogar com a bola original.

Se a bola original for encontrada dentro do obstáculo de água, o jogador pode jogar com a bola original tal como ela se encontra ou continuar com a bola provisória jogada ao abrigo da Regra 26-I.

Se a bola original não for encontrada ou identificada dentro de cinco minutos o jogador tem de continuar com a bola provisória.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA

Jogo por buracos – Perda do buraco; Jogo por pancadas – Duas pancadas”

2. Zonas do Campo a Proteger; Áreas de Sensibilidade Ambiental

a. Terreno em Reparação; Proibido Jogar

Se a Comissão Técnica quer proteger alguma área do campo, deverá declará-la como sendo *terreno em reparação* e proibir jogar dentro dessa área. Recomenda-se a seguinte Regra Local:

«A _____ (definida por: _____) é *terreno em reparação* do qual é proibido jogar. Se a bola de um jogador está nessa zona ou ela interfere com a *posição* do jogador ou com a *trajectória* normal do seu taco, o jogador tem de evitar a situação conforme o estabelecido na Regra 25-1.»

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco ; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

b. Áreas de Sensibilidade Ambiental

Se uma autoridade competente do país (por exemplo um Departamento do Governo) proibir que se entre e/ou que se jogue a partir de uma área do campo ou adjacente a ele, por razões ambientais, a *Comissão Técnica* deverá emitir uma Regra Local esclarecendo o procedimento a adoptar:

A *Comissão Técnica* tem capacidade para definir essa área como *terreno em reparação*, *obstáculo de água* ou *fora de limites*. Contudo, deve preservar o carácter do buraco e não pode definir essa área como *obstáculo de água* se ela, por definição, o não for:

Recomenda-se a seguinte Regra Local:

«1. Definição

Uma área de sensibilidade ambiental (ASA) é qualquer área como tal declarada pela entidade competente, na qual é proibido entrar e/ou dela jogar por razões ambientais. Tal área pode ser definida, por decisão da *Comissão Técnica*, como *terreno em reparação*, como *obstáculo de água* ou como *fora de limites*, desde que, no caso de uma área de sensibilidade ambiental definida como *obstáculo de água*, a área seja, por definição, um *obstáculo de água*.

Nota: A *Comissão Técnica* não pode declarar nenhuma área como sendo área de sensibilidade ambiental.

II. Bola em Área de Sensibilidade Ambiental

a. Terreno em Reparação

Se uma bola está dentro de uma área de sensibilidade ambiental (ASA) que tenha sido definida como *terreno em reparação*, a bola tem de ser deixada cair de acordo com a Regra 25-1 b.

Se for conhecido ou praticamente certo que uma bola possa estar *perdida* dentro de uma área de sensibilidade ambiental (ASA) que tenha sido definida como *terreno em reparação*, o jogador pode proceder; sem penalidade, em conformidade com o disposto da Regra 25-1 c.

b. Obstáculo de Água e Obstáculo de Água Lateral

Se a bola for encontrada ou se for conhecido ou praticamente certo que esteja *perdida* dentro de uma área de sensibilidade ambiental que tenha sido definida como *obstáculo de água* ou *obstáculo de água lateral*, o jogador tem de, com uma pancada de penalidade, proceder em conformidade com o disposto da Regra 26-1.

Nota: Se uma bola deixada cair em conformidade com o disposto na Regra 26 rolar para uma posição na qual uma área de sensibilidade ambiental (ASA) interfira com a *posição* do jogador ou a trajetória normal do taco, o jogador tem de evitar a interferência em conformidade com o disposto na Cláusula III desta Regra Local.

c. Fora de Limites

Se uma bola está dentro de uma área de sensibilidade ambiental (ASA) que tenha sido definida como *fora de limites*, o jogador tem de jogar uma bola, com a penalidade de uma pancada, tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5).

III. Interferência com a Posição ou com a Trajetória Normal do Taco

Existe interferência de uma área de sensibilidade ambiental (ASA) quando essa condição interfere com a *posição* do jogador ou a trajetória normal do taco. Se tal interferência existir, o jogador tem de evitá-la da seguinte forma:

- (a) No Percurso: Se a bola estiver no percurso, o jogador tem de determinar o ponto do *campo* que esteja mais próximo do ponto onde a bola se encontra, que (a) não esteja mais perto do buraco, (b) evite a interferência da situação (ASA) e (c) não esteja dentro de um obstáculo nem sobre um *green*. O jogador deve levantar a bola e deixá-la cair; sem penalidade, dentro da distância de um taco do ponto assim determinado, em zona do campo que satisfaça as alíneas (a), (b) e (c) acima mencionadas.

- (b) Num Obstáculo: Se a bola está num *obstáculo* o jogador deve levantar a bola e deixá-la cair, seja:
- (i) Sem penalidade, dentro do *obstáculo*, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do buraco, em zona do *campo* que evite completamente a situação (ASA); ou
 - (ii) Com a penalidade de uma pancada, fora do *obstáculo*, mantendo o ponto onde a bola está no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair; sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo*, a bola pode ser deixada cair. Como opção adicional, o jogador pode proceder em conformidade com a Regra 26 ou 28 se forem aplicáveis.
- (c) No «Green»: Se a bola está no «*green*», o jogador deve levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no local mais próximo do ponto onde a bola está e que evite completamente a situação (ASA), mas não mais perto do *buraco* nem num *obstáculo*.

A bola, quando levantada ao abrigo da Cláusula III desta Regra Local, pode ser limpa.

Excepção: Um jogador não pode evitar uma interferência ao abrigo da Cláusula III desta Regra Local, se (a) estiver claramente impossibilitado de jogar uma pancada por virtude da interferência de qualquer outra coisa que não a situação coberta por esta Regra Local (ASA) ou (b) a interferência de tal condição (ASA) se verificar unicamente como consequência do uso de uma *posição*, *trajectória* do taco ou *linha de jogo* injustificadamente anormal.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Nota: No caso de violação séria desta Regra Local, a *Comissão Técnica* pode impor a penalidade de desclassificação.

3. Protecção de Árvores Novas

Quando for desejável evitar danos em árvores jovens, recomenda-se a seguinte Regra Local:

«Protecção de árvores jovens identificadas por _____. Se alguma dessas árvores interfere com a posição do jogador ou com a zona da *trajectória* normal do taco, a bola tem de ser levantada, sem penalidade, e deixada cair de acordo com o procedimento contido na Regra 24-2b (*Obstrução Fixa*). Se a bola está num *obstáculo de água*, o jogador tem de levantá-la e deixá-la cair em

conformidade com o disposto na Regra 24-2b(i) excepto que o *ponto mais próximo de não interferência* tem de estar no *obstáculo de água* e a bola tem de ser deixada cair no *obstáculo de água*, a não ser que o jogador opte por proceder em conformidade com a Regra 26. A bola pode ser limpa quando levantada nestes casos.

Excepção: Um jogador não pode evitar uma interferência ao abrigo desta Regra Local, se (a) estiver claramente impossibilitado de jogar uma pancada por virtude da interferência de qualquer outra coisa que não seja a referida árvore ou (b) a interferência de tal condição se verificar unicamente como consequência do uso de uma *posição*, trajectória do taco ou *linha de jogo* injustificadamente anormal.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

4. Condições Temporárias - Lama, Humidade Excessiva, Condições Adversas e Protecção do Campo

a. Levantar Uma Bola Cravada no Solo; Limpar

A Regra 25-2 permite evitar sem penalidade a situação de uma bola estar cravada no ponto do seu impacto no solo em qualquer zona do *percurso* com relva cortada rente ao chão. No «green», uma bola pode ser levantada e o estrago causado pelo impacto da bola no chão pode ser reparado (Regras 16-1b e c). Quando for permitido evitar a situação de uma bola cravada no ponto do seu impacto no solo em qualquer zona do percurso, recomenda-se a seguinte Regra Local:

«No *percurso*, se uma bola ficar cravada no ponto do seu impacto no solo, em terreno que não seja areia, pode ser levantada limpa e deixada cair, sem penalidade, tão perto quanto possível do ponto onde se encontrava, mas não mais perto do *buraco*. A bola, ao ser deixada cair, tem de bater em primeiro lugar numa parte do *campo* situada no *percurso*.

Excepções:

1. Um jogador não pode evitar a interferência ao abrigo desta Regra Local, se a bola estiver cravada em areia em uma área que não seja área de relva curta.
2. Um jogador não pode evitar a interferência ao abrigo desta Regra Local, se estiver claramente impossibilitado de executar uma pancada por virtude da interferência de qualquer outra coisa que não a situação coberta por esta Regra Local.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

b. Limpar a bola

Condições como, humidade excessiva que cause uma quantidade significativa de lama adira a bola, pode justificar que se permita levantar, limpar e recolocar a bola. Em tais circunstâncias, recomenda-se a seguinte Regra Local:

«(Definir a área) uma bola pode ser levantada, limpa e recolocada sem penalidade».

Nota: A posição da bola tem de ser marcada antes de levantada ao abrigo desta Regra Local – ver Regra 20-1.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

c. «Melhorar a Posição da Bola» e «Regras de Inverno»

As situações relacionadas com *terreno em reparação* estão contempladas na Regra 25 e qualquer condição ocasionalmente anormal que possa interferir com o jogo e não seja generalizada a grandes áreas do campo deverá ser marcada como *terreno em reparação*.

Contudo, condições meteorológicas adversas tais como fortes nevões, degelo primaveril, chuvas prolongadas ou calor excessivo podem tornar os “fairways” difíceis e até impedir o uso de equipamento de corte mais pesado. Sempre que tais condições sejam tão generalizadas que a *Comissão Técnica* entenda que “melhorar a posição da bola” ou “regras de Inverno” promoverá uma mais correcta maneira de jogar ou ajudará a proteger o próprio campo, recomenda-se a seguinte Regra Local:

“Uma bola que está no *percurso* em qualquer zona de relva «cortada rente ao chão» (ou especificar uma área mais restrita, por ex. no buraco 6) pode sem penalidade, ser levantada e limpa. Antes de levantar a bola, o jogador tem de marcar a sua posição. Após ter levantado a bola, tem de a colocar à distância máxima de (especificar; por exemplo, 15 cm (6”), um taco, etc.) do ponto onde se encontrava originalmente, mas não mais perto do *buraco*, que não esteja nem num obstáculo nem num «green».

O jogador pode colocar a bola uma só vez e depois de assim colocada, a bola está em jogo (Regra 20-4). Se a bola não se mantém parada no local onde é colocada, é aplicável a Regra 20-3d. Se a bola depois de colocada ficar parada e posteriormente se *deslocar*, não há penalidade e a bola tem de ser jogada de onde está, a menos que se aplique o disposto em qualquer outra *Regra*.

Se um jogador não marcar a posição da bola antes de a levantar, ou a deslocar de qualquer outra maneira como por exemplo rolando-a utilizando o taco, incorre na penalidade de uma pancada.

Nota: “Zona de relva cortada rente ao chão” significa qualquer zona do percurso, inclui caminhos no «rough», cortado a altura do «fairway» ou menos.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas

Se um jogador incorrer na penalidade geral por infração a esta Regra Local, não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional por força desta Regra.

d. Furos de Arejamento

Quando o campo foi furado para arejamento, poderá ser estabelecida uma Regra Local que permita, sem penalidade, evitar a interferência de um furo de arejamento. Recomenda-se a seguinte Regra Local:

«No *percurso*, uma bola que ficar parada num ou sobre um furo de arejamento pode, sem penalidade, ser levantada, limpa e deixada cair tão próximo quanto possível do local onde se encontrava, mas não mais perto do *buraco*. A bola, quando deixada cair, deve bater em primeiro lugar numa parte do *campo* no *percurso*.

No «*green*», o jogador pode colocar a bola no local mais próximo que evite essa situação, mas não mais perto do *buraco*.»

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

e. Junções de Tapetes de Relva Nova Cortada

Se a Comissão Técnica pretender permitir a interferência da junção dos tapetes de relva nova cortada, mas não da relva dos referidos tapetes, recomenda-se a seguinte Regra Local:

“ No *percurso*, se a junção de tapetes de relva nova cortada (mas não a relva dos tapetes) são consideradas *Terreno em Reparação*. Contudo será negada a interferência das junções com o «*stance*» do jogador. Se a bola estiver em cima ou tocar na junção ou a junção interferir com a normal trajectória do taco, o jogador pode proceder de acordo com a Regra 25-1. Todas as junções do mesmo tapete são consideradas a mesma junção.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

5. Pedras em Obstáculos de Areia

Pedras são, por definição, *impedimentos soltos* e, quando a bola do jogador está num *obstáculo*, uma pedra que esteja ou toque nesse obstáculo não pode ser tocada ou movida (Regra 13-4). Contudo, pedras num *obstáculo de areia* podem representar perigo para os jogadores (um jogador pode ser magoado por uma pedra batida pelo taco de um jogador ao jogar a bola) e podem interferir com a maneira correcta de jogar o jogo.

Quando for permitido retirar pedras de um *obstáculo de areia*, recomenda-se a seguinte Regra Local:

«Pedras em *obstáculos de areia* são *obstruções móveis* (a Regra 24-1 é aplicável).»

6. Obstruções Fixas Próximas do “Green”

A Regra 24-2 permite, sem penalidade, evitar a interferência de uma *obstrução* fixa, mas também estabelece que, excepto no «*green*», a intervenção com a *linha de jogo* não é interferência nos termos desta regra.

Todavia, em alguns campos, a relva à volta do «*green*» está cortada tão rente ao chão que os jogadores podem querer usar o “putter” mesmo fora do «*green*». Nessas condições, as *obstruções* fixas existentes em volta do «*green*» podem interferir com a maneira correcta de jogar o jogo e a introdução da seguinte Regra Local permitindo que, sem penalidade, se evite a interferência de uma *obstrução* fixa pode ser estabelecida:

“A forma de evitar a interferência de uma *obstrução* fixa está descrita na Regra 24-2.

Adicionalmente, se a bola está no *percurso* e uma *obstrução fixa* está situada dentro da distância de dois tacos do «*green*» e dentro da distância de dois tacos da bola, interfere com a *linha de jogo* entre a bola e o buraco, o jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

A bola tem de ser levantada e deixada cair no ponto mais próximo do local onde se encontrava e que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a referida interferência e (c) não seja dentro de um *obstáculo* nem sobre um «*green*». A bola pode ser limpa quando for assim levantada.

Se a bola do jogador estiver no “*green*”, e tiver a interferência na linha de “putt” de uma *obstrução* fixa situada dentro da distância de dois tacos do “*green*”. O jogador pode evitar a situação, sem penalidade, da seguinte maneira:

A bola tem de ser levantada e colocada no ponto mais próximo do local onde se encontrava e que (a) não seja mais perto do *buraco*, (b) evite a referida interferência e (c) não seja num *obstáculo*.

A bola pode ser limpa quando for assim levantada.

Excepção: A interferência será negada, se o jogador tiver a interferência de qualquer outra coisa que não a obstrução fixa.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

Nota: A Comissão Técnica pode restringir esta Regra Local a buracos específicos, apenas se a bola esteve em zonas de relva cortada rente ao chão, a obstruções específicas, ou apenas se a bola estiver em zonas de relva cortada rente ao chão. “Zonas de relva cortada rente ao chão” significa áreas do percurso, incluído caminhos no “rough” com relva cortada a altura do “fraiway” ou mais curta.

7. Obstruções Temporárias

Quando no campo ou junto ao campo sejam instaladas obstruções não permanentes, a *Comissão Técnica* deve definir o estatuto dessas obstruções como *Obstruções Móveis*, *Obstruções Fixas* ou *Obstruções Fixas Temporárias*.

a. Obstruções Fixas Temporárias

Se a *Comissão Técnica* definir tais obstruções como *obstruções fixas temporárias*, recomenda-se a seguinte Regra Local:

“I. Definição

Uma *obstrução* fixa temporária é um objecto artificial não permanente, normalmente usado por ocasião de uma competição e que seja fixo ou não facilmente amovível

Tendas, quadros de resultados, bancadas, torres de televisão e lavabos são alguns exemplos de *obstruções fixas temporárias*.

Os respectivos cabos de suporte fazem parte da *obstrução* temporária fixa, a não ser que a *Comissão Técnica* declare que devem ser tratados como cabos elevados de energia.

II. Interferência

Existe interferência de uma *obstrução* fixa temporária sempre que (a) a bola está em frente e tão perto da *obstrução* que esta interfere com a *posição* do jogador ou a zona da trajectória normal do taco, ou (b) a bola está dentro, sobre ou atrás da *obstrução* de tal modo que parte desta intervém directamente entre a bola do jogador e o buraco; e na sua linha de jogo; também existe interferência se a bola está dentro da distância de um taco de um ponto equidistante do buraco onde tal intervenção exista.

Nota: Uma bola está debaixo de uma *obstrução* fixa temporária quando está debaixo dos extremos da *obstrução* mesmo que eles não se prolonguem verticalmente até ao chão.

III. Forma de Evitar

Um jogador pode evitar a interferência de uma *obstrução* fixa temporária, mesmo que esta esteja fora de limites, do seguinte modo:

- (a) No Percurso: Se a bola está no *percurso*, tem de ser determinado o ponto do *campo* mais perto do ponto onde está a bola e que (a) não esteja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência tal como está definida na cláusula II. e (c) não esteja num *obstáculo* nem num «green». O jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair; sem penalidade, dentro da distância de um taco do ponto assim determinado, numa parte do campo que satisfaça as condições das alíneas (a), (b) e (c) acima.
- (b) Num Obstáculo: Se a bola está num *obstáculo*, o jogador tem de levantar a bola e deixá-la cair ou:
 - (i) Sem penalidade, dentro do *obstáculo*, na zona mais próxima do *campo* que possibilite evitar completamente a interferência, dentro dos limites especificados na cláusula IIIa acima, ou, se não for possível evitar completamente a interferência, numa zona do *campo*, dentro do *obstáculo* que evite ao máximo a interferência; ou
 - (ii) Com uma pancada de penalidade, fora do *obstáculo*, do seguinte modo: tem de ser determinado o ponto do campo mais perto do ponto onde está a bola e que (a) não esteja mais perto do *buraco*, (b) evite a interferência tal como está definida na cláusula II e (c) não esteja num *obstáculo*. O jogador tem de deixar cair a bola dentro da distância de um taco do ponto assim determinado, numa parte do *campo* que satisfaça as condições das alíneas (a), (b) e (c) acima.

