

R&A

USGA®

Guia Oficial às Regras do Golfe

Vigentes a partir de janeiro de 2019





Guia Oficial às Regras do Golfe

Vigentes a partir de janeiro de 2019



Tradução: Carlos Gasparian

Revisão: José Francisco Klujsza

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

An Hachette UK Company
www.hachette.co.uk

First published in Great Britain in 2018 by Hamlyn,
an imprint of Octopus Publishing Group Ltd

Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ

www.octopusbooks.co.uk

Text Copyright © 2018 R&A Rules Limited
Design Copyright © 2018 Octopus Publishing Group Limited
Cover photo © R&A Rules Limited

All rights reserved. No part of this work may be reproduced or
utilized in any form or by any means, electronic or mechanical,
including photocopying, recording or by any information storage
and retrieval system, without the prior written permission of
the publisher.

ISBN 978-0-600-63570-3

A CIP catalogue record for this book is available from the
British Library.

Printed and bound in China

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Conteúdo Geral

Explicação sobre o Guia Oficial às Regras do Golfe iv

As Regras do Golfe com Interpretações I

Conteúdo 3

Procedimentos da Comissão 367

Conteúdo 369

Modelos de Regras Locais e Outras Formas de Jogo 443

Conteúdo 445

As Regras Modificadas para Jogadores com Deficiência . . 511

Explicação sobre o Guia Oficial às Regras do Golfe

O R&A e a USGA desenvolveram o Guia Oficial às Regras do Golfe como um livro de referência destinado a todos aqueles envolvidos com a gestão do golfe em seus mais diversos níveis do jogo. A última edição das Regras do Golfe foi o resultado da iniciativa de modernização das Regras, um projeto profundo e abrangente, que teve por objetivo atualizar as Regras para atender às necessidades do golfe contemporâneo, enquanto preserva os princípios essenciais e o caráter do esporte.

As Regras do Golfe com Interpretações

A primeira seção do Guia Oficial cobre as Regras do Golfe vigentes a partir de janeiro de 2019. As Regras do Golfe são reproduzidas em sua totalidade no Guia Oficial, e apresentadas com fundo sombreado para fácil referência.

As Regras são complementadas por Interpretações, localizadas logo abaixo da sub-regra correspondente, e são apresentadas com fundo branco para melhor diferenciação.

A grande maioria das dúvidas que surgem no campo poderão ser esclarecidas pela simples consulta direta às Regras. Recomendamos uma revisão completa da Regra aplicável antes de consultar as interpretações para esclarecer uma questão específica. Vale lembrar que as interpretações foram criadas para esclarecer determinados aspectos das Regras que poderiam necessitar maiores detalhes. Estão apresentadas sob a forma de explicações, acompanhadas em muitos casos de exemplos práticos.

Aqueles usuários do Guia Oficial que estão familiarizados com o antigo

livro de “Decisões sobre as Regras do Golfe”, poderão constatar que que um grande número de Decisões daquela publicação, principalmente as que continham aspectos fundamentais, agora fazem parte das Regras do Golfe. Esta foi uma das principais contribuições da Modernização das Regras.

Procedimentos da Comissão

A segunda seção, chamada de “Procedimentos da Comissão”, contém um guia prático para aqueles envolvidos em gerenciar o dia a dia de campos de golfe ou administrar competições em todos os níveis do jogo. A seção está dividida em orientações para “competições” e orientações para o “jogo geral” (quando a Comissão não está organizando uma competição), mesmo reconhecendo que as duas, com frequência, se sobrepõem.

Os Procedimentos da Comissão constituem um compêndio de informações que anteriormente estavam dispersas em diferentes publicações, mas que agora foram consolidadas para formar um guia acessível e de fácil uso com todos os aspectos da administração do golfe.

O papel da Comissão, como marcar e organizar o campo, estabelecer as Condições da Competição e Regras Locais, saídas e scores, política de ritmo de jogo e estabelecer um Código de Conduta são alguns dos assuntos tratados nos Procedimentos da Comissão. A seção 8 fornece Modelos de Regras Locais que as Comissões podem adotar para atender às necessidades específicas, e também oferece recomendações sobre a inclusão de Regras Locais que difiram dos Modelos de Regras Locais existentes.

Adicionalmente, foi criado um índice bastante abrangente para os Procedimentos da Comissão com o título de “Conteúdo”, para auxiliar a consulta (ver página 369).

As Regras Modificadas de Golfe para Jogadores com Deficiência

As Regras Modificadas de Golfe para Jogadores com Deficiência foram incluídas na última seção do Guia Oficial. O objetivo do R&A e da USGA em desenvolver estas Regras Modificadas foi permitir que um jogador com deficiência jogue de maneira justa com jogadores que não tenham deficiência. O R&A e a USGA receberam valiosa colaboração da comunidade de jogadores com deficiência, de organizações de deficientes e de outras entidades para determinar modificações que fossem adequadas desde os mais diversos pontos de vista.

As Regras do Golfe com Interpretações



Conteúdo

I. Fundamentos do Jogo (Regras 1-4)

Regra 1 – O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras 22

I.1 O Jogo de Golfe	22
I.2 Normas de Conduta do Jogador	22
I.2a/1 – Significado de Má Conduta Grave	23
I.3 Jogando de Acordo com as Regras	24
I.3b(1)/1 – Desclassificar Jogadores que Conhecem uma Regra, mas que de Maneira Deliberada Concordaram em Ignorá-la.	25
I.3b(1)/2 – Para Concordar em Ignorar uma Regra ou Penalidade, Jogadores têm que ter Ciência da Existência da Regra.	26
I.3c(1)/1 – Ações de Outra Pessoa Infringem uma Regra para o Jogador . . 28	
I.3c(4)/1 – Eventos Intervenientes Entre Infrações Resultam em Múltiplas Penalidades	30
I.3c(4)/2 – Múltiplas Infrações de um Único Ato Resulta em uma Única Penalidade . 31	
I.3c(4)/3 – Significado de Atos não Relacionados	31
I.3c(4)/4 – Não Recolocar a Bola Pode ser Considerado um Ato Separado e Não Relacionado.	31
I.3c/1 – Jogador Não É Desclassificado de uma Competição Quando Aquela Volta Não Conta.	32
I.3c/2 – Aplicar Penalidades de Desclassificação, Concessão e Número Errado de Tacadas em um Desempate de Stroke-Play	32

Regra 2 O Campo 33

2.1 Limites do Campo e Fora de Campo	33
2.2 Áreas Definidas do Campo	33
2.3 Objetos ou Condições que Podem Interferir na Jogada	35
2.4 Zonas de Jogo Proibido	35

Regra 3 A Competição 36

3.1 Elementos Centrais de Toda Competição	36
3.2 Match Play	37
3.2b(1)/1 – Jogadores Não Podem Conceder Buracos para, de Maneira Deliberada, Reduzir o Número de Buracos de uma Partida.	39
3.2b(2)/1 – A Concessão Não É Válida quando o Caddie Tenta Fazer a Concessão	40

3.2c(1)/1 – Declarar Handicap Mais Alto É uma Infração Mesmo se o Buraco Envolvido Ainda Não foi Jogado	41
3.2c(2)/1 – Tacada de Handicap Não Aplicada Durante uma Partida é Descoberta Mais Tarde Durante a Partida.	42
3.2d(1)/1 – O Número de Tacadas Dadas Durante o Jogo de um Buraco não tem que ser Informado pelo Jogador Se for sua Vez de Jogar ..	43
3.2d(1)/2 – Significado da Exceção “Sem Penalidade Se Não Afetar o Resultado do Buraco”	43
3.2d(1)/3 – Número Incorreto de Tacadas Informado Após Completar o Buraco e o Erro É Descoberto Vários Buracos à Frente.	43
3.2d(1)/4 – Número Errado de Tacadas Informado por Jogador Após Buraco Completado e Erro Descoberto Após o Resultado da Partida ser Definitivo	44
3.2d(1)/5 – Mudar de Ideia sobre Obter Alívio com Penalidade Não é o Mesmo que Informar o Número Incorreto de Tacadas	44
3.2d(2)/1 – “Assim Que For Razoavelmente Possível” Nem Sempre É Antes da Próxima Tacada do Adversário.	45
3.2d(3)/1 – Informar de Maneira Deliberada Escore da Partida Errado ou Deixar de Corrigir Entendimento Errôneo do Adversário sobre o Escore da Partida Pode Resultar em Desclassificação.	46
3.2d(3)/2 – Concordância com Resultado Incorreto da Partida em Buraco Anterior Descoberto Mais Tarde na Partida	46
3.3 Stroke Play.	47
3.3b(1)/1 – Marcador Deve ser Desclassificado se Conscientemente Certificar um Escore Errado para Outro Jogador.	48
3.3b(1)/2 – Marcador Pode se Recusar a Certificar Escore do Jogador em Caso de Desacordo	48
3.3b(2)/1 – É Exigido que os Jogadores Registrem Apenas os Escores no Cartão de Escores.	50
3.3b(2)/2 – Não é Exigida Certificação Extra Quando São Feitas Alterações no Cartão de Escores	50
3.3b(2)/3 – Aplicação da Exceção para o Marcador Deixar de Cumprir com suas Responsabilidades	50
3.3b(3)/1 – Escores no Cartão de Escores Têm que ser Correspondentes aos Respetivos Buracos	51
3.3b(4)/1 – Significado do “Handicap” que o Jogador Tem que Incluir no Cartão de Escores.	52
3.3b(4)/2 – Jogador Não É Isento de Penalidade Quando a Comissão Fornece um Cartão de Escores com Handicap Incorreto	52
3.3b(4)/3 – Sem Penalidade Quando o Handicap Mais Alto Não Tem Efeito ..	52
3.3b/1 – Jogadores Têm Que Ser Acompanhados por um Marcador por Toda a Volta	53
3.3b/2 – Informação Colocada em Local Errado no Cartão de Escores Ainda Pode ser Aceitável.	53

3.3b/3 – Outro Cartão de Escores Pode Ser Usado se Cartão Oficial for Perdido	54

Regra 4 O Equipamento do Jogador 55

4.1 Tacos	55
4.1a(1)/1 – Desgaste Através do Uso Normal Não Altera Conformidade ..	56
4.1a(1)/2 – Sem Penalidade por Tacada com Taco Não em Conformidade se a Tacada for Descartada	56
4.1a(2)/1 – Significado de “Consertar”	57
4.1b(1)/1 – Cabeça de Taco e Vara Separados Não São um Taco	59
4.1b(1)/2 – Taco Quebrado em Pedacos Não Conta para o Limite de 14 Tacos	59
4.1b(1)/3 – Tacos Carregados para o Jogador Contam para o Limite de 14 Tacos	59
4.1b(1)/4 – Considera-se que Taco foi Adicionado ao Dar a Próxima Tacada.	59
4.1b(2)/1 – Vários Jogadores Podem Carregar Tacos em uma Mesma Bolsa ..	60
4.1b(2)/2 – Compartilhamento de Tacos Não É Permitido para Tacadas que Contem para o Escore de um Jogador	60
4.1b(4)/1 – Componentes de Taco Podem Ser Montados Quando Não Forem Carregados Pelo Jogador ou para Ele	61
4.1b/1 – Como Aplicar a Penalidade de Ajuste Após Qualquer Jogador Iniciar um Buraco Durante uma Partida.	62
4.2 Bolas	63
4.2a(1)/1 – Status de Bola que Não Conste da Listagem de Bolas Homologadas ..	64
4.2a(1)/2 – Status de Bolas “X-Out”, “Refurbished” e de “Practice”	64
4.2a(1)/3 – Sem Penalidade por Jogar com Bola Não em Conformidade quando Tacada é Desconsiderada	65
4.3 Uso de Equipamento	66
4.3a(1)/1 – Restrições no Uso de Equipamento para Aferir Acíves/Declives ..	67
4.3a(2)/1 – O Uso de Objetos Artificiais para Obter Informações Relativas ao Vento Não é Permitido.	68
4.3a(4)/1 – Visualizar Vídeo que Esteja Sendo Exibido no Campo.	69
4.3/1 – Jogador Infringe a Regra 4.3 Entre Dois Buracos; Como Aplicar a Penalidade	71

II Jogando a Volta e um Buraco (Regra5–6)

Regra 5 Jogando a Volta 74

5.1 Significado de Volta	74

5.2	Treinando no Campo Antes ou Entre Voltas.	74
	5.2b/1 – Significado de “Terminar o Jogo de Sua Última Volta desse Dia” em Stroke Play	75
	5.2b/2 – Tacada de Treino Após o Buraco, porém entre Voltas É Permitido	76
	5.2b/3 – Treino Pode Ser Permitido no Campo Antes de uma Volta em uma Competição de Dias Consecutivos	76
5.3	Começando e Terminando Uma Volta.	77
	5.3a/1 – Circunstâncias Excepcionais Que Justificam Dispensar uma Penalidade de Horário de Saída	77
	5.3a/2 – Significado de “Local de Início”	78
	5.3a/3 – Significado de “Pronto para Jogar”	78
	5.3a/4 – Jogador Deixa o Local de Início Após Haver Estado no Local de Início	79
	5.3a/5 – Partida Começa no Segundo Buraco Quando Ambos Jogadores Estão Atrasados	79
5.4	Jogando em Grupos	80
5.5	Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido	80
	5.5a/1 – Tacada de Treino com Bola de Tamanho Similar à Bola em Conformidade é uma Infração	80
	5.5b/1 – Quando o Treino Entre Buracos é Permitido	81
	5.5c/1 – Permissão Extra de Treino Não se Aplica Mais Quando Jogo de Stroke Play Reinicia	82
5.6	Demora Indevida; Ritmo Célere de Jogo	83
	5.6a/1 – Exemplos de Atrasos que São Considerados Razoáveis ou Indevidos	83
	5.6a/2 – Jogador Com Doença Repentina ou Lesão Normalmente Tem 15 minutos para Recuperação	84
5.7	Parando o Jogo; Reiniciando o Jogo	85
	5.7a/1 – Quando o Jogador Parou o Jogo	86
	5.7b(1)/1 – Circunstâncias que Justificam que o Jogador Deixe de Parar o Jogo	86
	5.7b/1 – Dropar a Bola Após Jogo Ser Suspenso não é Falha em Parar o Jogo	88
	5.7c/1 – Jogadores Têm que Reiniciar Quando a Comissão Conclui que Não Há Risco de Raios	89
	5.7d(1)/1 – Se o Jogador Tem que Aceitar Lie Melhorado ou Piorado em um Bunker Durante a Suspensão	90
	5.7d(1)/2 – Remoção de Impedimentos Soltos Antes de Recolocar a Bola Quando o Jogo é Reiniciado	90

Regra 6 Jogando um Buraco 92

6.1	Começando o Jogo de um Buraco	92

6.1b(1)/1 – Bola Jogada de Fora da Área do Tee em Match Play e Tacada Não Cancelada por Adversário	93
6.1/1 – O que Fazer Quando um ou Ambos Marcadores do Tee Estão Faltando	93
6.2 Jogando a Bola da Área do Tee	94
6.2b(4)/1 – Marcador de Tee Movido por Jogador Deve ser Recolocado	96
6.2b(6)/1 – Bola que Fica em Repouso na Área do Tee Não Tem que ser Jogada como se Encontra.	97
6.3 Bola Usada no Jogo do Buraco	97
6.3a/1 – O Que Fazer Quando as Bolas Foram Trocadas em Local Desconhecido.	98
6.3c(1)/1 – Significado de “Tacadas de Penalidade Somente por Haver Jogado esta Bola”	100
6.4 Ordem de Jogo Jogando um Buraco	101
6.4c/1 – Tacada não Pode Ser Cancelada Quando Bola Provisória for Jogada Fora de Ordem da Área do Tee	104
6.5 Terminando o Jogo de um Buraco	105
6.5/1 – Outra Bola Jogada Após Buraco Ser Terminado Sem Saber	106

III Jogando a Bola (Regras 7–11)

Regra 7 Procurando a Bola: Encontrando e Identificando a Bola

7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Justa	108
7.1a/1 – Exemplos de Ações Improváveis de Constituir uma Procura Justa	109
7.2 Como Identificar a Bola	109
7.2/1 – Identificar Bola que Não Pode ser Recuperada	110
7.3 Levantando a Bola para Identificá-la	110
7.4 Bola Acidentalmente Deslocada ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la	110
7.4/1 – Estimando o Local Original no Qual Recolocar a Bola Deslocada Durante a Procura	111
7.4/2 – Jogador Tenta Desalojar Bola em Árvore ou Pisa na Bola em Grama Alta Durante Procura	112

Regra 8 O Campo é Jogado Como se Encontra.

8.1 Ações do Jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada	113
8.1a/1 – Exemplos de Ações Que Provavelmente Criarão Vantagem Potencial	114
8.1a/2 – Exemplos de Ações que Provavelmente Não Criarão Vantagem Potencial.	115
8.1a/3 – Jogador que Melhora as Condições para a Tacada Pretendida Infringindo Mesmo se Der uma Tacada Diferente	115

8.1a/4 – Exemplo de Mover, Dobrar ou Quebrar uma Obstrução Irremovível	115
8.1a/5 – Construir um Stance ao Posicionar Objeto como uma Toalha Não é Permitido	116
8.1a/6 – Alterar a Superfície do Solo para Construir um Stance Não É Permitido ..	116
8.1a/7 – Jogador Pode Examinar o Solo Perto da Bola para Determinar se Raízes, Pedras ou Obstruções estão Abaixo da Superfície do Solo, Mas Somente Se Não Melhorar Condições	117
8.1a/8 – Alterar a Superfície do Solo em Área de Alívio Não é Permitido ..	117
8.1a/9 – Quando Divot É Recolocado e Não pode Ser Removido ou Pressionado para Baixo	117
8.1b/1 – Significado de “Apoiar o Taco Levemente no Solo”	119
8.1b/2 – É Permitido ao Jogador Afundar Seus Pés Firmemente Mais de Uma Vez ao Tomar Stance	119
8.1b/3 – Exemplos de “Tomar o Stance de Maneira Justa”	120
8.1b/4 – Exemplos de Não “Tomar o Stance de Maneira Justa”	120
8.1b/5 – Melhorar Condições na Área do Tee Está Limitado ao Solo	120
8.1b/6 – Jogador Alisa Bunker para “Cuidar do Campo” Após Jogar para Fora do Bunker.	121
8.1b/7 – Quando um Dano Parcialmente Dentro e Parcialmente Fora do Green Pode Ser Consertado	121
8.1d(1)/1 – Exemplos Quando é Permitido ao Jogador Restaurar Condições Alteradas por Outra Pessoa ou Influência Externa.	123
8.1d(1)/2 – Jogador Tem Direito de Que Impedimentos Soltos ou Obstruções Móveis Sejam Deixadas Onde Estavam Quando a Bola Ficou em Repouso	124
8.1d(2)/1 – Exemplos de Condições Alteradas por Objeto Natural ou Forças Naturais Quando Não é Permitido Restaurar Condições Pioradas	124
8.1d(2)/2 – Não é Permitido que o Jogador Restaure as Condições que Afetam a Tacada Quando Pioradas por Caddie ou Outra Pessoa a Pedido do Jogador	125
8.1d(2)/3 – Se um Jogador Entrar em um Bunker na Linha de Jogo Não Pode Restaurar Condições Pioradas	125
8.2 Ações Deliberadas do Jogador para Alterar Outras Condições Físicas para Influenciar Bola do Jogador em Repouso ou Tacada a ser Dada	126
8.2b/1 – Exemplos de Ações Deliberadas para Melhorar Outras Condições Físicas Afetando seu Próprio Jogo	126
8.3 Ações Deliberadas para as Alterar Condições Físicas para Afetar Bola em Repouso de Outro Jogador ou Tacada a Ser Dada	127
8.3/1 – Ambos os Jogadores São Penalizados se as Condições Físicas Forem Melhoradas com o Conhecimento do Outro Jogador	128

Regra 9 Bola Jogada como se Encontra; Bola em Repouso Levantada ou Deslocada. 130

9.1	A Bola é Jogada Como se Encontra	130
9.2	Decidir se a Bola foi Deslocada e o Que Causou seu Deslocamento. .	131
	9.2a/1 – Quando se Considera que Uma Bola Foi Deslocada	131
	9.2a/2 – Jogador é Responsável pelas Ações que Causaram o Deslocamento da Bola Mesmo Não Estando Ciente de que a Bola foi Deslocada.	132
9.3	Bola Deslocada por Forças Naturais	133
9.4	Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador	134
	9.4a/1 – Procedimento Quando a Bola do Jogador é Desalojada de Árvore .	134
	9.4b/1 – Bola Tocada de Maneira Deliberada porém Não Deslocada Resulta em Penalidade para o Jogador.	136
	9.4b/2 – Significado de “Ao Tentar Encontrá-la”	137
	9.4b/3 – Bola Deslocada Quando a Procura Foi Suspensa Temporariamente. .	137
	9.4b/4 – Significado de “Enquanto” na Regra 9.4b Exceção 4.	138
	9.4b/5 – Significado de “Ações Razoáveis” na Regra 9.4b Exceção 4.	138
	9.4b/6 – Jogador Levanta Bola de Acordo com a Regra 16.1b que Permite Alívio Sem Penalidade Porém Decide Então Não Obter Alívio sem Penalidade. .	139
9.5	Bola Levantada ou Deslocada por Adversário em Match Play.	140
	9.5b/1 – Jogador Declara que Bola Encontrada é Sua e Isto Causa Adversário a Levantar Outra Bola que Acaba Sendo a Bola do Jogador . .	141
9.6	Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa	141
	9.6/1 – Influência Externa Deslocada por Vento Causa Deslocamento da Bola. .	142
	9.6/2 – Onde Recolocar Bola Quando Foi Deslocada de Local Desconhecido. .	142
	9.6/3 – Jogador Fica Sabendo que Bola foi Deslocada Após Dar a Tacada.	143
	9.6/4 – Bola em Repouso Jogada e então Descobre-se Ter Sido Deslocada por Influência Externa; Bola Passa a ser Bola Errada.	143
9.7	Marcador de Bola Levantado ou Deslocado	144

Regra 10 Preparando e Dando uma Tacada; Conselho e Ajuda; Caddies. 145

10.1	Dando uma Tacada	145
	10.1a/1 – Exemplos de Empurrar, Raspar ou Levar a Bola como se e Estivesse em uma Concha	145
	10.1a/2 – Jogador Pode Usar Qualquer Parte da Cabeça do Taco para Atingir a Bola de Maneira Justa	146
	10.1a/3 – Outro Material Pode Intervir Entre a Bola e a Cabeça do Taco Durante a Tacada	146
	10.1b/1 – Jogador Não Pode Ancorar o Taco com Antebraço Contra o Corpo. .	147

10.1b/2 – Contato Deliberado com Roupas Durante a Tacada É Infração . . .	147
10.1b/3 – Contato Inadvertido com a Roupas Durante a Tacada Não é uma Infração	148
10.2 Conselho e Outras Ajudas	149
10.2a/1 – Jogador Pode Receber Informações de um Caddie Compartilhado	150
10.2a/2 – Jogador Tem que Tentar Parar Conselho em Andamento Dado Voluntariamente	150
10.2b(3)/1 – Colocar a Cabeça do Talo no Chão Atrás da Bola para Ajudar a Tomar o Stance É Permitido	151
10.2b(4)/1 – Exemplos de Quando o Jogador Começa a Tomar seu Stance	153
10.2b(5)/1 – Jogador Pode Pedir a Outra Pessoa que Não Foi Posicionado de Maneira Deliberada para Mover ou Ficar no Lugar	154
10.2b(5)/2 – Jogador Pode Usar Roupas Protetoras	154
10.3 Caddies	154
10.3a/1 – Jogador Transporta Talos em Carro Motorizado e Contrata um Indivíduo para Realizar Todas as Outras Funções de um Caddie	155
10.3a/2 – Jogador Pode ser Caddie para outro Jogador Quando não Estiver Jogando uma Volta.	156
Regra 11 Bola em Movimento Acidentalmente Atinge uma Pessoa, Animal ou Objeto; Ações Deliberadas para Influenciar Bola em Movimento	
11.1 Bola em Movimento Acidentalmente Atinge uma Pessoa ou Influência Externa	158
11.1b/1 – Jogar de Onde Bola Ficou em Repouso Quando a Tacada Não Conta É Jogar de Lugar Errado	159
11.1b/2 – O Que Fazer Quando a Bola se Desloca Após ser Acidentalmente Desviada ou Parada	160
11.2 Bola em Movimento Desviada ou Parada por uma Pessoa de Maneira Deliberada	160
11.2a/1 – Equipamento Deixado na Posição Depois do Jogador Perceber que Poderia Ajudar se a Bola Batesse Neste	161
11.2c(1)/1 – Opções Quando a Bola Teria Ficado em Repouso na Área de Penalidade.	163
11.3 Deslocar Objetos ou Alterar Condições de Maneira Deliberada para Influenciar uma Bola em Movimento	163
11.3/1 – Resultado de Ações Intencionais para Afetar a Bola em Movimento É Irrelevante	164

IV Regras Específicas para Bunkers e Greens (Regras 12–13)

Regra 12 Bunkers 168

12.1 Quando a Bola Está em um Bunker	168

12.2 Jogando a Bola em um Bunker	169
12.2a/1 – Melhora Resultante da Remoção de Impedimento Solto ou Obstrução Móvel em um Bunker	169
12.2b(3)/1 – É Permitido ao Jogador Alisar Areia no Bunker para Cuidar do Campo Após Obter Alívio Fora do Bunker	171
12.2b/1 – A Regra 12.2b É Aplicável a um Montículo de Areia de um Buraco de Animal em um Bunker	171
12.2b/2 – Quando o Jogador Pode Explorar o Solo em um Bunker.	172
12.2b/3 – A Regra 12.2 Continua a ser Aplicável Quando o Jogador Levantou sua Bola do Bunker para Obter Alívio Porém Ainda Não Decidiu se Obtém Alívio Dentro ou Fora do Bunker	172
12.3 Regras Específicas de Alívio para Bola em Bunker	172
Regra 13 Greens	173
13.1 Ações Permitidas ou Exigidas nos Greens	173
13.1c(2)/1 – Linha de Jogo no Green Acidentalmente Danificada Pode Ser Consertada	175
13.1c(2)/2 – Buraco Danificado Faz Parte do Dano ao Green	175
13.1c(2)/3 – Jogador Pode Solicitar Ajuda à Comissão Quando Incapaz de Consertar Dano ao Green	175
13.1d(1)/1 – Sem Penalidade por Deslocamento Acidental da Bola ou Marcador de Bola no Green	176
13.1d(2)/1 – Bola Tem Que Ser Recolocada se Deslocar Após ser Colocada para Obter Alívio	177
13.1e/1 – Testar e Maneira Deliberada Qualquer Green Não É Permitido .	178
13.2 A Bandeira	180
13.2a(1)/1 – Jogador Tem o Direito de Deixar a Bandeira na Posição que o Grupo Anterior a Deixou	181
13.2a(4)/1 – Bandeira não Atendida Removida Sem Consentimento do Jogador Pode Ser Recolocada	182
13.2b(1)/1 – Quem Atende a Bandeira Pode Ficar em Qualquer Lugar. ...	183
13.2b(1)/2 – Jogador Pode Dar Tacada Enquanto Segura a Bandeira	183
13.3 Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco	185
13.3a/1 – Significado de Tempo Razoável para Jogador Chegar ao Buraco.	185
13.3b/1 – O que Fazer Quando a Bola Pendendo na Borda do Buraco for Deslocada Quando Jogador Remover a Bandeira.	186

V Levantando e Recolocando a Bola em Jogo (Regra 14)

Regra 14 Procedimentos para a Bola: Marcando, Levantando e Limpando, Recolocando no Local, Dropando em Área de Alívio, Jogando de Lugar Errado 188

14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bola 188

14.1a/1 – A Bola Pode Ser Levantada de Qualquer Maneira. 189

14.1a/2 – Marcando Corretamente a Bola 189

14.1c/1 – Jogador Tem Que Tomar Cuidado Quando Bola Levantada Não Pode Ser Limpa. 190

14.2 Recolocando uma Bola no Local. 191

14.2b(2)/1 Jogador Dropa a Bola Quando Esta Deveria Ser Recolocada. . 191

14.2c/1 – Bola Pode Ser Recolocada em Quase Qualquer Direção 193

14.2c/2 – Remoção de Impedimento Solto de Onde Bola Será Recolocada . 193

14.2d(2)/1 – Lie Alterado Pode Ser “Local Mais Próximo com um Lie Mais Similar”..... 194

14.2e/1 – Jogador Tem Que Obter Alívio com Penalidade Quando Local Onde Bola Fica em Repouso é Mais Próximo do Buraco 195

14.2/1 – Bola Não Tem que Ser Recolocada no Local Original Quando Jogador Irá Jogar de Outro Lugar 196

14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio 196

14.3b(2)/1 – Bola Pode Cair Somente uma Curta Distância ao Ser Dropada da Altura do Joelho 198

14.3c(1)/1 – O Que Fazer Quando Bola Dropada For Deslocada Após Ficar em Repouso Contra o Pé ou Equipamento do Jogador. 199

14.3c(2)/1 – Bola Dropada da Maneira Correta Duas Vezes que Fica em Repouso Fora da Área de Alívio Poderia ser Jogada Fora da Área de Alívio. 201

14.3c(2)/2 – Onde Colocar Bola Dropada da Maneira Correta Duas Vezes em Área de Alívio com Arbusto. 201

14.3c/1 – Área de Alívio Inclui Tudo na Área de Alívio 201

14.3c/2 – Bola Pode ser Dropada em Zona de Jogo Proibido 202

14.4 Quando a Bola do Jogador Está Novamente em Jogo Após Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo. 203

14.4/1 – Bola Colocada Não Está em Jogo a Não ser que Tenha Havido Intenção de Colocá-la em Jogo 203

14.4/2 – Drops de Teste Não São Permitidos 204

14.5 Corrigindo um Erro ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar a Bola 204

14.5b(3)/1 – Jogador Pode Trocar Áreas de Alívio ao Dropar Novamente para Alívio Seguindo a Linha para Trás..... 205

14.5b(3)/2 – Jogador Pode Mudar Áreas do Campo na Área de Alívio ao Dropar Novamente 206

14.6 Jogar a Tacada Seguinte de Onde Deu a Tacada Anterior.	207
14.7 Jogando de Lugar Errado.	208
14.7b/1 – Jogador Recebe Penalidade para Cada Tacada Dada de Área Onde Jogo Não É Permitido.	210
14.7b/2 – Bola em Lugar Errado se o Taco Atingir a Condição da qual se Obteve Alívio.	211

VI Alívio sem Penalidade (Regras 15–16)

Regra 15 Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (inclusive Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo).	214

15.1 Impedimentos Soltos.	214
15.1a/1 – Remoção de um Impedimento Solto, Inclusive Auxílio de Outros.	215
15.1a/2 – É Permitido que um Jogador Quebre Parte de um Impedimento Solto.	215
15.1a/3 – Remoção de Impedimento Solto de Área de Alívio ou Local onde Bola Será Dropada, Colocada ou Recolocada.	215
15.2 Obstruções Móveis.	216
15.3 Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo.	219
15.3a/1 – O Desconhecimento da Regra por Deixar no Green uma Bola que Auxilia Não Isenta Jogador de Penalidade.	219
15.3a/2 – É Permitido que Jogadores Deixem Bola que Auxilie no Lugar no Match Play.	220

Regra 16 Alívio de Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis), Situação de Animal Perigoso, Bola Enterrada.	222

16.1 Condições Anormais de Campo (Inclusive Obstruções Irremovíveis) 222	
16.1a(3)/1 – Obstrução Interferindo com Tacada Anormal Pode Não Impossibilitar Jogador de Obter Alívio.	224
16.1a(3)/2 – Jogador Não Pode Usar Tacada Claramente Irrazoável para Conseguir Alívio de uma Condição.	224
16.1a(3)/3 – Aplicação da Regra 16.1a(3) Quando Bola Está em Buraco de Animal Abaixo da Terra.	225
16.1b/1 – Procedimento de Alívio Quando Bola Está Abaixo da terra em uma Condição Anormal de Campo.	226
16.1c/1 – Jogador Obtém Máximo Alívio Disponível; Decide Então Obter Alívio Seguindo a Linha para Trás.	229

16.1c/2 – Após Levantar Bola Jogador Pode Mudar Opções de Alívio Antes de Colocar Bola em Jogo	229
16.1/1 – Alívio de Condição Anormal de Campo Pode Resultar em Melhores ou Piores Condições	232
16.1/2 – Existindo Interferência de uma Segunda Condição Anormal de Campo após Alívio Completo Obtido da Primeira Condição, Novo Alívio Pode ser Obtido	232
16.1/3 – Jogador Pode Optar por Obter Alívio de Qualquer Condição Quando Houver Interferência de Duas Condições	233
16.1/4 – Como Obter Alívio Quando a Bola Está na Parte Elevada de uma Obstrução Irremovível	233
16.1/5 – Como Medir o Local Mais Próximo de Alívio Completo Quando Bola está Abaixo do Solo em Condição Anormal de Campo	234
16.1/6 – Jogador Pode Esperar para Determinar o Local Mais Próximo de Alívio Completo Quando Bola Está em Movimento na Água.	234
16.2 Situação de Animal Perigoso	235
16.2a/1 – Sem Alívio Sem Penalidade de Condição de Campo Perigoso ..	235
16.3 Bola Enterrada	236
16.3a(2)/1 – Concluir se a Bola Está Enterrada no Próprio Pique	237
16.4 Levantando a Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio	239

VII Alívio com Penalidade (Regras 17–19)

Regra 17 Áreas de Penalidade	242
17.1 Opções para Bola na Área de Penalidade	242
17.1a/1 – Bola Está na Área de Penalidade Mesmo que a Marcação da Área Seja Inadequada	242
17.1a/2 – Bola Perdida ou em Área de Penalidade ou em Condição Anormal de Campo Adjacente à Área de Penalidade	243
17.1d(2)/1 – Recomendação que Jogador Marque Fisicamente o Local de Referência na Linha de Referência	245
17.1d(3)/1 – Jogador Pode Medir Através de Área de Penalidade ao Obter Alívio Lateral	247
17.1d(3)/2 – Jogador Dropa Bola Baseado na Estimativa de Onde a Bola Cruzou por Último a Margem da Área de Penalidade Que Acaba Sendo o Local Errado	247
17.2 Opções Após Jogar a Bola da Área de Penalidade	249
17.2b/1 – Exemplos das Opções de Alívio Permitidas pela Regra 17.2b	252
17.3 Sem Alívio de Acordo com Outras Regras para Bola na Área de Penalidade	253

Regra 18 Alívio por Tacada e Distância, Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória. 254

18.1 O Alívio por Tacada e Distância é Permitido a Qualquer Momento . . 254

18.1(1) – Bola Colocada no Tee Pode Ser Levantada Se Bola Original for Encontrada Dentro dos Três Minutos de Tempo de Procura. 255

18.1(2) – Penalidade Não Pode ser Evitada Jogando sob Tacada e Distância. 255

18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Tem que Obter Alívio por Tacada e Distância. 255

18.2a(1)/1 – Tempo Permitido para Procura Quando a Procura Foi Interrompida Temporariamente. 256

18.2a(1)/2 – Não É Exigido que o Caddie Comece a Procurar Bola do Jogador Antes do Jogador. 257

18.2a(1)/3 – Bola Pode Ficar Perdida se Não For Identificada Prontamente. . 257

18.2a(2)/1 – Bola Deslocada para Fora de Campo pelo Fluxo da Água . . 258

18.3 Bola Provisória 259

18.3a/1 – Quando o Jogador Pode Jogar uma Bola Provisória 259

18.3a/2 – É Permitido Jogar Bola Provisória Depois de Iniciada a Procura . 260

18.3a/3 – Cada Bola se Relaciona Somente à Bola Anterior Quando For Jogada Daquele Mesmo Lugar 260

18.3b/1 – O Que se Considera um Anúncio de Bola Provisória 261

18.3b/2 – Afirmações que “Indicam Claramente” que uma Bola Provisória Está Sendo Jogada 261

18.3c(1)/1 – Ações Tomadas com a Bola Provisória São uma Continuação da Bola Provisória 262

18.3c(2)/1 – Local Estimado da Bola Original Ball É Usado para Determinar Qual Bola Está em Jogo 264

18.3c(2)/2 – Jogador Pode Pedir a Outros que Não Procurem Sua Bola Original. 265

18.3c(2)/3 – Adversário ou Outro Jogador Pode Procurar Bola do Jogador Apesar do Pedido do Jogador. 266

18.3c(2)/4 – Quando o Escore com Bola Provisória Embocada Torna-se o Escore do Buraco. 266

18.3c(2)/5 – Bola Provisória Levantada pelo Jogador Subsequentemente Torna-se a Bola em Jogo 267

18.3c(3)/1 – Bola Provisória Não Pode Servir como Bola em Jogo se a Bola Original for Injogável ou Estiver em Área de Penalidade. 268

Regra 19 Bola Injogável 269

19.1 O Jogador Pode Obter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto em Área de Penalidade. 269

19.2 Opções de Alívio para Bola Injogável na Área Geral ou no Green . . .	269
19.2a/1 – Jogador Pode Obter Alívio de Tacada e Distância Mesmo Quando Local da Última Tacada for Mais Próximo do Buraco que o Lugar da Bola Injogável . . .	270
19.2a/2 – Alívio por Tacada e Distância Somente É Permitido no Local da Última Tacada	270
19.2c/1 – Local de Referência para Alívio Lateral Quando a Bola Não Está no Solo	273
19.2/1 – Não Há Garantia de que a Bola Será Jogável Após Obter Alívio de Bola Injogável	273
19.2/2 – Bola Pode Ser Dropada em Qualquer Área do Campo ao Obter Alívio de Bola Injogável	274
19.2/3 – Local de Referência para Tacada e Distância Não É Alterado Até Que Tacada Seja Dada	274
19.2/4 – Jogador Pode Obter Alívio sem Penalidade se ele Levantar a Bola para Obter Alívio de Bola Injogável e Descobrir que Bola Estava em Terreno em Reparação Antes de Dropar	275
19.2/5 – Jogador Tem Que Encontrar a Bola para Usar as Opções de Alívio Seguindo a Linha para Trás ou Alívio Lateral	275
19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker.	275
19.3b/1 – Obter Alívio de Bola Injogável Fora do Bunker Após Primeiramente Obter Alívio de Bola Injogável no Bunker	277

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

Regra 20 Resolução de Questões de Regras Durante a Volta: Decisões de Árbitros e da Comissão	280

20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta	280
20.1b(2)/1 – Solicitação de Decisão Tem que Ser Feita a Tempo	282
20.1b(2)/2 – Decisão Feita após Término do Último Buraco da Partida porém Antes que o Resultado da Partida seja Definitivo Pode Resultar em Retomada da Partida	282
20.1b(4)/1 – Terminar o Buraco com Duas Bolas Não É Permitido em Match Play.	283
20.1c(3)/1 – Sem Penalidade por Jogar uma Bola Que Não Estava Em Jogo Quando Duas Bolas Estão sendo Jogadas	285
20.1c(3)/2 – Jogador Tem Que Decidir Jogar Duas Bolas Antes de Dar Outra Tacada	285
20.1c(3)/3 – Jogador Pode Levantar a Bola Original e Dropá-la, Colocá-la ou Recolocá-la ao Jogar Duas Bolas	286
20.1c(3)/4 – Ordem para Jogar a Bola Original e a Segunda Bola É Intercambiável.	287

20.1c(3)/5 – Obrigação do Jogador de Terminar o Buraco com Segunda Bola Após Anunciar Intenção de Fazê-lo e Escolher Qual Bola Deve Contar	287
20.1c(3)/6 – Bola Provisória Tem que Ser Usada como Segunda Bola Quando Incerto	287
20.1c(3)/7 – É Permitido que o Jogador Jogue Uma Bola de Acordo com Duas Regras Diferentes	288
20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras	289
20.2d/1 – Uma Decisão Errada É Diferente de um Erro Administrativo ..	290
20.2d/2 – Erros Administrativos Devem Ser Sempre Corrigidos	291
20.2e/1 – Jogador Descoberto como Inadmissível Durante a Competição ou Após Resultado da Partida ou Competição ser Definitiva	292
20.3 Situações não Cobertas pelas Regras	292

IX Outras Modalidades de Jogo (Regras 21–24)

Regra 21 Outras Modalidades Individuais de Stroke Play e Match Play. . 294

21.1 Stableford	294
21.2 Escore Máximo	298
21.3 Par/Bogey.	300
21.4 Match-Play de Três Bolas	303
21.4/1 – Em Match Play de Três Bolas Cada Jogador Está Jogando Dois Jogos Diferentes.	303
21.5 Outras Modalidades de Golfe.	304
21/1 – Jogador Pode Competir em Múltiplas Modalidades de Stroke Play ao Mesmo Tempo	304

Regra 22 Foursomes (Também Conhecido como Tacada Alternada). . 305

22.1 Visão Geral de Foursomes	305
22.1/1 – Handicaps Individuais Tem que Ser Anotados no Cartão de Escores .	305
22.2 Qualquer Parceiro Pode Representar o Lado	306
22.3 O Lado Tem Que Alternar a Execução das Tacadas	306
22.3/1 – Ao Jogar de Novo da Área do Tee em Foursomes Misto, a Bola Tem que Ser Jogada da Mesma Área do Tee.	307
22.3/2 – Determinar Qual Bola Está em Jogo Quando Ambos Parceiros em Foursomes Batem do Mesmo Tee	307
22.3/3 – Jogador Não Pode Errar a Bola de Propósito para seu Parceiro Poder Jogar.	307
22.3/4 – Como Proceder se uma Bola Provisória Foi Jogada Pelo Parceiro Errado	308
22.4 Começando a Volta	308

22.5	Parceiros Podem Compartilhar Tacos.	309
Regra 23	Quatro Bolas	310
23.1	Visão Geral de Quatro Bolas	310
23.2	Escores em Quatro Bolas	310
	23.2a/1 – Resultado do Buraco Quando Nenhuma Bola Foi Corretamente Embocada.	311
	23.2b/1 – O Escore para o Buraco Tem Que Ser Identificado para o Parceiro Correto	313
	23.2b/2 – Aplicação da Exceção da Regra 3.3b(3) por Entregar Cartão de Escores Incorreto	313
23.3	Quando a Volta Começa e Termina; Quando o Buraco é Terminado.	315
23.4	Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado	315
	23.4/1 – Determinando a Concessão de Handicap em Match Play se Um Jogador Não Pode Competir	316
23.5	Ações do Jogador que Afetam o Jogo do Parceiro.	316
	23.5a/1 – Ações de Caddie Compartilhado Podem Resultar em Penalidade a Ambos Parceiros	317
23.6	Ordem de Jogo do Lado	317
	23.6/1 – Abrindo Mão do Direito de Jogar em Qualquer Ordem que o Lado Prefira	318
	23.6/2 – Parceiros Não Podem Atrasar Indevidamente o Jogo ao Jogar em Ordem Vantajosa	318
	23.6/3 – Quando um Lado em Match Play Pode ter sua Tacada Cancelada por Adversário	319
23.7	Parceiros Podem Compartilhar Tacos.	319
	23.7/1 – Parceiros Podem Continuar a Aconselhar e Compartilhar Tacos Após Partida Concomitante Terminar	319
23.8	Quando a Penalidade se Aplica a Um Parceiro Somente ou se Aplica a Ambos Parceiros	320
	23.8a(2)/1 – Exemplos de Quando a Infração do Jogador Auxilia o Jogo do Parceiro	321
	23.8a(2)/2 – Exemplo de Quando a Infração do Jogador Atrapalha o Jogo do Adversário	321
	23.8a(2)/3 – Informar o Número Incorreto de Tacadas ou Deixar de Comunicar ao Adversário sobre uma Penalidade Nunca Será Considerado Atrapalhar ao Adversário Quando o Jogador Estiver Fora da Disputa	322
Regra 24	Competições por Equipes	324
24.1	Visão Geral de Competições por Equipes	324
24.2	Condições da Competição no Jogo por Equipes	324
	24.2/1 – A Desclassificação Pode Aplicar a Uma ou a Todas as Voltas em Jogo por Equipe	324

24.3 Capitão da Equipe	325
24.4 Conselho Permitido em Competições por Equipes	325
24.4/1 – A Comissão Pode Estabelecer Limites para os Capitães de Equipe e Aconselhadores	326

Definições

Bandeira/1 – Objetos são Tratados como Bandeira Quando Usados Como Bandeira.	335
Bola Errada/1 – Parte de uma Bola Errada Ainda É uma Bola Errada	366
Buraco de Animal/1 – Pegada ou Marca de Casco de Animal Isolada Não é um Buraco de Animal	329
Conhecido ou Virtualmente Assegurado/1 – Aplicando o Standard “Conhecido ou Virtualmente Assegurado” Quando a Bola É Deslocada .	341
Conhecido ou Virtualmente Assegurado /2 – Virtualmente Assegurado é Irrelevante se Vier à Luz Após os Três Minutos de Procura Expirarem	341
Conhecido ou Virtualmente Assegurado/3 – Jogador Desconhece que Bola Foi Jogada por Outro Jogador	342
Conselho/1 – Comentários ou Ações que São Conselhos.	327
Conselho/2 – Comentários ou Ações que Não São Conselhos	328
Deslocada/1 – Quando uma Bola em Repouso contra um Objeto Foi Deslocada .	348
Deslocada/2 – Evidência Televisiva Mostra Bola em Repouso Mudou de Posição mas por Quanta não Razoavelmente Discernível a Olho Nu .	348
Embocada/1 – Toda a Bola Tem que Estar Abaixo da Superfície para Estar Embocada quando Enterrada na Lateral do Buraco	338
Embocada/2 – Bola É Considerada Embocada Mesmo que Não Esteja “Em Repouso” .	339
Equipamento/1 – Status de Itens Carregados por Outra Pessoa para o Jogador	334
Impedimento Solto/1 – Status de Fruta	344
Impedimento Solto/2 – Quando Impedimento Solto Se Torna uma Obstrução	344
Impedimento Solto/3 – Status de Saliva.	344
Impedimento Solto/4 – Impedimentos Soltos Usados para Pavimentar um Caminho .	344
Impedimento Solto/5 – Inseto Vivo Nunca Está Aderido à Bola	344
Influência Externa/1 – Status de Ar e Água Quando Impulsionados Artificialmente	355
Objeto Delimitador/1 – Status de Anexos ao Objeto Delimitador	330
Objeto Delimitador/2 – Status de Portão Anexo a um Objeto Delimitador .	330
Objeto Delimitador/3 – Objeto Delimitador Móvel ou Parte Móvel de um Objeto Delimitador Não Pode ser Movido	330
Obstrução/1 – Status de Pontos de Tinta e Linhas de Tinta.	354
Obstrução Irremovível/1 – Grama ao Redor de uma Obstrução Não Faz Parte da Obstrução	339

Obstrução Móvel/1 – Bola Abandonada é uma Obstrução Móvel	347
Perdida/1 – Bola Não Pode Ser Declarada Perdida	345
Perdida/2 – Jogador Não Pode Atrasar o Início da Procura para Ganhar uma Vantagem	345
Perdida/3 – Tempo de Procura Continua Quando o Jogador Retorna para Jogar uma Bola Provisória	346
Perdida/4 – Tempo de Procura ao Procurar Duas Bolas	346
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/1 – Figura Ilustrando o Ponto mais Próximo de Alívio Completo	350
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/2 – Jogador Não Segue Procedimento Recomendado ao Determinar o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo	351
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/3 – Se o Jogador Obteve Alívio Incorreto quando a Condição Ainda Interferir com uma Tacada com um Taco Não Usado para Determinar Ponto mais Próximo de Alívio Completo ..	352
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/4 – Jogador Determina o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo porém Fisicamente É Incapaz de Fazer a Tacada Pretendida	352
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/5 – O Jogador é Fisicamente Incapaz de Determinar o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo	353
Recolocar/1 – A Bola Não Pode Ser Recolocada com um Taco	361
Tacada/1 – Determinando Se uma Tacada Foi Dada	363
Taco de Distância/1 – Significado de “Taco de Distância” ao Medir	332
Taco de Distância /2 – Como Medir Quando O Taco Mais Comprido Quebra	332
Terreno em Reparação/1 – Dano Causado pela Comissão ou Mantenedores do Campo Nem Sempre É Terreno em Reparação	337
Terreno em Reparação/2 – Bola em Árvore Enraizada em Terreno em Reparação está em Terreno em Reparação	337
Terreno em Reparação/3 – Árvore Caída ou Toco de Árvore Nem Sempre É Terreno em Reparação	337
Zona de Jogo Proibido/1 – Status de Coisas em Crescimento Pendendo Sobre uma Zona de Jogo Proibido	354

Procedimentos da Comissão - Página do Conteúdo 369

Modelos de Regras Locais - Página do Conteúdo 445

As Regras do Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiência 511



Fundamentos do Jogo

Regras 1–4

REGRA

I

O Jogo, a Conduta do Jogador e as Regras

Propósito da Regra:

A Regra I apresenta os seguintes princípios fundamentais para o jogador:

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

1.1 O Jogo de Golfe

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

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

Para cada tacada, o jogador

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

Porém há exceções em que as Regras permitem ao jogador alterar as condições do campo e permitem (e em alguns casos, exigem) jogar a bola de um lugar diferente de onde a bola se encontra.

1.2 Normas de Conduta do Jogador

1.2a Condutas Esperadas de Todos Jogadores

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

- Atuando com integridade – por exemplo, seguindo as Regras, aplicando todas as penalidades e sendo honestos em todos os aspectos do jogo.
- Demonstrando consideração pelos demais jogadores – por exemplo, jogando em ritmo célere, zelando pela segurança dos outros e não distraindo o outro jogador.

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

De acordo com as Regras, não há penalidade por não cumprir com as normas de conduta, porém a Comissão poderá desclassificar o jogador que agir fora do espírito do jogo se considerar que o jogador cometeu má conduta grave.

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

Interpretações da Regra 1.2a:

1.2a/1 – Significado de Má Conduta Grave

A expressão “má conduta grave” na Regra 1.2a tem por objetivo caracterizar um desvio de conduta do jogador que seja tão discrepante da norma esperada no golfe que justifique aplicar a sanção mais severa, a de remover um jogador da competição. Isto inclui desonestidade, interferir de maneira deliberada com os direitos de outro jogador, ou colocar em perigo a segurança dos demais.

A Comissão tem que determinar se a má conduta é grave, considerando todas as circunstâncias. Mesmo se a Comissão determinar que a má conduta é grave, ela pode considerar que seria mais apropriado advertir o jogador de que a reincidência da má conduta ou de algum outro desvio similar resultará em desclassificação, em vez de desclassificar o jogador logo na primeira ocorrência.

Exemplos de ações do jogador que provavelmente serão consideradas má conduta grave incluem:

- Causar dano sério a um green de maneira deliberada.
- Discordar da preparação do campo e, por vontade e decisão próprias, mover marcadores do tee ou estacas demarcatórias.
- Jogar um taco em direção a outro jogador ou espectador.
- Distrair de maneira deliberada outros jogadores enquanto dão uma tacada.
- Remover impedimentos soltos ou obstruções móveis para prejudicar outro jogador após este outro jogador solicitar que os deixasse no local.
- Reiteradamente se recusar a levantar uma bola em repouso quando esta interfere com a tacada de outro jogador em stroke play.

Regra I

- De maneira deliberada jogar para longe do buraco e então em direção ao buraco para ajudar o parceiro do jogador (tal como ajudar o parceiro do jogador a ver a caída no green).
- De maneira deliberada não jogar de acordo com as Regras e potencialmente ganhando vantagem significativa ao fazê-lo, apesar de incorrer uma penalidade pela infração da Regra relevante.
- Repetidamente utilizar linguagem vulgar ou ofensiva.
- Usar handicap que foi obtido com o propósito de fornecer uma vantagem injusta ou usar a volta sendo jogada para obter tal handicap.

Exemplos de ações de um jogador que, embora envolvam má conduta, provavelmente não serão consideradas má conduta grave incluem:

- Bater com força um taco no chão, danificando o taco e causando um leve dano ao campo.
- Jogar um taco em direção à sua taqueira que, sem a intenção, atinja outra pessoa.
- Por descuido distrair outro jogador que esteja dando sua tacada.

1.2b Código de Conduta

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

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

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

1.3 Jogando de Acordo com as Regras

1.3a Significado de “Regras”; Condições da Competição

As “Regras” significa:

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

Os jogadores também são responsáveis por cumprir com todas as “Condições da Competição” adotadas pela Comissão (por exemplo,

condições de inscrição, o formato e as datas de jogo, o número de voltas e o número e a sequência dos buracos de cada volta).

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

1.3b Aplicando as Regras

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

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

Interpretações da Regra 1.3b(1):

1.3b(1)/I – Desclassificar Jogadores que Conhecem uma Regra, mas que de Maneira Deliberada Concordaram em Ignorá-la

Se dois ou mais jogadores concordaram, de maneira deliberada, em ignorar qualquer Regra ou penalidade que eles saibam ser aplicáveis, eles serão desclassificados a não ser que o acordo tenha sido feito antes da volta e cancelado antes que qualquer parceiro envolvido no acordo iniciasse sua volta.

Por exemplo, em stroke play, dois jogadores concordaram em considerar como embocados putts dentro da distância de um taco do buraco, apesar de saberem que têm que embocar a cada buraco.

Ao chegar no primeiro green, um terceiro jogador no grupo fica ciente deste acordo. O jogador insiste que os dois jogadores que fizeram o acordo emboquem, e eles o fazem.

Apesar de que nenhum jogador chegou a cumprir o acordo que haviam feito anteriormente, pois ambos embocaram, eles ainda são desclassificados pois de maneira deliberada concordaram em ignorar a Regra 3.3c (Deixar de Embocar um Buraco).

1.3b(1)/2 – Para Concordar em Ignorar uma Regra ou Penalidade, Jogadores têm que ter Ciência da Existência da Regra

Regra 1.3b(1) não se aplica e não há penalidade se os jogadores concordarem em ignorar uma Regra que eles desconheciam ou deixem de aplicar uma penalidade que não sabiam que existia.