A bola levantada em conformidade com a cláusula III pode ser limpa.

Nota 1: Se a bola está num *obstáculo*, nada nesta Regra Local impede que o jogador proceda de acordo com a Regra 26 ou a Regra 28, se forem aplicáveis.

Nota 2: Se a bola a ser deixada cair em conformidade com esta Regra Local não for imediatamente recuperável, pode ser *substituída* por outra bola.

Nota 3: Uma *Comissão Técnica* pode emitir uma Regra Local (a) permitindo ou exigindo que um jogador, para evitar a interferência de uma *obstrução* fixa temporária, utilize uma zona de deixar cair a bola («dropping zone») ou (b) permitindo, como opção adicional, que um jogador deixe cair a bola no lado da obstrução oposto ao ponto estabelecido de acordo com a cláusula III, mas em tudo o mais em conformidade com a cláusula III.

Excepções: Se a bola de um jogador estiver em frente ou atrás da *obstrução* fixa temporária (não dentro, sobre ou debaixo da *obstrução*), o jogador não pode evitar a interferência de acordo com a cláusula III, se:

1. É claramente não razoável para ele dar uma *pancada*, ou no caso de intervenção, dar uma *pancada* tal que a bola possa acabar na linha directa com o buraco, por causa da interferência de qualquer outra coisa que não a *obstrução* fixa temporária;
2. A interferência da *obstrução* fixa temporária se verificar unicamente como consequência do uso de uma *posição* ou *trajectória* do taco ou direcção da jogada injustificadamente anormal;
3. No caso de intervenção, é claramente não razoável que o jogador seja capaz de bater a bola na direcção do *buraco* suficientemente longe para atingir a *obstrução* fixa temporária.

O jogador que não tem direito a evitar a interferência ao abrigo destas excepções pode, se a bola estiver no percurso ou num obstáculo de areia, evitar a interferência ao abrigo da Regra 24-2(i) se tal for aplicável. Se a bola estiver dentro de um obstáculo de água, o jogador pode levantar e deixar cair a bola de acordo com a Regra 24-2(i), mas o ponto mais próximo da não interferência terá de ser dentro do obstáculo de água e terá que deixar cair a bola dentro do obstáculo de água, ou pode proceder de acordo com a Regra 26-1.

IV. Bola Perdida

Se for conhecido ou praticamente certo de que a bola está *perdida* dentro, sobre ou debaixo da *obstrução* fixa temporária, o jogador pode deixar cair uma bola de acordo com o estabelecido na cláusula III ou cláusula V, se for aplicável. Para efeitos de aplicação das cláusulas III e V, a bola é considerada como estando no ponto onde entrou, pela última vez, na *obstrução* (Regra 24-3).

V. Zonas de Deixar Cair a Bola («Dropping Zones»)

Se houver interferência de uma *obstrução* fixa temporária, a *Comissão Técnica* pode permitir ou exigir a utilização de uma zona de deixar cair a bola. Se ao evitar a interferência, o jogador utilizar uma zona de deixar cair a bola, ele tem de deixar cair a bola dentro da zona mais próxima do ponto em que a bola originalmente estava ou era considerado como aí estando de acordo com a Cláusula IV (mesmo que a zona mais próxima esteja mais perto do *buraco*).

Nota: A *Comissão Técnica* pode emitir uma Regra Local proibindo a utilização de uma zona de deixar cair a bola que esteja mais perto do buraco.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas»

b. Fios Eléctricos e Cabos Temporários

Quando forem instalados temporariamente no campo fios eléctricos, cabos ou linhas telefónicas, recomenda-se a seguinte Regra Local:

«Os fios eléctricos, cabos, linhas telefónicas e as esteiras que os cobrem ou os postes que os suportam são *obstruções*:

1. Se forem facilmente amovíveis, aplica-se a Regra 24-1.
2. Se forem fixas ou dificilmente amovíveis, o jogador pode, se a bola estiver no *percurso* ou num *obstáculo de areia*, evitar a interferência em conformidade com a Regra 24-2b. Se a bola estiver num *obstáculo de água*, o jogador pode ou evitar a interferência em conformidade com a Regra 24-2b(i), com a excepção de que o *ponto mais próximo que evita a interferência* tem de estar no *obstáculo* e a bola tem de ser deixada cair dentro do *obstáculo de água*, ou pode proceder de acordo com a Regra 26.
3. Se uma bola bate numa linha ou cabo aéreo, a *pancada* tem que ser cancelada e o jogador tem que jogar um bola o mais próximo possível do local onde jogou a sua bola original de acordo com a Regra 20-5 (Executar a Pancada do Local Onde foi Executada a Anterior)

Nota: Os cabos que suportam uma *obstrução* fixa temporária são parte dessa *obstrução*, a não ser que a *Comissão Técnica* os declare, por uma Regra Local, que devem ser tratados como fios ou cabos aéreos.

Excepção: A *pancada* dada numa bola que bate na secção de junção aérea de um cabo que sobe a partir do chão não pode ser repetida.

4. As valas para cabos cobertas de relva são *terreno em reparação*, mesmo que não estejam marcadas, aplicando-se a Regra 25-1b.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas» "

8. Zonas de Deixar Cair a Bola («Dropping Zones»)

Se a Comissão Técnica considerar que não é fiável ou executável deixar cair a bola de acordo com a Regra aplicável, pode estabelecer zonas onde o jogador pode ou tem de ser deixada cair.

Geralmente, tais zonas deverão ser uma opção ao procedimento da Regra aplicável, em vez de obrigatório.

Usando o exemplo de um *obstáculo de água*, quando uma zona onde deixar cair a bola é utilizada recomenda-se a seguinte Regra local:

"Se a bola está ou, é conhecido ou praticamente certo que a bola está perdida no obstáculo de água (especificar a localização), o jogador pode:

- (i) proceder de acordo com a Regra 26; ou
- (ii) como opção adicional deixar cair a bola, com uma pancada de penalidade, na zona onde deixar cair a bola.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA LOCAL:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por pancadas - Duas pancadas» "

Nota: Quando são utilizadas Zonas de Deixar Cair a Bola, dever-se-á aplicar os seguintes procedimentos no que diz respeito ao deixar cair e tornar deixar cair a bola:

- (a) O jogador não tem de se colocar dentro da zona onde deixar cair a bola quando deixa cair a bola.
- (b) A bola deixada cair deve primeiro tocar parte do percurso dentro da zona onde deixar cair a bola.
- (c) Se zona onde deixar cair a bola é defendida por uma linha, essa linha está dentro da zona onde deixar cair a bola.
- (d) A bola deixada cair não tem de ficar parada dentro da zona onde deixar cair a bola.
- (e) A bola deixada cair tem de ser deixada cair de novo se ficar numa situação coberta pela Regra 20-2c (i-vi).

- (f) A bola deixada cair pode rolar para mais perto do buraco do que o local onde primeiro tocou no percurso, desde de que fique a menos de dois tacos de distância desse local, mas não em nenhuma situação coberta pelo ponto (e).
- (g) Sujeitas ao disposto nas alíneas (e) e (f), a bola deixada cair pode rolar e ficar parada mais perto do buraco que:
- a sua posição original ou posição estimada (ver Regra 20-2b);
 - o ponto mais próximo da não interferência ou ponto máximo da não interferência disponível (Regra 24-2, 25-1 ou 25-3); ou
 - o ponto onde a bola original cruzou a margem do *obstáculo de água* ou *obstáculo de água lateral* (Regra 26-1).

9. Aparelhos de Medição de Distâncias

Se a Comissão Técnica desejar proceder de acordo com a Nota da Regra I 4-3, recomenda-se o seguinte texto:

“(Especificar se apropriado. i.e. a competição ou para todas as competições jogadas neste campo, etc.) um jogador pode obter distâncias utilizando um aparelho que faça apenas a medição de distâncias. Se durante uma *volta convencional*, um jogador que use um aparelho de medição de distâncias que possa também medir ou aferir qualquer outra condição que possa afectar a sua forma de jogar (i.e. declives, velocidade do vento, temperatura, etc.), o jogador incorre nas penalidade prevista na Regra I 3-4, que a desclassificação, independente de qualquer outra função ter sido usada ou não.”

Parte C

Regulamento da Competição

A Regra 33-1 estabelece que «A Comissão Técnica deve estabelecer o regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada». Esse regulamento deverá englobar muitos assuntos, como sejam a forma de inscrição, quem se pode inscrever, número de voltas a ser jogado, etc., assuntos esses que não é apropriado tratar nas Regras de Golfe ou neste Apêndice. Nas «Decision on the Rules of Golf» sob a Regra 33-8, e no livro “Guidance on Running a Competition” dá-se informação detalhada sobre Regras Locais proibidas e aceitáveis.

Contudo, alguns pontos podem ser incluídos no Regulamento da Competição, para os quais se chama especificamente a atenção da *Comissão Técnica*. São eles:

1. Especificações de Tacos e de Bolas

Recomenda-se que as seguintes duas condições só sejam estabelecidas em competições que envolvam jogadores de nível mais avançado:

a. Lista de Cabeças de Drives Aprovadas

No seu website (www.randa.org) o R&A publica periodicamente uma lista de Cabeças de *Drives* Aprovadas, essa lista enumera as Cabeças de *Drives* que foram testadas e aprovadas de acordo com as Regras de Golfe. A Comissão Técnica pode estabelecer que o *Drive* que o jogador transporta tem de estar identificado, pelo modelo e *loft* nessa lista, a lista deverá estar disponível e a seguinte Condição de Competição usada:

“Qualquer *Drive* que o jogador transporta tem de a cabeça identificada por modelo e *loft*, que conste na corrente Lista de Cabeças *Drives* Aprovadas publicada pelo R&A.

Exceção: Para os *Drives* anteriores a 1999.

***PENALIDADE POR TRANSPORTAR, MAS NÃO EXECUTAR NENHUMA PANCADA, COM QUALQUER TACO QUE VIOLE ESTA CONDIÇÃO:**

Jogo por Buracos – À conclusão do buraco em que é descoberta a violação da condição, o resultado é ajustado deduzindo um buraco por cada buraco em que a violação ocorreu; até ao máximo de quatro buracos, por volta.

Jogo por Pancadas – Duas pancadas por cada buraco em que a violação ocorreu até ao máximo de quatro pancadas por volta. (As duas pancadas de penalidade serão aplicadas em cada um dos dois primeiros buracos onde ocorreu a infração).

Jogo por Buracos e por Pancadas – Se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

Competições contra Bogey e Par - Ver Nota I da Regra 32-1a.

Competições em Stableford – Ver Nota I da Regra 32-1b.

* Qualquer taco ou tacos que transportados pelo jogador que violem esta condição devem ser declarados fora de jogo, pelo jogador ao seu oponente em Jogo por Buracos ou o seu marcador em Jogo por Pancadas. Se não proceder conforme o descrito o jogador é Desclassificado.

PENALIDADE POR EXECUTAR UMA PANCADA COM UM TACO QUE VIOLE ESTA CONDIÇÃO:
Desclassificação

b. Lista de Bolas Aprovadas

No seu website o R&A publica periodicamente uma lista das Bolas de Golfe Aprovadas que enumera bolas de golfe que foram testadas e consideradas em conformidade com as Regras. Se a Comissão Técnica pretende exigir o uso de uma bola de golfe constante nessa Lista, essa lista deve estar disponível e deve ser estabelecida, no Regulamento, a seguinte condição:

“A bola que o jogador usar deve constar da Lista de Bolas de Golfe Aprovadas em vigor; emitida pelo R&A.

PENALIDADE POR EXECUTAR UMA PANCADA COM UM TACO QUE VIOLE ESTA CONDIÇÃO:
Desclassificação

c. Uma só bola permitida (One Ball condition)

No caso de se pretender proibir, durante uma volta convencional, a troca de bolas de diferentes marcas ou tipos, recomenda-se a seguinte condição:

«Restrição de Bolas Usadas Durante a Volta: (Nota à Regra 5-1).

(i) “Uma só Bola Permitida”

Durante uma *volta convencional*, as bolas usadas pelo jogador devem ser da mesma marca e tipo, correspondendo a uma única entrada na Lista de Bolas de Golfe Aprovadas em vigor.

Nota: Se uma bola de diferente marca e/ou tipo for deixada cair ou colocada, pode sem penalidade ser levantada, e o jogador tem de deixar cair ou colocar uma bola correcta (Regra 20-6).

PENALIDADE POR VIOLAÇÃO DA CONDIÇÃO:

Jogo por buracos - Ao concluir o buraco em que a falta é notada, ajusta-se a situação da partida deduzindo-se um buraco por cada buraco em que se verificou a infração; dedução máxima por volta – Dois buracos.

Jogo por pancadas – Duas pancadas por cada buraco em que se verificar a infração; penalidade máxima por volta – Quatro pancadas (duas pancadas em cada um dos dois primeiros buracos em que a infração ocorreu).

Competições contra “Bogey” e “Par” – Ver Nota da Regra 32-1a.

Competições “Stableford” – Ver Nota da Regra 32-1b.

(ii) Procedimento Quando se Descobre a infração.

Quando um jogador descobre que usou uma bola em infração a este regulamento, deve abandonar essa bola antes de sair no *ponto de partida* seguinte e completar a volta usando uma bola correcta; caso contrário, o jogador é desclassificado. Se a descoberta ocorrer durante o jogo de um buraco e o jogador escolher *substituir* a bola por uma bola correcta antes de completar o buraco, o jogador tem de colocar a bola correcta no ponto onde estava a bola usada em infração a esta condição.»

2. “Caddie” (Nota à Regra 6-4)

A Regra 6-4 permite que um jogador tenha um só “caddie” em cada momento. Contudo, em determinadas circunstâncias a *Comissão Técnica* pode excluir a utilização de “caddies” ou limitar a sua escolha por parte de um jogador; p.ex. profissional, irmãos, pais, outros jogadores na mesma competição, etc. Nestes casos, recomenda-se a seguinte redacção:

Proibido Usar “Caddie”

É proibido usar “caddie” durante a volta convencional.

Restrição Sobre Quem Pode Ser “Caddie”

Durante a *volta convencional*, um jogador não pode ter como “caddie” _____.

***PENALIDADE POR VIOLAÇÃO DA CONDIÇÃO:**

Jogo por buracos - Ao concluir-se o buraco durante o qual se descobre a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo um buraco por cada buraco em que ocorreu a infração; dedução máxima por volta - Dois buracos.

Jogo por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta – Quatro pancadas. (As duas pancadas de penalidade serão aplicadas em cada um dos dois primeiros buracos onde ocorreu a infração).

Jogos por buracos ou por pancadas – Se a infração for descoberta entre o jogo de dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

***Ao descobrir que tem um “caddie” não autorizado, o jogador tem de imediatamente proceder de acordo com a condição para o restante da volta convencional. Caso contrário, será desclassificado.**

3. Cadência de Jogo (Nota 2 à Regra 6-7)

A *Comissão Técnica* pode fixar orientações sobre cadência de jogo para evitar o jogo lento, de acordo com a nota 2 à Regra 6-7.

4. Interrupção do Jogo Devido a Situação de Perigo (Nota à Regra 6-8b)

Dado que, nos campos de golfe, tem havido bastantes mortes e ferimentos provocados por relâmpagos, recomenda-se insistentemente a todos os clubes e patrocinadores de competições de golfe que tomem as precauções necessárias para protecção das pessoas contra esses perigos. Chama-se a atenção para as Regras 6-8 e 33-2d. Se a *Comissão Técnica* desejar adoptar a condição prevista na Nota à Regra 6-8, recomenda-se a seguinte redacção:

«Quando o jogo é interrompido pela *Comissão Técnica* devido a uma situação de perigo, se os jogadores de uma partida por buracos ou de um grupo estão entre o jogo de dois buracos, não podem recomeçar a jogar antes de a Comissão Técnica dar ordem para esse efeito. Se estão no meio do jogo de um buraco, têm que parar o jogo imediatamente, e não podem recomeçar a jogar sem que a *Comissão Técnica* dê ordem para o recomeço do jogo. Se um jogador não parar de jogar imediatamente será desclassificado, salvo qualquer circunstância que possa anular essa penalidade conforme previsto na Regra 33-7. O sinal para a interrupção do jogo por situação de perigo será uma nota prolongada de buzina.»

São normalmente usados os seguintes sinais e recomenda-se que todas as Comissões Técnicas procedam de forma semelhante:

Interrupção Imediata do Jogo: Uma nota prolongada de buzina.

Interrupção do Jogo: Três notas de buzina consecutivas, com repetição.

Recomeço do Jogo: Duas notas curtas de buzina, com repetição.

5. Treino

a. Geral

A *Comissão Técnica* pode estabelecer normas que regulamentem o treino de acordo com a Nota à Regra 7-1, a Excepção (c) à Regra 7-2, a Nota 2 à Regra 7 e a Regra 33-2c.

b. Treino Entre Buracos (Nota 2 à Regra 7)

Se a Comissão Técnica desejar proceder de acordo com a Nota 2 da Regra 7 recomenda-se a seguinte redacção:

“Entre dois buracos um jogador não pode dar qualquer *pancada* de treino no ou perto do «green» do buraco acabado de jogar. Se for dada uma *pancada* de treino no ou perto do «green» do buraco acabado de jogar o jogador e não pode testar a superfície desse «green» rolando ou atirando uma bola.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A ESTA CONDIÇÃO:

Jogo por Buracos – Perca do próximo buraco.

Jogo por Pancadas – Duas pancadas de penalidade no próximo buraco.

Jogo por Buracos e por Pancadas – No caso de a violação ocorrer no último buraco da volta convencional as penalidades aplicam-se nesse buraco.”

6. Conselho em Competições por Equipas (Nota à Regra 8)

Se a *Comissão Técnica* pretende actuar de acordo com a Nota à Regra 8, recomenda-se a seguinte redacção:

«De acordo com a Nota à Regra 8 das Regras de Golfe, cada equipa pode indicar uma pessoa (para além das pessoas a quem, à luz dessa Regra se pode pedir conselho) que pode dar conselhos aos elementos dessa equipa. Essa pessoa (inserir aqui qualquer restrição que se pretenda fazer sobre quem pode ser nomeado) tem de se identificar junto da *Comissão Técnica*, antes de dar qualquer conselho.»

7. Buracos Novos (Nota à Regra 33-2b)

Em conformidade com a Nota à Regra 33-2b, numa competição de uma volta única mas jogada em mais do que um dia, a *Comissão Técnica* pode determinar que os buracos e marcas dos *pontos de partida* sejam diferentemente localizadas em cada dia.

8. Transportes

Se se pretender exigir que os jogadores andem a pé numa competição, recomenda-se a seguinte redacção:

«Durante uma *volta convencional*, os jogadores devem sempre andar a pé.»

PENALIDADE POR VIOLAÇÃO DA CONDIÇÃO:

Jogo por Buracos – Ao concluir-se o buraco durante o qual se descobre a infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo-se um buraco por cada buraco em que se tenha verificado a infração; dedução máxima por volta: Dois buracos.

Jogo por Pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se tenha verificado a infração; penalidade máxima por volta - Quatro pancadas (As duas pancadas de penalidade serão aplicadas em cada um dos dois primeiros buracos onde ocorreu a infração).

Jogo por Buracos e Pancadas – Se a infração se verificar entre dois buracos a penalidade aplica-se no buraco seguinte.

Competições contra *Bogey e Par* - Ver Nota I da Regra 32-1a.

Competições em *Stableford* – Ver Nota I da Regra 32-1b.

* O uso de veículo não autorizado deve cessar logo que se descobre a infração. Caso contrário, o jogador será desclassificado.

9. Anti-Doping

A *Comissão Técnica* pode exigir que os jogadores se submetam a uma política anti-doping

10. Desempates

Quer em Jogo por Buracos quer em Jogo por Pancadas o empate pode ser aceite. Contudo, quando é desejável determinar o vencedor, a *Comissão Técnica* tem autoridade para proceder de acordo com a Regra 33-6, quando e como o desempate é realizado. Essa decisão deverá ser publicada previamente.

A R&A recomenda:

Partida por Buracos

Uma partida por buracos que acabe empatada deve ser decidida num «play-off» buraco a buraco até que um dos lados ganhe um buraco. O «play-off» deve começar no buraco onde começou a partida. Numa partida por buracos com abono, as pancadas de abono devem ser estabelecidas como na volta inicial.

Partida por Pancadas

- (a) No caso de empate numa partida por pancadas sem abono recomenda-se um «play-off». Tal «play-off» pode ser em 18 buracos ou num número inferior de buracos fixado pela Comissão Técnica. Se tal não for viável ou a partida continuar empatada, recomenda-se um «play-off» buraco a buraco.
- (b) No caso de empate numa partida por pancadas com abono recomenda-se um «play-off» com abono. Tal «play-off» pode ser em 18 buracos ou num número inferior de buracos fixado pela Comissão Técnica. É recomendável que qualquer «play-off» consista no jogo de pelo menos três buracos.

Em competições em que abono, está alocado a uma tabela o «play-off» tiver menos do que 18 buracos, deve aplicar-se ao abono do jogador uma percentagem igual à percentagem dos 18 buracos a serem jogados para se determinar o abono do play-off. As fracções iguais ou superiores a metade de uma pancada devem ser consideradas como 1 pancada completa e qualquer fracção inferior deve ser abandonada.

Em competições em que a alocação do abono a uma tabela é relevante, como as jogadas em a quatro bolas por pancadas, contra *bogey*; par e *Stableford*, deverá ser tido em conta a tabela de handicaps.

- (c) Em ambos os casos de empate de uma competição por pancadas sem abono ou com abono, se não for viável qualquer tipo de «play-off», recomenda-se a comparação dos cartões de resultados. O método da comparação dos cartões de resultados deve ser anunciado previamente e também deve ser anunciado o que acontecerá se este procedimento não determinar o vencedor. Um método aceitável é determinar o vencedor com base no melhor resultado dos últimos 9 buracos. Se os jogadores empatados tiverem o mesmo resultado nos últimos 9 buracos, o método determina o vencedor pelo melhor resultado dos últimos 6 buracos, últimos 3 buracos e finalmente pelo melhor resultado no buraco 18. Se

este método for usado numa competição por pancadas com abono, os abonos dos jogadores empatados devem ser reduzidos de metade, um terço, um sexto, etc., não se desprezando qualquer fracção inferior à unidade. Se este método for usado numa competição com saídas múltiplas, recomenda-se que "os últimos 9, últimos 6, etc." sejam os buracos 10 a 18, 13 a 18, etc.

Para as competições onde a tabela de abono não for importante com as jogadas em jogadas em jogo por pancadas individual, se o método dos últimos nove, seis três últimos buracos for usado, um meio, um terço, um sexto etc. do abono deverá ser deduzido a esse buracos. Quando a Comissão Técnica utiliza fracções de dedução ao abono deverá fazê-lo de acordo com as recomendações da autoridade de «handicaps».

Em competições em que a tabela de abono é relevante, como as a quatro bolas por pancadas, «Bogey», «Par» e «Stableford», as pancadas de abonos deverão ser usadas de acordo com a respectiva tabela.

I I. «Draw» para Competição por Buracos

Apesar das partidas numa competição por buracos poderem ser estabelecidas por sorteio completamente cego ou de alguns jogadores poderem ser distribuídos por diferentes quartos e oitavos, recomenda-se que, nas competições por buracos precedidas de volta de qualificação se utilize o «General Numerical Draw».

«General Numerical Draw»

Para determinar o lugar no «draw», os empates na volta de qualificação,

excepto os referentes ao último lugar da qualificação, devem ser decididos pela ordem de entrega dos cartões, recebendo o primeiro a ser entregue o número mais baixo disponível, etc. Se for impossível determinar a ordem de entrega dos cartões, os desempates devem ser decididos por sorteio.

METADE SUP.	METADE INF.	METADE SUP.	METADE INF.
64 JOGADORES		32 JOGADORES	
1 vs. 64	2 vs. 63	1 vs. 32	2 vs. 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs. 56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	16 JOGADORES	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs. 52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs. 37	27 vs. 38	8 JOGADORES	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Apêndice II, III e IV

Definições

Todos os Termos em *itálico* estão ordenados alfabeticamente na Secção de Definições – Ver páginas 35 a 52

O R&A reserva-se o direito de, em qualquer altura, modificar as Regras relacionadas com os tacos e as bolas e de fazer ou alterar as interpretações relativas a essas regras. Para actualizar a informação, contacte, por favor, o R&A ou utilize <http://www.randa.org/equipmentrules>.

Qualquer característica de um taco ou bola que não esteja de acordo com as Regras, que seja contrário ao objectivo e intenção das Regras ou que possa alterar substancialmente a natureza do jogo será analisada pelo R&A.

As dimensões e limites constantes dos Apêndices II e III são referidas às medidas e limites segundo as quais foi determinada a conformidade. É igualmente referida, para informação, conversão do sistema imperial para o sistema métrico calculada na base de 1 polegada = 25,4 mm.

Apêndice II – Desenho dos Tacos

Um jogador que tenha dúvida sobre se um taco satisfaz ou não às exigências das Regras deve consultar o R&A.

Um fabricante deve submeter ao R&A um exemplar de um taco que está para ser fabricado, para decisão sobre se ele está conforme com as Regras. Se um fabricante não enviar um exemplar de um taco antes de o fabricar e/ou comercializar, assume o risco de uma decisão da sua não conformidade com as Regras. O exemplar ficará propriedade do R&A para efeitos de referência. Se um fabricante não submeter um exemplar ou, tendo-o submetido, não esperou por uma decisão antes de iniciar o fabrico e/ou p seu lançamento no mercado, o fabricante assumirá o risco de uma decisão que negue a conformidade do taco com as Regras.

Os parágrafos seguintes prescrevem a regulamentação geral das características dos tacos, em conjunto com as especificações e interpretações. No “Guide to the Rules on Clubs and Balls” é fornecida informação adicional sobre estes regulamentos e sua correcta interpretação.

Quando se exige que um taco, ou parte de um taco, tenha uma propriedade específica estabelecida nas Regras, ele deve ser desenhado e fabricado com a intenção de ter essa propriedade.

I. Tacos

a. Geral

Um taco é um utensílio desenhado com o fim de ser utilizado para bater na bola e geralmente apresenta-se em três formas: madeiras, ferros e putters, que se distinguem pela configuração e intenção do seu uso. Um «putter» é um taco com um ângulo de elevação não superior a dez graus desenhado para ser primariamente usado no «green».

Os tacos não devem ser substancialmente diferentes da tradicional e usual forma e fabrico. O taco tem de ser constituído pela vareta e pela cabeça, podendo a vareta ser envolvida com material que permita ao jogador maior firmeza ao segurar o taco. Todas as partes do taco têm que ser ligadas de maneira que ele seja uma unidade e não deve ter acessórios externos excepto quando de outra forma forem permitidos pelas Regras. Poderá haver excepções para acessórios externos que não alterem o desempenho do taco

b. Ajustabilidade

Todos os tacos podem incorporar características de ajuste do seu peso. Outras formas de ajustabilidade poderão ser permitidas após avaliação pelo R&A. Todos os métodos de ajustabilidade permitidos pelas Regras exigem que:

- (i) o ajuste não possa ser feito rapidamente;
- (ii) todas as partes ajustáveis estejam firmemente fixadas e não haja uma possibilidade razoável de elas se soltarem durante uma volta; e
- (iii) todas as configurações resultantes de ajustes estejam de acordo com as Regras.

Durante uma *volta convencional* as características de jogo de um taco não podem ser propositadamente alteradas por ajuste ou qualquer outro meio (Regra 4-2a)

c. Comprimento.

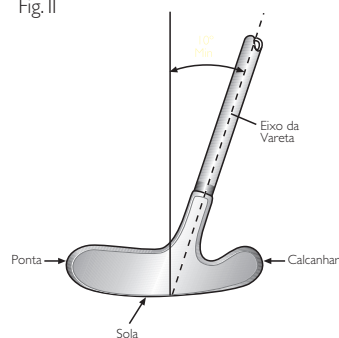
O comprimento total de um taco tem de ser pelo menos 18 polegadas (457,2 mm) e, excepto para “putters”, não pode exceder 48 polegadas (1.219,2 mm).

Fig. I



A medição do comprimento das madeiras e ferros é efectuada com o taco no plano horizontal, tendo a base encostada a um plano que faz com aquele um ângulo de 60° , conforme se indica na Fig. I. O comprimento é medido desde o topo da pega até ao ponto de intersecção dos dois planos.

Fig. II

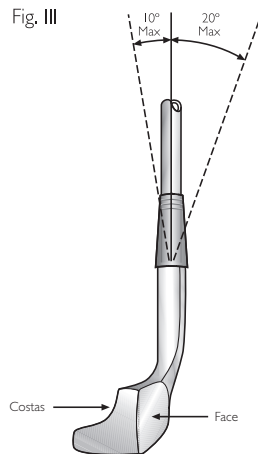


d. Alinhamento

Quando um taco está na posição normal de preparar a pancada, a vareta deve ficar alinhada de tal forma que:

- (i) a projecção da parte rectilínea da vareta.
Sobre um plano vertical que passa pela ponta e calcanhar da cabeça do taco, deve fazer com a vertical um ângulo de pelo menos 10 graus (ver Fig. II).
Se toda a forma do taco é tal que o jogador possa usá-lo verticalmente ou próximo da posição vertical, tal pode implicar que a vareta divirja do plano vertical no máximo de 25 graus.

Fig. III

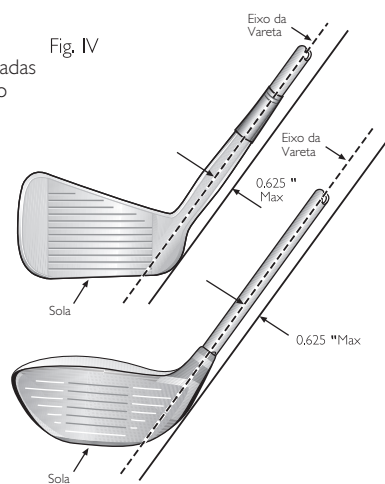


- (ii) a projecção da parte rectilínea da vareta, no plano vertical que passa pela linha de jogo desejada, não pode fazer com a vertical um ângulo superior a 20 graus para diante ou 10 graus para trás (ver Fig.III)

Excepto para «putters», toda a zona do calcanhar do taco tem de estar a menos de 0,625 polegadas (15,88 mm) de distância do plano que passa pelo eixo da parte rectilínea da vareta e a linha (horizontal) de jogo desejada.

(ver Fig. IV).

Fig. IV

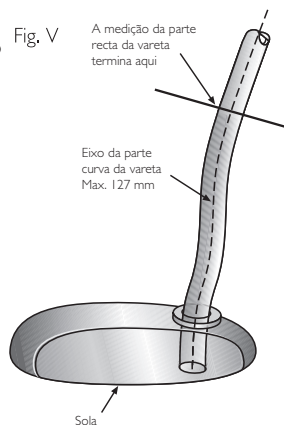


2. Vareta

a. Rectilínea

A vareta tem de ser rectilínea desde o topo da pega até um ponto que não diste mais de 5 polegadas (127 mm) da base do taco, medidas desde o ponto em que a vareta deixa de ser rectilínea e ao longo do eixo da parte flectida e a bainha e/ou casquilho (ver Fig.V (inverter a fig.V))

Fig. V

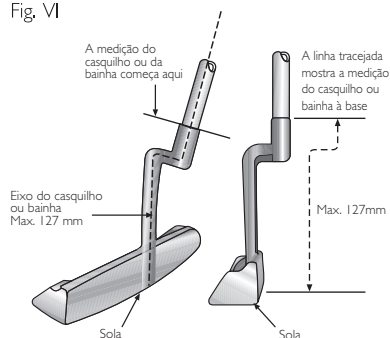


b. Características de Flexão e Torção

A vareta tem de, ao longo de todo o seu comprimento:

- (i) apresentar o mesmo desvio em todas as direcções independentemente da rotação da vareta sobre o seu eixo longitudinal.
- (ii) torcer o mesmo em ambos os sentidos.

Fig. VI



c. Ligação à Cabeça do Taco

A vareta tem de ser ligada ao calcanhar da cabeça do taco, ou directamente ou por meio de um casquilho e/ou bainha. A distância desde o cimo do casquilho ou bainha até à base do taco não pode exceder 5 polegadas (127 mm) medidos ao longo do eixo, e seguindo qualquer curva existente, do casquilho ou bainha (ver Fig.VI).

Excepção para Putters: A vareta ou casquilho ou bainha de um putter podem ser fixados em qualquer ponto da cabeça.

3. Pega (ver Fig.VII)

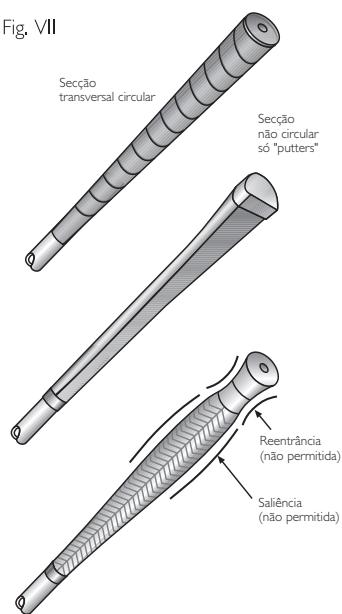
A pega é constituída pelo material que envolve a vareta para permitir ao jogador maior firmeza ao segurar o taco. A pega tem de estar fixada na vareta e tem de ser rectilínea e lisa, prolongar-se até ao extremo superior da vareta, e não ser moldada para qualquer parte das mãos. Se não for usado nenhum material envolvente, a parte da vareta onde o jogador deve segurar o taco será considerada como sendo a pega.

- (i) Em todos os tacos, à excepção dos «putter», a pega deve ter uma secção transversal circular; embora seja permitida a existência de uma aresta rectilínea, contínua e ligeiramente saliente ao longo de toda a pega, sendo também permitida uma ligeira ranhura em espiral, em pegas de material enrolado ou imitação.

- (ii) A pega de um «putter» pode ter uma secção transversal não circular; desde que esta não tenha qualquer concavidade, seja simétrica, e se mantenha relativamente semelhante ao longo da pega. (ver cláusula (v) abaixo)

- (iii) A pega pode ser afilada, mas não pode ter nenhuma saliência ou reentrância. A dimensão máxima da secção transversal em qualquer direcção não pode ser superior a 1,75 polegadas (44,45 mm).

Fig. VII



- (iv) Em tacos que não os «putters» o eixo da pega tem de coincidir com o eixo da vareta.
- (v) Um «putter» pode ter mais do que uma pega desde que cada uma tenha uma secção transversal circular e que o eixo de cada uma coincida com o eixo da vareta e que estejam separadas, pelo menos, por 1,5 polegadas (38,1 mm).