Exemplos de quando dois jogadores desconheciam uma Regra, ou quando deixaram de aplicar uma penalidade, e, portanto, não serão desclassificados de acordo com a Regra 1.3b(1), incluem:

- Em uma partida, dois jogadores concordam antecipadamente em conceder todos os putts dentro de uma medida específica, mas desconhecem que as Regras proíbem um acordo para conceder putts desta maneira.
- Antes de uma partida de 36 buracos, dois jogadores concordam em jogar apenas 18 buracos e combinam que o jogador que estiver em desvantagem ao final do buraco 18 concederia a partida, não sabendo que este acordo não atende às Condições da Competição.

A partida continua nesta base e o jogador que está atrás após 18 buracos concede o jogo. Uma vez que os jogadores não sabiam que tal acordo não é permitido, a concessão vale.

- Em uma competição stroke-play, um jogador e seu marcador, que também é jogador, não sabem se a área de alívio para um terreno em reparação é de um ou dois tacos de distância. Desconhecendo a Regra, concordam em dois tacos de distância e o jogador obtém alívio dropando uma bola quase a dois tacos de distância do local mais próximo de alívio completo. Mais tarde na volta a Comissão fica ciente disso.

Embora nenhum jogador seja desclassificado de acordo com a Regra 1.3b(1), pois não sabiam da Regra, o jogador jogou de um lugar errado e recebe a penalidade de acordo com a Regra 14.7 (Jogando de Lugar Errado). Não há penalidade por acidentalmente dar informação errada de acordo com as Regras do Golfe.

(2) Aceitar o “Discernimento Razoável” do Jogador para Determinar um Local ao Aplicar uma Regra.

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

Interpretações Relacionadas à Regra 1.3b(2):

- 6.1/1 – O que Fazer Quando um ou Mais Marcadores do Tee Estão Faltando
- 9.6/2 – Onde Recolocar a Bola Quando foi Deslocada de Local Desconhecido
- 17.1a/2 – Bola Perdida ou na Área de Penalidade ou em Condição Anormal de Campo Adjacente à Área de Penalidade
- 17.1d(3)/2 – Jogador Dropa uma Bola Baseado na Estimativa de Onde a Bola Cruzou Pela Última Vez a Margem da Área de Penalidade, que Vem a Ser o Local Errado

1.3c Penalidades

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

Uma penalidade também se aplica quando:

- Outra pessoa faz alguma ação que infringiria as Regras se fosse feita pelo jogador ou seu caddie e aquela pessoa o fizer a pedido do jogador ou ao agir com autorização do jogador, ou

- O jogador observa outra pessoa pronta para fazer uma ação referente à bola ou equipamento e não toma uma atitude razoável para objetar ou impedir a ação, sabendo que aquilo seria uma infração às Regras se fosse realizada pelo jogador ou seu caddie.

Interpretações da Regra 1 .3c(1):

1.3c(1)/I – Ações de Outra Pessoa Infringem uma Regra para o Jogador

Um jogador é responsável quando a ação de outra pessoa infringe uma Regra para o jogador e se isso for feito a pedido do jogador ou se o jogador observar a ação e a permitir.

Exemplos de quando um jogador recebe a penalidade pois, solicitou ou permitiu a ação, incluem:

- Um jogador pede a um espectador que este mova um impedimento solto perto de sua bola. Se a bola se deslocar o jogador recebe uma tacada de penalidade e acordo com a Regra 9.4b (Penalidade por Levantar ou de Maneira Deliberada Tocar sua Bola ou Causar seu Deslocamento) e a bola tem que ser recolocada.
- A bola de um jogador está sendo procurada em grama alta. Um espectador acha a bola e pressiona a grama ao redor da bola, melhorando as condições que afetam a tacada. Se o jogador, ao ver que isso irá acontecer, não tomar ações razoáveis para tentar parar o espectador, recebe a penalidade geral por infração à Regra 8.1a (Ações do jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada).

(2) **Níveis de Penalidades.** A intenção das penalidades é suprimir qualquer vantagem potencial ao jogador. Há três níveis principais de penalidade:

- Uma Tacada de Penalidade. Esta penalidade se aplica tanto no Match-Play como no Stroke-Play de acordo com certas Regras quando (a) a vantagem potencial de uma infração é pequena ou (b) o jogador obtém alívio com penalidade ao jogar uma bola a partir de um local diferente do local original da bola.
- Penalidade Geral (Perda do Buraco em Match Play, Duas Tacadas de Penalidade em Stroke Play). Esta penalidade se aplica a uma infração na maioria das Regras, uma vez que a vantagem potencial é mais significativa do que quando se aplica somente uma tacada de penalidade.
- Desclassificação. Tanto no Match-Play como no Stroke-Play, um jogador pode ser desclassificado da competição por certas ações ou infração às Regras que supõem uma má conduta grave (ver Regra 1.2) ou quando a vantagem potencial é tão significativa que não se pode considerar válido o escore do jogador.

(3) Não Existe Flexibilidade para Modificar as Penalidades. As penalidades têm que ser aplicadas unicamente conforme previsto nas Regras:

- Nem o jogador, nem a Comissão tem autoridade para aplicar penalidades de maneira diferente, e
- A aplicação de uma penalidade incorreta ou deixar de aplicar uma penalidade somente serão mantidas se for tarde demais para corrigi-las (ver Regras 20.1b(2)-(4), 20.2d e 20.2e).

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

(4) Aplicação de Penalidades a Múltiplas Infrações das Regras.

Se um jogador infringir múltiplas Regras ou a mesma Regra várias vezes antes que ocorra um evento interveniente (tal como dar uma tacada ou tomar ciência da infração), a penalidade aplicável irá depender daquilo que o jogador fez:

- Quando as Infrações Resultaram de Atos não Relacionados. O jogador recebe uma penalidade independente para cada infração.
- Quando as Infrações Resultaram de um Ato Individual ou de Atos Relacionados. O jogador recebe somente uma penalidade, porém, se o ato ou atos infringiram múltiplas Regras com diferentes penalidades, a penalidade de maior nível é aplicada. Por exemplo:
 - » Múltiplas Infrações de Procedimento. Se um único ato ou múltiplos atos de um jogador infringirem mais de um procedimento para marcar, levantar, limpar, dropar, recolocar ou colocar a bola, em que a penalidade seria de uma tacada; por exemplo, levantar a bola sem marcar o local e limpar a bola levantada quando não era permitido, o jogador recebe **uma tacada de penalidade no total**.
 - » Jogar uma Bola Incorretamente Substituída de um Lugar Errado. Em Stroke-Play, se um jogador jogar uma bola substituída quando não era permitido infringindo a Regra 6.3b e também jogar esta bola de um lugar errado infringindo a Regra 14.7a, o jogador recebe **duas tacadas de penalidade no total**.
 - » Infrações Combinadas de Procedimento e de Substituição/Lugar Errado: Em Stroke-Play, se o único ato ou atos relacionados de um jogador infringem um ou mais procedimentos cuja penalidade seria de uma tacada e também infringe uma ou mais Regras por jogar uma bola substituída incorretamente e jogar de lugar errado, o jogador recebe **duas tacadas de penalidade no total**.

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

Interpretações da Regra 1.3c(4):

1.3c(4)/I – Eventos Intervinentes Entre Infrações Resultam em Múltiplas Penalidades

Quando um jogador infringe múltiplas Regras ou a mesma Regra várias vezes, qualquer relação entre as infrações é rompida por um evento interviniente e o jogador receberá múltiplas penalidades.

Os três tipos de eventos intervinientes em que o jogador receberá múltiplas penalidades são:

- Dar uma tacada. Exemplo: em stroke play, a bola de um jogador está perto de um arbusto. O jogador quebra galhos e melhora a área de swing pretendido (uma infração da Regra 8.1a). O jogador dá a sua tacada, erra a bola, e então quebra mais galhos do arbusto (uma infração da Regra 8.1a). Neste caso, a tacada que errou a bola é um evento interviniente entre as duas infrações. Portanto, o jogador recebe duas infrações individuais de duas tacadas de acordo com a Regra 8.1a, para quatro tacadas de penalidade no total.
- Colocar uma bola em jogo: Exemplos:
 - » Em stroke play, a bola de um jogador está sob uma árvore. O jogador quebra três galhos, melhorando as condições que afetam a tacada, mas então decide considerar a bola injogável. O jogador dropa a bola dentro de dois tacos de distância de acordo com a Regra 19.2c (Alívio de Bola Injogável) e então quebra três outros galhos. Além da penalidade de uma tacada de acordo com a Regra 19.2, o jogador recebe duas penalidades individuais de duas tacadas de acordo com a Regra 8.1a por melhorar as condições que afetam a tacada, para cinco tacadas de penalidade no total.
 - » A bola de um jogador está no fairway e ele acidentalmente desloca a bola em repouso. Conforme exigido na Regra 9.4 (Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador), o jogador recoloca a bola e adiciona uma tacada de penalidade. Antes de dar a tacada, o jogador acidentalmente desloca novamente a bola. O jogador recebe uma tacada de penalidade adicional e precisa novamente recolocar a bola, para um total de duas penalidades.
- Ficar ciente da infração. Exemplo: em stroke play, a bola de um jogador está em um bunker onde o jogador executou vários swings de treino, a cada vez encostando na areia. Outro jogador avisa ao jogador que isto é infração de acordo com as Regras. O jogador discorda e faz vários swings adicionais de treino, novamente encostando na areia antes de dar sua tacada. Informar corretamente ao jogador da infração às Regras é um evento interviniente e, portanto, o jogador recebe duas penalidades de duas tacadas cada uma, de acordo com a Regra 12.2b (Restrições sobre Tocar a Areia no Bunker), para quatro tacadas de penalidade no total.

1.3c(4)/2 – Múltiplas Infrações de um Único Ato Resulta em uma Única Penalidade

Um único ato pode infringir duas Regras distintas. Nesta situação, uma penalidade é aplicada. No caso de duas Regras com diferentes penalidades, a penalidade maior será a aplicada.

Por exemplo, um jogador pressiona a grama atrás de sua bola em jogo e melhora o lie no rough, acidentalmente deslocando a bola também. Este único ato (ou seja, pressionar a grama) infringiu duas Regras, Regra 8.1a (Ações do Jogador que Melhoram as Condições que Afetam a Tacada) e Regra 9.4b (Penalidade por Levantar ou de Maneira Deliberada Tocar sua Bola ou Causar seu Deslocamento) e somente uma penalidade se aplica.

Neste caso, a penalidade de acordo com a Regra 8.1a é a penalidade geral e a penalidade de acordo com a Regra 9.4b é uma tacada de penalidade. Portanto, o maior nível de penalidade é aplicável e o jogador perde um buraco no match play ou tem que adicionar uma penalidade total de duas tacadas em stroke play de acordo com a Regra 8.1a e a bola tem que ser recolocada.

1.3c(4)/3 – Significado de Atos não Relacionados

Atos não relacionados no contexto da Regra 1.3c(4) são atos de um jogador que sejam de um tipo diferente ou associado a um processo diferente.

Exemplos de atos não relacionados onde se aplicam múltiplas penalidades incluem:

- Fazer um swing de treino que toque a areia em um bunker e dobrar um galho de árvore que interfere com o swing do jogador.
- Mover uma obstrução irremovível que melhore a área de swing do jogador e pressionar a grama atrás da bola.

Exemplos de atos não relacionados onde somente uma penalidade seria aplicável incluem:

- Fazer vários swings de treino no bunker que toquem a areia no bunker.
- Solicitar dois tipos diferentes de conselho, tal como que taco o jogador usou e qual a direção do vento, ambas relacionadas ao processo de seleção do taco a ser usado na próxima tacada.

1.3c(4)/4 – Não Recolocar a Bola Pode ser Considerado um Ato Separado e Não Relacionado

No exemplo dado em 1.3c(4)/2, um único ato de pressionar a grama e deslocar a bola infringiu duas Regras (Regra 8.1a e Regras 9.4b) e resultou em uma única penalidade sendo aplicada de acordo com a Regra 8.1a (Ações do Jogador que Melhoram as Condições que Afetam a Tacada).

Porém, a Regra 9.4b (Penalidade por Levantar ou de Maneira Deliberada Tocar sua Bola ou Causar seu Deslocamento) exige que a bola seja

recolocada antes da tacada, e o jogador recebe uma penalidade adicional de duas tacadas de acordo com a Regra 9.4b. Deixar de recolocar a bola é considerado um ato separado e não relacionado.

Interpretações Gerais da Regra I .3c:

1.3c/1 – Jogador Não É Desclassificado de uma Competição Quando Aquela Volta Não Conta

Em competições nas quais nem todas as voltas contam, um jogador não é desclassificado da competição por ser desclassificado de apenas uma volta.

Exemplos de quando um jogador não é desclassificado de uma competição:

- Em uma competição com handicap onde as duas melhores voltas das quatro da competição contam, um jogador entregou um cartão por engano com um handicap maior que afetou quantas tacadas receberia na primeira volta.

Uma vez que o handicap a maior afetou o número de tacadas de handicap recebidas, o jogador é desclassificado da primeira volta da competição e agora tem três voltas nas quais determinar seus dois melhores resultados net.

- Em uma competição por equipes de quatro jogadores, onde os três melhores resultados para cada volta são somados para perfazer o escore da equipe para cada volta, um jogador é desclassificado da segunda volta por não corrigir a infração de ter jogado uma bola errada. O escore deste jogador não conta para a segunda volta, porém o escore do jogador contará para qualquer outra volta da competição.

1.3c/2 – Aplicar Penalidades de Desclassificação, Concessão e Número Errado de Tacadas em um Desempate de Stroke-Play

Durante um desempate (play-off) em uma competição stroke-play as Regras são aplicadas como segue:

- Se um jogador é desclassificado (como por exemplo, ao dar uma tacada com um taco não em conformidade), o jogador é desclassificado do desempate somente e o jogador tem direito a qualquer prêmio que possa ter sido ganho na competição em si.
- Se dois jogadores estão em um desempate, um jogador pode conceder o desempate ao outro jogador.
- Se o Jogador A por engano informar o número errado de tacadas para o Jogador B e este engano levou o Jogador B a levantar sua bola (como por exemplo, quando o Jogador B acredita que perdeu o desempate para o jogador A), é permitido que o Jogador B recoloca sua bola sem penalidade e complete o buraco. Não há penalidade para o Jogador A.

REGRA

2

O Campo

Propósito da Regra:

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

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

É importante saber em qual área do campo a bola se encontra e a condição dos objetos ou circunstâncias que possam interferir, pois muitas vezes influenciam as opções do jogador para o jogar a bola ou para obter alívio.

2.1 Limites do Campo e Fora de Campo

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

2.2 Áreas Definidas do Campo

Existem cinco áreas do campo.

2.2a A Área Geral

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

É chamada de área “geral” porque

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

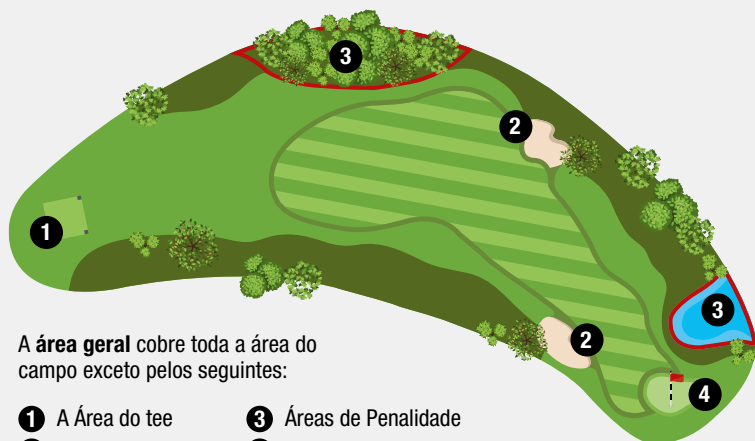
2.2b As Quatro Áreas Específicas

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

Regra 2

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

FIGURA 2.2: ÁREAS DEFINIDAS DO CAMPO



2.2c Determinar a Área do Campo Onde Está a Bola

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

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

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

2.3 Objetos ou Condições que Podem Interferir na Jogada

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

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

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

2.4 Zonas de Jogo Proibido

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

Um jogador tem que obter alívio quando:

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

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5H(1) (um Código de Conduta poderá determinar expressamente que os jogadores fiquem totalmente fora da zona de jogo proibido).

REGRA

3

A Competição

Propósito da Regra:

A Regra 3 trata dos três elementos principais de todas as competições de golfe:

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

3.1 Elementos Centrais de Toda Competição

3.1a Modalidade de Jogo: Match-Play ou Stroke-Play

(1) **Match-Play ou Stroke-Play Regular.** *Trata-se de duas modalidades muito diferentes de jogo:*

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

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

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C (considerações para a Comissão no caso de uma competição que combine as duas modalidades de jogo em uma única volta).

(2) **Outras Modalidades de Stroke-Play.** A Regra 21 trata de outras modalidades de Stroke-Play (Stableford, também conhecido como “Par Point”, Escore Máximo e Par/Bogey) que utilizam métodos diferentes de contar o escore. As Regras 1-20 se aplicam a estas modalidades de jogo, conforme modificadas pela Regra 21.3.1b.

Como Competem os Jogadores: Jogo Individual ou em Parceria

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

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

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

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

(1) **Competições Scratch.** Em uma competição scratch:

- O “escore gross” do jogador para um buraco ou para a volta é o número total das tacadas (incluindo as tacadas dadas e as tacadas de penalidade).
- O handicap do jogador não é considerado.

(2) **Competições com Handicap.** Em uma competição com Handicap:

- O “escore net” do jogador para um buraco ou para a volta é o escore gross ajustado pelas tacadas de handicap do jogador.
- Isto é feito para que jogadores de diferentes níveis de habilidade possam competir de maneira justa entre si.

3.2 Match Play

Propósito da Regra:

O Match-Play tem Regras específicas (especialmente sobre concessões e dar informação sobre o número de tacadas dadas) pois o jogador e o adversário:

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

3.2a Resultado do Buraco e da Partida

(1) **Ganhar um Buraco.** Um jogador ganha o buraco quando:

- O jogador termina o buraco com menos tacadas (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) do que o adversário,
- O adversário concede o buraco, ou
- O adversário recebe a penalidade geral (perda do buraco).

Se a bola em movimento do adversário precisa ser embocada para empatar o buraco, e a bola for, de maneira deliberada, desviada ou parada por qualquer pessoa quando não há nenhuma possibilidade razoável de que a bola possa ser embocada (por exemplo, quando a bola já passou pelo buraco e não há como rolar de volta), o resultado ficou decidido e o jogador ganhou o buraco (ver Regra 11.2a, Exceção).

(2) **Empatar um Buraco.** Um buraco fica empatado quando:

- O jogador e o adversário terminam o buraco com o mesmo número de tacadas (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade), ou
- O jogador e o adversário concordam em considerar um buraco como empatado (porém isto é permitido somente após pelo menos um dos jogadores ter dado uma tacada para iniciar o buraco).

(3) **Ganhar uma Partida.** Um jogador ganha uma partida quando:

- O jogador está à frente do adversário por mais buracos do que os que restam por jogar,
- O adversário concede a partida, ou
- O adversário é desclassificado.

(4) **Continuar uma Partida Empatada.** Se uma partida está empatada após o último buraco:

- Ver Regra 5.1 (uma partida continuada é considerada como uma continuação da mesma volta, não uma nova volta).
- Os buracos são jogados na mesma sequência que na volta, a não ser que a Comissão determine uma ordem diferente.

Porém, as Condições da Competição poderão estabelecer que a partida termine empatada em vez de ser continuada

(5) **Quando o Resultado é Definitivo.** O resultado de uma partida se torna definitivo na forma determinada pela Comissão (que deve estar estabelecido nas Condições da Competição), tal como:

- Quando o resultado é registrado em um placar oficial ou outro local identificado, ou
- Quando o resultado é divulgado para uma pessoa identificada pela Comissão.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(7) (recomendações sobre como o resultado de uma partida se torna definitivo).

3.2b Concessões

(1) Jogador pode Conceder uma Tacada, um Buraco ou a Partida. Um jogador pode conceder ao seu adversário a próxima tacada, o buraco ou a partida:

- Conceder a Próxima Tacada. Isto é permitido a qualquer momento antes que a próxima tacada seja dada.
 - » O adversário então completou o buraco com um escore que inclui esta tacada concedida, e a bola pode ser recolhida por qualquer pessoa.
 - » Uma concessão ocorrida enquanto a bola do jogador ainda está em movimento após a última tacada somente será aplicada à próxima tacada do adversário, a não ser que a bola seja embocada (em cujo caso a concessão é irrelevante).
 - » O jogador pode conceder a próxima tacada do adversário desviando ou parando a bola do adversário em movimento somente se isto for feito especificamente para conceder a próxima tacada e somente se não houver nenhuma chance razoável de que a bola seja embocada.
- Conceder um Buraco. É permitida a qualquer momento antes de completar o buraco (ver Regra 6.5), inclusive antes dos jogadores começarem o buraco.
- Conceder a Partida. É permitida a qualquer momento antes que o resultado da partida seja decidido (ver Regra 3.2a(3) e (4)), inclusive antes que os jogadores iniciem a partida.

Interpretações da Regra 3 .2b(1):

3.2b(1)/I – Jogadores Não Podem Conceder Buracos para, de Maneira Deliberada, Reduzir o Número de Buracos de uma Partida

Embora um jogador possa conceder um buraco para seu adversário a qualquer momento antes do jogo ser terminado, um jogador e seu adversário não podem concordar em conceder buracos um ao outro para de maneira deliberada reduzir o número de buracos de uma partida.

Por exemplo, antes de iniciar uma partida, um jogador e seu adversário fazem um acordo para alternar a concessão dos buracos 6, 7, 8 e 9 um para o outro.

Regra 3

Se eles tiverem conhecimento de que as Regras não permitem que eles façam concessões desta forma e iniciarem a partida sem cancelar o acordo, ambos jogadores são desclassificados de acordo com a Regra 1.3b(1) (Responsabilidade do Jogador para Aplicar as Regras).

Se os jogadores desconhecerem que isto não é permitido, o resultado da partida permanece como jogado.

(2) **Como são Feitas as Concessões** Uma concessão é feita somente quando for comunicada claramente:

- Isto pode ser feito verbalmente ou através de uma ação que demonstre claramente a intenção do jogador de conceder a tacada, o buraco ou a partida (como, por exemplo, fazer um gesto).
- Se o adversário levantar a bola infringindo uma Regra devido a uma incompreensão razoável de que a frase ou ação do jogador teria sido uma concessão da próxima tacada ou do buraco ou da partida, não há penalidade e a bola tem que ser recolocada em seu local original (que se não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

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

Interpretações da Regra 3.2b(2):

3.2b(2)/I – A Concessão Não É Válida quando o Caddie Tenta Fazer a Concessão

Uma das ações que um caddie não pode fazer é conceder a próxima tacada, um buraco ou a partida para o adversário. Se um caddie tenta fazê-lo, esta concessão não é válida. Não há penalidade ao jogador por esta ação do caddie uma vez que a Regra 10.3b(3) (Ações Não Permitidas a um Caddie) não especifica uma penalidade.

Se o adversário toma uma atitude baseada na tentativa do caddie de conceder, como levantar uma bola em jogo ou um marcador de bola, isto seria considerado apenas um entendimento errôneo razoável de acordo com a Regra 3.2b(2). Não há penalidade e a bola ou o marcador de bola tem que ser recolocado a não ser que o jogador faça a concessão.

Porém, se o caddie que fez uma concessão inválida levantar a bola ou o marcador de bola do adversário ou a bola ou marcador de bola do jogador, este caddie receberia uma penalidade se tal ação infringisse a Regra 9.4 ou a Regra 9.5.

3.2c Aplicação do Handicap em uma Partida com Handicap

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

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

- **Handicap Declarado Muito Alto.** O jogador é **desclassificado** desde que isso afete o número de tacadas que recebe ou concede. Se não afetar, não há penalidade.
- **Handicap Declarado Muito Baixo.** Não há penalidade e o jogador tem que jogar com o handicap mais baixo declarado.

Interpretações da Regra 3.2c(1):

3.2c(1)/I – Declarar Handicap Mais Alto É uma Infração Mesmo se o Buraco Envolvido Ainda Não foi Jogado

Se um jogador declarar um handicap mais alto para seu adversário antes de jogar o buraco que seria envolvido, o jogador ainda é desclassificado uma vez que isso poderia ter alterado a estratégia de jogo do adversário.

Por exemplo, enquanto espera no primeiro tee para iniciar o buraco, o Jogador A declara seu handicap ser 12, quando na realidade é 11. O Jogador B declara seu handicap ser 10, e o jogador B dá uma tacada para iniciar o jogo do primeiro buraco.

O Jogador A é desclassificado de acordo com a Regra 3.2c(1) uma vez que o Jogador B executou uma tacada na partida com o entendimento de que o Jogador A receberia duas tacadas de handicap.

(2) Buracos Aonde se Alocam as Tacadas de Handicap.

- As tacadas de handicap são dadas por buraco, e o score net mais baixo ganha o buraco.
- Se uma partida empatada for continuada, as tacadas de handicap são dadas por buraco da mesma forma às da volta (a não ser que a Comissão determine outra forma de fazê-lo).

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

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

Interpretações da Regra 3.2c(2):

3.2c(2)/I – Tacada de Handicap Não Aplicada Durante uma Partida é Descoberta Mais Tarde Durante a Partida

A Tacada de Handicap que um jogador não aplicou é tratada da mesma maneira que aquela que é aplicada erroneamente.

3.2d Responsabilidades do Jogador e Adversário

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

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

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

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

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

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

Exceção – Não há Penalidade se não Altera o Resultado do

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

Interpretações da Regra 3.2d(1):

3.2d(1)/1 – O Número de Tacadas Dadas Durante o Jogo de um Buraco não tem que ser Informado pelo Jogador Se for sua Vez de Jogar

Se o adversário perguntar ao jogador o número de tacadas dadas quando for a vez do jogador jogar, o jogador não é obrigado a fornecer esta informação imediatamente.

O jogador tem que fornecer o número de tacadas dadas somente antes que o adversário faça a sua próxima tacada ou tome ação similar. O jogador pode dar sua tacada antes de fornecer tal informação.

3.2d(1)/2 – Significado da Exceção “Sem Penalidade Se Não Afetar o Resultado do Buraco”

Durante o jogo de um buraco, o jogador tem que informar o número correto de tacadas de maneira que seu adversário possa decidir como jogar o buraco. Porém, após o término do buraco, se um jogador informar incorretamente o número de tacadas dadas, não há penalidade sob esta Exceção à Regra 3.2d(1) se ao fazê-lo isto não afetar o entendimento do adversário de haver ganho, perdido ou empatado o buraco.

Por exemplo, após completar um buraco no qual o adversário teve um escore de 7, o jogador por engano afirma que seu escore foi 5 quando na realidade foi 6. Após iniciar o próximo buraco, o jogador conclui que seu escore foi de 6. Uma vez que o número incorreto de escore não alterou o fato de que o jogador ganhou o buraco, não há penalidade.

3.2d(1)/3 – Número Incorreto de Tacadas Informado Após Completar o Buraco e o Erro É Descoberto Vários Buracos à Frente

Se um jogador informa o número incorreto de tacadas após terminar um buraco, o jogador recebe a penalidade geral se o erro afetar o resultado do buraco e não for corrigido a tempo. Em tal caso, o escore da partida tem que ser corrigido.