4. Cabeça do Taco

a. De Configuração Lisa

A cabeça do taco tem de ter uma superfície geralmente lisa. Todas as suas partes devem rígidas, de natureza estrutural e funcional. A cabeça do taco e as suas partes não podem ser semelhantes a qualquer outro objecto. Não é fácil definir «configuração lisa» com rigor e facilmente compreensível, mas características que são consideradas em desacordo com esta exigência, e portanto não permitidas, incluem, mas não se limitam:

(i) Todos os tacos

- furos através da cabeça
- buracos na cabeça (pode haver excepções nos putters e nos ferros)
- características existentes para satisfazer especificações dimensionais
- características que se prolongam para dentro ou para a frente da face
- características que prolongam significativamente para cima da linha de topo da cabeça
- sulcos ou superfícies deslizantes na cabeça e que se prolongam até à face (podem haver excepções para os putters).
- Instrumentos ópticos ou electrónicos

(ii) Madeiras e Ferros

- todas as listadas em (i) acima.
- cavidades no desenho do calcanhar ou na ponta da cabeça visíveis de cima.
- cavidades profundas ou múltiplas no desenho da parte de trás da cabeça visíveis de cima.
- material transparente acrescentado à cabeça do taco com a intenção de tornar conforme o que de outros modo não é permitido

- características acrescentadas para além da cabeça do taco visíveis de cima

b. Dimensões, Volume e Momento de Inércia

(i) Madeiras

Quando o taco está na posição de 60° na preparação da pancada, as dimensões da cabeça têm que ser tais que:

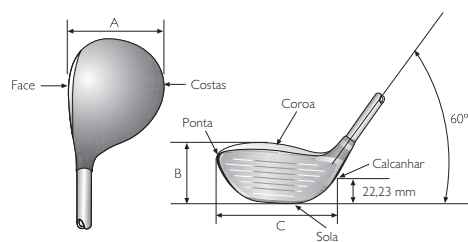
- a distância do calcanhar à ponta é maior do que a distância da face à parte de trás.
- a distância do calcanhar à ponta não excede 5 polegadas (127mm); e
- a distância da base à coroa da cabeça do taco, incluindo quaisquer características permitidas não exceda 2,8 polegadas (71,12 mm).

Estas dimensões medem-se em linhas horizontais nas projecções verticais dos extremos:

- do calcanhar e da cabeça do taco; e
- da face e da parte de trás da cabeça do taco (ver Fig.VIII, dimensão A);

e em linhas verticais entre as projecções horizontais dos extremos da base e da coroa da cabeça do taco (ver Fig.VIII, dimensão B). Caso o extremo do calcanhar não esteja claramente definido, assume-se que está 0,875 polegadas (22,23mm) acima do plano horizontal em que assenta o taco (ver Fig.VIII, dimensão C).

Fig. VIII



O volume da cabeça do taco não pode exceder 460 centímetros cúbicos (28,06 polegadas cúbicas), mais uma tolerância de 10 centímetros cúbicos (0,61 polegadas cúbicas).

Quando o taco está pousado numa posição de 60°, o momento de inércia medido em volta do eixo vertical do centro de gravidade da cabeça do taco não pode exceder 5.900 g/cm² (32.259 oz/in²), com a tolerância de 100 g/cm² (0,547 oz/in²).

(ii) Ferros

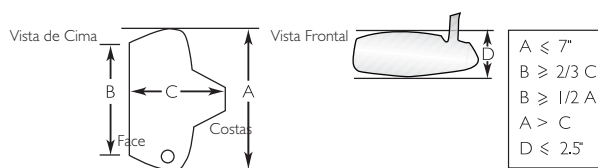
Quando a cabeça do taco está na posição normal de preparação da pancada, as dimensões da cabeça têm que ser tais que a distância entre o calcanhar e a ponta seja maior do que a distância entre a face a a parte de trás.

(iii) "Putters" (ver. Fig IX)

Quando a cabeça do taco está na posição normal de preparação da pancada, as dimensões da cabeça têm que ser tais que:

- a distância entre o calcanhar a ponta é maior do que a distância a partir da face à parte de trás
- a distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça não sejam superiores a 7 polegadas (77,8 mm)
- a distância entre o calcanhar e a ponta da face seja superior a dois terços da distância da face à parte de trás da cabeça
- a distância entre o calcanhar e a ponta da face seja superior a metade da distância entre o calcanhar e a ponta da cabeça a do taco.
- a distância entre a base e o topo da cabeça do taco, incluindo quaisquer características permitidas, seja menor do que 2.5 polegadas (63,5 mm)

Fig. IX



Nas cabeças de formato tradicional, estas dimensões serão medidas nas linhas horizontais entre projecções verticais dos pontos extremos:

- do calcanhar e da ponta da cabeça;
- do calcanhar e da ponta da face e
- da face e da parte de trás.

e nas linhas verticais entre projecções horizontais dos pontos mais salientes da base e o topo da cabeça.

Nas cabeças de formato incomum, a distância entre o calcanhar e a ponta pode ser tomada na face do taco.

c. Efeito de Mola e Propriedades Dinâmica

O desenho, material e/ou a construção ou tratamento da cabeça do taco (que inclui a face do taco) não pode:

- (i) ter efeito de mola que exceda o limite fixado no "Pedulum Test Protocol" guardado no R&A, ou
- (ii) incorporar características ou tecnologias, incluindo, mas não limitadas a molas separadas ou características de molas que tenham por intenção ou por efeito influenciar exageradamente o efeito de mola da cabeça do taco, ou
- (iii) influenciar exageradamente o movimento da bola

Nota: o estabelecido em i. não se aplica aos putters.

d. Faces de Impacto

A cabeça do taco só pode ter uma face destinada a bater na bola, excepto a do «putter» que pode ter duas dessas faces, desde que as suas características sejam iguais, e sejam opostas uma à outra.

5. Face do Taco

a. Geral

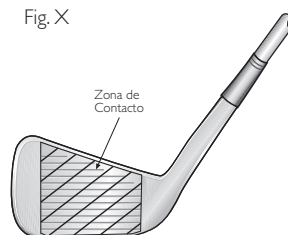
A face de um taco tem de ser dura e rígida e não pode imprimir à bola significativamente maior ou menor rotação do que uma face convencional de aço (podem fazer-se algumas excepções para «putters»). Excepto no referente às gravações listadas a seguir, deve ser lisa e não ter qualquer grau de concavidade.

b. Material e Aspereza da Zona de Impacto

Excepto quanto a gravações referidas nos parágrafos seguintes, a aspereza da superfície com que se pretende bater na bola («zona de contacto») não deve ser mais do que a obtida com jacto de areia decorativa, ou com fresa fina (ver Fig. X).

A zona de contacto deve ser feita de um único material (pode haver excepções para cabeças feitas de madeira).

Fig. X



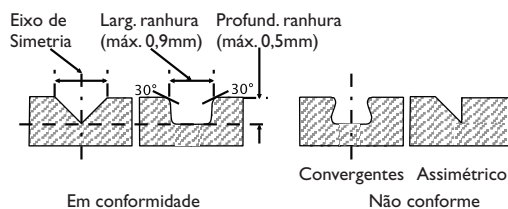
c. Gravações na Zona de Impacto

Se um taco tiver ranhuras ou marcas de punção na zona de contacto estas devem ser desenhadas e fabricadas obedecendo às seguintes especificações:

(i) Ranhuras

- As ranhuras têm que ser rectilíneas e paralelas.
- As ranhuras têm que ter uma secção transversal simétrica e lados não convergentes (ver fig. XI).

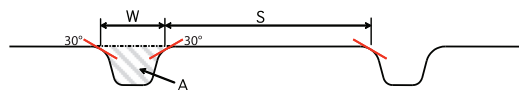
Fig. XI



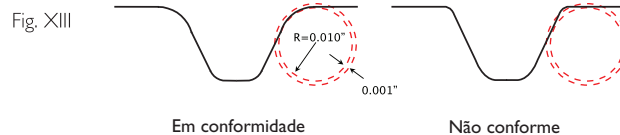
- * Os tacos com angulo superior ou igual a 25 graus, as ranhuras têm de ter uma secção transversal plana.
- A largura o espaçamento e a secção transversal devem ser iguais em toda a face do taco (algumas excepções poderão existir para as madeiras).
- A largura de cada ranhura não pode exceder 0,035 polegadas (0,9 mm), quando utilizado o método de medida dos 30 graus que se encontra arquivado no R&A.

- A distância entre as arestas de ranhuras adjacentes não pode ser inferior a três vezes a largura da ranhura nem inferior a 0,075 polegadas (1,905 mm).
- A profundidade de uma ranhura não pode exceder 0,020 polegadas (0,508 mm)
- * Para tacos que não o "Drive" a área da secção transversal da ranhura (A) dividida pela distância entre ranhuras (W+S) não pode exceder 0,0030 de polegada ao quadrado por polegada (0,0762 mm²/mm)

Fig. XII
$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2 / \text{in}$$



- As ranhuras não devem ter arestas vivas ou bordos elevados detectáveis com os dedos.
- * Os tacos com ângulo superior ou igual a 25 graus, as ranhuras devem ser substancialmente em forma de um círculo com um raio efectivo não inferior a 0,010 de polegada (0,254mm) quando medido conforme na figura XIII, e não maior que 0,020 de polegada (0,508 mm).
Desvios no raio efectivo dentro de 0,001 de polegada (0,0245 milímetro) são permitidos.



(ii) Marcas de Punção

- A máxima dimensão das marcas de punção não pode exceder 0,075 de polegada (1,905 mm).
- A distância entre marcas de punção adjacentes (ou entre marcas de punção e ranhuras) não pode ser inferior a 0,168 polegadas (4,27 mm) medidas de centro a centro.

- A profundidade de uma marca de punção não pode exceder 0.040 polegadas (1,02 mm).
- As marcas de punção não podem ter arestas vivas ou bordos elevados detectáveis ao contacto com os dedos.
- * Os tacos com ângulo superior ou igual a 25 graus, as ranhuras devem ser substancialmente em forma de um círculo com um raio efectivo não inferior a 0,010 de polegada (0,254mm) quando medido conforme na figura XIII, e não maior que 0,020 de polegada (0,508 mm). Desvios no raio efectivo dentro de 0,001 de polegada (0,0245 milímetro) são permitidos.

Nota 1: As especificações das ranhuras e marcas de punção assinaladas com (*) aplicam-se apenas aos tacos fabricados após 1 de Janeiro de 2010 e a qualquer taco que tenha as marcas da "face" propositadamente alteradas, por exemplo, com ranhuras refeitas. Mais informação sobre o estatuto de tacos anteriores a 1 de Janeiro de 2010, disponível em www.randa.org na secção "Equipment Search".

Nota 2: A Comissão Técnica pode criar uma Condição de Competição, requerendo que os tacos que o jogador transporta têm que estar de acordo com as especificações de ranhuras e marcas de punção acima assinaladas com (*). Esta Condição de Competição deverá apenas ser aplica a jogadores de elite. Para mais informação consulte a Decisão 4-1/1.

d. Gravações Decorativas

O centro da zona de contacto pode ser marcado por um desenho no interior de um quadrado de 0,375 polegadas (9,53 mm) de lado. Esse desenho não deve influenciar indevidamente o movimento da bola. São permitidos desenhos decorativos fora da zona de contacto.

e. Gravações em Face de Tacos Não Metálicas

As especificações acima não se aplicam às cabeças de taco feitas de madeira ou em que a zona de contacto da face do taco é de metal ou de um material de dureza inferior ao metal e cujo ângulo de elevação seja igual ou inferior a 24 graus, mas são proibidas gravações que possam influenciar indevidamente o movimento da bola.

f. Face de «Putters»

Qualquer marca na face de um putter não pode ter arestas vivas ou bordos elevados (Não se aplicam) as especificações referentes a aspereza, material ou marcas da na área de impacto).

Apêndice III – A Bola

1. Geral

A bola não pode ser substancialmente diferente da tradicional e usual forma e fabrico. O material e o fabrico da bola não podem ser contrários ao propósito e intenção das Regras.

2. Peso

O peso da bola não pode ser superior a 1,620 onças (45,93 g).

3. Tamanho

O diâmetro da bola não pode ser inferior a 1,680 polegadas (42,67 mm).

4. Simetria Esférica

A bola não deve ser concebida, fabricada ou modificada intencionalmente de forma a ter características diferentes das de uma bola com simetria esférica.

5. Velocidade Inicial

A velocidade inicial de uma bola não pode ultrapassar o limite especificado nas condições estabelecidas pela Norma de Velocidade Inicial para bolas de golfe conforme os arquivos do R&A.

6. Distância Total Padrão

A distância total percorrida por uma bola pelo ar e a rolar, quando ensaiada em aparelhagem aprovada pelo R&A, não pode exceder a distância especificada nas condições estabelecidas na Norma para a Distância Total arquivadas no R&A.

Apêndice IV – Dispositivos e Outro Equipamento

Um jogador deve consultar o R&A sempre que tenha dúvidas sobre se a utilização de um dispositivo ou equipamento constitui ou não violação das Regras.

Um fabricante deve submeter ao R&A um exemplar de um dispositivo ou outro equipamento a ser fabricado para decisão sobre se o seu uso durante uma volta convencional implica violação da Regra 14-3 para o respectivo jogador: O exemplar fica propriedade do R&A para fins de referência. Se um fabricante não apresentar um exemplar, ou, ter apresentado um exemplar e não esperar por uma decisão antes do fabrico e / ou comercialização do equipamento, dispositivo ou de outros, o fabricante assume o risco de uma decisão que o uso do dispositivo ou outro equipamento seria desacordo com as Regras.

Os parágrafos seguintes prescrevem, em conjunto com especificações e interpretações, a regulamentação geral para o desenho de dispositivos e outro equipamento. Devem ser lidos em conjunto com a Regra 11-2 (Ponto de Partida) e com a Regra 14-3 (Dispositivos Artificiais, Equipamento Pouco Usual e Uso Anormal do Equipamento)

1. Tees (Regra 11)

Um tee é um utensílio desenhado para elevar a bola do chão. Um tee não pode:

- ser mais comprido do que 101,6 mm (4 polegadas);
- ser desenhado ou produzido de modo a poder indicar a linha de jogo;
- influencie injustificadamente o movimento da bola; ou
- ajude de qualquer outro modo o jogador ao dar uma pancada ou no seu jogo;

2. Luvas (Regra 14-3)

Podem ser usadas luvas para ajudar o jogador a segurar o taco, desde que sejam lisas

Uma luva "lisa" deve:

- consistir numa cobertura que se molda à mão e, separadamente, a cada dedo, incluindo o polegar;
- feita de material macio em toda a palma da mão e da superfície dos dedos na pega

Um luva “lisa” não pode incorporar:

- material na superfície da pega ou dentro da luva com o propósito de criar ou de produzir efeito de estofo. Define-se estofamento como uma área do material da luva com mais de 0,635 mm (0.025 polegadas) de espessura do que as áreas adjacentes da luva sem o material incorporado;

Nota: Pode ser acrescentado material com o propósito de resistência ao uso, absorção de humidade ou outras funções desde que não exceda a definição de estofamento (ver acima);

- tiras para evitar que o taco escorregue ou para fixar a mão no taco;
- qualquer forma de atadura que mantenha os dedos juntos;
- material na luva que adira ao material da pega;
- características desenhadas para ajudar o jogador a colocar as suas mãos na pega numa posição consistente e/ou específica e que não sejam meras ajudas visuais;
- peso para ajudar o jogador a dar uma pancada
- qualquer característica que possa restringir o movimento de uma articulação, ou
- qualquer outra característica que possa ajudar o jogador a dar uma pancada ou no seu jogo

3. Sapatos (Regra 14-3)

Podem ser usados sapatos para ajudar o jogador a obter uma tomada de posição firme. É permitido o uso de pregos na sola, mas os sapatos não podem incorporar características:

- desenhadas para ajudar o jogador a tomar posição e/ou a construir uma posição;
- desenhadas para ajudar o jogador no seu alinhamento; ou
- que, de qualquer outra maneira, possa ajudar o jogador a dar uma pancada ou no seu jogo

4. Vestuário (Regra 14-3)

Os artigos de vestuário não podem incorporar características:

- desenhadas para ajudar o jogador no seu alinhamento; ou
- que possam, de qualquer modo, ajudar o jogador a dar uma pancada ou no seu jogo

5. Medidores de Distância (Regra 14-3)

Durante a volta convencional, não é permitido usar medidores de distância a não ser que a Comissão Técnica tenha elaborado uma Regra Local permitindo o seu uso (ver Nota à Regra 14-3 e Apêndice I, Parte B, Secção 9).

Mesmo quando exista tal Regra Local, o equipamento tem que ser limitado apenas à medição de distância. Características que podem tornar o equipamento contrário à Regra Local incluem, mas não se limitam a:

- a aferição ou medida do desnível;
- a aferição ou medida de qualquer outra condição que possa afectar o jogo, (por exemplo, a velocidade ou a direcção do vento ou outra qualquer informação climática como a temperatura, a humidade, etc.);
- recomendações que possam ajudar o jogador a dar uma pancada ou no seu jogo (por exemplo a escolha do taco, o tipo de pancada a dar; leitura do green ou qualquer outra ajuda do mesmo tipo); ou
- cálculo da distância efectiva entre dois pontos baseado no desnível ou outra condição que influencie a distância da pancada.

Tais características não conformes tornam o uso do equipamento contrário às Regras independentemente de:

- as características poderem ser desligadas ou; e
- as características estarem desligadas ou .

Um equipamento multifuncional, tipo "smartfone" ou PDA, pode ser usado como medidor de distância desde que este seja conforme às limitações acima referidas (isto é que só meça a distância). Quando a medição de distância está a ser feita, o equipamento não pode ter outras características que violem as Regras independentemente de estarem ou a não a ser usadas.



Regras do Estatuto Amador

Aprovadas pelo R&A Rules Limited
Em vigor a partir de 1 de Janeiro de 2012

Prefácio – Regras de 2012 de Estatuto Amador

Prefácio de 2012 Regras de Estatuto de Amador

Amadorismo no desporto é muito menos comum hoje do que no passado. Como autoridades para as Regras do Golfe, R&A Rules Limited ("R&A") e a United States Golf Association ("USGA") conduziram uma revisão fundamental das Regras do estatuto de Amador ("Regras") ao longo dos últimos quatro anos.

A R&A e USGA concluíram que a distinção entre golfe amador e profissional deve ser mantido e que a remoção por atacado dos limites e restrições impostas a jogadores de golfe amadores não serviria o melhor interesse do Golfe moderno. Em particular, é acordado que, porque o golfe amador é em grande parte auto-regulamentado, tanto em termos das Regras de jogo e Handicap, incentivo financeiro descontrolado poderia colocar demasiada pressão sobre esses recursos importantes e podem ser prejudiciais para a integridade do jogo.

Os objectivos fundamentais das novas Regras são:

- uma posição internacionalmente aceite que é no melhor interesse do jogo;
- um Código moderno, que, se for o caso, é fiel às tradições do jogo;
- um Código que tem longevidade e é executória; e
- um código que funciona para todos os aspectos do jogo (ou seja, golfe de clube, golfe de elite amador e profissional (nos seus diversos níveis)).

Através de limites apropriados e restrições, as Regras são destinadas a incentivar os jogadores de golfe amador para se concentrar nos desafios do jogo e recompensas inerentes, ao invés de qualquer ganho financeiro.

O R & A e a USGA acreditam que este novo Código estabelece o equilíbrio certo em preservar o carácter tradicional do jogo amador embora reconhecendo que os jovens, talentosos jogadores podem precisar de mais apoio. Ao mesmo tempo, reconhece que diferentes condições sociais e económicas criam desafios diferentes para indivíduos e organizações de país para país e que os países emergentes de golfe, em particular, pode ter estruturas mais liberal e flexível para ajudar a desenvolver o jogo.

É neste contexto que a R & A e USGA formularam essas novas Regras do Estatuto de Amador:

Clive Edginton
Chairman
Amateur Status Committee
R&A Rules Limited

Charlie Austin
Chairman
Amateur Status Committee
United States Golf Association

Preâmbulo

O R&A reserva-se o direito de poder alterar as Regras e de fazer e alterar, em qualquer altura, as interpretações do Estatuto de Amador. Para mais informação contacte o R&A ou consulte em www.randa.org.

Nas Regras do Estatuto Amador, o género usado em relação a qualquer pessoa deverá ser entendido para os dois géneros.

Definições

As Definições são apresentadas por ordem alfabética e, nas Regras os termos definidos estão em *itálico*.

Comissão

"Comissão" é a comissão responsável nomeada pela *Entidade Reguladora*.

Entidade Reguladora

A "Entidade Reguladora" das Regras do Estatuto de Amador em qualquer País é a Federação de Golfe desse País.

Instrução

"Instrução" cobre todos os aspectos físicos do ensino de golfe, ou seja, a actual mecânica do movimento do taco e o bater numa bola de golfe.

Nota: Instrução não inclui o ensino de psicologia de jogo ou etiqueta ou Regra de Golfe.

Jogador Amador

Um "Jogador Amador de Golfe" é aquele que joga o golfe como modalidade desportiva e pelo desafio, não como profissão ou para obter ganhos financeiros.

Júnior

Um "jogador júnior" é um *Jogador Amador* que não completou os 18 anos de idade no ano anterior ao evento em que vai participar.

Prémio Honorífico

Um "prémio honorífico" destina-se a distinguir actuações ou contribuições de relevo, não se confundindo com prémios de competição. Um prémio honorífico não pode ser um prémio monetário.

Prémio Simbólico

Um "prémio simbólico" é um troféu em ouro, prata cerâmica, vidro ou semelhante, no qual é feita uma gravação característica e permanente

Prémio Voucher

Um "prémio voucher" é um voucher emitido pela Comissão, responsável de uma competição, para a compra de artigos numa loja profissional, ou em qualquer outro retalhista.

R&A

"R&A" significa o R&A Rules Limited.

Regra ou Regras

Os termos "regra" ou "regras" referem-se às Regras do Estatuto de Amador e a sua interpretação está contida nas "Decisões das Regras do Estatuto Amador".

Talento ou Reputação

Cabe a Entidade Reguladora decidir sobre o Talento e Reputação de um jogador:

Geralmente, um *Jogador Amador* só se pode considerar como talento para o golfe se:

- (a) se competiu com sucesso a nível regional ou nacional ou for seleccionado para representar a sua nação, região ou
- (b) Compete a um nível de elite.

Considera-se reputação quando devidamente reconhecida através do talento, sendo este reconhecimento valido por mais cinco anos para além do momento em que a entidade reguladora considera que tal definição se deixou de aplicar:

Valor de Venda a Retalho

O "valor de venda a retalho" de um prémio é o valor de venda recomendado pelo qual os artigos estão disponíveis, para qualquer cliente, numa loja retalhista à data da condecoração.

Regra 1**Amadorismo****1-1. Geral**

Um *Jogador Amador* deve jogar golfe comportando-se em conformidade com as *Regras*.

1-2. Estatuto de Amador

O Estatuto de Amador é uma condição universal de elegibilidade para jogar golfe como *Jogador Amador*. Uma pessoa que viola as *Regras* sujeita-se a perder o seu estatuto de *Jogador Amador*, com a consequência de não ser poder participar em competições amadoras.

1-3. Propósito e Espírito das Regras

O propósito das regras é manter a distinção entre golfe amador e profissional e para assegurar que o golfe amador, que é em grande parte autorregulamentado em relação às Regras de Golfe e "Handicap", está livre das pressões que podem resultar de patrocínio descontrolado e incentivo financeiro.

Através de limites apropriados e restrições, as regras também se destinam a incentivar os jogadores de golfe amador para se concentrar nos desafios do jogo e recompensas inerentes, ao invés de qualquer ganho financeiro.

1-4. Dúvidas em relação às Regras

Qualquer pessoa que esteja em dúvida se determinadas acções que pretenda tomar são ou não permitidas pelas *Regras* deve consultar a *Entidade Reguladora*.

O organizador ou patrocinador de uma competição Amadora ou de uma competição que envolva *Jogadores Amadores* e tenha dúvidas sobre se as suas propostas estão ou não de acordo com as *Regras* deve consultar a *Entidade Reguladora*.

Regra 2**Profissionalismo****2-1. Geral**

Um *Jogador Amador* não pode ter uma conduta, nem se identificar como profissional de golfe.

Para efeitos da aplicação dessas regras, um jogador de golfe profissional é aquele que:

- joga o jogo profissionalmente; ou;
- trabalha como um golfista profissional, ou
- entra em uma competição de golfe como um profissional, ou
- detém ou retém membros da Associação de Golfistas Profissionais qualquer (PGA), ou
- é membro de uma qualquer associação profissional exclusiva para jogadores profissionais.

Excepção: Um golfista amador poderá ter ou manter uma categoria de membro da PGA, desde que esta categoria não confira qualquer direito a jogar e seja puramente para fins administrativos.

Nota 1: Um *Jogador Amador* pode informar-se sobre o que é preciso fazer para se tornar Profissional, candidatar-se sem êxito a posição de Profissional e pode trabalhar numa loja de profissional recebendo salário, desde que, de outro modo, não infrinja as Regras.

Nota 2: Se um jogador de golfe amador deve competir em uma ou mais fases de qualificação, a fim de ser elegível para a adesão Circuito Profissional, ele pode entrar e jogar em tais competições de qualificação sem perder o seu estatuto de amador; desde que, antes do jogo por escrito, ele renuncia a seu direito a qualquer prémio monetário na competição.

2-2. Contractos e Acordos

a. Federações Nacionais

Um *Jogador Amador* poderá celebrar um contrato e / ou um acordo Federação Nacional de golfe, desde que o candidato não obtenha a compensação do pagamento, ou qualquer ganho financeiro, directa ou indirectamente, enquanto ainda Jogador Amador; salvo disposição em contrário Regras.

b. Agentes, patrocinadores e outros terceiros

Um golfista amador poderá celebrar um contrato e / ou um acordo com terceiros (incluindo mas não limitado a um agente ou de um patrocinador), desde que:

- (i) O jogador deverá ter pelo menos 18 anos de idade,

- (ii) o contrato ou acordo é apenas em relação ao futuro do jogador de golfe como um golfista profissional e não estipular a participação em certos eventos amador ou profissional, como um jogador de golfe amador; e
- (iii) salvo disposição em contrário nas Regras, o *Jogador Amador* não pode obter uma indemnização de pagamento, ou qualquer ganho financeiro, directa ou indirectamente, enquanto ainda como *Jogador Amador*.

Excepção: Em circunstâncias especiais individual, um *Jogador Amador* menor de 18 anos de idade pode solicitar a Federação Nacional ser autorizado a entrar em um contrato deste tipo, desde que não superior a 12 meses de duração e é não é renovável.

Nota 1: Um golfista amador é aconselhado a consultar a Federação Nacional antes de assinar qualquer contrato de terceiros e / ou acordo para garantir a sua conformidade com as Regras.

Nota 2: Se um *Jogador Amador* é beneficiário de uma bolsa de estudo em golfe (ver Regra 6-5), ou candidatar-se a uma bolsa futura, ele deverá contactar a Federação Nacional que regulamenta a bolsa de estudo e / ou relevantes instituições de ensino para garantir que quaisquer contratos com terceiros e / ou acordos são permitidos nos termos da regulamentação aplicável.

Regra 3

Prémios

3-1. Jogar para Prémio Monetário

Um *Jogador Amador* não pode jogar, competir ou participar numa exibição, por um prémio monetário ou equivalente.

No entanto, um *Jogador Amador* poderá participar de uma competição de golfe, ou uma exibição onde um prémio monetário ou equivalente é oferecido, desde que antes da participação, ele renuncia a seu direito de aceitar dinheiro do prémio.

Excepção: Quando um prémio monetário é oferecido para um "hole-in-one" durante uma competição, um *Jogador Amador* não é obrigado a renunciar a seu direito de aceitar o prémio monetário antes da participação (ver Regra 3-2b).

(Conduta contrária ao espírito da Regras – ver Regra 7-2)

(Política de apostas – ver Apêndice)

3-2. Valor Limite dos Prêmios

a. Geral

Um *Jogador amador* não pode aceitar um prêmio excepto um *prémio simbólico* ou *prémio de voucher*, de valor de venda a retalho superior a 500 libras esterlinas ou equivalente, salvo se a *Entidade Reguladora* fixar um valor inferior. Estes limites aplicam-se ao total de prémios ou prémios de *voucher* recebidos por um Jogador numa competição ou serie de competições.

Excepção: Prémios para "Hole-in-one" - ver Regra 3-2b.

Nota 1: Os limites dos prémios aplicam-se a qualquer forma de competição de golfe, seja em um campo de golfe, simulador de golfe, incluindo bola mais próxima do buraco e "Drive" mais longo.

Nota 2: A responsabilidade de comprovar o valor de retalho de um prêmio cabe a Comissão da Competição.

Nota 3: Recomenda-se que o valor total de prémios a atribuir aos resultados sem abono ou a cada uma das categorias de abono, não exceda o valor limite fixado em: duas vezes numa competição de 18 buracos, três vezes numa competição de 36 buracos, cinco vezes numa competição de 54 buracos e seis vezes numa competição de 72 buracos.

b. Prémios para Hole-in-One

Um *Jogador Amador* poderá aceitar um prêmio superior ao limite na Regra 3-2a, incluindo um prêmio monetário, para um "hole-in-one" feito durante uma competição.

Nota: O hole-in-one deve ser feito durante uma partida de golfe e ser acidental para aquela partida. Concursos, competições realizadas em local diferente do campo de golfe (por exemplo, um "driving range" ou simulador de golfe) e concursos de "putting Green" não são abrangidos por esta disposição e estão sujeitos às restrições e limites nas Regras 3-1 e 3-2a.

3-3. Prémios Honoríficos

a. Geral

Um *Jogador Amador* não pode aceitar um *prémio honorífico* de valor de venda a retalho superior aos limites fixados na Regra 3-2.

b. Prémios Múltiplos

Um *Jogador Amador* pode aceitar mais do que um *prémio honorífico* de diferentes doadores mesmo que o *valor de venda a retalho* exceda, no total, o limite estabelecido, desde que as ofertas feitas não tenham em vista fugir ao limite estabelecido para um prémio único.

Regra 4**Despesas****4-1. Geral**

Excepto o previsto nas *Regras*, um *Jogador amador* não pode aceitar, de quem quer que seja, o pagamento de despesas, em dinheiro ou qualquer outra forma, para participar numa competição ou exibição de golfe.

4-2. Aceitação de Pagamento de Despesas de Competição

Um *Jogador Amador* pode aceitar o pagamento de despesas de Competição, em valor que não exceda as despesas realmente feitas, para jogar numa competição ou exibição de golfe, com o descrito nas alíneas a-g desta Regra.

Se um *Jogador Amador* é beneficiário de uma bolsa de estudo em golfe (ver Regra 6-5), ou pode pedir tal uma bolsa no futuro, ele deverá contactar o organismo nacional que regulamenta bolsas de estudo e / ou a instituição educação para se assegurar que quaisquer despesas de competição são permitidas nos termos da regulamentação aplicável bolsa.

a. Apoio Familiar

Um *Jogador Amador* pode receber dinheiro para despesas de um seu familiar ou tutor.

b. Júniores

Um *Júnior* pode receber dinheiro para despesas quando participar numa competição limitada exclusivamente a jogadores juniores.

Nota: Se uma competição não for limitada exclusivamente a Jogadores juniores, um jogado júnior pode receber despesas quando compete, conforme previsto na Regra 4-2c.

c. Competições Individuais

Um *Jogador Amador* pode aceitar o pagamento de despesas quando participar em competições individuais, desde que satisfaça as seguintes condições:

- (i) Quando a competição tiver lugar no seu país o pagamento de despesas deve ser aprovado pela sua Federação Nacional, ou Associação Regional, ou com a aprovação destes órgãos, poderá ser pago pelo clube do jogador.
- (ii) Quando a competição é realizada em outro país as despesas devem ser aprovadas por e pagas através da Federação Nacional do jogador, ou mediante a aprovação da Federação Nacional, paga pelo organismo controle de golfe no território em que ele está competindo.

A entidade reguladora pode limitar a um determinado número de dias de competição, em cada ano civil, conforme determinado pela entidade reguladora do golfe no país onde é feita a selecção. É aceitável que essas despesas incluam as incorridas num período razoável de tempo, destinado a viagens e dias de treino relacionados com o número de dias.

Excepção: Um jogador amador não pode receber pagamento de despesas, directamente ou indirectamente de um agente de profissionais (ver – Regra 2-1) ou de qualquer outra fonte similar determinada pela entidade reguladora.

Nota: Salvo o disposto nas Regras, um Jogador Amador de talento ou reputação não pode divulgar a origem do pagamento de despesas (ver – Regra 6-2).

d. Competições por Equipas

Um Jogador Amador quando representa:

- o seu país
- a sua região; estado ou Federação Nacional
- o seu clube
- o seu negocio ou industria, ou
- entidade semelhante

Numa competição de equipas; sessão de prática ou estágio.

Nota 1: "entidade semelhante" inclui entidades de ensino reconhecidas e entidades Militares.

Nota 2: Excepto quando algo em contrário for estabelecido, as despesas deverão ser pagas pelo organismo a que o Jogador Amador represente ou pelo organismo oficial do País em que está a competir.

e. Convide não relacionado com Talento ou Reputação

Um *Jogador Amador* que for convidado para participar numa competição, por razões alheia ao seu talento (ex. uma celebridade, associado de negócio ou cliente), pode participar no evento de golfe e aceitar o pagamento de despesas.

f. Exibições

Um *Jogador Amador* que participe numa prova de exibição a favor de uma instituição de caridade reconhecida, pode aceitar o pagamento de despesas desde que esta prova não decorra em ligação com outro evento de golfe em que o jogador esteja a competir.

g. Competições com Abono Patrocinadas

Um *Jogador Amador* pode aceitar o pagamento de despesas quando participar numa competição com abono patrocinada desde que a competição tenha sido aprovada nos seguintes termos:

- (i) Quando a competição tiver lugar no país do jogador, o patrocinador deve obter anualmente aprovação da *Entidade Reguladora*; e
- (ii) Quando a competição se realizar em mais de um país, ou envolva jogadores de outros países, a aprovação de cada uma das *Entidades Reguladoras* respectivas deve ser obtida previamente pelo patrocinador: O pedido de aprovação deve ser pedido à *Entidade Reguladora* do país onde a competição tem início.

4.3 - As despesas de estadia

Um jogador amador de golfe pode ser ressarcido de ajudas de custo diárias, não excedendo as efetivamente incorridas, para fazer face às despesas correntes desde que as mesmas sejam aprovadas e pagas através de Federação Nacional.

Para determinar se ajudas de custo diária são necessárias e / ou apropriadas, a Federação Nacional, que tem o exclusivo critério na aprovação de tais despesas, deve considerar, entre outros fatores, as condições socioeconómicas aplicáveis.

Exceção: Um *Jogador Amador* não deve receber ajudas de custo diárias, direta ou indiretamente, de um agente (ver Regra 2-2) ou qualquer outra fonte similar como pode ser determinada pela *Entidade Reguladora*.

Regra 5

Instrução

5-1. Geral

Excepto quando previsto nas *Regras*, um *Jogador Amador* não pode receber directa ou indirectamente, qualquer remuneração ou compensação por dar lições de golfe.

5-2. Quando é Permitida a Remuneração**a. Escolas, Colégios, etc.**

Um *Jogador Amador* que é (i) empregado de uma instituição ou organização de ensino ou (ii) pode ser remunerado ou compensado por dar lições de golfe aos alunos do seu estabelecimento de ensino, desde que o total anual de tempo despendido com o ensino do golfe seja inferior a 50% do tempo gasto no cumprimento de todas as suas obrigações de empregado.

b. Programas Aprovados

Um *Jogador Amador* pode aceitar a devolução de despesas, pagamento ou compensação, por dar *instrução* num programa previamente aprovado pela *Entidade Reguladora*.