Por exemplo, após completar o buraco 1, o jogador informa seu adversário que o escore foi 4, mas na realidade foi 5. O adversário fez 5 naquele buraco. Após jogar vários buracos, o jogador percebe que informou o número errado de tacadas no primeiro buraco.

Embora o buraco teria terminado empatado se o número correto de tacadas fosse informado, o jogador recebe a penalidade de perda do buraco no buraco 1, pois o erro afetou o entendimento do resultado do buraco.

O escore da partida tem que ser corrigido.

3.2d(1)/4 – Número Errado de Tacadas Informado por Jogador Após Buraco Completado e Erro Descoberto Após o Resultado da Partida ser Definitivo

Se um jogador inconscientemente informa o número de tacadas errado após o término de um buraco, mas o erro não é notado até o resultado da partida ser definitivo (Regra 3.2a(5) – Quando Resultado é Definitivo), o resultado da partida permanece como jogado.

Por exemplo, após terminar o buraco 17, o jogador diz ao adversário que seu score foi 3, mas na realidade era 4. O adversário fez 4 no buraco. Os jogadores jogam o buraco 18 e o resultado do jogador vencendo a partida por 1 acima é oficializado. O jogador então percebe que informou ao adversário o número de tacadas errado no buraco 17.

Uma vez que o jogador inconscientemente informou o número incorreto de tacadas e o resultado da partida foi definitivo, não há penalidade e o resultado da partida permanece, com o jogador como vencedor (Regra 20.1b(3) – Solicitação de Decisão Após o Resultado da Partida ser Definitivo).

3.2d(1)/5 – Mudar de Ideia sobre Obter Alívio com Penalidade Não é o Mesmo que Informar o Número Incorreto de Tacadas

O número correto de tacadas significa apenas o número de tacadas já dadas e qualquer tacada de penalidade já recebida.

Por exemplo, a bola do jogador está em uma área de penalidade e o adversário pergunta o que o jogador pretende fazer. Embora não seja obrigado a responder à pergunta, o jogador informa que irá obter alívio com penalidade. Após o adversário jogar, o jogador resolve jogar a bola como se encontra na área de penalidade.

O jogador tinha direito de mudar de ideia e não há penalidade por fazê-lo uma vez que informar intenções futuras não é o mesmo que informar o número de tacadas.

(2) **Comunicar uma Penalidade ao Adversário.** Quando um jogador recebe uma penalidade:

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

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

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

Interpretações da Regra 3.2d(2):

3.2d(2)/I – “Assim Que For Razoavelmente Possível” Nem Sempre É Antes da Próxima Tacada do Adversário

A expressão “assim que for razoavelmente possível” permite levar em consideração todas as circunstâncias relevantes, especialmente quão próximo o jogador está do adversário.

Por exemplos, se o jogador obtiver alívio por bola injogável quando o adversário está no lado oposto do fairway e o adversário joga antes do jogador poder caminhar até o adversário para informar sobre a penalidade, “assim que for razoavelmente possível” pode ser quando estiverem caminhando para o buraco para dar suas próximas tacadas.

Não há um procedimento padrão para determinar o que significa “assim que for razoavelmente possível”, mas nem sempre significa antes que o adversário execute a próxima tacada.

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

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

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

Exceção – Quando um Jogador Solicita uma Decisão a

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

Interpretações da Regra 3.2d(3):

3.2d(3)/1 – Informar de Maneira Deliberada Escore da Partida Errado ou Deixar de Corrigir Entendimento Errôneo do Adversário sobre o Escore da Partida Pode Resultar em Desclassificação

A Regra 3.2d(3) afirma que jogadores devem conhecer o escore da partida, mas não exige que um jogador forneça o escore da partida ao adversário.

Se um jogador de maneira deliberada fornecer uma informação incorreta do escore da partida ou de maneira deliberada deixar de corrigir um engano do adversário sobre o escore da partida, ele não forneceu o número errado de tacadas. Porém a Comissão deveria desclassificar o jogador de acordo com a Regra 1.2a (Má Conduta Grave).

3.2d(3)/2 – Concordância com Resultado Incorreto da Partida em Buraco Anterior Descoberto Mais Tarde na Partida

Se um jogador e seu adversário concordam com um resultado errado para a partida, prevalece este resultado errado. Isto é diferente de informar um número incorreto de tacadas dadas.

Por exemplo, após o buraco 10, um jogador por engano comunica ao seu adversário que a partida está empatada e seu adversário concorda com este resultado. Antes de iniciar o buraco 12, o adversário percebe que na realidade está um acima desde o buraco 10 e pede uma decisão baseado no fato do jogador ter informado um escore errado para a partida.

Como todos os jogadores devem conhecer o escore da partida e, uma vez que os jogadores concordaram com um escore errado, e isso não foi corrigido antes de iniciar o buraco 11, o escore errado prevalece. No entanto o jogador que, por engano, informou o escore errado da partida não será penalizado.

(4) **Proteção dos Próprios Direitos e Interesses.** Os jogadores em uma partida deveriam proteger seus próprios direitos e interesses de acordo com as Regras:

- Se um jogador sabe ou acredita que o adversário tenha infringido uma Regra que tem uma penalidade, o jogador pode agir sobre a infração ou escolher ignorá-la.
- Porém, se o jogador e o adversário combinam, de maneira deliberada, ignorar uma infração ou uma penalidade que eles sabem ser aplicável, ambos serão **desclassificados** de acordo com a Regra 1.3b.
- Se o jogador e o adversário discordam sobre um deles ter infringido uma Regra, qualquer um deles pode proteger os seus direitos solicitando uma decisão de acordo com a Regra 20.1b.

3.3 Stroke Play

Propósito da Regra:

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

- Cada jogador está competindo contra todos os outros jogadores na competição, e
- Todos os jogadores têm que ser tratados igualmente de acordo com as Regras.
- Após a volta, o jogador e o marcador (aquele que marca o cartão de escores do jogador) têm que se certificar que os resultados para cada buraco são corretos e o jogador tem que entregar o cartão de escores à Comissão.

3.3a Vencedor em Stroke Play

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

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

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

3.3b Escores no Stroke Play

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

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

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

Após terminar a volta:

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

Interpretações da Regra 3.3b(1):

3.3b(1)/1 – Marcador Deve ser Desclassificado se Consscientemente Certificar um Escore Errado para Outro Jogador

Se um marcador, que seja um jogador, de maneira deliberada certificar um escore errado para um buraco (incluindo o escore para um buraco que não incluía uma penalidade que o marcador do jogador sabia que o jogador havia recebido naquele buraco), o marcador deveria ser desclassificado de acordo com a Regra 1.2a (Má Conduta Grave).

Por exemplo, um jogador entrega um cartão de escores com um resultado para o buraco que é menor do que o real, pois o jogador desconhecia uma penalidade que deveria ter sido incluída. Porém, o marcador do jogador sabia da penalidade antes do cartão ser entregue, e, de maneira deliberada deixou de informar ao jogador e certificou o escore mesmo assim.

Embora a Regra 3.3b(1) não aplique uma penalidade por certificar um escore errado para outro jogador, isso não faz parte do espírito do jogo. Portanto, a Comissão deveria desclassificar o marcador de acordo com a Regra 1.2a (Má Conduta Grave).

O escore do jogador é então revisado conforme previsto na Regra 3.3b(3) (Escore Errado para um Buraco).

3.3b(1)/2 – Marcador Pode se Recusar a Certificar Escore do Jogador em Caso de Desacordo

Um marcador não é obrigado a certificar um escore para um buraco que ele acredita estar errado.

Por exemplo, se há uma discussão entre o jogador e seu marcador sobre se houve uma infração das Regras ou sobre o escore do jogador para um buraco e o marcador relatar os fatos do desacordo para a Comissão, o marcador não é obrigado a certificar o escore para o buraco que ele acredita ser incorreto.

A Comissão precisará considerar todos os fatos disponíveis e tomar uma decisão sobre o escore do jogador no buraco em questão. Se o marcador se recusa a certificar o escore do buraco, a Comissão deve aceitar a certificação de outra pessoa que tenha visto as ações do jogador no buraco em questão (como por exemplo, um outro jogador) ou a Comissão pode ela mesma certificar o escore do jogador naquele buraco.

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

Durante a volta, o jogador deve estar a par de seu escore para cada buraco:

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

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

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

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5) (recomendações sobre como definir quando um cartão de escores foi entregue); **Seção 5F(3)** (o que a Comissão deveria fazer se o marcador não executar as suas responsabilidades).

DIAGRAM 3.3b: SCORECARD RESPONSIBILITIES IN HANDICAP STROKE PLAY

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

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

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

NET: **69**

Assinatura Marcador: 

Assinatura Jogador: 

Responsabilidades

-  Comissão
-  Jogador
-  Jogador e marcador

Interpretações da Regra 3.3b(2):

3.3b(2)/1 – É Exigido que os Jogadores Registrem Apenas os Escores no Cartão de Escores

Há uma diferença entre exigir que jogadores registrem um escore para uma volta em um computador (como por exemplo, para propósito de handicap) e ser exigido a informar os escores por buraco usando um formulário eletrônico aprovado pela Comissão (tal como um aplicativo de escores em um smartphone).

A Comissão pode exigir que jogadores usem um cartão de escores diferente de um cartão de escores em papel (como por exemplo, um cartão de escores eletrônico), mas a Comissão não tem autoridade para impor uma penalidade de acordo com a Regra 3.3b(2) por deixar de informar os escores em outro lugar.

Porém, para auxiliar em assuntos administrativos (como no caso da apuração e da comunicação eficientes dos resultados da competição), uma Comissão pode aplicar uma penalidade de acordo com o Código de Conduta (Regra 1.2b) ou incluir sanções disciplinares (tais como proibir a inscrição do jogador na próxima competição) por deixar de registrar os resultados em outro lugar.

3.3b(2)/2 – Não é Exigida Certificação Extra Quando São Feitas Alterações no Cartão de Escores

Quando o marcador ou a Comissão aprova uma alteração no resultado de um buraco no cartão de escores, nem o jogador, nem o marcador precisam colocar a inicial ou fazer nova certificação do escore alterado.

A certificação do jogador se aplica ao escore de todos os buracos, inclusive aqueles que foram alterados.

3.3b(2)/3 – Aplicação da Exceção para o Marcador que Deixar de Cumprir com suas Responsabilidades

De acordo com a Exceção prevista na Regra 3.3b(2), um jogador não recebe penalidade se houver uma infração nas exigências do cartão de escores devido à uma eventual falha do marcador que seja fora do controle do jogador.

Exemplos de como a Exceção funciona incluem:

- Se um marcador deixa o campo com o cartão de escores do jogador após uma volta, a Comissão deve tentar contatar o marcador. Porém, se não conseguir isto, a Comissão deve aceitar a certificação do escore por alguém que tenha acompanhado a volta. Se não houver ninguém disponível, a própria Comissão pode certificar o escore do jogador.
- Se um jogador precisa corrigir o escore de um buraco após o cartão de escores ter sido certificado pelo marcador, porém o marcador não está disponível ou já foi embora, a Comissão deve tentar contatar o

marcador. Se não conseguir isto, a Comissão deve aceitar a certificação da alteração por alguém que tenha visto o jogador jogar o buraco, ou se tal pessoa não está disponível, a Comissão pode certificar este escore.

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

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

Exceção à Penalidade – Deixar de Incluir uma Penalidade

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

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

Esta Exceção não se aplica:

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

Interpretações da Regra 3.3b(3):

3.3b(3)/I – Esgores no Cartão de Esgores Têm que ser Correspondentes aos Respetivos Buracos

De acordo com a Regra 3.3b, o resultado de cada buraco no cartão de escores tem que ser correspondente ao respetivo buraco.

Por exemplo, se um marcador colocar o escore do jogador nos primeiros nove buracos nas caixas dos últimos nove buracos e o escore dos últimos nove buracos nos primeiro nove, o cartão de escores ainda será aceitável se o erro for corrigido alterando os números dos buracos de forma que apresentem o escore correto para cada buraco.

Porém, se este erro não for corrigido e, como resultado, o escore de qualquer buraco for menor do que o real daquele respetivo buraco, o jogador será desclassificado de acordo com a Regra 3.3b(3).

- (4) **Escores em uma Competição com Handicap.** O jogador é responsável por assegurar que seu handicap está exibido no cartão de escores. Se o jogador entrega um cartão de escores sem o handicap correto:
- Handicap no Cartão de Escores é Demasiado Alto ou Não Consta o Handicap. Se isto afetar o número de tacadas que o jogador recebe, o jogador será **desclassificado** da competição por handicap. Se não afetar, não há penalidade.
 - Handicap no Cartão de Escores é Demasiado Baixo Não há penalidade e o escore net do jogador se mantém utilizando o handicap menor apresentado.

Para Interpretações da Regra 3.3b(4):

3.3b(4)/1 – Significado do “Handicap” que o Jogador Tem que Incluir no Cartão de Escores

Em competições stroke play com escore net, é responsabilidade do jogador assegurar que seu handicap esteja mostrado no cartão de escores. “Handicap” significa o handicap para o campo e os tees sendo jogados, excluindo quaisquer subsídios conforme determinados nas Condições da Competição. A Comissão é responsável por aplicar quaisquer subsídios e ajustes.

3.3b(4)/2 – Jogador Não É Isento de Penalidade Quando a Comissão Fornece um Cartão de Escores com Handicap Incorreto

Se a Comissão fornecer aos jogadores cartões de escores que contenham seus handicaps, cada jogador tem que assegurar que o handicap correto seja mostrado em seu cartão de escores antes de entregá-lo.

Por exemplo, como uma cortesia, a Comissão decide emitir cartões de escores pré-impressos contendo a data, nome do jogador e o handicap.

Se este cartão de escores por engano tiver o handicap de um jogador sendo maior do que o real, e isto afetar o número de tacadas que ele receba, o jogador será desclassificado de acordo com a Regra 3.3b(4) se não corrigir o erro antes de entregar o cartão de escores.

3.3b(4)/3 – Sem Penalidade Quando o Handicap Mais Alto Não Tem Efeito

Se um jogador entregar seu cartão de escores com um handicap maior que tem direito, mas o handicap maior não afetar quantas tacadas de handicap ele recebe, não há penalidade uma vez que isto não afeta a competição.

Por exemplo, uma Condição da Competição é que será usado 90% do handicap do jogador. O handicap do jogador é 5, porém o jogador entrega

um cartão com o handicap de 6. Uma vez que 90% de 5 ou 6 é 5 ao serem arredondados ao número íntegro mais próximo, usando o handicap de 6 não afetou quantas tacadas de handicap o jogador recebe, então não há penalidade.

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

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

Interpretações Gerais da Regra 3.3b:

3.3b/1 – Jogadores Têm Que Ser Acompanhados por um Marcador por Toda a Volta

O propósito de um marcador é certificar que o escore de um jogador para cada buraco seja corretamente exibido no cartão de escores do jogador. Se um marcador não estiver com o jogador pela volta completa, o cartão de escores não pode ser certificado corretamente.

Por exemplo, se um jogador joga vários buracos sem seu marcador e o marcador coloca o escore do jogador para os buracos que o jogador jogou sozinho, o cartão de escores não pode ser devidamente certificado de acordo com a Regra 3.3b.

O jogador deveria ter insistido que o marcador acompanhasse o jogador em todos os buracos. Se o marcador não pudesse fazê-lo, o jogador deveria ter pedido a outra pessoa para servir como seu marcador. Se isso não fosse possível, o jogador teria que parar o jogo e relatar à Comissão para que esta apontasse outro marcador.

3.3b/2 – Informação Colocada em Local Errado no Cartão de Escores Ainda Pode ser Aceitável

Embora todas as exigências da Regra 3.3b têm que ser atendidas antes que o cartão de Escores seja entregue, não há penalidade se a informação correta for colocada erroneamente no cartão de escores em local diferente de onde deveria ser colocada, exceto que o escore de cada buraco tem que ser identificável com o buraco correto (ver 3.3b(3)/1).

Por exemplo:

- Se o jogador e o marcador certificarem os escores dos buracos onde o outro deveria certificar, os escores do jogador foram certificados

conforme as exigências da Regra 3.3b. O mesmo seria verdadeiro se iniciais fossem usadas em vez do nome completo.

- Se os escores do jogador forem marcados no cartão de escores do marcador e o do marcador no cartão de escores do jogador, mas os escores estiverem corretos e ambos cartões de escores certificados, os cartões são aceitáveis desde que os jogadores informem à Comissão qual cartão pertence a qual jogador. Como a natureza deste engano é administrativa, não há limite de tempo para fazer tal correção (ver 20.2d/1).

3.3b/3 – Outro Cartão de Escores Pode Ser Usado se Cartão Oficial for Perdido

Embora o jogador deva entregar o cartão de escores que recebeu da Comissão, a Regra 3.3b não exige que o mesmo cartão de escores seja entregue se foi danificado ou perdido.

Por exemplo, se o marcador perde um cartão de escores em papel que foi entregue pela Comissão, seria aceitável usar outro cartão de escores (tal como o próprio cartão de escores do clube) desde que este cartão de escores tenha o nome do jogador e os resultados por buraco, e seja certificado pelo jogador e pelo marcador.

Quando um Sistema eletrônico de escores for utilizado e o jogador perder a conectividade ou houver um problema técnico, os jogadores deveriam levar o assunto à Comissão assim que possível e não mais tarde do que imediatamente após a volta ser completada.

3.3c Deixar de Embocar um Buraco

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

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

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

REGRA

4

O Equipamento do Jogador

Propósito da Regra:

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

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

4.1 Tacos

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

4.1a Tacos Permitidos para Dar uma Tacada

(1) **Tacos Conformes.** Ao dar uma tacada, um jogador tem que utilizar um taco que seja conforme com as exigências das Regras de Equipamentos:

- O taco utilizado para dar uma tacada tem que ser conforme não somente quando o taco for novo, mas também quando de maneira deliberada ou acidental tenha sido, de qualquer maneira, modificado.
- Porém se as características de desempenho do taco em conformidade forem alteradas devido ao desgaste pelo uso normal, o taco continua a ser considerado como conforme.

“Características de desempenho” significa qualquer parte do taco que afete o seu desempenho ao dar uma tacada, tais como o grip, a vara, a cabeça ou a base do taco (lie) ou o ângulo de inclinação (loft) (incluindo a base ou ângulo de inclinação no caso de um taco ajustável).

Interpretações da Regra 4.1a(1):

4.1a(1)/I – Desgaste Através do Uso Normal Não Altera Conformidade

Uso normal inclui tacadas, tacadas de treino e swings de treino, bem como atos como remover e recolocar um taco na bolsa. Quando o desgaste for devido ao uso normal, o taco do jogador é considerado com em conformidade, e pode continuar sendo usado.

Exemplos de desgaste através de uso normal incluem:

- Existência de material dentro da cabeça de taco, podendo fazer ruídos durante a tacada ou quando a cabeça do taco é balançada.
- Marca de uso na empunhadura do taco onde se colocam os dedos.
- Depressão na face do taco através devido ao uso.
- Desgaste nas ranhuras na face do taco.

4.1a(1)/2 – Sem Penalidade por Tacada com Taco Não em Conformidade se a Tacada for Descartada

Se um jogador fizer uma tacada com um taco não em conformidade, o jogador não será desclassificado se a tacada não contar para o score do jogador.

Exemplos de quando o jogador não recebe penalidade por dar tacada com um taco não em conformidade inclui quando:

- O jogador usou o taco para dar uma tacada em uma bola provisória, que nunca se tornou a bola em jogo.
- O jogador usou o taco para dar uma tacada, mas a tacada foi cancelada.
- O jogador usou o taco para dar uma tacada a uma segunda bola de acordo com a Regra 20.1c(3), porém aquela bola não foi a bola que contou para seu score.

- (2) **Uso ou Reparo de Taco Danificado Durante a Volta.** Se um taco conforme for danificado durante uma volta, ou enquanto o jogo está interrompido de acordo com a Regra 5.7a, normalmente o jogador não pode substituí-lo por outro taco (exceto em alguns casos específicos quando o jogador não causou o dano, ver Regra 4.1b(3)).

Porém independentemente da natureza ou causa do dano, o taco danificado continuará sendo tratado como conforme para o resto da volta (mas não durante um play-off em Stroke-Play, pois é considerado como uma nova volta).

Para o restante da volta o jogador pode:

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

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

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

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

Interpretações da Regra 4.1a(2):

4.1a(2)/I – Significado de “Consertar”

Exemplos de consertar incluem:

- Recolocar uma fita de chumbo que caiu durante a tacada. Dado à natureza da fita de chumbo, se a fita de chumbo não ficar no taco na mesma posição, uma outra fita pode ser usada.
- Apertar tacos com mecanismos ajustáveis que se soltam durante a volta, mas não é permitido o ajuste do taco para uma nova configuração.

(3) Modificar de Maneira Deliberada as Características de Desempenho do Taco Durante a Volta. Um jogador não pode dar uma tacada com um taco cujas características de desempenho tenham sido alteradas de maneira deliberada durante a volta (incluindo enquanto o jogo estiver interrompido de acordo com a Regra 5.7a):

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

Exceção – Taco Ajustável Restaurado à Posição Original: Se as

características de performance de um taco foram alteradas usando uma função ajustável e, antes que o taco seja usado para dar uma tacada, o taco for restaurado tanto quanto possível à sua posição original usando a função ajustável de volta para a posição em que estava, não há penalidade e o taco pode ser usado para dar uma tacada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 4.1b(1):

4.1b(1)/1 – Cabeça de Taco e Vara Separados Não São um Taco

Com relação à Regra 4.1b(1), partes separadas de um taco não são um taco e não contam para o limite de 14 tacos.

Por exemplo, se um jogador começa sua volta com 14 tacos e também está carregando componentes de um taco desmontado, o jogador somente está carregando 14 tacos e não há infração da Regra 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – Taco Quebrado em Pedacos Não Conta para o Limite de 14 Tacos

Um taco que se quebrou em pedaços não conta para o limite do jogador de 14 tacos quando um jogador inicia a volta com este taco quebrado.

Por exemplo, enquanto estava aquecendo no driving range, o taco de um jogador quebra logo abaixo do grip e o jogador inicia a volta com este taco em sua bolsa. Este taco não conta como um dos 14 tacos que o jogador pode levar consigo.

4.1b(1)/3 – Tacos Carregados para o Jogador Contam para o Limite de 14 Tacos

O limite de 14 tacos se aplica a quaisquer tacos sendo carregados pelo jogador, seu caddie ou qualquer outra pessoa a quem ele peça para carregar tacos.

Por exemplo, se um jogador começa a volta com 10 tacos e pede a outra pessoa que caminhe com o grupo e carregue 8 tacos adicionais dos quais o jogador pretende adicionar alguns à sua bolsa durante a volta, considera-se que o jogador iniciou a volta com mais de 14 tacos.

4.1b(1)/4 – Considera-se que Taco foi Adicionado ao Dar a Próxima Tacada

Um taco é considerado como adicionado quando o jogador dá sua próxima tacada com qualquer taco enquanto o taco adicionado está em sua posse. Isto se aplica independentemente de ser permitido ou não ao jogador adicionar ou repor um taco.

Por exemplo, se um jogador que inicia a volta com 14 tacos decide substituir seu putter com outro putter entre o jogo de dois buracos e o faz sem demora indevida, o jogador não é penalizado se ele perceber seu erro e o corrigir antes de efetuar sua próxima tacada com qualquer taco.

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

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

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

Interpretações da Regra 4.1b(2):

4.1b(2)/1 – Vários Jogadores Podem Carregar Tacos em uma Mesma Bolsa

As Regras não restringem vários jogadores (como por exemplo, parceiros) de carregar seus tacos em uma mesma bolsa. Porém, para reduzir o risco de penalidade de acordo com a Regra 4.1b, eles devem assegurar que os tacos sejam claramente identificados como sendo de cada jogador.

4.1b(2)/2 – Compartilhamento de Tacos Não É Permitido para Tacadas que Contem para o Score de um Jogador

A proibição do compartilhamento de tacos somente se aplica a tacadas que contem para o score de um jogador. Não se aplica a swings de treino, tacadas de treino ou tacadas efetuadas depois que o resultado do buraco foi definido.

Por exemplo, não há penalidade de acordo com a Regra 4.1b se, entre o jogo de dois buracos, um jogador emprestar o putter de outro jogador e execute vários putts de treino no green do buraco recém completado.

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

Exceção – Substituir um Taco Danificado Quando o jogador não Causou o Dano: Se o taco de um jogador for danificado durante a volta (incluindo enquanto o jogo estiver interrompido) (ver Regra 4.1a(2)) por uma influência externa ou forças naturais ou por qualquer pessoa exceto o jogador ou seu caddie:

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

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

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

Interpretações da Regra 4.1b(4):

4.1b(4)/I – Componentes de Taco Podem Ser Montados Quando Não Forem Carregados Pelo Jogador ou para Ele

A Regra 4.1b(4) restringe que um jogador possa construir um taco com partes que ele está carregando ou partes que qualquer outra pessoa esteja carregando para ele. Não restringe que o jogador a pegue as partes para construir um taco ou ter as partes trazidas para ele.

Por exemplo, se um jogador pode adicionar um taco (ver Regra 4.1b(1)) ou substituir um taco danificado (ver Regra 4.1b(3)), os componentes de tacos trazidos do clubhouse (como do armário do jogador), da loja, ou do caminhão do fabricante, ou outra localização similar, não são considerados como “carregados por qualquer pessoa para o jogador durante a volta” e podem ser montados pelo jogador ou qualquer outra pessoa.

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

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

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

Regra 4

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

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

Interpretações da Regra 4.1b:

4.1b/1 – Como Aplicar a Penalidade de Ajuste Após Qualquer Jogador Iniciar um Buraco Durante uma Partida

Se qualquer jogador em uma partida tiver iniciado o jogo de um buraco quando uma infração da Regra 4.1b for descoberta, o ajuste da partida é aplicado ao final daquele buraco. Se o jogador infrator ainda não iniciou o buraco, considera-se que ele está entre buracos e não está em infração no buraco seguinte.

Por exemplo, após completar o primeiro buraco, o jogador joga do tee no segundo buraco. Antes do adversário jogar do tee, o adversário descobre que está carregando 15 tacos infringindo a Regra 4.1b(1). Uma vez que o adversário não iniciou o segundo buraco, o score da partida somente é ajustado por um buraco a favor do jogador, porém o score da partida não é revisado até que o segundo buraco seja completado uma vez que o segundo buraco já havia sido começado quando o jogador jogou do tee.

4.1c Procedimento para Retirar Tacos em Excesso do Jogo

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

Isto pode ser feito ao:

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

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

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

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

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

Porém como opção sem penalidade:

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

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

4.2 Bolas

4.2a Bolas Permitidas no Jogo da Volta

- (1) **Tem que Jogar com Bola em Conformidade.** Ao dar cada tacada, o jogador tem que utilizar uma bola que esteja em conformidade com as Regras de Equipamento

Um jogador pode pegar uma bola em conformidade para jogar com qualquer outra pessoa, incluindo outro jogador em campo.

Interpretações da regra 4.2a(1):

4.2a(1)/1 – Status de Bola que Não Consta da Listagem de Bolas Homologadas

Em uma competição na qual a Comissão não adotou a Regra Local exigindo que os jogadores usem marcas e modelos de bola segundo a Listagem vigente de Bolas de Golfe Homologadas, um jogador pode usar as seguintes bolas de golfe:

- Marcas e modelos que nunca foram testadas - será assumido que estas estejam em conformidade e o ônus da prova está com a pessoa que alega que a bola não esteja em conformidade.
- Marcas e modelos que apareceram na listagem anterior, mas que não foram ressubmetidas para inclusão na listagem vigente – presume-se que continuem a estar em conformidade.