5-3. Instrução por Escrito

Um *Jogador Amador* pode ser remunerado ou compensado por ensinar golfe por escrito, desde que o seu *talento* ou *reputação* como jogador de golfe não tenha constituído um factor importante na sua contratação ou na comissão ou venda do seu trabalho.

Regra 6

Utilização do Talento ou Reputação

As seguintes *Regras* só se aplicam a jogadores considerados como jogadores de Talento ou Reputação.

6-1. Geral

Excepto quando previsto nas *Regras*, um *Jogador Amador* com *talento* ou *reputação* no golfe não pode do seu talento ou reputação para conseguir ganhos financeiros

6.2. Publicidade, Promoção e Vendas

Um *Jogador Amador* com *talento* ou *reputação* no golfe não pode utilizar-se do

seu talento ou reputação para ser remunerado, compensado, obter benefícios pessoais ou quaisquer ganhos financeiros, diretamente ou indiretamente, por (i) publicitar, promover, ou vender qualquer coisa (ii) permitir que o seu nome ou imagem seja usado por terceiros em promoção, publicidade ou venda de qualquer coisa.

Exceção: Um Jogador Amador com *talento* ou *reputação* pode permitir que o seu *Nome* ou *Imagem* seja usado para promover:

- (a) a sua nacionalidade; região; associação regional ou Federação Nacional ou
- (b) ação de caridade reconhecida (ou similar); ou
- (c) sujeito a autorização da Federação Nacional, qualquer competição ou outro evento que seja considerado do melhor interesse, ou contributo para o desenvolvimento da modalidade.

O Jogador Amador não pode obter pagamento, compensação ou quaisquer ganhos financeiros por fazê-lo.

Nota 1: Um Jogador Amador de Talento e Reputação pode aceitar equipamento oferecido por qualquer fornecedor, desde que não haja publicidade envolvida.

Nota 2: A marca e logotipo são permitidos em equipamentos de golfe e roupas. Mais informações relativas à presente nota e sua interpretação adequada estão disponíveis na publicação "As decisões sobre as Regras do Estatuto de Amador".

6.3. Comparência Pessoal

Um Jogador Amador com *talento* ou *reputação* no golfe não pode utilizar-se do seu talento ou reputação para ser remunerado, compensado, obter benefícios pessoais ou quaisquer ganhos financeiros pela sua comparência pessoal

Exceção: Um Jogador Amador de Talento ou Reputação pode receber o pagamento de despesas realmente feitas pela sua comparência pessoal, desde que esta não esteja ligada a qualquer competição ou exibição de golfe.

6.4. Emissões Radiofônicas, Televisivas e Obras Literárias

Um Jogador Amador de talento ou reputação pode ser remunerado, compensado, obter benefícios pessoais ou quaisquer ganhos financeiros por emissões de rádio ou televisão ou por escrever artigos e livros sobre golfe Desde de que:

- (a) as emissões de rádio; televisão ou escrita pode fazer parte da sua actividade principal ou carreira não estando a instrução de golfe não esteja incluída (Regra 5); ou

- (b) se as emissões de rádio; televisão ou escrever são realizadas em part-time, o jogador é actualmente o autor de comentário, artigos ou livros, não estando a instrução de golfe incluída.

Nota: Um Jogador Amador de talento ou reputação não pode promover um publicitar qualquer artigo nos seus comentários; artigos ou livros e não pode associar o seu nome ou imagem à promoção ou venda de comentários; artigos ou livros (ver Regra 6-2).

6-5 Subsídios, Bolsas de Estudo e Fundos

Um Jogador Amador com *talento* ou *reputação* no golfe não pode aceitar os benefícios de um subsídio, bolsa de estudo ou de um fundo, excepto aqueles cujos termos tenham sido aprovados pela *Entidade Reguladora*.

A Entidade Reguladora pode pré-aprovar os termos e condições de bolsas de estudo, e fundos tais como aqueles que cumprem com os regulamentos da National Collegiate Athletic Association (NCAA) nos Estados Unidos da América, ou outras organizações similares que regem atletas em instituições de ensino.

Se um Jogador Amador é beneficiário de uma bolsa de estudo em golfe, ou pode pedir tal uma bolsa no futuro, ele é aconselhado a contactar o organismo nacional que regulamenta bolsas de estudo e / ou a instituição de ensino para garantir que quaisquer contratos de terceiros e / ou acordos (Regra 2-2b) ou as despesas de competição (Regra 4-2) são admissíveis nos termos da regulamentação aplicável bolsa.

6-6 Membro de um Clube

Um Jogador Amador de *talento* ou *reputação* no golfe pode aceitar ser membro de um clube de golfe ou ter privilégios em um campo de golfe, sem o pagamento integral para a classe de filiação ou privilégio, a menos que tal oferta seja feita como um incentivo para jogar para que o Club ou campo.

Regra 7

Outras Condutas Incompatíveis com o Amadorismo

7-1. Conduta em Detrimento do Amadorismo

Um Jogador Amador não pode ter qualquer tipo de conduta que seja prejudicial aos interesses do jogo amador.

7-2. Conduta Contrária ao propósito das Regras

Um Jogador Amador não pode ter qualquer tipo de conduta, incluindo as actividades ligadas ao negócio das apostas relacionadas com o golfe que contrarie o propósito das Regras.
(Política sobre apostas – Ver Apêndice)

Regra 8**Procedimento para Aplicação das Regras****8-1. Decisão sobre uma infração**

Sempre que uma possível violação das *Regras* cometida por uma pessoa que se considere um *Jogador Amador* chegar ao conhecimento da *Comissão*, compete a esta *Comissão* decidir se ocorreu ou não uma infração. Cada caso deve ser averiguado com a extensão considerada apropriada e em função da sua gravidade. Da decisão da *Comissão* poderá haver recurso nos termos previstos nas *Regras*.

8-2. Sanção Aplicável

Uma vez decidido que um jogador violou as *Regras*, a Comissão pode declarar a perda do Estatuto de Amador do jogador ou exigir que o jogador se abstenha ou desista da prática de actos específicos, como condição para manter o seu Estatuto de Amador.

A Comissão deve assegurar-se que o jogador foi notificado e pode informar qualquer entidade de golfe interessada sobre qualquer acção tomada à luz da Regra 8-2.

8-3. Procedimentos de Recurso

Compete à Entidade Reguladora estabelecer o processo de recurso a utilizar pelo jogador afetado.

Regra 9**Reintegração no Estatuto de Amador****9-1. Geral**

A Comissão é a única entidade com poderes para:

- restabelecer o Estatuto de Amador um jogador profissional e / ou outras pessoas que tenham violado as regras,
- determinar um período de espera necessário para a reintegração, ou
- negar a reintegração, sujeito a recurso, tal como previsto no Regimento.

9-2. Pedido de Reintegração

Ao analisar um pedido de reintegração, a Comissão deve orientar-se, normalmente, pelos seguintes princípios:

a. Aguardar a Reintegração

O Golfe amador e profissional são duas formas distintas de jogo que proporcionam diferentes oportunidades, nem um nem outro beneficiam se o processo de mudança de estatuto de profissional para amador for muito fácil. Além disso, é preciso haver um impedimento contra todas as violações das Regras. Portanto, um candidato a reintegração ao estatuto de amador deve passar por um período de espera de reintegração, conforme prescrito pelo Comité.

Um profissional tem vantagens sobre um *Jogador Amador*, pelo facto de se ter dedicado ao jogo de golfe como sendo a sua profissão; outras pessoas que infringem as Regras usufruem também de vantagens que não são acessíveis ao *Jogador Amador*. Elas não perdem necessariamente essas vantagens só pelo facto de declararem que passarão a não infringir as Regras. Assim, um candidato à reintegração no Estatuto de Amador deverá aguardar a sua reintegração durante um certo período de tempo conforme for determinado pela *Comissão*.

O prazo de espera pela reintegração deve começar no dia em que o jogador violou pela última vez as Regras, salvo se a *Comissão* decidir que deve começar (a) no dia em que teve conhecimento da última infração do jogador ou qualquer outra data determinada pela *Comissão*.

b. Período de Espera**(i) Profissionalismo**

Geralmente o prazo de espera para reintegração deve, normalmente, estar relacionado com o período durante o qual o jogador esteve em falta. Contudo, nenhum requerente será, normalmente, elegível para reintegração enquanto não se comportar de acordo com as Regras, durante um período de, pelo menos, um ano.

Recomenda-se que a *Comissão* aplique as seguintes linhas de orientação para fixar o período de espera:

Tempo de violação	Prazo de Espera
Menos de 5 anos	1 ano
5 anos ou mais	2 anos

Contudo, o período pode ser alargado se o requerente tiver jogado intensivamente por prémio monetária, independente do seu desempenho. Em todos os casos a Comissão reserva-se o direito de aumentar ou reduzir este período.

(ii) Outras Infracções à Regras

O período de espera para a reintegração é normalmente de um ano. Contudo o período pode ser aumentado se a infracção for considerada grave.

c. Número de Reintegrações

Um jogador não deve, ser reintegrado mais do que duas vezes.

d. Jogadores com destaque a nível Nacional

Um jogador com destaque a nível Nacional que tenha estado em infracção as regras durante mais de cinco anos não é normalmente elegível.

e. Estatuto Enquanto Aguarda Reintegração

Durante o período em que aguarda a reintegração, o requerente deve actuar de acordo com as *Regras* que se aplicam a um *Jogador Amador*.

Não poderá inscrever-se em competições como *Jogador Amador*, podendo, contudo, participar em competições e ganhar prémios, desde que elas sejam apenas entre sócios de um Clube de que seja membro, mediante aprovação do Clube. No entanto não pode representar esse Clube contra outros Clubes, a não ser com a aprovação dos clubes interessados nessa competição e / ou a respectiva comissão organizadora.

Um requerente para reintegração pode entrar em competições que não estejam interditas nas suas condições de competição a jogadores amadores, mantendo a sua condição de requerente. O jogador tem de renunciar qualquer prémio monetário da competição e não pode receber qualquer prémio reservado a jogadores amadores (Regra 3-1).

9-3. Processo de Reintegração

Cada pedido de reintegração deve ser submetido à *Comissão* em conformidade com o processo que for fixado e tem de incluir todas as informações que a *Comissão* determinar.

9-4. Processo de Recurso

A *Entidade Reguladora* deve elaborar e publicitar as regras de processo de recurso das decisões sobre reintegração.

Nota: Um jogador, cuja *Entidade Reguladora* seja o R&A, afectado por uma sanção aplicada pelo Amateur Status Committee do R&A referente à reintegração no Estatuto de Amador, pode recorrer para o Amateur Status Appeals Committee do R&A.

Regra 10

Decisões da Comissão

10-1. Decisões da Comissão

As decisões da Comissão são finais, mas sujeitas a recurso conforme estabelecido nas Regras 8-3 e 9-4.

10-2. Dúvidas sobre as Regras

Se a Comissão considerar o caso como duvidoso ou não previsto nas Regras, pode, antes de tomar qualquer decisão, consultar o Amateur Status Committee do R&A.

Apêndice – Política de Apostas

Geral

Um "Jogador Amador", quer jogue competitivamente ou recreativa, é aquele que joga golfe para o desafio que ele apresenta, não como uma profissão e não para o ganho financeiro.

Incentivo financeiro excessivo no golfe amador; o que pode resultar de algumas formas de jogo ou aposta, pode dar origem a abusos das regras, tanto no jogo como na manipulação de "handicaps" em detrimento da integridade do jogo. Há uma distinção entre jogar para o prémio (Regra 3-1) ou apostar, que são contrários ao objetivo das Regras, e formas de jogar ou apostar que, em si mesmas, não quebram essas mesmas Regras. Um golfista amador ou uma comissão encarregada de uma competição onde os golfistas amadores estão competindo deve consultar a Federação Nacional em caso de dúvida quanto à aplicação das Regras. Na ausência de tal orientação, recomenda-se que não há prémios em dinheiro serão concedidos, de modo a assegurar que as regras são cumpridas.

Existe uma diferença entre jogar por um prémio monetário (Regra 3-1), apostas que sejam contrárias as Regras (Regra 7-2), e outras formas de aposta que não são por si só uma infração as Regras. Um jogador amador ou uma Comissão Técnica de uma competição devem se tiverem dúvidas em relação a aplicação das Regras consultar a Entidade Reguladora. Na ausência de directrizes é recomendável que não seja oferecido qualquer prémio monetário de forma a garantir que as Regras não são infringidas.

Apostas Aceitáveis

Não há nenhuma objecção a apostas informais entre jogadores ou equipas,

quando estas não têm influência sobre o jogo. É impossível de definir as apostas informais com exactidão, mas em geral, deverão cumprir os seguintes aspectos:

- os jogadores conhecem-se entre si;
- a participação nas apostas é opcional e limitada aos jogadores;
- o dinheiro das apostas só pode ser proveniente dos próprios jogadores;
- a quantia envolvida não deve ser considerada excessiva.

Desta forma, as apostas são permitidas sempre que o seu motivo principal seja para jogar por divertimento e não o lucro financeiro.

Apostas não Aceitáveis

Não são aceitáveis apostas em que seja requerido a obrigação dos jogadores em participar (ex. sorteios e rifas obrigatórios) ou as que envolvam grandes quantias monetárias. É difícil definir com exactidão as apostas não aceitáveis, mas em geral consideram-se as que incluem:

- a participação nas apostas é permitida a não jogadores;
- a quantia envolvida é considerada excessiva.

A participação de um jogador amador nestas apostas pode-se considerar contrária ao propósito das Regras (Regra 7-2) e poderia por em risco o seu Estatuto de Amador.

Como tal, não são permitidas Competições projectadas ou promovidas para criar prémios monetários. Considera-se que os jogadores que participem nestas provas sem renunciar previamente a qualquer prémio monetário encontram-se em infração à Regra 3-1.

Nota: as Regras do Estatuto Amador não se aplicam as apostas realizadas por jogadores amadores em competições limitadas ou organizadas especificamente para jogadores profissionais.

Índice

Regra Página

Abono («Handicap»)

Aplicação, Responsabilidades da Comissão Técnica	33-5	114
Deveres do Jogador	6-2	66
Jogar com abono errado		
Com conhecimento próprio em Stroke play	34-1b	116
Jogo por Buracos «Match Play»	6-2a	66
Jogo por Pancadas «Stroke Play»	6-2b	48
Tabela de Pancadas de Abono	33-4	114

Adversário

Assistir à bandeira sem autorização	17-2	73
Bola deslocada pelo	18-3	76
Informação sobre pancada e penalidade	9-2	57

Agente Externo

Bola em Repouso Deslocada por	18-1	75
Bola em movimento for acidentalmente desviada		
ou parada por	19-1	78
Caddie avançado	Def.	25

Água Casual

Interferência e como evitar	25-1	94
-----------------------------------	------------	----

Ajuda

Penalidade	14-3	67
------------------	------------	----

Animal Lurador

Bola acidentalmente deslocada durante a procura	12-1	62
Evitar a Interferência	25-1	94

Áreas de Sensibilidade Ambiental

Competência da Comissão Técnica	Ap. I	137
Regra Local	Ap. I	120

Árvores Jovens

Proteção	Ap. I	122
----------------	-------------	-----

Assistência Física

Bandeira	Def.	23
Assistência não autorizada	17-2	74
Assistida, Retirada ou Suspensa	17-1	73
Bater na bandeira com a bola	17-3	74
Recolada no Buraco	Etiqueta	18

Bater na Bola

Francamente	14-1	66
Bater na Bandeira, ou em quem a assiste	17-3	74
Mais do que Uma Vez	14-4	68

Bola ver: também: Preparar a pancada; Deixar cair; Levantar;
Bola Perdida; Bola Deslocada; Fora de Limites; Colocar a Bola;

Bola Provisória; Segunda Bola; Bater na Bola;

Bola em movimento,		
Desviada ou Parada	19	78
Retirar Impedimentos soltos	23-1	90
Retirar Obstrução	24-1	90
Bola em Terreno em Reparação	Def.	34
Bola encostada à Bandeira	17-4	74
Bola errada		
Jogar uma Bola Errada em jogo por buracos	15-3a	70
Jogar uma Bola Errada em jogo por pancadas	15-3b	70
Quatro Bolas por Buracos	30-3d	104
Quatro Bolas por Pancadas	31-6	31
Tempo Gasto a Jogar uma Bola Errada	Def.	23
Bola Injogável		
Imprópria para Jogar	5-3	46
Como Proceder	28	102
Bola Jogada		
Jogar de um Local Errado em Jogo por Buracos	20-7b	86
Jogar de um Local Errado em Jogo por Pancadas	20-7c	86
Quando em Movimento	14-5	68
Tal como está	14-6	69
Tal como está	13-1	64
Bola no Buraco		
Bola na Borda do Buraco	16-2	73
Definição	Def.	23
Bola num Obstáculo de Água		
Em movimento	14-6	69
Jogar dentro - Fica Parada dentro do mesmo Obstáculo	26-2a	98
Jogar dentro - Perda fora do Obstáculo ou Fora de Limites	26-2b	99
Procedimento	26-1	97
Bola que cai do tee	11-3	60
Bola que interfere com o Jogo	22-2	89
Cravada no ponto de Impacto		
Evitar a Interferência	25-2	96
Regra Local	Ap. I	121
Desviada ou Parada		
quando em movimento	19	78
quando parada	18	79
Em água casual	Def.	22
Especificações		
Detalhes	Ap. III	159
Geral	5-1	46
Exercer Influência em... ..	1-2	36
Francamente Batida	14-1	66
Favorece o Jogo	22-1	88
Holing Out		