Porém, marcas e modelos que foram testadas e descobriu-se que não estavam em conformidade com as Regras de Equipamento não podem ser jogadas, quer a Regra Local tenha sido adotada ou não.

4.2a(1)/2 – Status de Bolas “X-Out”, “Refurbished” e de “Practice”

Se um jogador escolhe jogar com uma bola que esteja marcada como “X-Out” ou “Practice” pelo fabricante, ou uma bola que tenha sido recondicionada (“refurbished”), estas bolas são tratadas como segue de acordo com as Regras de Equipamento:

- “X-Out” é o nome comum usado para uma bola que o fabricante considera imperfeita (geralmente por razões estéticas somente, como erros de pintura ou Impressão) e, portanto, cobriu a marca do fabricante. “Refurbished” refere-se a uma bola de segunda mão que foi limpada e carimbada como “refurbished” ou uma gravação similar.

Na ausência de uma forte evidência sugerindo que uma bola “X-Out” ou “refurbished” não esteja em conformidade com as Regras de Equipamento, o jogador poderá utilizá-la.

Porém, se a Comissão adotou a Listagem de Bolas em Conformidade como Regra Local, tal bola não pode ser usada mesmo se as marcas de identificação na bola em questão aparecem na Lista.

- Bolas de “Practice” (treino) são normalmente listadas, bolas em conformidade que foram gravadas com “Practice” ou uma impressão similar são tratadas da mesma maneira que bolas que apresentam um clube ou um campo, companhia, escola ou outro logotipo.

Tais bolas podem ser usadas mesmo quando a Comissão adotou a Listagem de Bolas de Golfe em Conformidade como Regra Local.

4.2a(1)/3 – Sem Penalidade por Jogar com Bola Não em Conformidade quando Tacada é Desconsiderada

Se um jogador dá uma tacada em uma bola não em conformidade ou em uma bola que não esteja na Listagem de Bolas de Golfe em Conformidade quando a Regra Local está em uso, o jogador não é desclassificado se a tacada não contar para o escore do jogador.

Exemplos de quando um jogador não recebe penalidade incluem quando o jogador joga uma bola que não é permitida:

- Como uma bola provisória, porém esta bola provisória nunca se torna a bola em jogo.
- Quando a tacada foi cancelada.
- Como uma segunda bola de acordo com a Regra 20.1c(3), porém esta bola não é a bola que conta para seu escore.

(2) Bola Alterada de Maneira Deliberada Não Pode ser Jogada.

O jogador não pode dar uma tacada em uma bola cujas características de desempenho foram alteradas de maneira deliberada, tal como ao ser esfregada, aquecida ou ao aplicar qualquer substância (exceto para limpá-la).

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

4.2b Bola se Quebra em Pedacos Durante Jogo

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

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

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

4.2c Bola Fica Cortada ou Rachada Durante Jogo

(1) Levantar a Bola para Ver se está Cortada ou Rachada. Se um jogador acreditar razoavelmente que sua bola tenha sido cortada ou rachada durante o jogo:

- O jogador pode levantar a bola para examiná-la, porém:
- O local onde a bola se encontra tem que ser marcado, e a bola não pode ser limpa (exceto se ela estiver no green) (ver Regra 14.1).

Se o jogador levantar sua bola sem uma justificativa razoável (**exceto** no green onde o jogador pode levantar a bola de acordo com a Regra

Regra 4

1.3.1b), deixar de marcar sua bola antes de levá-la ou limpá-la quando não era permitido, o jogador recebe **uma tacada de penalidade**.

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

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

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

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

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

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

4.3 Uso de Equipamento

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

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

4.3a Usos Permitidos e Proibidos de Equipamento

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

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

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

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

(1) Informação de Distâncias e Direção.

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

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

Interpretações da Regra 4.3a(1):

4.3a(1)/I – Restrições no Uso de Equipamento para Aferir Aclives/Declives

Embora o jogador possa usar seu taco como uma linha de prumo para ajudar a aferir aclives/declives e contornos, outros equipamentos não podem ser usados pelo jogador ao julgar um aclive/declive ou contorno.

Por exemplo, um jogador não pode aferir aclives/declives:

- Colocando uma garrafa com líquido para funcionar como um nível.
- Segurando ou colocando um nível de bolha.
- Usando um peso suspenso em uma corda como uma linha de prumo.

(2) Informação sobre Vento e Outras Condições Meteorológicas.

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

Interpretações da Regra 4.3a(2):

4.3a(2)/I – O Uso de Objetos Artificiais para Obter Informações Relativas ao Vento Não é Permitido

A Regra 4.3a(2) dá um único exemplo de um objeto artificial não permitido para obter informação relativa ao vento (pó para averiguar direção do vento). Porém, outros objetos artificiais não podem ser usados unicamente para obter informação sobre o vento.

Por exemplo, se um jogador pega um lenço pela única razão de segurá-lo no ar para ver em que direção está o vento, a ação do jogador infringe a Regra 4.3.

(3) Informação Reunida Antes ou Durante a Volta.

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

(4) Áudio e Vídeo.

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

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

Interpretações da Regra 4.3a(4):

4.3a(4)/I – Visualizar Vídeo que Esteja Sendo Exibido no Campo

Não há infração da Regra 4.3a(4) se um jogador visualizar um vídeo que esteja sendo exibido para os espectadores em uma competição de golfe.

Por exemplo, se um jogador está em um tee esperando para jogar, e ver uma tela pública exibindo a cobertura ao vivo da competição, que esteja apresentando estatísticas, velocidade do vento ou outros dados similares, não há infração da Regra 4.3 por observar a cobertura ou visualizar a informação, mesmo que isto possa ajudar o jogador na escolha de um taco, dar uma tacada, ou decidir como jogar.

(5) Luvas e Elementos de Grip.

- Permitido.
 - » Usar uma luva normal que cumpra as exigências das Regras de Equipamento,
 - » Usar resina, talcos e outros agentes umectantes ou secantes, ou
 - » Envolver o grip com uma toalha ou lenço.

- Não Permitido.
 - » Usar uma luva que não cumpra as exigências das Regras de Equipamento, ou
 - » Usar outro equipamento que ofereça uma vantagem indevida com a posição da mão ou a pressão do grip.

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

- Permitido.
 - » Usar qualquer equipamento para alongamento geral (que não seja ao fazer um swing de prática), tanto o equipamento desenhado para alongamento, para uso em golfe (como uma vara de alinhamento colocada nos ombros), ou para qualquer propósito não relacionado ao golfe (tal como um tubo de borracha ou um pedaço de cano).
- Não Permitido.
 - » Usar qualquer tipo de material de treinamento de golfe ou de swing (como uma vara de alinhamento ou um headcover com peso ou uma rosca de peso) ou um taco não conforme para fazer um swing de prática ou de qualquer outra maneira que gere uma vantagem potencial ajudando ao jogador na preparação para ou na execução da tacada (como ajuda com o plano de swing, o grip, alinhamento, posição da bola ou postura).

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

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

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

4.3b Equipamento Usado por Razões Médicas

- (1) **Exceção Médica.** Um jogador não infringe a Regra 4.3 se usar equipamento devido a um problema de saúde, desde que:
- O jogador tenha uma razão médica para usar o equipamento, e
 - A Comissão considere que seu uso não dará ao jogador uma vantagem indevida sobre os demais jogadores.

(2) **Fitas ou Coberturas Similares.** Um jogador pode usar um esparadrapo ou cobertura similar por qualquer razão médica (tal como prevenir lesão ou para proteger uma lesão existente), **porém** a fita não pode

- Ser aplicada de maneira excessiva, ou
- Ajudar ao jogador mais do que seja necessário para a razão médica (por exemplo, não pode imobilizar uma articulação para auxiliar ao jogador no swing do taco).

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

Penalidade por Infração da Regra 4.3:

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

Interpretação Geral da Regra 4.3:

Regra 4.3/1 – Jogador Infringe a Regras 4.3 Entre Buracos; Como Aplicar a Penalidade

Para a primeira infração da Regra 4.3, o jogador recebe a penalidade geral no buraco no qual a infração ocorreu. Porém, se o jogador infringir a Regra 4.3 entre o jogo de dois buracos, a penalidade é aplicada ao próximo buraco a ser jogado.

Por exemplo, um jogador usa uma vara de alinhamento para verificar seu ângulo de swing entre o jogo de dois buracos.

Em *match play*, o jogador perde o próximo buraco ou, em *stroke play*, ele recebe duas tacadas de penalidade e iniciará o próximo buraco com sua terceira tacada.



Jogando a Volta e um Buraco

Regra 5–6

REGRA

5

Jogando a Volta

Propósito da Regra:

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

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

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

5.1 Significado de Volta

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

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

- Match-Play Empatado Prolongado um Buraco por Vez. É considerada como a continuação da mesma volta, e não uma volta nova
- Play-off em Stroke Play. É considerada como uma volta nova.

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

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

5.2 Treinando no Campo Antes ou Entre Volta

Para os propósitos desta Regra:

- “Treinar no campo” significa jogar uma bola, ou testar a superfície do green de qualquer buraco ao rolar uma bola ou ao esfregar sua superfície, e

- As limitações sobre treino no campo antes ou entre voltas se aplicam somente ao jogador, não ao caddie do jogador.

5.2a Match Play

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

5.2b Stroke Play

No dia de uma competição Stroke-Play:

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

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

Interpretações da Regra 5.2b:

5.2b/1 – Significado de “Terminar o Jogo de Sua Última Volta desse Dia” em Stroke Play

Em stroke play, considera-se que um jogador completou sua volta final desse dia quando ele não irá jogar mais nenhum buraco no campo naquele dia, como parte da competição.

Por exemplo, tendo terminado o jogo da primeira volta do primeiro dia de uma competição stroke play de dois dias em 36 buracos, é permitido ao jogador pela Regra 5.2b treinar no campo da competição mais tarde naquele dia desde que sua próxima volta não comece até o dia seguinte.

Porém, se o jogador terminar uma volta, mas irá jogar outra volta ou parte de uma outra volta no campo no mesmo dia, o fato de treinar no campo seria uma infração da Regra 5.2b.

Por exemplo, tendo terminado o jogo em uma volta classificatória em stroke play para uma competição em match play, um jogador treina no campo. Após o término do jogo, o jogador está empatado no último lugar para a competição match play. O empate é para ser decidido por um play-off buraco a buraco em stroke play programado para ser jogado imediatamente após o jogo no mesmo dia naquele campo.

Se o treino do jogador no campo foi sua primeira infração da Regra 5.2b, o jogador recebe a penalidade geral aplicada no primeiro buraco do play-off.

Caso contrário, o jogador é desclassificado do play-off de acordo com a Regra 5.2 por treinar no campo antes do play-off.

5.2b/2 – Tacada de Treino Após o Buraco, porém entre Voltas É Permitido

As permissões para treino na Regra 5.5b (Restrição sobre as Tacadas de Treino Entre Dois Buracos) se sobrepõe às proibições da Regra 5.2b em que um jogador pode treinar no ou perto do green do buraco recém terminado mesmo se ele irá jogar este buraco novamente no mesmo dia.

Exemplos de quando treinar putts ou chips no ou perto do green do buraco recém terminado é permitido embora o jogo do dia não tenha acabado incluem quando:

- Um jogador está jogando uma competição stroke play de 18 buracos em um campo de 9 buracos em um dia e treina putts no green do 3 após terminar o buraco 3 durante a primeira volta
- Um jogador está jogando uma competição de 36 buracos no mesmo campo em um dia e treina chips perto do green do 18 após terminar o buraco 18 durante a primeira volta.

5.2b/3 – Treino Pode Ser Permitido no Campo Antes de uma Volta em uma Competição de Dias Consecutivos

Quando uma competição está programada em um campo por dias consecutivos e a Comissão programa alguns jogadores para jogar no primeiro dia e outros para jogar em outro dia, um jogador pode treinar no campo em qualquer dia que ele não irá jogar sua volta.

Por exemplo, se uma competição está programada para sábado e domingo e um jogador só está programado para jogar no domingo, este jogador pode treinar no campo no sábado.

Penalidade por Infração da Regra 5.2:

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

5.3 Começando e Terminando Uma Volta

5.3a Quando Começa a Volta

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 5.3a:

5.3a/1 – Circunstâncias Excepcionais Que Justificam Dispensar uma Penalidade de Horário de Saída

O termo “circunstâncias excepcionais” na Exceção 3 sob Regra 5.3a não significa eventos infelizes ou inesperados fora do controle do jogador. É responsabilidade do jogador garantir tempo suficiente para chegar ao campo e ele tem que se precaver para evitar possíveis atrasos.

Não há orientação específica nas Regras para definir o que é considerado como excepcional, uma vez que depende das circunstâncias caso a caso e deverá ser avaliado pela Comissão.

Um fator importante não incluído nos exemplos abaixo é que se deve levar em consideração uma situação em que vários jogadores estão envolvidos a

tal ponto que a Comissão deveria considerar a situação como excepcional.

Exemplos de circunstâncias que poderiam ser consideradas como excepcionais incluem:

- O jogador estava presente no local de um acidente e forneceu assistência médica ou teve que dar testemunho e, não fosse aquele incidente, teria começado no horário.
- Houve um alarme de incêndio no hotel do jogador e ele teve que evacuar o local. O jogador não conseguiu chegar no seu horário de saída porque foi impedido de retornar a tempo para o quarto para se vestir ou pegar seu equipamento.

Exemplos de circunstâncias que normalmente não seriam consideradas excepcionais incluem:

- O jogador se perde ou seu carro teve um problema mecânico no caminho para o campo.
- Engarrafamento ou algum acidente fez com que o trajeto até o campo demorasse mais que o esperado.

5.3a/2 – Significado de “Local de Início”

Na Regra 5.3a, o “local de início” é a área do tee do buraco onde o jogador irá iniciar sua volta conforme determinado pela Comissão.

Por exemplo, a Comissão pode começar alguns grupos no tee do 1 e outros grupos no tee do 10. Em uma saída “shotgun”, a Comissão pode estabelecer a cada grupo um buraco diferente para iniciar.

A Comissão pode estabelecer uma definição do que significa estar no local de início. Por exemplo, a Comissão pode afirmar que, para estar no local de início, o jogador tem que estar dentro das cordas que separam os espectadores da área do tee do buraco a ser jogado.

5.3a/3 – Significado de “Pronto para Jogar”

O termo “pronto para jogar” significa que o jogador tenha pelo menos um taco e uma bola prontos para uso imediato.

Por exemplo, se um jogador chegar ao seu local de início com uma bola e um taco (mesmo que seja somente o putter do jogador), considera-se que o jogador esteja pronto para jogar. Se o jogador decidir esperar por um taco diferente quando for sua vez de jogar, ele pode ser penalizado por atrasar o jogo de maneira indevida (Regra 5.6a).

5.3a/4 – Jogador Deixa o Local de Início Após Haver Estado no Local de Início

Quando um jogador está pronto para jogar no local de início, porém sai do local de início por qualquer razão, a Regra aplicável depende se ele está pronto para jogar no local de início no horário de saída.

Por exemplo, o horário de saída de um jogador é 09:00 e ele estava pronto para jogar às 08:57. O jogador descobre que esqueceu algum objeto no seu armário e deixa o local de início para ir buscá-lo. Se o jogador não chegar de volta ao local de início às 09:00:00, o jogador estará atrasado para seu horário de saída, e a Regra 5.3a se aplica.

Porém, se o jogador estiver pronto para jogar no local de início à 09:00 e depois foi ao seu armário, o jogador pode ser penalizado de acordo com a Regra 5.6a (Demora Indevida no Jogo) uma vez que ele satisfaz a exigência da Regra 5.3a ao estar pronto para jogar no local de início no horário de saída.

5.3a/5 – Partida Começa no Segundo Buraco Quando Ambos Jogadores Estão Atrasados

Quando ambos jogadores em um match play chegam no local de início prontos para jogar não mais de cinco minutos após seu horário de saída e sem circunstâncias excepcionais que justificassem o atraso (Exceção 3), ambos recebem a penalidade de perda do buraco e o resultado do primeiro buraco é um empate.

Por exemplo, se o horário de saída é 09:00 e o jogador chega ao local de início pronto para jogar às 09:02 e o adversário chega pronto para jogar às 09:04, ambos recebem uma penalidade de perda do buraco mesmo que um jogador tendo chegado antes do outro (Exceção 1). Portanto, o primeiro buraco fica empatado e a partida começa no segundo buraco em igualdade (all square). Não há penalidade se eles jogarem o primeiro buraco para ir à área do tee do segundo buraco.

5.3b Quando Termina a Volta

A volta de um jogador termina:

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

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

5.4 Jogando em Grupos

5.4a Match Play

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

5.4b Stroke Play

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

Penalidade por Infração da Regra 5.4: Desclassificação.

5.5 Treinando Durante a Volta ou com Jogo Interrompido

5.5a Nenhuma Tacada de Treino Durante o Jogo

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

As seguintes tacadas não são consideradas de treino:

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

Interpretações da Regra 5.5a:

5.5a/1 – Tacada de Treino com Bola de Tamanho Similar à Bola em Conformidade é uma Infração

Uma “tacada de treino” de acordo com a Regra 5.5a abrange não somente atingir uma bola em conformidade com um taco, mas atingir qualquer outro tipo de bola que seja de tamanho similar ao de uma bola de golfe, tal como uma bola de treino feita de plástico.

Atingir um tee ou objeto natural com um taco (tal como uma pedra ou um pinhão) não é uma tacada de treino.

5.5b Restrição sobre as Tacadas de Treino Entre Dois Buracos

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 5.5b:

5.5b/1 – Quando o Treino Entre Buracos é Permitido

É permitido a um jogador treinar putts e chips quando ele está entre o jogo de dois buracos. Isto significa quando o jogador terminou o jogo do buraco anterior; ou em uma modalidade envolvendo parceiros, quando o lado terminou o jogo do buraco anterior.

Exemplos de quando um jogador está entre o jogo de dois buracos:

Match Play:

Individual	Quando o jogador embocou, sua próxima tacada foi concedida, ou o resultado do buraco ficou decidido.
<i>Foursome</i>	Quando o lado embocou, sua próxima tacada foi concedida, ou o resultado do buraco ficou decidido.
<i>Quatro Bolas</i>	Quando ambos parceiros embocaram, sua próxima tacada foi concedida, ou o resultado do buraco ficou decidido.

Stroke Play:

Individual	Quando o jogador embocou.
<i>Foursome</i>	Quando o lado embocou.
<i>Quatro Bolas</i>	Quando ambos parceiros embocaram, ou um parceiro embocou e o outro não pode melhorar o escore do lado.
<i>Stableford, Par/ Bogey, e Escore Máximo</i>	Quando o jogador embocou, ou levantou sua bola após um escore de zero pontos, perder o buraco ou atingir o escore máximo .

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

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

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

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

Interpretações da Regra 5.5c:

5.5c/I – Permissão Extra de Treino Não se Aplica Mais Quando Jogo de Stroke Play Reinicia

Em stroke play, quando o jogo é reiniciado pela Comissão após ter sido suspenso, considera-se que todos jogadores que iniciaram suas voltas antes da suspensão reiniciaram o jogo de sua volta. Consequentemente, aqueles jogadores não podem mais treinar a não ser como permitido pela Regra 5.5b (Restrição sobre as Tacadas de Treino Entre Dois Buracos).

Por exemplo, se a Comissão suspender o jogo para o resto do dia e o jogo irá reiniciar às 08:00 no dia seguinte, um jogador cujo grupo será o terceiro a jogar de uma área do tee específica não pode continuar a treinar na área de treino permitida após o jogo ser reiniciado às 08:00.

A volta do jogador foi reiniciada, apesar disso, os jogadores em seu grupo não poderão dar suas tacadas imediatamente. O único treino permitido é fazer putts e chips no ou perto do green do último buraco jogado, qualquer green de treino, ou a área do tee do próximo buraco.

Penalidade por Infração da Regra 5.5: Penalidade Geral.

Se a infração ocorrer entre o jogo de dois buracos, a penalidade é aplicada ao buraco seguinte.

5.6 Demora Indevida; Ritmo Célere de Jogo

5.6a Demora Indevida no Jogo

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 5.6a:

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

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

Interpretações da Regra 5.6a:

5.6a/I – Exemplos de Atrasos que São Considerados Razoáveis ou Indevidos

Atrasos indevidos no contexto da Regra 5.6a são atrasos causados pelas ações do jogador que estejam dentro do controle do jogador e afetam outros jogadores ou atrasam a competição. Ligeiras demoras devido a eventos normais que ocorrem durante uma volta ou que estejam fora do controle do jogador são geralmente tratadas como “razoáveis”.

A determinação de quais atos são razoáveis ou indevidos depende de todas as circunstâncias, inclusive se o jogador está esperando por outros jogadores no grupo ou pelo grupo à frente.

Exemplos de ações que provavelmente serão tratadas como razoáveis são:

- Parar rapidamente no clubhouse ou bar de passagem para pegar comida ou bebida.
- Dedicar um tempo para consultar outros jogadores do grupo para decidir se continua a jogar o buraco quando for informado de uma suspensão normal do jogo pela Comissão (Regra 5.7b(2)).

Exemplos de ações que, se causarem mais que um ligeiro atraso no jogo, provavelmente serão tratadas como demora indevida são:

- Voltar do green à área do tee para recuperar um taco perdido.
- Continuar a procurar uma bola perdida por vários minutos após expirar o prazo de 3 minutos.
- Parar no clubhouse ou bar de passagem para pegar comida ou bebida por mais do que poucos minutos, exceto se autorizado pela Comissão.

5.6a/2 – Jogador Com Doença Repentina ou Lesão Normalmente Tem 15 minutos para Recuperação

Se um jogador sofreu uma doença repentina ou lesão (como exaustão por calor, picada de abelha ou ao ser atingido por uma bola de golfe), a Comissão normalmente deveria conceder até 15 minutos para recuperação; somente a partir deste prazo, poderia ser considerado que houve um atraso indevido do jogo.

A Comissão, de uma forma geral, também deveria aplicar este mesmo tempo limite para o tempo prazo total de recuperação quando o jogador recebe tratamentos repetidos durante a volta para aliviar uma lesão.

5.6b Ritmo Célere de Jogo

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

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

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

(1) **Recomendações de Ritmo de Jogo.** O jogador deveria jogar a um ritmo célere durante toda a volta, incluindo o tempo utilizado para:

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

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

Quando for a vez do jogador jogar:

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

(2) Jogar Fora da sua Vez Para Agilizar o Ritmo de Jogo.

Dependendo da modalidade de jogo, há momentos nos quais o jogador pode jogar fora da sua vez para melhorar o ritmo de jogo:

- Em Match-Play, os jogadores podem concordar em jogar fora de ordem para ganhar tempo (ver Regra 6.4a).
- Em Stroke-Play, jogadores podem jogar “ready golf” de uma forma segura e responsável (ver Regra 6.4b Exceção).

(3) Política de Ritmo de Jogo da Comissão. Com o objetivo de fomentar e assegurar um ritmo célere de jogo, a Comissão deveria estabelecer uma Regra Local determinando uma Política de Ritmo de Jogo.

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

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

5.7 Parando o Jogo; Reiniciando o Jogo

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 5.7a:

5.7a/1 – Quando o Jogador Parou O Jogo

Parar o jogo no contexto da Regra 5.7a pode ser tanto um ato deliberado pelo jogador ou pode ser um atraso longo o suficiente que passa a constituir uma parada do jogo. Atrasos temporários, sejam razoáveis ou indevidos, estão tratados na Regra 5.6a (Demora Indevida).

Exemplos onde a Comissão provavelmente desclassificará um jogador de acordo com a Regra 5.7a por parar o jogo incluem quando:

- O jogador sai do campo por frustração sem intenção de voltar.
- O jogador para no clubhouse após nove buracos por um longo tempo para assistir televisão ou para almoçar quando a Comissão não o autorizou.
- O jogador se abriga da chuva por um tempo excessivo.

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

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

(1) Suspensão Imediata (Como Quando há Perigo Iminente).

Se a Comissão declara a suspensão imediata do jogo, todos os jogadores têm que parar o jogo imediatamente e não podem dar outra tacada até que a Comissão reinicie o jogo

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

Interpretações da Regra 5.7b(1):

5.7b(1)/1 – Circunstâncias que Justificam que o Jogador Deixe de Parar o Jogo

De acordo com a Regra 5.7b(1), se a Comissão declara uma suspensão imediata do jogo, todos jogadores têm que parar o jogo imediatamente. A intenção desta suspensão é de permitir que o campo seja esvaziado assim que possível quando existe uma situação potencialmente perigosa, como por exemplo, no caso de raios.

Porém, pode haver confusão ou incerteza quando uma suspensão é declarada e podem haver circunstâncias que expliquem ou justifiquem o fato do jogador não haver parado imediatamente. Nestes casos, segundo a Exceção à Regra 5.7b caberia à Comissão decidir se houve infração à Regra.

Se um jogador deu uma tacada após o jogo ter sido suspenso, a Comissão tem que considerar todos fatos relevantes ao determinar se o jogador

deve ser desclassificado.

Exemplos de quando a Comissão provavelmente irá determinar que continuar o jogo após a suspensão é justificável incluem quando um jogador:

- Está em uma parte remota do campo e não escutou o sinal para suspensão do jogo, ou confundiu o sinal com algo diferente, como a buzina de um automóvel.
- Já tinha tomado o stance com um taco atrás da bola ou iniciado o backswing para a tacada e completou a tacada sem hesitação.

Um exemplo de quando a Comissão provavelmente iria determinar que continuar o jogo após a suspensão não era justificável seria quando o jogador escuta o sinal para suspender o jogo, mas quer dar uma tacada rápida antes de parar, tal como completar o buraco com um putt curto ou para aproveitar o vento favorável.

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

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

Se os jogadores não concordam sobre o que fazer:

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

outros no grupo decidirem, exceto que o jogador pode continuar o jogo somente se o marcador do jogador ficar para certificar o score do jogador.

Penalidade por Infração da Regra 5.7b. Desclassificação.

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

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

Interpretações Gerais da Regra 5.7b:

5.7b/1 – Dropar a Bola Após Jogo Ser Suspenso não é Falhar em Parar o Jogo

Parar o jogo no contexto da Regra 5.7b significa não dar outras tacadas. Portanto, se, após a suspensão do jogo, um jogador procede de acordo com uma Regra, tal como ao dropar uma bola, determinar o local mais próximo de alívio ou continuar uma procura, não há penalidade.

Porém, se a Comissão sinalizou uma suspensão imediata, tendo em vista o propósito da Regra 5.7b(1), é recomendado que todos jogadores se abriguem imediatamente sem tomar quaisquer outras ações.

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 5.7c. Desclassificação.

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

Interpretações Gerais da Regra 5.7c:

5.7c/1 – Jogadores Têm que Reiniciar Quando a Comissão Conclui que Não Há Risco de Raios

A segurança dos jogadores é vital e as Comissões não devem arriscar expor os jogadores ao perigo. A Regra 5.7a (Quando os Jogadores Podem ou Têm Que Parar o Jogo) permite ao jogador parar o jogo se acreditar razoavelmente que há perigo de raios. Nesta situação, se a crença do jogador for razoável, o jogador tem a última palavra.

Porém, se a Comissão ordenou a retomada do jogo após usar todos os meios razoáveis para concluir que o risco de raios não mais existe, todos jogadores têm que reiniciar o jogo. Se um jogador se recusa porque acredita que ainda haja risco, a Comissão pode concluir que o julgamento do jogador não é razoável e que ele poderá ser desclassificado de acordo com a Regra 5.7c.

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

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

Tanto antes quanto no momento de reiniciar o jogo:

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

Em qualquer caso:

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

Regra 5

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

Interpretações da Regra 5.7d(1):

5.7d(1)/1 – Se o Jogador Tem que Aceitar Lie Melhorado ou Piorado em um Bunker Durante a Suspensão

Quando recoloca uma bola ao reiniciar o jogo, a Regra 14.2d (Onde Recolocar a Bola Quando o Lie Original Foi Alterado) não se aplica e não é exigido que o jogador recrie o lie original.

Por exemplo, a bola do jogador está enterrada em um bunker quando o jogo foi suspenso. Durante a suspensão do jogo o bunker foi preparado pela equipe de manutenção e a superfície da areia agora está lisa. O jogador tem que reiniciar o jogo colocando a bola no local estimado do qual a bola foi levantada, apesar de que isto será na superfície da areia e não enterrada.

Porém, se o bunker não foi preparado pela equipe de manutenção, o jogador não tem necessariamente direito às condições que afetam a tacada que ele tinha antes do jogo ser suspenso. Se as condições que afetam a tacada foram pioradas por forças naturais (tal como vento ou água), o jogador não pode melhorar as condições pioradas (Regra 8.1d).

5.7d(1)/2 – Remoção de Impedimentos Soltos Antes de Recolocar a Bola Quando o Jogo é Reiniciado

O jogador não pode remover um impedimento solto antes de recolocar uma bola que, se fosse removido quando a bola estava em repouso, provavelmente causaria o deslocamento da bola (Exceção 1 da Regra 15.1a). Porém, ao reiniciar o jogo, se um impedimento solto agora estiver presente, sendo que o mesmo não estava lá quando a bola foi levantada, este impedimento solto pode ser removido antes da bola ser recolocada.

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

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

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

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

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

REGRA**6****Jogando um Buraco****Propósito da Regra:**

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

6.1 Começando o Jogo de um Buraco**6.1a Quando um Buraco é Iniciado**

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

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

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

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

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

(1) **Match Play.** Não há penalidade, porém, o adversário pode cancelar a tacada:

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

Interpretações da Regra 6.1b(1):

6.1b(1)/I – Bola Jogada de Fora da Área do Tee em Match Play e Tacada Não Cancelada por Adversário

Se, ao começar o jogo de um buraco em match play, uma tacada for efetuada de fora da área do tee e não for cancelada, a Regra 6.1b(1) prevê que o jogador jogue a bola como se encontrar. Porém, o jogador nem sempre pode ser permitido a jogar a bola como se encontra.

Por exemplo, ao iniciar o jogo de um buraco, o jogador joga uma bola para fora de campo de fora da área do tee (como por exemplo, de um conjunto errado de marcadores do tee) e o adversário não cancela a tacada.

Uma vez que a tacada do jogador não foi cancelada, e a bola está fora de campo, ele tem que obter alívio por tacada e distância ao jogar uma bola de onde a última tacada foi dada. Porém, como a tacada não foi dada de dentro da área do tee, a bola terá que ser dropada, ao invés de colocada em um tee (ver Regra 14.6b - Tacada Anterior Jogada da Área Geral, Área de Penalidade ou Bunker).

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

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

Interpretações Gerais da Regra 6.1:

6.1/I – O que Fazer Quando um ou Ambos Marcadores do Tee Estão Faltando

Se um jogador encontra um ou ambos marcadores do tee faltando, o jogador deveria buscar auxílio da Comissão.

Porém, se este auxílio não estiver disponível em tempo razoável, o jogador deveria usar seu discernimento razoável (Regra 1.3b(2)) para estimar a localização da área do tee.

Reconhecendo que tal estimativa tem que ser feita prontamente e não pode ser precisa, o discernimento razoável do jogador sobre a localização da área do tee será aceito mesmo se depois for descoberto que estava errado (Regra 1.3b(2)).

6.2 Jogando a Bola da Área do Tee

6.2a Quando se Aplicam as Regras da Área do Tee

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

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

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

6.2b Regras da Área do Tee

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

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

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



A linha pontilhada define as margens externas da área do tee (veja Definição da Área do Tee). Uma bola está na área do tee desde que qualquer parte da bola toque ou esteja acima de parte da área do tee.

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

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 6.2b(2):

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 6.2b(4):

6.2b(4)/I – Marcador de Tee Movido por Jogador Deve ser Recolocado

Antes de dar uma tacada ao jogar da área do tee, um jogador não pode mover um marcador de tee na área do tee para melhorar as condições que afetam a tacada (Regra 6.2b(4)).

Porém, não haverá penalidade se um jogador mover um marcador do tee ao:

- Tropeçar nele,
- Atingi-lo em um ataque de raiva (embora a Comissão possa considerar isto uma má conduta grave), ou
- Levantá-lo sem causa aparente.

Uma vez que mover os marcadores do tee pode ter um efeito significativo na competição, eles não devem ser movidos, e se o forem, devem ser recolocados.

Porém, se um jogador mover um marcador do tee pois acredita que deveriam estar em uma posição diferente, ou de maneira deliberada destrói um marcador de tee, a Comissão pode desclassificar o jogador por má conduta grave contrária ao espírito do jogo (Regra 1.2a).

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

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

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

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

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

- Levantar ou deslocar a bola sem penalidade (ver Regra 9.4b, Exceção 1), e

- Jogar esta bola ou outra bola de qualquer lugar na área do tee sobre um tee ou no próprio solo de acordo com (2), incluindo jogar a bola como se encontra.

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

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

Interpretações da Regra 6.2b(6):

6.2b(6)/I – Bola que Fica em Repouso na Área do Tee Não Tem que ser Jogada como se Encontra

A qualquer momento em que a bola do jogador esteja dentro da área do tee, o jogador pode mover a bola para outro local dentro da área do tee, e pode jogá-la sobre um tee sem penalidade.

Por exemplo, um jogador dá sua primeira tacada da área do tee, mal tocando a bola, e a bola fica em repouso no solo dentro da área do tee ou permanece sobre o tee.

Uma vez que a bola está na área do tee, o jogador pode jogar a bola como se encontra ou, mesmo que a bola esteja em jogo, pode movê-la para qualquer outro local dentro da área do tee e jogar a bola de lá sem penalidade. O jogador também pode colocar a bola sobre um tee ou ajustar a altura do tee sobre o qual a bola se encontra.

6.3 Bola Usada no Jogo do Buraco

Propósito da Regra:

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

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

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

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

Regra 6

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

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

Interpretações da Regra 6.3a:

6.3a/1 – O Que Fazer Quando as Bolas Foram Trocadas em Local Desconhecido

Se, após embocar, dois jogadores descobrem que eles terminaram o buraco com a bola do outro jogador, porém não conseguem identificar se as bolas foram trocadas durante o jogo do buraco, não há penalidade.

Por exemplo, após o jogo de um buraco, descobriram que o Jogador A embocou a bola do Jogador B, e que o Jogador B embocou a bola do Jogador A. Ambos têm certeza que embocaram com a bola que jogaram da área do tee.

Nesta situação, e uma vez que o jogador pode iniciar cada buraco com qualquer bola em conformidade (Regra 6.3a), deve ser estabelecido que as bolas foram trocadas antes que se iniciasse o jogo daquele buraco, a não ser que haja evidência em contrário.

6.3b Substituição de Outra Bola ao Jogar um Buraco

(1) **Quando é Permitido ou não é Permitido ao Jogador Substituir Outra Bola.** Certas Regras permitem ao jogador mudar a bola que está usando para o jogo de um buraco através da substituição de outra bola como a bola em jogo, enquanto outras não permitem:

- Ao obter alívio de acordo com uma Regra, inclusive quando dropar ou colocar uma bola (por exemplo, quando uma bola não fica na área de alívio ou ao obter alívio no green), o jogador pode usar tanto a bola original quanto outra bola (Regra 14.3a),
- Ao jogar novamente de onde foi dada a última tacada, um jogador pode usar tanto a bola original quanto outra bola (Regra 14.6), e
- Ao recolocar no local, não é permitido ao jogador substituir uma bola e tem que usar a bola original, com algumas exceções (Regra 14.2a).

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

- A bola original não está mais em jogo, mesmo se estiver em repouso dentro do campo.
- Isto é válido mesmo se o jogador:
 - » Substituir outra bola pela bola original quando não permitido pelas Regras (quer o jogador soubesse ou não que estava substituindo outra bola), ou
 - » Recolocou, dropou ou colocou a bola substituta (1) em lugar errado, (2) de maneira errada ou (3) ao usar um procedimento que não era aplicável.
- Para corrigir qualquer erro antes de jogar a bola substituída, ver Regra 14.5.

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

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

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

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

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

6.3c Bola Errada

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

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

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

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

Em *match play*:

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

Em *stroke play*, o jogador tem que corrigir o erro continuando o jogo com a bola original jogando-a como se encontra ou obtendo alívio de acordo com as Regras:

- A tacada dada com a bola errada e quaisquer outras tacadas dadas antes que o erro fosse corrigido não valem (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade somente por haver jogado esta bola).
- Se o jogador não corrige o erro antes de dar uma tacada para iniciar um novo buraco ou, no último buraco da volta, antes de entregar o seu cartão de scores, o jogador será **desclassificado**.

Interpretações da Regra 6.3c:

6.3c(1)/I – Significado de “Tacadas de Penalidade Somente por Haver Jogado esta Bola”

Quando as tacadas dadas em uma bola específica não contam para o score do jogador, quaisquer tacadas de penalidade que o jogador receba enquanto jogava aquela bola não contam a não ser que o jogador receba uma penalidade que também poderia se aplicar à sua bola em jogo.

Exemplos de penalidades que são descartadas pois não poderiam também se aplicar à bola em jogo incluem:

- De maneira deliberada, tocar ou causar o deslocamento da bola (Regra 9.4).
- Caddie do jogador ficou atrás do jogador enquanto este fazia seu stance (Regra 10.2b(4)).
- Tocar a areia no backswing de uma tacada no bunker (Regra 12.2b(2)).

Exemplos de penalidades que não são descartadas pois também são aplicáveis à bola em jogo incluem:

- Fazer um swing de treino durante o jogo de um buraco (Regra 5.5a).
- Jogar a bola errada (Regra 6.3c(1)).
- Solicitar ou dar conselho (Regra 10.2a).

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

Isto se aplica tanto se a bola original tiver sido encontrada ou não.

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

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

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

6.4 Ordem de Jogo Jogando um Buraco

Propósito da Regra:

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

- No Match-Play, a ordem de jogo é fundamental; se um jogador joga fora da vez, seu adversário pode cancelar aquela tacada e fazer o jogador a jogar de novo.
- No Stroke-Play, não há penalidade por jogar fora da vez, e tanto se permite quanto se encoraja aos jogadores a jogar o denominado “ready golf” – que significa jogar quem estiver pronto, ainda que fora da vez, porém de forma segura e responsável.

6.4a Match Play

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

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

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

(2) **Adversário Pode Cancelar a Tacada do Jogador Dada Fora da Vez.**

Se um jogador joga quando era a vez do adversário, não há penalidade, porém, o adversário pode cancelar a tacada:

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

Exceção – Jogar Fora da Vez por Acordo para Ganhar Tempo:

Para ganhar tempo:

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

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

6.4b Stroke Play

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

- Ao Começar o Primeiro Buraco. A honra no primeiro buraco é determinada pela ordem no horário de saída estabelecido pela

Comissão, ou, se não houver horário de saída, usando um método aleatório (como cara ou coroa).

- Ao Começar Todos os Demais Buracos.
 - » O jogador do grupo com o score gross mais baixo em um buraco tem a honra na seguinte área do tee; o jogador com o segundo score gross mais baixo jogará a seguir, e assim sucessivamente.
 - » Se dois ou mais jogadores tem o mesmo score em um buraco deveriam jogar na mesma ordem que jogaram na área do tee anterior.
 - » A honra é definida com base no score gross, inclusive em competições com handicap.
- Após Todos os Jogadores Terem Iniciado um Buraco.
 - » A bola que estiver mais longe do buraco deveria ser jogada primeiro.
 - » Se duas ou mais bolas estão equidistantes do buraco ou se as distâncias relativas ao buraco não forem conhecidas, então se decide por acordo ou por método aleatório.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 6.4c:

6.4c/1 – Tacada não Pode Ser Cancelada Quando Bola Provisória for Jogada Fora de Ordem na Área do Tee

Se um jogador que tem a honra decide jogar uma bola provisória depois do seu adversário jogar sua bola provisória, o jogador não pode cancelar a tacada do adversário com a bola provisória de acordo com a Regra 6.4a(2).

Por exemplo, Jogador A tem a honra e joga primeiro da área do tee. Jogador B (o adversário) joga a seguir e, uma vez que sua bola pode estar fora de campo, decide jogar uma bola provisória e o faz. Após o Jogador B jogar sua bola provisória, o Jogador A decide que também irá jogar uma bola provisória.

Uma vez que o Jogador A informou suas intenções de jogar uma bola provisória somente após o Jogador B jogar, o Jogador A abandonou seu direito a cancelar a tacada do Jogador B com a bola provisória. Porém, o Jogador A ainda pode jogar uma bola provisória

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

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

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

- Quando um Jogador se dá Conta que as Regras lhe Obrigam a Obter Alívio Jogando por Tacada e Distância. A ordem de jogo do jogador se baseia no local onde se jogou a tacada anterior.

- Quando o Jogador Pode Escolher Entre Jogar a Bola como se Encontra ou Obter Alívio.

- » A ordem de jogo se baseia no local onde se encontra a bola original (que, se o local exato não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
- » Isto se aplica inclusive quando o jogador já se decidiu obter alívio por tacada e distância ou obter alívio de um lugar distinto ao local onde está a bola original (como quando a bola original está em uma área de penalidade ou será considerada injogável).

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

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

6.5 Terminando o Jogo de um Buraco

Considera-se que um jogador terminou um buraco:

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

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

Interpretações da Regra 6.5:

6.5/1 – Outra Bola Jogada Após Buraco Ser Terminado Sem Saber

Quando o jogador embocou, o jogo do buraco foi terminado e o jogador não recebe penalidade por jogar outra bola.

Por exemplo:

- Sendo incapaz de encontrar sua bola, o jogador coloca outra bola em jogo ou concede o buraco (a concessão não é válida pois o buraco foi terminado).
- Após procurar sua bola por três minutos, o jogador não a encontra e continua a jogar com a bola provisória.
- Acreditando ser sua bola original, o jogador joga uma bola errada.

Se o jogador não sabia que o buraco estava terminado e tenta terminar o jogo do buraco com outra bola, o jogo continuado do jogador não é considerado treino (Regra 5.5a).



Jogando a Bola

Regras 7–11

REGRA

7

Procurando a Bola: Procurando e Identificando a Bola

Propósito da Regra:

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

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

7.1 Como Procurar a Bola de Maneira Justa

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 7.1a:

7.1a/1 – Exemplos de Ações Improváveis de Constituir uma Procura Justa

Exemplos de ações que deveriam ser consideradas como parte de uma procura justa, e que resultarão em uma penalidade geral se houver melhora das condições que afetam a tacada, incluem:

- Achatar áreas de grama além do razoavelmente necessário para caminhar ou procurar a bola na área onde a bola provavelmente se encontra;
- De maneira deliberada, remover do solo qualquer coisa em crescimento; ou
- Quebrar um galho de árvore para permitir acesso mais fácil à bola quando poderia ter sido alcançada sem isso.

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

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

7.2 Como Identificar a Bola

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

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

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

Interpretações da Regra 7.2:

7.2/1 – Identificar Bola que Não Pode ser Recuperada

Se um jogador vê uma bola em uma árvore ou outro lugar aonde é incapaz de recuperar sua bola, o jogador não pode presumir que seja sua bola, em vez disso tem que identificá-la de uma das maneiras previstas na Regra 7.2.

Isto pode ser feito mesmo que o jogador não consiga recuperar sua bola, como, por exemplo:

- Usar binóculos ou um dispositivo medidor de distâncias para ver uma marca que a identifique definitivamente como a bola do jogador, ou
- Concluir que outro jogador ou algum espectador tenha visto a bola ficar em repouso naquele local específico após a tacada do jogador.

7.3 Levantando a Bola para Identificá-la

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

- O jogador poderá levantar a bola para identificá-la (inclusive rolando-a), **porém:**
- O local da bola tem que ser primeiramente marcado e a bola não pode ser limpa mais do que o necessário para identificá-la (exceto no green) (ver Regra 14.1).

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

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

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

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

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

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

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

- Se a bola se encontrava sob ou encostada em qualquer obstrução irremovível, objeto integrante, objeto delimitador ou objeto natural preso ou em crescimento, a bola tem que ser recolocada no seu local original sob ou encostada em tal objeto (ver Regra 14.2c).
- Se a bola estava coberta de areia, o lie original tem que ser recriado e a bola tem que ser recolocada nesse lie (ver Regra 14.2d(1)). Porém, ao recriar o lie com a areia, o jogador pode deixar visível uma pequena parte da bola.

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

Penalidade por Infração da Regra 7.4: Penalidade Geral.

Interpretações da Regra 7.4:

7.4/1 – Estimando o Local Original no qual Recolocar a Bola Deslocada Durante a Procura

Quando a bola de um jogador é deslocada acidentalmente durante uma procura e o seu local original não for conhecido, o local onde ela tem que ser recolocada tem que ser estimado. O jogador deverá considerar todas as informações razoavelmente disponíveis sobre onde a bola estaria localizada antes de ser deslocada.

Por exemplo, ao estimar o local original da bola, o jogador deve considerar:

- Como a bola foi encontrada (por exemplo, se ela foi pisada, chutada ou deslocada durante a procura com um taco ou com a mão),
- Se ela estava ou não visível, e
- Sua localização relativa ao chão e a quaisquer objetos em crescimento, por exemplo, se estava em repouso encostada em ou embaixo de grama e a profundidade na grama em que estava localizada.

Ao recolocar a bola, o jogador não é obrigado a recolocar impedimentos soltos (como por exemplo, folhas) que possam ter sido deslocados uma vez que impedimentos soltos não fazem parte do lie da bola e, em muitos casos, seria praticamente impossível reconstruir a situação original se fosse obrigatório recolocar os impedimentos soltos.

Por exemplo, ao procurar uma bola coberta por folhas em uma área de penalidade, o jogador chuta a bola e move as folhas que estavam perto da bola. Embora a bola tenha que ser recolocada no seu local original ou estimado, as folhas não têm que ser recolocadas na sua posição original

mesmo se não houvesse dúvida de que a bola certamente estaria embaixo das folhas.

7.4/2 – Jogador Tenta Desalojar Bola em Árvore ou Pisa na Bola em Grama Alta Durante Procura

Se a bola for deslocada acidentalmente quando um jogador está tentando encontrá-la ou identificá-la, a Regra 7.4 se aplica, e a bola tem que ser recolocada no local estimado sem penalidade.

Esta Regra também se aplica em situações onde o jogador está tentando encontrar a bola e toma ações razoáveis que provavelmente revelarão a localização da bola ao movê-la.

Exemplo destas ações razoáveis incluem quando o jogador:

- Acredita que sua bola ficou em repouso em uma árvore e chacoalha a árvore na esperança de que esta se desloque e encontre a bola, ou
- Está caminhando através de grama alta ao varrer seu pé para frente e para trás na esperança de deslocar a bola e encontrá-la.

REGRA

8

O Campo é Jogado como se Encontra

Propósito da Regra:

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

8.1 Ações do Jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada

Para apoiar o princípio de “jogar o campo como o encontrar” esta Regra limita o que pode ser feito pelo jogador antes de dar a tacada, com o propósito de melhorar qualquer das seguintes “condições que afetam a tacada” (em qualquer lugar dentro e fora do campo):

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

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

Esta Regra não se aplica a:

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

8.1a Ações que Não São Permitidas

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

(1) Mover, dobrar ou quebrar:

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

(2) Mover um impedimento solto ou uma obstrução móvel para uma posição (por exemplo, para construir um stance ou para melhorar a linha de jogo).

(3) Alterar a superfície do terreno inclusive ao:

- Recolocar divots em um buraco de divot,
- Remover ou pressionar divots que já foram recolocados ou outras placas de grama já colocados em seu lugar, ou
- Criar ou eliminar buracos, depressões ou superfícies desniveladas.

(4) Remover ou pressionar areia ou terra solta.

(5) Remover orvalho, geada ou água.

Penalidade por Infração da Regra 8.1a: Penalidade Geral.

Interpretações da Regra 8.1a:

8.1a/1 – Exemplos de Ações Que Provavelmente Criarão Vantagem Potencial

Exemplos de ações que provavelmente melhorarão as condições que afetam a tacada (ou seja, que provavelmente darão ao jogador uma vantagem potencial) incluem quando:

- Um jogador conserta uma marca de pique na área geral ou recoloca um divot em um buraco de divot poucas jardas na linha de jogo à frente da sua bola antes de dar uma tacada que possa ser afetada pela marca de pique ou buraco de divot (por exemplo, um putt ou um chip rasteiro).
- A bola de um jogador está em um bunker ao lado do green, e o jogador alisa pegadas em sua linha de jogo à frente da sua bola antes de jogar uma tacada curta sobre a área alisada (ver Regra 12.2b(2) – Quando Tocar Areia não Acarreta Penalidade).

8.1a/2 – Exemplos de Ações que Provavelmente Não Criarão Vantagem Potencial

Exemplos de ações que provavelmente não melhorarão as condições que afetam a tacada (ou seja, que provavelmente não darão o jogador uma vantagem potencial) incluem quando:

- Antes de fazer um approach de 150 jardas na área geral, um jogador conserta uma pequena marca de pique, alisa uma pegada no bunker ou recoloca um divot em seu buraco na sua linha de jogo várias jardas à frente da bola.
- A bola de um jogador está no centro de um bunker de fairway longo e raso, e o jogador alisa pegadas várias jardas à frente da bola e em sua linha de jogo antes de jogar um tiro longo por sobre a área alisada (ver Regra 12.2b(2) - Quando Tocar Areia não Acarreta Penalidade).

8.1a/3 – Jogador que Melhora as Condições para a Tacada Pretendida Infringe Mesmo se Der uma Tacada Diferente

Se um jogador pretende der uma tacada de uma certa maneira e melhora as condições que afetam esta tacada específica, e a penalidade não pode ser evitada ao restaurar, o jogador está infringindo a Regra 8.1a quer ele jogue a bola desta maneira quer se jogar de outra maneira que não seja afetado pela melhoria efetuada.

Por exemplo, se um jogador quebrar um galho que interfere com sua área de stance ou swing para uma tacada pretendida quando um stance poderia ser obtido sem quebrar o galho, uma penalidade não pode ser evitada por jogar a bola em outra direção ou por obter alívio para uma nova posição onde este galho não teria nenhum efeito na tacada. Isto também se aplica se um jogador quebrar o galho ao iniciar um buraco e moveu para outro local na área do tee.

Ver a Regra 8.1c para saber se uma penalidade poderia ser evitada ao restaurar as condições melhoradas.

8.1a/4 – Exemplo de Mover, Dobrar ou Quebrar uma Obstrução Irremovível

Parte de uma cerca que está situada fora de campo (e, portanto, não é um objeto delimitador) inclina-se sobre o campo e o jogador a empurra para uma posição vertical. Esta ação infringe a Regra 8.1a, que proíbe um jogador de melhorar condições que afetam a tacada ao mover uma obstrução irremovível. O jogador recebe a penalidade geral a não ser que restaure as condições ao devolver a cerca para sua posição original antes de sua próxima tacada conforme permitido pela Regra 8.1c (Evitar Penalidades ao Restaurar Condições Melhoradas).

Em tal situação, embora a Regra 8.1a proíba mover, dobrar ou quebrar a obstrução irremovível, o jogador tem a opção de ter alívio sem penalidade da interferência pela parte da obstrução irremovível que está inclinada sobre o campo de acordo com a Regra 16.1b (Alívio de Condição Anormal de Campo).

8.1a/5 – Construir um Stance ao Posicionar Objeto como uma Toalha Não é Permitido

A definição de “stance” inclui não somente aonde o jogador coloca seus pés ao pisar, mas também onde o corpo inteiro do jogador é posicionado ao preparar ou ao dar uma tacada.

Por exemplo, um jogador infringe a Regra 8.1a por melhorar a área de stance pretendido se ele colocar uma toalha ou outro objeto em um arbusto para proteger seu corpo ao dar a tacada.

Se o jogador precisar jogar ajoelhado, pois a bola está sob uma árvore, e o jogador colocar uma toalha no chão para evitar se molhar ou sujar, o jogador está construindo um stance. Porém o jogador pode enrolar uma toalha em volta da sua cintura ou colocar uma roupa de chuva antes de ajoelhar para dar a tacada (ver Regra 10.2b(5) - Ajuda Física e Proteção dos Elementos).

Se um jogador posicionou um objeto de uma maneira que não seja permitida, mas reconhece o erro antes de jogar a bola, a penalidade pode ser evitada ao remover o objeto antes de dar a tacada, desde que não tenha havido outra melhora às condições que afetam a tacada.

8.1a/6 – Alterar a Superfície do Solo para Construir um Stance Não É Permitido

Um jogador pode colocar seus pés firmemente ao tomar seu stance, mas isto infringe a Regra 8.1a se ele alterar o solo onde o stance será tomado se a alteração do solo melhorar a área de stance pretendido.

Exemplos de alterar o solo que provavelmente melhorariam as condições que afetam a tacada incluem:

- Derrubar areia da lateral do bunker com um pé para criar uma área plana para pisar.
- Afundar os pés excessivamente em piso macio para conseguir uma base mais firme para o stance.

Um jogador infringe a Regra 8.1a assim que melhorar as condições ao alterar as condições do solo para construir um stance e não pode evitar a penalidade tentando restaurar as condições do solo ao seu estado original.

A restrição sobre alterar o solo (Regra 8.1a(3)) não inclui remover impedimentos soltos ou obstruções móveis da área de stance pretendido,

como por exemplo, remover grande quantidade de agulhas de pinheiro da área onde o jogador pisará para jogar a bola.

8.1a/7 – Jogador Pode Examinar o Solo Perto da Bola para Determinar se Raízes, Pedras ou Obstruções estão Abaixo da Superfície do Solo, Mas Somente Se Não Melhorar Condições

A Regra 8.1a não proíbe um jogador de tocar o solo dentro de uma área coberta pelas condições que afetam a tacada, desde que as condições não sejam melhoradas.

Por exemplo, sem melhorar qualquer das condições que afetam a tacada, quando a bola está em qualquer lugar do campo, um jogador pode examinar o solo ao redor da bola com um tee ou outro objeto para ver se seu taco poderia bater em uma raiz, pedra ou obstrução abaixo da superfície do solo quando der a tacada.

Porém, ver 12.2b/2 se o jogador examinar a areia em um bunker para testar as condições da areia.