	Regra	Página
Bola Fora do Buraco		
Bola Jogada do Ponto de Partida	1-1, 15-1	36, 69
Imprópria para jogar	5-3	46
Identificar		
Levantar para... ..	12-2	63
Marcar	6-5, 12-2	49, 63
Influenciar o movimento da Bola	1-2	36
Limpar	21	88
Local onde a Bola está		
Local Alterado	20-3b	84
Melhorar o Local	13-2	64
Lista de Bolas Aprovadas	5-1 Ap.1	46, 138
Materiais Estranhos	5-2	64
Não terminar o Buraco		
Em jogo por Buracos	2-4	38
Em jogo por Pancadas	3-2	40
Procurar	12-1	62
Substituição da Bola		
Quando Passa a ser a Bola em Jogo	15-2, 20-4	69, 84
Durante o Jogo de um Buraco	15-2	69
Se a Bola não for imediatamente encontrável	18 Nota 1, 19-1	77, 78
Bola incorretamente substituída	24-2b Nota 2	92
Bola não encontrada rapidamente	25-1b Nota 2	92
Quanto deixada cair incorretamente	20-6	86
Quando perdida em Terreno em Reparação	25-1c	96
Quando perdida numa Obstrução	24-3	93
Tocar na Bola		
Pelo Adversário	18-3	76
Propositadamente pelo Jogador	18-2a	75
Trocada em Jogo por Buracos	15-2	69
Ver a Bola para Executar a Pancada	12-2	63
Bola Deixada Cair ("Dropada")		
Bola do Jogador "dropada" em local errado	20-7	86
Bola «dropada» em Jogo	20-4	85
Levantar a bola «dropada» de forma errada	20-6	86
O Jogador tem que "dropar"	20-2a	81
Perto de um ponto específico	20-2b	82
"Re-Dropar"	20-2c	82
Rola para		
Fora de Limites	20-2c	82
Para posição onde a interferência se mantém	20-2c	82
Tocar no Jogador ou em Equipamento	20-2a	81
Zonas de «Drop»	Ap. 1	122
Bola Deslocada		
Ao remover		
A marca da bola	20-1, 20-3a	81, 83
Impedimento solto	23-1	90

	Regra	Página
Obstrução móvel	24-1	90
A procurar		
Bola em terreno em reparação	12-1	63
Bola encoberta em obstáculo	12-1	63
Na água em obstáculo de água	12-1, 14-6	63, 69
A reparar marca de buraco antigo ou marca da bola	16-1c	71
Depois de preparar a pancada («Address»)	18-2b	76
Depois de tocar em impedimento solto	23-1	90
Jogar a bola em movimento	14-5	68
Não recuperável de imediato	18 Nota	77
Pelo Adversário		
Sem ser a procurar	18-3b	76
A procurar	18-3a	76
Partida a três bolas	30-2a	105
Por agente externo	18-1	75
Pelo concorrente	18-4	77
Pelo jogador		
Acidentalmente	18-2a	75
Depois de preparar a pancada («Address»)	18-2b	76
Depois de tocar em impedimento solto	23-1	90
Propositadamente	1-2, 18-2a	36, 75
A procurar	18-1, 18-2a, 18-3a, 18-4	75, 76, 77
A medir	18-6	77
Por outra bola	18-5	77
Bola em Jogo ver também Bola, jogada; Bola Deslocada		
Quando a Bola Provisória se torna a Bola de Jogo	27-2b	101
Bola de Substituição	20-4	85
Bola Cravada no Solo		
Evitar a interferência	25-2	96
Regra Local	Ap. I	121
Bola Errada		
Pancadas dadas com		
Em Match Play	15-3a	70
Em Stroke Play	15-3b	70
Partida a quatro bolas		
Match Play	30-3d	105
Stroke Play	31-6	140
Bola Perdida		
Definição	Def.	29
Condições Anormais do Terreno		
(água casual, terreno em reparação, etc.)	25-1c	96
Num Obstáculo de Água	26-1	97
Numa obstrução	24-3	93
Numa obstrução fixa temporária	Ap. II 2.1.	130
Procedimento	27-1	100

	Regra	Página
Bola Provisória	Def.	32
Abandonar	27-2c	101
Cadência de Jogo	Etiqueta	20
Jogar do ponto de partida	10-3	60
Passa a ser a bola em jogo	27-2b	29, 101
Quando é permitido	27-2a	101
Regra Local permitindo quando envolve um obstáculo de água	Ap. I	123
Buraco		
Acabar o buraco		
Bola jogada do tee	1-1, 15-1	36, 69
Buraco não terminado em stroke play	3-2	40
Bola na borda do buraco	16-2	73
Buraco concedido em match play	2-4	38
Buraco empatado	2-2	38
Buraco estragado	33-2b	113
Resultado no Buraco	3-3b	40
Feito por animal lurador	Def.	22
Feito por tratador do campo	Def.	22
Novos Buracos	33-2b, Ap. I	113, 141
Número de Buracos em Volta Convencional	Def.	33
Recolocar a Bandeira	Etiqueta	21
Testar a superfície durante o jogo do buraco	16-1d	72
Tempo Permitido para completar	6-7 Nota 2	37
Vencedor do Buraco	2-1	37
Resultado errado	6-6d	50
Buraco Empatado	2-23	8
Penalidade incomida depois de terminar em jogo por buracos	2-23	8
«Caddie»	Def.	23
Assistir à bandeira	17	73
Bola deslocada pelo «caddie»	18-2	75
.....	18-3	76
.....	18-4	77
Posição durante a pancada	14-2	67
Um só por jogador	6-4	49
Violação de Regra pelo «caddie»	6-4	49
«Caddie» Avançado	Def.	25
Definição de Agente Externo	Def.	31
Cadência de Jogo	6-7nota2, Ap.	151, 140
Ao procurar a bola	Etiqueta	20
Campo de Jogo (Percorso)	Def.	24
Definir limites e margens	33-2a	112
Injogável	33-2d	113
Prioridade	Etiqueta	20
Ter cuidado com o campo	Etiqueta	20

	Regra	Página
Carro de Golfe	Def.	40
Regulamentos Locais	Ap.I	142
«Chipping»		
Praticar antes da Volta	7-1b	54
Praticar durante a Volta	7-2	54
Colocar a Bola		
Local original alterado	20-3b	84
Local não determinável	20-3c	84
No local de onde foi deslocada	20-3a	83
Procedimento quando a volta interrompida recomeça	6-8d	53
Quando fica em jogo depois de dropada ou colocada	20-4	85
Quando incorretamente substituída, dropada ou colocada	20-6	86
Se deslocada acidentalmente	20-3a	83
Se não fica parada no local	20-3d	85
Comissão Técnica ver também Regulamento da Competição	Def.	24
Construção declarada Parte Integrante do campo	33-2a	30, 112
Decisão		
Empates	33-6, Ap. I C	114, 143
Final	34-3	116
Definir		
Área de Prática	33-2c	113
Limites e margens do campo	33-2a, Ap. I	112, 120
Obstáculos de Água	Def.	34, 27
Obstruções Móveis como Obstruções Fixas	Def. Nota	30
Horas de saída e Grupos	6-3, 33-3	48, 114
Jogo Lento	6-7 Nota 2	51
Obrigações e Poderes	33	112
Prolongar a Volta Convencional em Match Play para decidir um empate	2-3	38
Regras Locais	33-8a, Ap. I A	115, 120
Regulamento da Competição	33-1, Ap. I C	112, 137
Regulamento de Prática	7-1, 7-2 Notas	54, 55
Tabela de Pancadas de Abono	33-4	114
Suspensão da Competição	6-8b	51
Competições Contra Bogey		
Descrição	32-1	108
Registo de Resultados	32-1a	109
Resultados	109	142
Competições Contra Par		
Registo de resultados	32-1a	109
Competições Stableford	32-1b	110
Penalidade de Desclassificação	32-2	111
Competidor	Def.	39
Bola em movimento batida pelo competidor	19-2b	79
Dúvida de como proceder	3-3a	40

	Regra	Página
Jogando fora de vez	10-2c	59
Jogando fora do ponto de partida	11-4b	61
Não terminar o buraco	3-2	40
Pancadas dadas com bola errada	15-3b	70
Recusa em proceder conforma as regras	3-4	41
Responsabilidade pelo registo dos resultados	6-6	50
Concessão		
Próxima pancada, buraco ou partida	2-4	38
Concorrente	Def.	25
Assistindo a bandeira	17	73
Bola em movimento batida pelo concorrente	19-4	80
Bola Deslocada	18-4	77
Dúvidas em como proceder	3-3a	40
Examinar a bola	5-3	46
Identificar a bola	12-2	63
Reclamação sobre bola imprópria para jogar	5-3 nota	47
Condições Anormais de Terreno	Def.	25
Bola acidentalmente deslocada durante a procura	12-1	63
Interferência	25-1a	94
Ponto mais próximo que evita a interferência	Def.	33
Forma de evitar	25-1b	94
Conselho	Def.	40
Durante a volta convencional	8-1	55
Em competições por equipas	Ap. I, C	141
Demora Injustificada ver também Jogo Lento e Cadência de Jogo		
Penalidade	6-7	50
Desclassificação ver também Penalidade		
Dispositivos Artificiais e Equipamento Pouco Usual		
Geral	Ap. IV	160
Equipamento pouco usual; utiliz pouco usual de equipamento	14-3	67
Distância		
Atenção ou medição	14-3	67
«Divots»		
Reparar	Etiqueta	20
Recolocar	13-2	64
«Dormie»	2-1	37
«Draw»		
Em Jogo por Buracos	Ap. I	144
«General Numerical Draw»	Ap. I	144
Dúvidas quanto à Forma de Proceder		
Jogo por buracos	2-5	38
Jogo por pancadas	3-3	40
Empates		
Prolongar a volta para decidir	2-3	38
Recomendações	Ap. I	143
Responsabilidade da Comissão Técnica	33-6	114

	Regra	Página
Ensaio		
Evitar estragos no campo	Etiqueta	20
Não é uma pancada de treino	7-2 Nota	155
Equidade	1-4	37
Decidindo reclamações		
Equipamento ver também Bola	Def.	26
Bola em repouso deslocada por	18-2a	75
	18-3	76
	18-4	77
Bola deslocada durante a procura em match play	18-2a, 18-3b	75, 76
Utensílios artificiais e Equipamento pouco usual	14-3	67
Aparelhos de Medição de Distâncias	14-3	67
Fora de Limites	27, Def.	130, 41
Bola «dropada» rola para fora de limites	20-2c	82
Cadência de jogo	Etiqueta	19
Decisões da Comissão Técnica	Ap. I	121
Objetos que definem o fora de limites		
Não são obstruções	Def.	30
Objetos fixos	13-2	64
Procedimento	27-1	100
Tomar posição em...para jogar a bola dentro de limites	Def.	30
Furos de Arejamento	Ap. I, B	129
«Green»	Def.	27
Abandonar quando se acaba o buraco	Etiqueta	19
Bola		
Bola borda do buraco	16-2	73
Em condições anormais de terreno	25-1b	94
Levantar a bola	16-1b, 21	71, 81
Limpar	16-1b, 21, 22	71, 88
Conceder a próxima pancada	2-4	38
Furos de Arejamento	Ap. I	129
Green Errado	Def.	27
Interferência	25-3b	97
Forma de evitar	25-3b	97
Impedimentos solto no green	Def.	27
Indicar a linha de putt	8-2b	56
Linha de «putt»	Def.	28
Posição do «caddie», parceiro, etc.	14-2	67
Pés sobre ou um de cada lado da linha	16-1e	72
Testar a superfície	16-1b	72
Tocar na linha	16-1a	71
Não terminar o buraco em stroke play	3-2	40
Obstrução fixa perto do green	Ap. I	112, 130
Prática		
Antes da volta ou entre voltas	7-1b	54

	Regra	Página
Durante a volta	7-2	54
Ponto mais próximo... ..	24-2b, 25-1b	91, 94
Reclamar antes de sair do green	2-5	38
Reparar estragos	Etiqueta, 16-1c	20, 71
Testar a superfície	16-1d	72
«Green» Errado	Def.	27
Ponto mais próximo	Def.	33
Como Proceder	25-3	97
Interferência	25-3a	97
«Greenkeeper»		
Buraco feito - ver definição de terreno em reparação	Def.	34
Grupos ver <i>Jogo Por Pancadas (Stroke Play)</i>		
«Handicap» ver <i>Abono</i>		
Honra de Sair	Def.	27
No ponto de partida	10-1a, 10-2a	58, 59
Em competições de handicap Bogey, par ou Stableford	32-1	108
Hora de Saída		
Responsabilidade da Comissão Técnica	33-3	114
Responsabilidades do jogador	6-3a	48
Identificar a Bola ver <i>Bola, Identificar</i>	12-2	63
Impedimentos Soltos		
Bola deslocada depois tocar em... ..	23-1	90
Água Casual	Def.	22
Impedimentos soltos no green	Def.	27
Evitar a interferência de	23-1	90
Remover:		
Na Linha de Putt	16-1a	71
Num Obstáculo	13-4	65
Enquanto a Bola se está a mover	23-1	90
Pedras no «Bunker», Regra Local	Ap. I	121, 130
Informação sobre as Pancadas Dadas		
Geral	9-1	56
Match Play	9-2	57
Stroke Play	9-3	57
Interrupção de Jogo		
Levantar a bola no caso de interrupção	6-8c	52
Quando deve ser imediata	6-8b	52
Procedimento no caso de suspensão decidida pela Comissão Técnica	33-2d	113
Irregularidades do Terreno	13-2	64
Jogador		
Apresentar reclamação	2-5	38
Bola deslocada		
Acidentalmente	18-2a	75
Depois de preparar a pancada («Address»)	18-2b	76
Depois de tocar em impedimento solto	23-1	90
Propositadamente	18-2a	75

	Regra	Página
Consideração devida aos outros jogadores	Etiqueta	19
Examinar a bola	5-3	46
Identificar a bola	12-2	63
Responsabilidade por jogar a própria bola	6-5, 12-2	49, 63
Jogo Lento	6-7 Nota2	51
Jogo por Buracos (ver Match Play)	2	37
Jogo por Pancadas (ver Stroke Play)	3	40
Juiz Árbitro	Def.	28
Agente externo	Def.	22
Decisão final	34-2	116
Limitação de competências	33-1	112
Lados e Modalidades ver também Match e Partidas	Def.	27, 28
Desclassificação em		
Melhor bola ou quatro bolas match play	30-3e	105
Quatro bola stroke play	31-7	107
Ordem de jogo		
Honra no ponto de partida	10-1a	58
Melhor bola ou quatro bolas match play	30-3c	104
Quatro bola stroke play	31-4	106
Penalidade - máximo de 14 tacos		
Melhor bola ou quatro bolas match play	30-3b	105
Quatro bolas stroke play	31-6	107
Representação de		
Melhor bola ou quatro bolas match play	30-3a	104
Quatro bola stroke play	31-2	106
Levantar a Bola		
ver Limpar a bola, Ponto Mais Próximo que Evita a Interferência		
Bola «dropada» de forma errada	20-6	86
Quando é permitido	22	88
Para Identificação	12-2	63
De um local errado	20-6	86
Num «Bunker»	12-2	62
.....	13-4	65
.....	24-2b(ii)	91
.....	25-1b (ii)	95
Numa Obstrução Móvel	24-1	90
Num Obstáculo de Água	5-3, 6-8c	46, 52
.....	12-2, 22, 24-1 ..	63, 88, 90
.....	26-1, 26-2	91, 94
Interferência de condições temporárias	Ap. I	127
Marcar antes de levantar	20-1	81
No green 16-11b71		
Penalidades	5-3, 6-8c, 12-2 ..	46, 52, 63
.....	18-2a, 20-1	75, 81
No percurso sem penalidade	5-3, 6-8c	46, 52

	Regra	Página
No percurso sem penalidade	12-2, 22	63, 88
.....	24-1, 24-2b, 25-1b	90, 91, 94
Determinar se está imprópria para jogar	5-3	46
Quando a competição está interrompida	6-8c	52
Limpar a Bola		
Condições Temporárias	Ap. 1.....	121, 128
No green	16-1b, 21, 22., 71, 88, 88	
Quando Proibido e Permitido	21.....	88
Quando se evita a interferência de:		
Áreas de sensibilidade ambiental	Ap. 1.....	121, 124
Bola Injogável	28.....	102
Condições Anormais de Terreno	25-1.....	94
Obstáculo de Água	26-1.....	97
Obstruções Fixas	24-2.....	91
Obstruções Móveis	24-1.....	90
Obstruções Temporárias	Ap. 1.....	122, 131
Linha de «Putt» ver também Linha de Jogo		
Apontar a Linha de Putt	8-2b.....	56
Posição do «caddie», parceiro, etc.	14-2.....	67
Retirar Impedimentos Soltos	16-1a.....	71
Reparar marcas de buracos antigos, de bolas e outros estragos	16-1c.....	71
Tomar posição sobre a linha ou com um pé de cada lado da linha	16-1e.....	72
Tocar a Linha de Putt	16-1a.....	71
Linha de Jogo ver também Linha de Putt		
Evitar Interferência das marcas do tee	11-2.....	60
Interferência com	24-2a, 25-1a	91, 94
Interferência, Regra Local		
Obstrução Fixa perto do Green	Ap. 1.....	122, 130
Obstruções Fixas Temporárias	Ap. 1.....	131
Indicar		
Fora do «green»	8-2a.....	56
No «green»	8-2b.....	56
Posição do «caddie», parceiro, etc.	14-2.....	67
Melhorar	13-2.....	64
Lista de Bolas de Golfe Aprovadas		
Regulamento da Competição	5-1.....	46
.....	33-1, Ap. 1.....	112, 138
Local Errado		
Geral	20-7a.....	86
Jogo por buracos	20-7b.....	86
Jogo por Pancadas	20-7c.....	86
Marcador	Def.....	28
Agente Externo	Def.....	22
Discussão sobre Bola Imprópria para jogar	5-3.....	46
Dúvidas em como proceder	3-3a.....	40
Examinar a bola	5-3.....	46

	Regra	Página
Identificar a bola	12-2	63
Registo de Resultados		
Competições contra Bogey e Contra Par	32-1a	109
Competições Stableford	32-1b	110
Informar sobre penalidades ocorridas	9-3	57
Quatro Bolas Stroke Play	31-3	106
Stroke Play	6-6a	50
Marcador de Bola		
Deslocado		
Acidentalmente	20-1	81
No processo de levantar	20-1	81
No processo de reparar um buraco ou marcas de bola	16-1c	71
No processo de recolocar a bola	20-3a	83
Marcas de Buracos antigos		
Reparar	16-1c	71
Marcas do Ponto de Partida	11-2	60
Marcas dos Sapatos («Spikes»)		
Reparar estragos	Etiqueta	20
Match ver também Lados e Partidas		
Conceder	2-4	38
Vencedor	2-3	54
Match Play ver Jogo por Buracos		
Abono (handicap)	6-2a	48
Bandeira assistida sem autorização	17-2	74
Bola deslocada pelo adversário		
Ao procurar a bola	18-3a	76
Sem ser a procurar a bola	18-3b	76
Bola deslocada pelo jogador	18-2	75
Bola jogada de um local errado	20-7b	86
Buraco empatado	2-2	38
Combinação com Stroke Play	33-1	112
Concessão da próxima pancada, buraco ou match	2-4	38
Contagem de buracos	2-1	37
Draw	Ap. 1	144
Empates	2-3, Ap. 1	38, 143
Fora do Ponto de Partida	11-4a	61
Informação errada sobre o número de pancadas	9-2b	57
Informação sobre o número de pancadas	9-2	57
Interrupção por acordo	6-8a	51
Jogo lento	6-7	50
Ordem de Jogo	10-1a, 30-3b	58, 104
Pancada em bola errada	15-3	70
Partida a três bolas - bola acidentalmente parada ou desviada pelo adversário	30-2b	104
Penalidade		
Acordo para evitar	1-3	37

	Regra	Página
Reclamações	2-5	38
Desclassificação, poderes da Comissão Técnica	33-7	115
Penalidade geral	2-6	39
Informar o adversário	9-2	57
Tempo limite para aplicação	34-1a	115
Prática		
Antes da volta ou entre voltas	7-1a	54
Durante a volta	7-2	54
Reclamações	2-5	38
Vencedor		
Do buraco	2-1	37
Da partida	2-3	38
Material Empilhado para Remoção ver Terreno em Reparação	Def.	34
Medir Distâncias		
Dispositivo artificial	14-3	67
Bola deslocada ao medir	18-6	77
Melhor Bola Jogo por Buracos	Def.	43
Ausência do Parceiro	30-3a	104
Número Máximo de Tacos	30-3b	105
Ordem de Jogo	30-3c	104
Penalidade		
Desclassificação	30-3e	105
Consequências de Outras Penalidades	30-3f	105
Melhorar a Posição da Bola («preferred lies»)		
Decisão da Comissão Técnica	Ap. 1	121
Regra Local	Ap. 1	121
Objetos Artificiais		
Definição de Obstrução	Def.	31
Observador	Def.	29
Agente Externo	Def.	22
Obstáculo		
Bola num		
Bola jogada a partir de um obstáculo fica parada noutro obstáculo	13-4	66
Dropada ou colocada depois de levantada	13-4	65
Rola para .etc. quando requerido redro	20-2c	82
«Bunker»		
Tocar com o taco no chão	13-4	65
Colocar os tacos no bunker	13-4, Excep. 1	65
Identificar a bola	12-2	63
Proibição de praticar	7-2	54
Pancada anterior jogada de	20-5	85
Obstruções temporárias	Ap. 1	131
Procurar bola coberta	12-1	62
Testar as condições	13-4	65
Tocar no terreno ou em água	13-4	65
Jogar bola errada	15-3	70

	Regra	Página
Obstáculo de Água	Def.	30
Água casual	Def.	22
Bola em... evitar a interferência		
Opções	26-1	97
Proibido evitar em terreno em reparação	25-1	95
Proibido evitar obstrução fixa	24-2	92
Regra Local, Zonas de Drop	Ap. 1	122, 135
Bola jogada em movimento na água	14-6	69
Bola jogada de..., perdida, fora de limites		
ou injogável fora do obstáculo	26-2b	99
Bola jogada fica parada dentro do mesmo obstáculo ou em outro	26-2a	98
Obstáculo de Água Lateral	Def.	30
Regra Local, bola provisória	Ap. 1	120, 123
Remexer na água ao procurar a Bola	12-1	63
Obstáculo de Água Lateral	Def.	30
Decisão da Comissão Técnica	Ap. 1	120
Forma de Evitar	26-1	97
Obstáculos de Areia	Def.	31
Bola Injogável	28	102
Ponto mais Próximo que Evita a Interferência	24-2b, 25-1b	91, 94
Pedras	Ap. 1	121, 130
Obstruções	Def.	31
Bola perdida em	24-3	93
Decisão da Comissão Técnica	Ap. 1	121
Fixas	24-2	91
.....	Ap. 1	121, 130
Fixas perto do green	Ap. 1	122, 130
Interferência	24-1, 24-2a	90, 91
.....	Ap. 1	130
Móveis	24-1	90
Regra Local		
Fixas perto do green	Ap. 1	122, 130
Fixas temporárias.....	Ap. 1	131
Linhas e cabos elétricos temporáriosAp. 11 34		
Pedras em bunkers	Ap. 1	121, 130
Zonas de «Drop»	Ap. 1	122
Retirar do obstáculo	13-4	65
Tocar na obstrução	13-4 Nota	66
Trajectoria normal do taco	24-2a	91
Ordem de Jogo	10	78
À melhor Bola e a Quatro Bolas por buracos	30-3c	104
Bola provisória ou segunda bola jogada do Ponto de Partida	10-3	60
Consideração por outros jogadores	Etiqueta	20
Quando a bola não é jogada tal como se encontra	10-1 nota	58
.....	10-2 nota	59

	Regra	Página
Match Play	10-1	58
Stroke Play	10-2	59
Pancada	Def.	32
Ajuda para executar		
Utensílios artificiais	14-3	67
Assistência física	14-2a	66
Melhor Bola ou quatro bolas match play	30-3d	104
Cancelar	10-1c	58
Conceder	2-4	38
Fora do Ponto de Partida	11-4	61
Buraco empatado	2-2	38
Jogar do local onde foi jogada a última pancada	20-5	85
Pedir Conselho	8-1	55
Segurança	Etiqueta	18
Bater na bola mais do que uma vez	14-4	68
Na bola provisória	27-2b	101
Numa bola errada		
Melhor Bola ou quatro bolas match play	30-3c	104
Quatro Bolas Stroke Play	31-5	106
Match Play	15-3a	70
Stroke Play	15-3b	70
Pancada de Penalidade	Def.	32
Parceiro	Def.	32
Ausência do Parceiro		
A quatro bolas por pancadas	31-2	104
Partidas à melhor bola e a quatro bolas por buracos	30-3a	106
Posição durante a pancada	14-2	67
Conselho	8-1	55
Partilha de Tacos	4-4b	44
Partida ver também lados		
Concessão	2-4	38
Vencedor	2-3	38
Partidas a Três Bolas por Buracos	Def.	29
Bola acidentalmente desviada ou parada pelo adversário	30-2b	104
Bola parada deslocada pelo adversário	30-2a	104
Partidas a Quatro Bolas por Buracos	Def.	29
Ausência do Parceiro	30-3a	104
Número Máximo de Tacos	30-3b	104
Ordem de Jogo	30-3c	104
Penalidade		
Desclassificação	30-3e	105
Outras Penalidades	30-3f	105
Partidas a Quatro Bolas, por Pancadas	Def.	29
Ausência do Parceiro	31-2	106

	Regra	Página
Ordem de Jogo	31-5	106
Penalidade		
Desqualificação	31-7	107
Outras Penalidades	31-8	107
Partidas a Quatro Jogadores (Foursomes)	Def.	29
Match Play	29-2	103
Ordem de Jogo	29-1	103
Stroke Play	29-3	103
Partidas a Três Jogadores (Threesome)	Def.	29
Ordem de Jogo	29-1	103
Penalidade		
Abolição		
Por acordo	1-3	37
Por Regra Local	33-8	115
Cancelamento quando a volta é cancelada em Stroke Play	33-2d	113
Desclassificação: Abolição, Modificação ou Imposição	33-7	115
Informar adversário ou marcador	9-2, 9-3	57, 57
Limite de tempo para imposição		
Jogo por buracos	34-1a	115
Jogo por Pancadas	34-1b	116
Penalidade Geral		
Jogo por buracos	2-6	39
Jogo por Pancadas	3-5	41
Percurso	Def.	32
Bola deslocada depois do jogador tocar em impedimento solto	23-1	90
Furos de arejamento	Ap. I	129
Local de onde foi jogada a pancada anterior	20-5	85
Ponto mais Próximo que Evita a Interferência	24-2, 25-1	91, 94
Ponto de Partida	Def.	48
Colocar a bola no ponto de partida	11-1	60
Colocar-se fora para jogar de dentro	11-1	60
Correção de buraco não terminado	3-2	40
Evitar estragos	Etiqueta	20
Jogar bola provisória ou segunda bola	10-3	60
Jogar fora do ponto de partida	11-4	61
Ordem de jogo		
Match Play	10-1a	58
Stroke Play	10-2a	59
Threesome or foursomes	29-1	103
Pancada anterior jogada do ponto de partida	20-5	85
Praticar no ponto de partida ou perto		
Antes da volta ou entre voltas	7-1b	54
Durante a volta	7-2	54
Ponto de partida errado	11-5	61
Reclamar antes de jogar do próximo ponto de partida	2-5	38

	Regra	Página
Terminar o buraco com a bola jogada do ponto de partida	15-1	69
Ponto mais Próximo que Evita a Interferência	Def.	33
Num obstáculo de areia	24-2b, 25-1b	91, 94
No green	24-2b, 25-1b	91, 94
Ponto de referência para «re-dropar»	20-2c(vii)	82
No percurso	24-2b, 25-1b	91, 94
Posição («Stance»)	Def.	33
Construir uma Posição	13-3	65
Evitar a interferência das marcas do ponto de partida	11-2	60
Fora de Limites para jogar dentro	Def.	33
Fora do ponto de partida	11-1	60
Interferência de...		
Condições anormais do terreno	25-1a	94
Obstrução fixa	24-1a	91
Posição anormal interferência de		
Condições anormais do terreno	25-1b Excep.	95
Obstrução fixa	24-2b Excep.	92
Regra Local negando poder evitar a interferência	25-1a	95
Tomar adequadamente	13-2	64
Um pé de cada lado ou sobre a linha de «putt»	16-1e	72
Posição para preparar a pancada		
Determinação do ponto mais próximo	Def.	33
Preparar a Pancada - ver também Tomar Posição	Def.	33
Bola deslocada depois de preparar a pancada	18-2b	76
Tocar na linha de putt	16-1a	71
Proteção das Condições Atmosféricas	14-2	66
Regras		
Partidas a três bolas, à melhor bola e a quatro bolas por buracos	30-1	103
Autorização para modificar	Ap. 1	120
Penalidade geral por violação		
Match Play	2-6	39
Stroke Play	3-5	41
Regras Locais	33-8, Ap. 1	115, 120
Responsabilidade do jogador	6-1	47
Situações não previstas	1-4	37
Recusa em cumprir uma regra	3-4	41
Abolição		
Por acordo	1-3	37
Decisão da Comissão Técnica	33-1	112
Regras Locais		
Uso de Zonas de "drop"	Ap. 1	122
Responsabilidades da Comissão Técnica	33-8a, Ap. 1	115, 120
Conflito com as Regras de Golfe	33-8	115
Excluir a tomada de posição, «stance», das condições		
anormais de terreno	25-1a Nota	122
Ponto mais Próximo que Evita a Interferência	24-2b Nota 3	93

	Regra	Página
Melhorar a Posição de Bola e Regras de Inverno	Ap. I	121, 124
Proibição de Jogar		
De área de sensibilidade ambiental	Def.	26, 34
De Terreno em Reparação	Ap. I	121, 124
Abolição de Penalidade	Def., Ap. I	26
	33-8b	115
Regras Locais - Modelo		
Adoção	Ap. I, B	123
Áreas de Sensibilidade Ambiental	Ap. I	124
Bola Cravada no solo	Ap. I	127
Furos de arejamento	Ap. I	129
Linhas e cabos elétricos temporários	Ap. I	134
Melhorar a Posição de Bola e Regras de Inverno	Ap. I	128
Obstruções Temporárias	Ap. I	131
Pedras no Bunker	Ap. I	130
Proteção de Árvores Novas	Ap. I	126
Terreno em Reparação - Proibido jogar	Ap. I	124
Regulamento da Competição		
Cadência de jogo	Ap. I	140
Conselho em competições por equipas	Ap. I	141
Decisão sobre empates	Ap. I	143
Especificações da bola		
Lista de bolas em conformidade	Ap. I	138
Lista de cabeças de Drive em conformidade	Ap. I	138
Condição de uma só bola permitida	Ap. I	138
Novos buracos	Ap. I	142
Obrigações da Comissão Técnica	33-1, 112, 137	
Prática	Ap. I	141
Suspensão da competição por razões de perigo	Ap. I	140
Transportes	Ap. I	142
Relva		
Porções Cortadas Recolocadas no Lugar	13-2	64
Resultados		
Determinação do resultado		
quando jogada uma segunda bola em stroke play	3-3b	40
Proibição de alterar após a entrega	6-6c	50
Quatro Bolas Stroke Play	31-3	106
Responsabilidades da Comissão Técnica	33-5	114
Responsabilidades do Jogador	6-6b, 6-6d, 31-4	50
Responsabilidades do Marcador	6-6a, 31-4, 32-1b	50, 50
Resultado errado	6-6d	50, 106, 110
Resultado Errado		
Num buraco	6-6d	50

	Regra	Página
Segunda Bola		
Determinação do resultado	3-3b	40
Jogada em caso de dúvida	3-3	40
Jogada do ponto de partida	10-3	60
Segurança		
Considerações	Etiqueta	18
«Stroke Play»		
Abono (handicap)	6-2b	48
Acordo para jogar fora de vez	10-2c	59
Bandeira assistida sem autorização	17-2	74
Buraco não terminado	3-2	40
Dúvida sobre a forma de proceder	3-3a	40
Grupos		
Competência da Comissão Técnica	33-3	114
Mudar	6-3b	49
Informação sobre pancadas dadas	9-3	57
Jogar fora de vez	10-2c	59
Jogar fora do ponto de partida	11-4	61
Jogar uma segunda bola	3-3b	40
Modalidade combinada com match play	33-1	112
Novos buracos	33-2b, Ap. I	113, 142
Ordem do jogo	10-2a, 10-2c	59, 59
.....	29-3	103
Pancadas com bola errada	15-3	70
Penalidades		
Acordo para abolir	1-3	37
Desclassificação: Poderes da Comissão Técnica	33-7	115
Informar o marcador	9-3	57
Penalidade Geral	3-5	41
Tempo limite para impor	34-1b	116
Recusa em cumprir uma regra	3-4	41
Vencedor	3-1	39
Suspensão da Competição		
Decisão da Comissão Técnica	33-2d	113
Procedimento para os jogadores	6-8b, Ap. I	52
Situações perigosas	Ap. I	140
Tacos		
Ajustabilidade	Ap. II	147
Alteração das Características de Jogo	4-2	42
Amostras submetidas ao R&A	4	41
Comprimento	Ap. II	147
Declarado Fora de Jogo	4-4-c	45
Desenho	Ap. II	147
Desgaste e Modificações	4-1b	42

	Regra	Página
Emprestar ou Partilhar	4-4b	44
Impróprio para Jogar	4-3	43
Estragos		
Antes da Volta	4-3c	43
No Uso Normal do taco	4-3a	43
Sem ser no Uso Normal do Taco	4-3b	43
Face	Ap. II	147
Número Máximo de Tacos	4-4a	44
Pega		
Ajuda Artificial	14-3	67
Especificações	Ap. II	151
Penalidades		
Alteração das Características de Jogo	4-2a	42
Excesso de Tacos	4-4	44
Material Estranho aplicado	4-2b	42
Tacos Não Conformes	4-1	42
Pousar o Taco no Chão		
Levemente	13-2	64
Num Obstáculo	13-4	65
Substituição durante a Volta	4-3a	43
Vareta	Ap. II	150
Terreno em Reparação		
Bola em..., acidentalmente deslocada durante a procura	12-1	63
Definição pela Comissão Técnica	33-2a	112
Evitar a interferência de	25-1b	94
Material empilhado para remoção	Def.	34
Rega Local - Zonas de "Drop"	Ap. I	122
Proibido jogar de	Ap. I 121, 124	
Transportes	Ap.I	182
Andar durante toda a volta	Ap. I C	142
Uma Só Bola Permitida		
Regulamento da Competição	Ap. I	138
Volta Convencional	Def.	35
Conselho durante	8-1	55
Utensílios artificiais e equipamento não usual	14-3	67
Tacos		
Estragos	4-3	43
Alteração das características de jogo	4-2	42
Extensão da VC para resolver empate em match play	2-3	38
Número máximo de tacos	4-4a	44
Tempo estipulado para jogar	6-7 Nota 2	51
Jogar sempre a pé - Regulamento	Ap. I	142



Consulte as atividades do R&A e todas as suas áreas de responsabilidade detalhadamente em www.randa.org. Mantenha-se informado com as mais recentes notícias de, regras, campeonatos, desenvolvimento do golfe, gestão de campos de golfe e descubra a história, fatos e os números por trás da missão global do R & A.

www.randa.org



Para receber notícias ao longo do ano, vídeos, informação, história e cobertura do "The Open Championship" o maior e mais antigo Campeonato, visite o site oficial do "The Open Championship".

www.TheOpen.com



Os Golf Rankings Amadores Mundiais (WAGR) foram criados em 2007, quando foi lançado o Ranking Masculino. O Ranking Feminino foi criado em 2011 e do WAGR, são administrados em conjunto com a United States Golf Association, rapidamente reconhecido como o maior sistema de Ranking de Golfe Amador do mundo.

www.WAGR.RandA.org