8.1a/8 – Alterar a Superfície do Solo em Área de Alívio Não é Permitido

Antes de dropar uma bola para obter alívio, um jogador não pode recolocar um divot em um buraco de divot na área de alívio ou tomar outras ações para alterar a superfície do solo de maneira a melhorar as condições que afetam a tacada.

Porém, esta proibição se aplica somente após o jogador se conscientizar de que ele é obrigado ou lhe é permitido dropar uma bola nesta área de alívio.

Por exemplo, se um jogador joga uma bola, recoloca o divot e somente então percebe que terá que jogar novamente de lá sob penalidade de tacada e distância pois a bola está fora de campo, em uma área de penalidade, é injogável ou que uma bola provisória deveria ser jogada, o jogador não infringiu a Regra 8.1a se aquele divot recolocado estiver na área de alívio.

8.1a/9 – Quando Divot É Recolocado e Não pode Ser Removido ou Pressionado para Baixo

A Regra 8.1a(3) proíbe melhorar as condições que afetam a tacada ao pressionar para baixo, remover ou reposicionar um divot em um buraco de divot, que é tratado como parte do solo (e não como um impedimento solto), mesmo se ainda não estiver preso ou em crescimento.

Um divot foi recolocado quando a maioria dele, com as raízes para baixo, está em um buraco de divot (independentemente do divot estar ou não no mesmo buraco de divot do qual saiu).

8.1b Ações que São Permitidas

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

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

Porém, não se permite:

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

Porém, o jogador:

- Não deve pretender obter um stance ou um swing normal, e
 - Tem que utilizar a medida menos intrusiva possível diante daquela situação atípica.
- (7) Dar uma tacada ou o backswing para uma tacada que seja, então, dada.

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

- (8) Na área do tee:

- Colocar um tee no solo (ver Regra 6.2b(2)),
- Mover, dobrar ou quebrar qualquer objeto natural em crescimento ou preso (ver Regra 6.2b(3)), e

- Alterar a superfície do solo, remover ou pressionar areia e terra, ou remover orvalho, geada ou água (ver Regra 6.2b(3)).

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

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

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

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

Interpretações da Regra 8.1b:

8.1b/1 – Significado de “Apoiar o Taco Levemente no Solo”

A Regra 8.1b permite a um jogador apoiar o taco levemente no solo à frente ou imediatamente atrás da bola, mesmo se isto melhorar seu lie ou área de swing pretendido.

“Apoiar o taco levemente” significa permitir que o peso do taco seja amparado pela grama, terra, areia ou outro material na superfície do solo ou acima dele.

Porém o jogador é penalizado de acordo com a Regra 8.1a se ele melhorar o lie ou área de swing pretendido ao pressionar o taco mais do que levemente.

Ver Regra 12.2b(1) (Quando Tocar a Areia Acarreta Penalidade) para ver quando o jogador recebe uma penalidade por tocar areia em um bunker.

8.1b/2 – É Permitido ao Jogador Afundar Seus Pés Firmemente Mais de Uma Vez ao Tomar Stance

A Regra 8.1b permite que um jogador afunde seus pés firmemente ao tomar seu stance, e isto pode ser feito mais de uma vez ao preparar para dar uma tacada.

Por exemplo, um jogador pode entrar em um bunker com um taco, afundar seus pés ao tomar o stance para simular uma tacada, sair para pegar outro taco, e então afundar os pés novamente e dar a tacada.

8.1b/3 – Exemplos de “Tomar o Stance de Maneira Justa”

Embora o jogador possa jogar em qualquer direção, ele não tem o direito a um stance ou swing normal e tem que se adaptar à situação e usar a ação menos invasiva.

Exemplos de ações que são consideradas justas ao tomar o stance de e que são permitidas de acordo com a Regra 8.1b mesmo se as ações resultarem em uma melhoria incluem:

- Recuando para dentro de um arbusto ou objeto delimitador quando for a única maneira de tomar o stance para a tacada selecionada, mesmo se isso deslocar o galho ou objeto delimitador para fora do caminho ou causar sua dobra ou quebra.
- Vergar um galho com suas mãos para entrar sob uma árvore para jogar uma bola quando esta for a única maneira de entrar sob a árvore para tomar seu stance.

Ver 8.1b/4 para ver quando um jogador é penalizado por fazer mais que o necessário para tomar o stance.

8.1b/4 – Exemplos de Não “Tomar o Stance de Maneira Justa”

Exemplos de ações que não são consideradas tomar o stance de maneira justa e que irão resultar em penalidade de acordo com a Regra 8.1a se melhorarem as Condições que afetam a tacada incluem:

- De maneira deliberada mover, dobrar ou quebrar galhos com a mão, perna ou o corpo para tirá-lo do caminho do backswing ou tacada.
- Pisar em grama alta ou mato de forma a empurrá-los para baixo e para o lado de forma que fiquem fora do caminho da área de swing ou stance pretendido, quando o stance poderia ter sido tomado sem fazê-lo.
- Enganchar um galho em outro ou trançar duas ervas daninhas para mantê-los longe do stance ou swing.
- Usar uma mão para vergar um galho que tampa a visão da bola após tomar o stance.
- Dobrar um galho que atrapalha ao tomar o stance quando o stance poderia ser tomado sem isso.

8.1b/5 – Melhorar Condições na Área do Tee Está Limitado ao Solo

A Regra 8.1b(8) permite que um jogador melhore condições que afetam a tacada na área do tee. Esta exceção limitada à Regra 8.1a tem a intenção de permitir a um jogador somente alterar as condições físicas da superfície do solo dentro da

área do tee em si (inclusive removendo quaisquer objetos naturais que estejam crescendo ali) quer a bola esteja em um tee ou jogada do solo.

Esta exceção não permite que um jogador melhore as condições que afetam a tacada para a sua tacada do tee com ações fora da área do tee, como quebrar galhos de árvores localizadas quer fora da área do tee quer quando sejam enraizadas fora da área do tee porém pendendo sobre a área do tee e que possam interferir com a área de swing pretendido.

8.1b/6 – Jogador Alisa Bunker para “Cuidar do Campo” Após Jogar para Fora do Bunker

Após uma bola em um bunker ser jogada e estiver fora do bunker, as Regras 8.1b(9) e 12.2b(3) usam o cuidado com o campo para permitir ao jogador restaurar o bunker à condição que deveria estar, mesmo se esta restauração melhorar as condições que afetam a tacada do jogador. Isto é válido mesmo que as ações do jogador sejam tomadas de maneira deliberada tanto para cuidar do campo como para melhorar as condições que afetam a tacada.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em um grande bunker perto do green. Incapaz de jogar em direção ao buraco, ele joga para trás, em direção à área do tee e a bola fica em repouso fora do bunker.

Neste caso, o jogador pode alisar as áreas que ele alterou como resultado de jogar sua bola (inclusive pegadas para chegar até a bola) e também pode alisar outras áreas no bunker, sejam criadas pelo jogador ou aquelas que já estavam presentes quando o jogador chegou para jogar do bunker.

8.1b/7 – Quando um Dano Parcialmente Dentro e Parcialmente Fora do Green Pode Ser Consertado

Se uma área danificada estiver tanto dentro como fora do green, toda a área danificada pode ser consertada.

Por exemplo, se uma marca de pique de bola está parcialmente dentro e parcialmente fora da borda do green, não é razoável permitir um jogador consertar somente a parte do dano no green. Portanto toda a marca de pique de bola (tanto dentro como fora do green) pode ser consertada.

O mesmo se aplica para outras áreas de dano individuais, como caminhos de animais ou marcas de cascos, ou dano causado por taco.

Porém, se uma parte do dano se estende para fora do green e não pode ser identificado como parte do dano no green, não pode ser consertado se o conserto melhorar as condições que afetam a tacada.

Por exemplo, uma pegada inteira inicia no green e se estende para fora dele pode ser consertada. Porém, se uma pegada está no green e outra está fora do green, somente a pegada no green pode ser consertada por serem duas áreas de dano separadas.

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

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

- Não há penalidade se, antes de dar a próxima tacada, o jogador eliminar esta melhora através da restauração das condições originais na maneira permitida em (1) e (2) abaixo.
- Mas, se o jogador melhorar as condições que afetam a tacada ao tomar qualquer das ações tratadas nas Regras 8.1a(3)-(5), não é possível evitar a penalidade restaurando as condições originais.

(1) **Como Restaurar as Condições Melhoradas ao Mover, Dobrar ou Quebrar um Objeto.** Antes de dar uma tacada, o jogador pode evitar penalidade por infração à Regra 8.1a(1) restaurando o objeto original tanto quanto possível para sua posição original de tal forma que a melhora criada pela infração seja eliminada, por exemplo:

- Recolocar um objeto delimitador (como uma estaca de fora de campo) que foi removido ou mover o objeto delimitador de volta à sua posição original após ter sido deslocado para uma posição diferente, ou
- Recolocar um galho ou grama, ou uma obstrução irremovível para a sua posição original após ter sido deslocada.

Porém, o jogador não conseguirá evitar a penalidade:

- Se a melhora não for eliminada (tal como um objeto delimitador ou galho foi dobrado ou quebrado de maneira significativa de tal forma que não possa ser devolvido para sua posição original), ou
- Utilizando qualquer coisa distinta do próprio objeto original ao tentar restaurar as condições, por exemplo:
 - » Usando um objeto diferente ou adicional (por exemplo, colocando uma estaca diferente em um buraco do qual uma estaca de fora de campo foi removida ou amarrando um galho movido ao seu lugar), ou
 - » Usando outros materiais para restaurar o objeto original (por exemplo, usando fita para consertar um objeto delimitador ou galho).

(2) **Como Restaurar as Condições Melhoradas ao Mover um Objeto para uma Posição.** Antes de dar uma tacada, o jogador pode evitar a penalidade pela infração à Regra 8.1a(2) removendo o objeto que foi colocado na posição.

8.1d Restaurando Condições Pioradas Após a Bola Ficar em Repouso

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

(1) Quando a Restauração das Condições Pioradas é Permitida.

Se as condições que afetam a tacada forem pioradas por qualquer pessoa exceto pelo jogador ou por um animal ou objeto artificial, sem penalidade, de acordo com a Regra 8.1a, o jogador pode:

- Restaurar as condições originais tanto quanto possível.
- Marcar o local da bola, levantá-la, limpá-la e recolocá-la no seu local original (ver Regras 14.1 e 14.2), se for razoável fazê-lo para restaurar as condições originais ou se material ficou na bola quando as condições foram pioradas.
- Se as condições pioradas não podem ser facilmente restauradas, o jogador tem que levantar e recolocar a bola ao colocá-la no local mais próximo (não mais perto do buraco) (1) que tenha as condições que afetam a tacada mais similares, (2) que esteja dentro de um taco de distância do seu local original, e (3) que esteja na mesma área do campo que aquele local.

Exceção – Lie da Bola Piorado quando ou Depois da Bola ser Levantada ou Movida e Antes de Ser Recolocada: Isto é tratado na Regra 14.2d, a não ser que o lie tenha sido alterado quando o jogo estava interrompido e a bola foi levantada, em cujo caso esta Regra se aplica.

Interpretações da Regra 8.1d(1):

8.1d(1)/I – Exemplos de Quando é Permitido ao Jogador Restaurar as Condições Alteradas por Outra Pessoa ou Influência Externa

Exemplos de quando a restauração é permitida incluem quando:

- A linha de jogo de um jogador é piorada por uma marca de pique na área geral feita por uma bola jogada por outra pessoa após a bola do jogador estar em repouso.
- O lie de um jogador ou a área de stance pretendido ou swing pretendido foi piorado quando a tacada de outro jogador criou um divot ou depositou areia, terra ou outro material sobre ou em torno de sua bola.
- A bola de um jogador em um bunker está perto de outra bola no bunker, e o stance deste outro jogador ou swing ao dar a tacada piora uma ou mais das condições que afetam a tacada do jogador.

Em todas estas situações, é permitido que o jogador restaure as condições sem penalidade, mas ele não é obrigado a fazê-lo.

8.1d(1)/2 – Jogador Tem Direito de Que Impedimentos Soltos ou Obstruções Móveis Sejam Deixadas Onde Estavam Quando a Bola Ficou em Repouso

Em termos gerais, um jogador tem direito às condições que afetam a jogada que tinha quando a bola ficou em repouso. Qualquer jogador pode mover impedimentos soltos ou obstruções móveis (Regas 15.1 e 15.2), porém se isso piorou as condições que afetam a tacada de outro jogador, este jogador pode restaurar as condições repondo os objetos de acordo com a Regra 8.1d.

Por exemplo, um jogador tem um putt em descida e retira os impedimentos soltos entre sua bola e o buraco, mas de maneira deliberada deixa algumas folhas atrás do buraco. Outro jogador retira os impedimentos soltos que poderiam servir como um anteparo para a bola do jogador.

Uma vez que as condições que afetam a tacada foram pioradas, ele pode recolocar os impedimentos soltos.

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

Interpretações da Regra 8.1d(2):

8.1d(2)/1 – Exemplos de Condições Alteradas por Objeto Natural ou Forças Naturais Quando Não é Permitido Restaurar Condições Pioradas

A Regra 8.1d não permite que um jogador restaure as condições que afetam a tacada que foram alteradas por um objeto natural ou por forças naturais (como por exemplo, vento ou água).

Exemplos de quando a restauração não é permitida incluem quando:

- Um galho cai de uma árvore e altera o lie da bola do jogador ou a área de seu stance ou swing sem causar o deslocamento da bola.
- Uma placa de sinalização ou outra obstrução tomba sobre ou é levada pelo vento para uma posição que altera uma ou mais condições que afetam a tacada. Ver Regra 15.2 (Obstruções Móveis) e Regra 16.1 (Condições Anormais de Campo) para ver que tipo de alívio pode ser obtido da obstrução.

8.1d(2)/2 – Não é Permitido que o Jogador Restaure as Condições que Afetam a Tacada Quando Pioradas por Caddie ou Outra Pessoa a Pedido do Jogador

Não é permitido que um jogador restaure as condições que afetam a tacada se as condições forem pioradas pelo próprio jogador.

Isto inclui quando as condições forem pioradas pelo caddie do jogador; seu parceiro ou outra pessoa realizando uma ação autorizada pelo jogador. Exemplos de situações onde as condições não podem ser restauradas incluem:

- O caddie do jogador ou parceiro caminham pelo bunker para pegar um rastelo e deixa pegadas na areia que pioram a linha de jogo do jogador; ou
- O jogador pede a outra pessoa para remover uma corda de controle de espectadores e, ao remover a corda, um galho que estava preso pela corda é liberado e piora a área de swing pretendido do jogador.

8.1d(2)/3 – Se um Jogador Entrar em um Bunker na Linha de Jogo Não Pode Restaurar Condições Pioradas

Jogadores devem tomar cuidado ao realizar ações que possam alterar as condições que afetam a tacada pois a piora destas áreas significa que o jogador tem que aceitar as condições pioradas.

Por exemplo, um jogador está obtendo alívio de uma condição anormal de terreno atrás de um bunker e a bola dropada rola para o bunker. Se o jogador criar pegadas ao caminhar para dentro do bunker para recuperar a bola para dropá-la novamente, não lhe será permitido restaurar o bunker à sua condição anterior de acordo com a Regra 8 uma vez que o jogador foi responsável por piorar sua condição.

Em tal caso, o jogador poderia usar outra bola para o segundo drop (Regra 14.3a) ou tomar mais cuidado ao pegar sua bola para evitar deteriorar as condições que afetam a tacada.

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

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

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

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

8.2a Quando se Aplica a Regra 8.2

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

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

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

8.2b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

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

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

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

Interpretações da Regra 8.2b:

8.2b/1 – Exemplos de Ações Deliberadas para Melhorar Outras Condições Físicas Afetando seu Próprio Jogo

A Regra 8.2 se aplica somente à alteração das condições físicas que afetam a tacada quando a bola do jogador está em repouso no campo ou quando não tem uma bola em jogo.

Exemplos das ações do jogador listadas na Regra 8.1a (Ações que Não São Permitidas para Melhorar Condições) que infringiriam a Regra 8.2 se dadas para, de maneira deliberada, melhorar outras condições físicas para afetar

seu próprio jogo (exceto como expressamente autorizado nas Regras 8.1b ou c) incluem quando:

- A bola de um jogador está quase no green e, embora sua linha de jogo seja em linha reta para o buraco, o jogador está preocupado que sua bola possa parar em um bunker próximo. Antes de dar a tacada, o jogador alisa a areia no bunker para assegurar um bom lie se a tacada do jogador for para dentro do bunker.
- A bola de um jogador está no topo de uma colina íngreme e, uma vez que o jogador está preocupado que o vento possa empurrar a bola colina abaixo para longe do buraco antes que possa jogar a bola, o jogador, de maneira deliberada, pressiona grama na área abaixo da colina para o caso da bola vir a parar ali.
- Recolocar ou colocar a bola ao colocá-la novamente em jogo pressionando-a na superfície do solo para evitar que ela seja deslocada pelo vento ou gravidade e jogar a bola. Uma vez que o local da bola inclui a distância vertical, a bola está em um local errado. Neste caso, ainda que estes atos relacionados infrinjam múltiplas Regras, o jogador somente recebe a penalidade geral. Ver Regra 1.3c(4) (Aplicação de Penalidades a Múltiplas Infrações).

Penalidade por Infração da Regra 8.2: Penalidade Geral.

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

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

8.3a Quando se Aplica a Regra 8.3

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

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

8.3b Ações Proibidas para Alterar Outras Condições Físicas

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 8: Penalidade Geral.

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

Interpretações da Regra 8.3:

8.3/1 – Ambos os Jogadores São Penalizados se as Condições Físicas Forem Melhoradas com o Conhecimento do Outro Jogador

Se um jogador pedir, autorizar ou permitir que outro jogador de maneira deliberada altere condições físicas para melhorar seu jogo:

- O jogador que atender o pedido receberá a penalidade geral de acordo com a Regra 8.3, e
- O jogador que solicitou, autorizou ou permitiu a melhoria também receberá a penalidade geral, ou de acordo com a Regra 8.1 (Ações do Jogador que Melhoram as Condições Afetando a Tacada) ou 8.2 (Ações Intencionais para Alterar Outras Condições Físicas para Influenciar Bola do Jogador em Repouso ou Tacada) a que for aplicável.

Por exemplo, em stroke play, desconhecendo as Regras, o Jogador A pede ao Jogador B para quebrar um galho que está na linha de jogo do Jogador A e o Jogador B obedece; ambos jogadores são penalizados. Jogador A recebe duas tacadas de penalidade por infração da Regra 8.1 pois o Jogador B quebrou um galho sob pedido do Jogador A. Jogador B recebe duas tacadas de penalidade por infração da Regra 8.3.

REGRA

9

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

Propósito da Regra:

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

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

9.1 A Bola é Jogada Como se Encontra

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

9.1a Jogar a Bola do Lugar Onde ela Repousa

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

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

9.1b Como Proceder Quando a Bola se Deslocar Durante o Backswing ou a Tacada

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

- A bola não pode ser recolocada, independentemente do que a fez deslocar-se.
- Em vez disso o jogador tem que jogar a bola de onde ela ficou em repouso após a tacada.
- Se o jogador causou o deslocamento da bola, veja a Regra 9.4b para saber se há penalidade.

Penalidade por Jogar uma Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado em Infração à Regra 9.1: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

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

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

9.2a Decidir se a Bola foi Deslocada

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

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

Interpretações da Regra 9.2a:

9.2a/1 – Quando se Considera que Uma Bola Foi Deslocada

Conforme as definições, para “deslocar” a bola em repouso ela tem que sair do seu local original e ficar em repouso em qualquer outro lugar e o movimento tem que ser suficiente para ser visto a olho nu. Para considerar uma bola como deslocada, tem que haver conhecimento ou ser virtualmente assegurado de que a bola foi deslocada.

Exemplo de quando é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola foi deslocada:

- Um jogador marca, levanta e recoloca sua bola no green. Enquanto se distancia, a bola rola uma pequena distância e fica em repouso. O jogador não viu isto, mas outro jogador observa o movimento da bola e avisa ao jogador. Uma vez que é conhecido que a bola foi deslocada, o jogador tem que recolocar a bola no seu local original de acordo com a Regra 13.1d(2) (Bola Deslocada por Forças Naturais).

Exemplo de quando não é conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola foi deslocada:

- Jogador A e Jogador B jogam seus approaches para o green, mas devido ao contorno do green eles não puderam ver onde as duas bolas ficaram em repouso. Sem o conhecimento dos jogadores, a bola do Jogador B atingiu a bola do Jogador A em repouso e ela rolou para um pouco mais longe do buraco. Uma vez que esta informação não foi conhecida pelos jogadores antes que o Jogador A desse sua tacada,

o jogador A não recebe uma penalidade por jogar de onde sua bola ficou em repouso após ser atingida pela bola do jogador B.

9.2a/2 – Jogador é Responsável pelas Ações que Causaram o Deslocamento da Bola Mesmo Não Estando Ciente de que a Bola foi Deslocada

No segundo item em 9.2a/1, o jogador não executou uma tacada de lugar errado pois não era sabido ou virtualmente assegurado que a bola havia sido deslocada quando a bola foi jogada.

Porém, se foram as ações do jogador (ou as ações do caddie ou parceiro do jogador) que causaram o deslocamento da bola, o jogador é sempre responsável pelo deslocamento, mesmo quando o jogador não está ciente de ter causado o deslocamento da bola.

Exemplos disto incluem:

- A bola de um jogador está na área geral e ele remove um impedimento solto perto da bola que causa o deslocamento da bola. Como o jogador não estava olhando para a bola, ele não estava ciente que a bola havia se deslocado. O jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 15.1b (Bola Deslocada ao Remover Impedimento Solto) e tem que recolocar a bola.
- O caddie de um jogador ou seu parceiro removeu cordas e estacas, e isto causou o deslocamento da bola enquanto o jogador estava observando a tacada de outro jogador. Não há penalidade por deslocar a bola de acordo com a Regra 15.2a(1) (Remoção de Obstrução Móvel) porém o jogador tem que recolocar a bola.

Em ambas situações, embora o jogador não tivesse ciência de que a bola foi deslocada, se o jogador der uma tacada sem primeiro recolocar a bola, o jogador recebe a penalidade geral por jogar de lugar errado de acordo com a Regra 14.7a (Local de Onde Tem que Jogar a Bola).

9.2b Decidindo o Que Causou o Movimento da Bola

Quando a bola em repouso de um jogador foi deslocada:

- Tem que ser decidido o que causou seu deslocamento.
 - Isto determinará se o jogador tem que recolocar a bola, ou jogá-la como se encontra, e se há penalidade.
- (1) **Quatro Possíveis Causas.** As Regras reconhecem somente quatro possíveis causas para uma bola em repouso ser deslocada antes do jogador dar uma tacada:
- Forças naturais, como o vento ou a água (veja Regra 9.3),

- O jogador, incluindo seu caddie (veja Regra 9.4),
- O adversário no Match-Play, incluindo o caddie do adversário (veja Regra 9.5), ou
- Uma influência externa, incluindo qualquer outro jogador no Stroke-Play (veja Regra 9.6).

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

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

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

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

Veja Interpretações para a Definição de “Conhecido ou Virtualmente Assegurado” para orientações.

9.3 Bola Deslocada por Forças Naturais

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

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

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

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

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

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

9.4 Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador

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

9.4a Quando Bola Levantada ou Deslocada Tem Que ser Recolocada

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

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

Interpretações da Regra 9.4a:

9.4a/1 – Procedimento Quando a Bola do Jogador é Desalojada de Árvore

A Regra 9.4 se aplica sempre que uma bola esteja em jogo no campo. Isto inclui quando a bola está em uma árvore. Porém, quando o jogador não pretende jogar a bola como se encontra, mas está tentando identificá-la, ou pretende pegá-la para usar outra Regra, as Exceções à Regra 9.4b se aplicam e não há penalidade. Por exemplo:

- Ao procurar sua bola, um jogador vê uma bola em uma árvore e não a consegue identificar. O jogador sobe na árvore na tentativa de identificar a bola e ao fazê-lo acidentalmente desloca a bola da árvore. A bola é identificada como sendo a bola do jogador.

Neste caso, uma vez que a bola foi deslocada acidentalmente ao tomar ações razoáveis para identificá-la, não há penalidade por deslocar a bola (Regra 7.4).

O jogador tem que recolocar a bola ou pode usar diretamente uma Regra de alívio (como no caso previsto pela a Regra 19 – Bola Injogável).

Em duas situações, a única opção do jogador é obter alívio de acordo com uma Regra de alívio:

- » O jogador é incapaz de recolocar a bola pois ele não consegue alcançar o local de onde a bola foi deslocada quando o jogador estava identificando-a, ou
- » O jogador consegue alcançar aquele local, porém a bola não fica em repouso naquele local e o jogador não alcança o local onde a bola ficaria em repouso de acordo com a Regra 14.2e (Bola Recolocada não Fica no Local)
- A bola de um jogador ainda não foi encontrada, mas acredita-se que esteja presa a uma árvore na área geral. O jogador informa que se a bola for encontrada ele irá obter alívio por bola injogável de acordo com a Regra 19. O jogador chacoalha a árvore; a bola cai e é identificada pelo jogador dentro dos 3 minutos de iniciar a procura.

O jogador agora pode tomar alívio de acordo com a Regra 19 (Bola Injogável) adicionando somente a penalidade de uma tacada prescrita por aquela Regra, sem penalidade adicional por causar o deslocamento da bola. Se não for conhecido, o jogador pode estimar o local onde a bola estava na árvore ao aplicar a Regra 19.

Porém, se o jogador deslocar a bola quando não está tentando identificá-la ou sem ter a intenção de obter alívio de acordo com outra Regra, o jogador recebe uma penalidade por infringir a Regra 9.4. Por exemplo:

- A bola de um jogador está em uma árvore e ele pretende jogá-la. Ao preparar para a tacada, o jogador acidentalmente desloca a bola.

O jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4 por causar o deslocamento da bola. O jogador tem que recolocar a bola ou pode obter alívio diretamente de acordo com outra Regra de alívio. Se o jogador obtiver alívio de acordo com a Regra 19, ele recebe um total de duas tacadas de penalidade, uma de acordo com a Regra 9.4 e uma de acordo com a Regra 19.

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

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

Porém, há quatro **exceções**:

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

- Permita levantar a bola e então a recolocar em seu local original,
- Exija que uma bola deslocada seja recolocada em seu local original, ou

- Exija ou permita ao jogador dropar ou colocar novamente uma bola ou jogar uma bola de um lugar diferente.

Exceção 2 – Deslocamento Acidental Antes de Encontrar a

Bola: Não há penalidade quando o jogador desloca acidentalmente a bola ao tentar procurá-la ou identificá-la (ver a Regra 7.4).

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

Exceção 4 – Deslocamento Acidental Exceto no Green ao

Aplicar uma Regra: Não há penalidade quando o jogador de maneira acidental causa o deslocamento da bola em qualquer lugar exceto no green ao tomar ações razoáveis para:

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

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

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

Interpretações da Regra 9.4b:

9.4b/1 – Bola Tocada de Maneira Deliberada porém não Deslocada Resulta em Penalidade para o Jogador

Quando a bola é tocada pelo jogador de maneira deliberada, mesmo se não se deslocar, o jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4b.

Por exemplo, um jogador recebe uma tacada de penalidade se ele:

- Sem primeiro marcar o local da bola, girar a bola no green para alinhar a marcação com o buraco, mesmo se a bola ficar no mesmo

lugar. Se o jogador marcou a bola antes de tocar ou girar a bola, não há penalidade.

- Sem primeiro marcar o local da bola, gira a bola em qualquer lugar do campo para identificá-la e a bola é a bola do jogador.
- De maneira deliberada toca a bola com um taco ao preparar para dar uma tacada.
- Segura a bola para estabilizá-la com sua mão ou posiciona uma pinha ou vareta contra a bola para evitar que a bola se desloque enquanto remove alguns impedimentos soltos ou retira algo da bola.

9.4b/2 – Significado de “Ao Tentar Encontrá-la”

Na Regra 7.4 (Bola Acidentalmente Deslocada ao Tentar Encontrá-la ou Identificá-la) e Exceção 2 da Regra 9.4, não há penalidade se uma bola for acidentalmente deslocada “ao tentar encontrá-la”. “Tentar encontrar” inclui ações que podem ser razoavelmente consideradas parte da procura pela bola, inclusive ações permitidas pela Regra 7.1 (Como Procurar a Bola de Maneira Justa). Não inclui ações antes de iniciar a procura como por exemplo, caminhar para a área onde se espera que a bola esteja.

Por exemplo, a bola de um jogador é jogada em direção a uma área arborizada. O jogador não sabe que a bola bateu em uma árvore e voltou em direção ao tee. Quando o jogador ainda está longe da área onde acredita que a bola esteja e antes de iniciar a procura, o jogador acidentalmente chuta sua bola. Uma vez que não estava tentando procurar a bola, o jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4b por acidentalmente deslocar a sua bola e tem que recolocá-la.

9.4b/3 – Bola Deslocada Quando a Procura Foi Suspensa Temporariamente

Em 9.4b/2 um jogador recebe uma penalidade se a bola for deslocada quando não estava tentando procurá-la.

Porém, se um jogador mover acidentalmente sua bola enquanto a procura está temporariamente suspensa devido a circunstâncias fora do controle do jogador, o jogador não é penalizado por deslocar a bola.

Por exemplo:

- O jogador para a procura por sua bola para sair do caminho de outro grupo que vai passar o seu grupo. Ao sair do caminho, o jogador acidentalmente desloca sua bola.
- A Comissão suspende o jogo e o jogador começa a sair da área e acidentalmente pisa na bola e a desloca.

9.4b/4 – Significado de “Enquanto” na Regra 9.4b Exceção 4

Exceção 4 usa “enquanto” para se referir ao período em que a Exceção é aplicável a um jogador que desloca sua bola em jogo como resultado de “ações razoáveis”. Para o significado de “ações razoáveis”, ver 9.4b/2.

O uso da palavra “enquanto” indica que toda ação razoável ao aplicar uma Regra tem um princípio e um final e, se o deslocamento da bola ocorrer durante o tempo em que tal ação está sendo realizada, a Exceção é aplicável.

Exemplos de situações cobertas pela Exceção 4, portanto não resultando em penalidade por causar o deslocamento da bola, incluem:

- O jogador encontra uma bola que acredita ser sua bola em jogo. No processo de identificação, o jogador chega perto da bola para marcar e levantar, porém ele acidentalmente escorrega e desloca a bola.

Embora o jogador não estivesse marcando e levantando a bola quando ela foi deslocada, ela ainda foi deslocada quando o jogador estava identificando a bola.

- O jogador dropou uma bola ao obter um alívio e então abaixa para pegar o tee que estava marcando a área de alívio. Ao levantar, ele acidentalmente deixa cair um taco que estava segurando e o taco atinge e desloca a bola em jogo.

Embora o jogador já houvesse dropado a bola para obter alívio, a bola foi deslocada enquanto ele estava obtendo alívio.

9.4b/5 – Significado de “Ações Razoáveis” na Regra 9.4b Exceção 4

Em muitas situações, as Regras exigem que o jogador realize ações perto ou ao lado da bola (como por exemplo, levantar, marcar, medir, etc.). Se a bola for deslocada acidentalmente durante estas “ações razoáveis”, a Exceção 4 à Regra 9.4 é aplicável.

Porém, existem outras situações em que o jogador está realizando ações longe da bola onde, embora a bola possa ser deslocada como resultado destas ações, a Exceção 4 também é aplicável uma vez que estas ações são “razoáveis”.

Estas ações incluem:

- O jogador se aproxima de sua bola com o objetivo de obter alívio e acidentalmente chuta uma pedra ou acidentalmente deixa cair seu taco que, na sequência, bate e desloca a bola.
- O jogador remove estacas e cordas (obstruções móveis) usadas para controle de espectadores um pouco à frente da bola e ao remover

uma das estacas, as outras ficam soltas e caem no solo, deslocando sua bola em jogo.

- O jogador restaura a linha de jogo escovando areia da franja com seu chapéu sob Regra 8.1d (Restaurando Condições Pioradas Após a Bola Ficar em Repouso), e a areia salpica na bola e causa seu deslocamento.

Em outras situações, a Exceção 4 à Regra 9.4 não é aplicável uma vez que as ações do jogador não são “razoáveis”.

Estas ações incluem:

- O jogador se aproxima da sua bola para obter alívio e chuta uma pedra por frustração e este acidentalmente bate e desloca a bola.
- O jogador joga um taco dentro da área de alívio ao se preparar para medir, e o taco acidentalmente bate e desloca a bola.
- O jogador levanta um rastelo do bunker ou seu taco e o joga para fora do bunker. O rastelo ou o taco cai novamente no bunker, batendo e deslocando a bola.

9.4b/6 – Jogador Levanta Bola de Acordo com a Regra 16.1b que Permite Alívio Sem Penalidade Porém Decide Então Não Obter Alívio Sem Penalidade

Na área geral, se um jogador levantar sua bola com a intenção de obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b (Condições Anormais de Campo), porém então decide não prosseguir de acordo com esta Regra apesar do alívio estar disponível, o direito do jogador de levantar a bola de acordo com a Regra 16.1b não é mais válido.

Após levantar a bola, mas antes de fazer qualquer outra coisa, o jogador tem as seguintes opções:

- Recolocar a bola em sua posição original com a penalidade de uma tacada (Regra 9.4b);
- Recolocar a bola em sua posição original com a penalidade de uma tacada (Regra 9.4b) e então obter alívio de acordo com a Regra 19.2 (Alívio para Bola Injogável), recebendo uma penalidade adicional de uma tacada para um total de duas tacadas de penalidade;
- Obter alívio diretamente de acordo com a Regra 19.2b ou c, sem recolocar a bola e usando o local onde a bola original estava para determinar o local de referência para o procedimento de alívio, recebendo a penalidade de uma tacada de acordo com a Regra 19.2 e uma penalidade adicional de uma tacada de acordo com a Regra 9.4 para um total de duas tacadas de penalidade;
- Dropar a bola de acordo com a Regra 16.1b e então ou jogar a bola como se encontra sem penalidade ou, usando sua nova posição para determinar

o local de referência, obter alívio de acordo com qualquer das opções da Regra 19.2, recebendo uma penalidade de somente uma tacada; ou

- Obter alívio de tacada e distância diretamente, sem dropar a bola de acordo com a Regra 16.1b, recebendo a penalidade de uma tacada de acordo com a Regra 19.2a e nenhuma penalidade de acordo com a Regra 9.4b, uma vez que o jogador não precisa estabelecer um novo local de referência antes de obter alívio de acordo com a Regra 19.2a.

9.5 Bola Levantada ou Deslocada por Adversário em Match-Play

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

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

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

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

- Quando o adversário está concedendo a próxima tacada, um buraco ou a partida (ver Regra 3.2b), ou
- Quando o adversário levanta ou desloca a bola do jogador a pedido deste porque o jogador pretende aplicar uma Regra para obter alívio ou recolocar a bola em um local diferente.

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

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

Porém, existem várias **exceções**:

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

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

Exceção 2 – Ao Marcar e Levantar a Bola do Jogador no Green por Engano: Não há penalidade quando o adversário cometeu um engano ao marcar o local da bola e levanta a bola do green na premissa errônea que se tratava da própria bola do adversário.

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

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

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

Interpretações da Regra 9.5b:

9.5b/1 – Jogador Declara que Bola Encontrada é Sua e Isto Causa Adversário a Levantar Outra Bola que Acaba Sendo a Bola do Jogador

De acordo com a Regra 9.5b, um adversário recebe uma tacada de penalidade por levantar a bola do jogador a não ser que uma das Exceções se aplique.

Por exemplo, durante uma procura o Jogador A encontra uma bola e afirma que é sua. O Jogador B (o adversário) encontra outra bola e a levanta. O Jogador A então percebe que a bola encontrada não era a sua bola e que a bola que o Jogador B levantou era a bola do Jogador A.

Uma vez que a bola na realidade não havia sido encontrada quando o Jogador B levantou a bola do Jogador A se considera que a bola foi acidentalmente deslocada durante a procura e a Exceção 3 da Regra 9.5b se aplica. O jogador ou o adversário tem que recolocar a bola sem penalidade a ninguém.

9.6 Bola Levantada ou Deslocada por Influência Externa

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 9.6:

9.6/1 – Influência Externa Deslocada por Vento Causa Deslocamento da Bola

O vento em si não é uma influência externa, mas se o vento provocar que uma influência externa desloque a bola do jogador, a Regra 9.6 é aplicável.

Por exemplo, se a bola de um jogador fica em repouso sobre um saco plástico (obstrução móvel) que está no solo, e uma rajada de vento sopra o saco e desloca a bola, o saco (influência externa) é responsável pelo deslocamento da bola. O jogador pode

- Obter alívio diretamente de acordo com a Regra 15.2a estimando o local logo abaixo de onde a bola estava em repouso sobre o saco plástico antes de ser deslocada, ou
- Recolocar a bola deslocada pelo saco aplicando a Regra 9.6 (recolocando a bola e o saco) e então decidir jogar a bola como se encontra ou obter alívio de acordo com a Regra 15.2a (Alívio de Obstrução Móvel).

9.6/2 – Onde Recolocar Bola Quando Ela Foi Deslocada de Local Desconhecido

Se uma bola foi deslocada por uma influência externa e o local original onde a bola estava é desconhecido, o jogador tem que usar seu discernimento razoável (Regra 1.3b(2)) para determinar onde a bola ficou em repouso antes de ser deslocada.

Por exemplo, em um buraco específico, parte de um green e área adjacente não pode ser vista pelos jogadores jogando em sua direção. Perto do green há um bunker e uma área de penalidade. Um jogador joga em direção ao green e não consegue afirmar onde a bola ficou em repouso. Os jogadores vêm uma pessoa (influência externa) com uma bola. A pessoa dropa a bola e sai correndo. O jogador identifica a bola como sua. O jogador não sabe se a bola estava no green, na área geral, no bunker ou na área de penalidade.

Como é impossível saber onde a bola deve ser recolocada, o jogador tem que usar discernimento razoável. Se for igualmente provável que a bola ficou em repouso no green, na área geral, no bunker ou na área de penalidade, seria razoável estimar que a bola ficou em repouso na área geral.

9.6/3 – Jogador Fica Sabendo que Bola foi Deslocada Após Dar a Tacada

Se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador foi deslocada por uma influência externa, o jogador tem que jogar a bola como se encontra. Se informação de que a bola foi realmente deslocada por uma influência externa somente chegar ao jogador após a bola ser jogada, o jogador não jogou de lugar errado, pois este conhecimento não existia quando o jogador executou sua tacada.

9.6/4 – Bola em Repouso Jogada e então Descobre-se Ter Sido Deslocada por Influência Externa; Bola Passa a Ser Bola Errada

Se um jogador descobrir, após jogar sua bola, que ela foi deslocada para o campo por uma influência externa após ter ficado em repouso fora de campo, o jogador jogou uma bola errada (ver Definição). Uma vez que isto não era conhecido ou virtualmente assegurado no momento que a bola foi jogada, o jogador não é penalizado por jogar uma bola errada de acordo com a Regra 6.3c(1) mas poderá ter que continuar a jogar o engano ao proceder de acordo com a Regra 18.2b (Como Proceder Quando a Bola Está Perdida ou Fora de Campo) dependendo de quando isto foi descoberto:

- Em match play, o jogador tem que corrigir o erro se a descoberta de que a bola foi deslocada por uma influência externa for feita antes do adversário jogar sua próxima tacada ou ação similar (como conceder o buraco).

Se esta descoberta ocorrer após o adversário dar sua próxima tacada ou ação similar, o jogador tem que continuar o jogo do buraco com a bola errada.

- Em stroke play, o jogador tem que corrigir o erro se a descoberta de que a bola foi deslocada por uma influência externa for feita antes de dar uma tacada para iniciar um novo buraco, ou, para o último buraco da volta, antes de entregar seu cartão de escores.

Se esta descoberta ocorrer após o jogador dar sua tacada no próximo buraco, ou, no caso do último buraco da volta, após entregar seu cartão de escores, o escore do jogador com a bola errada é considerado como válido.

9.7 Marcador de Bola Levantado ou Deslocado

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

9.7a Bola ou Marcador de Bola Tem Que ser Recolocado

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

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

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

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

Exceção – As Exceções das Regras 9.4b e 9.5b se Aplicam ao Levantar um Marcador de Bola ou Causar seu Deslocamento:

Em todas as situações em que o jogador ou o adversário não recebe penalidade por levantar a bola do jogador ou por acidentalmente causar seu deslocamento, também não há penalidade por acidentalmente levantar ou deslocar o marcador de bola do jogador.

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

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

REGRA

10

Preparando e Dando uma Tacada; Conselho e Ajuda; Caddies

Propósito da Regra:

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

10.1 Dando uma Tacada

Propósito da Regra:

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

10.1a Atingir a Bola de Maneira Adequada

Ao dar uma tacada:

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

Interpretações da Regra 10.1a:

10.1a/1 – Exemplos de Empurrar, Raspar ou Levar a Bola como se Estivesse em uma Concha

Estes termos têm significados que se sobrepõem, mas que podem ser definidos através destes três exemplos de formas não permitidas de usar o taco de acordo com esta Regra:

- Um jogador emboca um putt curto batendo na bola com a parte inferior da cabeça do taco, usando um movimento similar ao usado

para uma tacada de bilhar. A bola, desta forma, foi movida como se tivesse sido empurrada.

- Um jogador move o taco junto à superfície do solo puxando-o para si. Mover a bola desta forma é considerado raspar.
- Um jogador escorrega o taco para baixo e muito próximo da bola. O jogador então levanta e move a bola com um movimento para frente e para cima. Mover a bola desta maneira é levar a bola como se estivesse em uma concha.

10.1a/2 – Jogador Pode Usar Qualquer Parte da Cabeça do Taco para Atingir a Bola de Maneira Justa

Ao atingir a bola de maneira justa, qualquer parte da cabeça do taco pode ser usada, inclusive a ponta, o calcanhar ou a parte de trás da cabeça do taco.

10.1a/3 – Outro Material Pode Intervir Entre a Bola e a Cabeça do Taco Durante a Tacada

Para atingir a bola de maneira justa, não é necessário que a cabeça do taco faça contato com a bola. As vezes outros materiais podem intervir.

Um exemplo de atingir a bola de maneira justa inclui quando uma bola está tocando a base de uma cerca que define o fora de campo e o jogador dá uma tacada em direção ao lado da cerca que está fora do campo para fazer mover a bola.

10.1b Ancorar o Taco

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

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

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

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

FIGURA 10.1b: ANCORAR O TACO


Interpretações da Regra 10.1b:

10.1b/1 – Jogador Não Pode Ancorar o Taco com Antebraço Contra o Corpo

Segurar um antebraço contra o corpo durante a tacada é uma maneira indireta de ancorar o taco.

Para um “ponto de ancoragem” existir, duas coisas têm que acontecer: (1) o jogador tem que segurar um antebraço contra o corpo; e (2) o jogador tem que empunhar o taco de forma que as mãos estejam separadas e trabalhem independentemente uma da outra.

Por exemplo, ao dar uma tacada com um putter longo, o antebraço do jogador é mantido contra seu corpo para estabelecer um ponto estável, enquanto que a mão de baixo segura a vara para fazer o swing da parte inferior do taco.

Porém, é permitido ao jogador segurar um ou ambos antebraços contra o corpo ao dar a tacada, desde que isso não crie um ponto de ancoragem.

10.1b/2 – Contato Deliberado com Roupa Durante a Tacada É uma Infração

A roupa presa contra o corpo por um taco ou mão que o empunha é tratada como se fosse parte do corpo do jogador ao aplicar a Regra 10.1b. O conceito de um swing que flua livremente não pode ser driblado com algo que intervenha entre o corpo do jogador e o taco ou a mão.

Por exemplo, se um jogador está usando uma capa de chuva e está usando um putter de comprimento regular, e pressiona o taco contra seu corpo, o jogador infringe a Regra 10.1b.

Adicionalmente, se o jogador de maneira deliberada usa uma mão para segurar uma peça de roupa sendo usada em qualquer parte do corpo (tal como segurar uma manga ou uma camisa com a mão) ao dar a tacada, há uma infração da Regra 4.3 (Uso Proibido de Equipamento) uma vez que não é o seu uso pretendido e fazê-lo pode auxiliar o jogador a dar aquela tacada.

10.1b/3 – Contato Inadvertido com a Roupa Durante a Tacada Não é uma Infração

É permitido tocar parte da roupa com o taco ou a mão que o empunha ao dar uma tacada.

Isto pode ocorrer em várias situações onde um jogador:

- Usa roupas folgadas ou de chuva,
- Tem um tamanho físico ou constituição que causa os braços penderem naturalmente perto do corpo,
- Segura o taco extremamente perto do corpo, ou
- Por alguma razão toca sua roupa ao dar uma tacada.

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

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

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

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

10.1d Jogando Bola em Movimento

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

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

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

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

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

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 10.1: Penalidade Geral.

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

10.2 Conselho e Outras Ajudas

Propósito da Regra:

Um desafio fundamental para o jogador é a escolha de quais as estratégias e táticas a serem usadas no seu jogo. Por esta razão existem restrições sobre conselho e outras ajudas que um jogador pode receber durante uma volta.

10.2a Conselho

Durante uma volta, o jogador não pode:

- Dar conselho a qualquer pessoa na competição que esteja jogando no campo, ou
- Pedir conselho a qualquer pessoa, que não seja seu caddie.
- Tocar o equipamento de outro jogador para obter informação que seria caracterizada como conselho se tivesse sido dado, ou se fosse perguntado ao outro jogador (como, por exemplo, tocar nos tacos ou na bolsa do outro jogador para saber qual taco está sendo usado).

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

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

Interpretações da Regra 10.2a:

10.2a/1 – Jogador Pode Receber Informações de um Caddie Compartilhado

Se um caddie for compartilhado por mais de um jogador, qualquer dos jogadores que compartilham aquele caddie pode buscar informação com ele.

Por exemplo, dois jogadores estão compartilhando um caddie e ambos batem do tee para uma área similar. Um dos jogadores pega um taco para dar sua tacada, enquanto o outro está indeciso. O jogador indeciso pode perguntar ao caddie compartilhado qual taco o outro jogador escolheu.

10.2a/2 – Jogador Tem que Tentar Parar Conselho em Andamento Dado Voluntariamente

Se um jogador receber conselho de alguém que não seja seu caddie (tal como um espectador) sem solicitar, ele não recebe penalidade. Porém, se o jogador continua a receber conselho daquela mesma pessoa, o jogador tem que tentar parar aquela pessoa de aconselhar. Se o jogador não o fizer, considera-se que o jogador solicitou o conselho e recebe a penalidade de acordo com a Regra 10.2a.

Em competição por equipes (Regra 24), isto também se aplica a um jogador que recebe conselho de um capitão de equipe que não foi nomeado como aconselhador.

10.2b Outras Ajudas

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

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

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 10.2b(3):

10.2b(3)/I – Colocar a Cabeça do Taco no Chão Atrás da Bola para Ajudar a Tomar o Stance É Permitido

A Regra 10.2b(3) não permite ao jogador colocar um objeto (tal como uma vara de alinhamento ou um taco) para ajudar um jogador a tomar seu stance.

Porém, esta proibição não impede o jogador de colocar a cabeça do seu taco atrás da bola, tal como quando o jogador fica atrás da bola e coloca a cabeça do taco perpendicular à linha de jogo e então dá a volta por trás da bola para tomar seu stance.

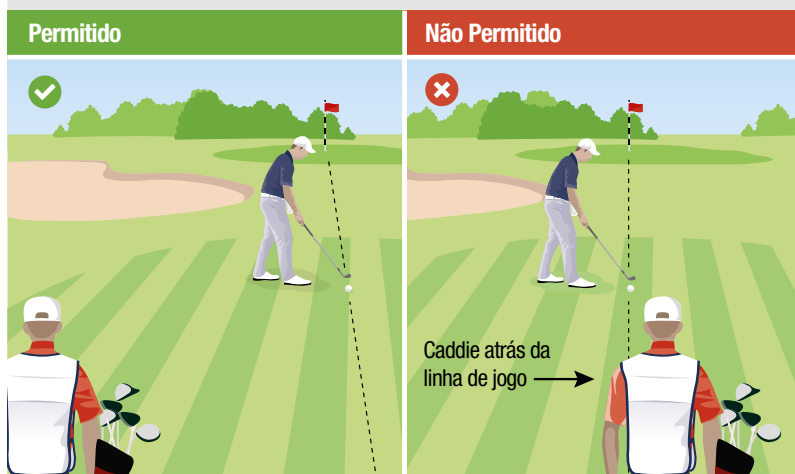
(4) **O Caddie Não Pode se Posicionar Atrás do Jogador.** Quando um jogador começa a tomar o stance para uma tacada e até que termine a tacada:

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

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

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

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



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

O caddie está em um local sobre, ou perto da extensão da linha de jogo atrás da bola quando o jogador começa a tomar seu stance para a tacada então há uma infração da Regra 10.2b.

Interpretações da Regra 10.2b(4):

10.2b(4)/I – Exemplos de Quando o Jogador Começa a Tomar seu Stance

A Regra 10.2b(4) não permite ao jogador ter seu caddie de maneira deliberada atrás de si quando o jogador começa a tomar seu stance, uma vez que apontar para o objetivo pretendido é um dos desafios que o jogador tem que resolver sozinho.

Não há procedimento fixo para determinar quando um jogador começou a tomar seu stance uma vez que cada jogador tem sua própria rotina. Porém, se um jogador tem seus pés ou corpo perto da posição onde poderia ser fornecida uma orientação útil sobre sua pontaria para o alvo pretendido, deve ser considerado que o jogador iniciou a tomar seu stance.

Exemplos de quando um jogador começou a tomar seu stance incluem quando:

- O jogador está ao lado da bola, mas olhando para o buraco com o seu taco atrás da bola, e então começa a virar seu corpo para ficar de frente para a bola.
- Após ficar atrás da bola para determinar a linha de jogo, o jogador dá um passo para a frente e então começa a virar seu corpo e coloca um pé no lugar para a tacada.

(5) Ajuda Física e Proteção dos Elementos. Um jogador não pode dar uma tacada:

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

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

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

Interpretações da Regra 10.2b(5):

10.2b(5)/1 – Jogador Pode Pedir a Outra Pessoa que Não foi Posicionada de Maneira Deliberada para Mover ou Ficar no Lugar

Embora um jogador não possa colocar um objeto ou posicionar uma pessoa com o objetivo de bloquear a luz solar da bola, o jogador pode pedir a uma pessoa (como um espectador) para não se mover quando aquele espectador já está em posição, de forma que uma sombra continue sobre a bola, ou pode pedir que o espectador mova, de forma que a sombra não mais esteja sobre a bola.

10.2b(5)/2 – Jogador Pode Usar Roupa Protetora

Ainda que um jogador não possa melhorar as condições que afetam a tacada contra os elementos, ele pode usar roupas protetoras contra os elementos.

Por exemplo, se a bola de um jogador fica ao lado de um cacto, ele infringiria a Regra 8.1a (Ações que Melhoram as Condições que Afetam a Tacada) se ele colocasse uma toalha no cacto para melhorar sua área de stance pretendido. Porém, uma toalha pode ser enrolada no corpo do jogador para protegê-lo do cacto.

Penalidade por Infração da Regra 10.2: Penalidade Geral.

10.3 Caddies

Propósito da Regra:

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

10.3a Caddie Pode Ajudar o Jogador Durante a Volta

(1) O Jogador Não Pode Ter mais de um Caddie por Vez.

Um jogador pode ter um caddie para carregar, transportar e manusear seus tacos, dar conselhos e auxiliar o jogador de outras formas permitidas durante uma volta, **porém** com as seguintes limitações:

- O jogador não pode ter mais que um caddie a qualquer momento.

- O jogador pode trocar de caddie durante uma volta, porém não pode fazê-lo temporariamente com o único propósito de obter conselho do novo caddie.

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

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 10.3a:

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

Interpretações da Regra 10.3a:

10.3a/1 – Jogador Transporta Tacos em Cart Motorizado e Contrata um Indivíduo para Realizar Todas as Outras Funções de um Caddie

Um jogador cujos tacos são transportados em um cart motorizado que está dirigindo pode contratar um indivíduo para realizar todas as outras funções de um caddie, e este indivíduo é considerado um caddie.

Este acerto é permitido desde que o jogador não tenha contratado também alguém para dirigir o cart. Em tal caso, o condutor do cart também é um caddie uma vez que está transportando os tacos do jogador, e o jogador recebe uma penalidade de acordo com a Regra 10.3a(1) por ter mais de um caddie.

10.3a/2 – Jogador Pode ser Caddie para outro Jogador Quando não Estiver Jogando uma Volta

Um jogador em uma competição pode atuar como caddie para outro jogador na mesma competição, exceto quando o jogador estiver jogando sua volta ou quando uma Regra Local restrinja um jogador de ser um caddie.

Por exemplo:

- Se dois jogadores estão jogando na mesma competição, porém em horários diferentes no mesmo dia, eles podem atuar como caddie um do outro.
- Em stroke play, se um jogador em um grupo se retira durante uma volta, ele pode atuar como caddie para outro jogador no grupo.

10.3b O Que o Caddie Pode Fazer

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

(1) **Ações Sempre Permitidas.** Um caddie pode sempre realizar estas ações quando permitido pelas Regras:

- Carregar, transportar e manejar os tacos do jogador e outros equipamentos (incluindo conduzir um cart de golfe ou puxar um carrinho).
- Procurar a bola do jogador (Regra 7.1).
- Dar informação, conselho e outras ajudas antes que a tacada seja dada (Regras 10.2a e 10.2b)
- Rastelar bunkers ou realizar outras ações para cuidar do campo (Regras 8.2 Exceção, 8.3 Exceção e 12.2b(2) e (3)).
- Remover areia ou terra solta e consertar danos no green (Regra 13.1c).
- Remover ou atender a bandeira (Regra 13.2b).
- Marcar o local da bola do jogador e levantar e recolocar a bola no green (Regras 14.1b Exceção e 14.2b).
- Limpar a bola do jogador (Regra 14.1c).
- Remover impedimentos soltos e obstruções móveis (Regras 15.1 e 15.2).

(2) **Ações Permitidas Somente com Autorização do Jogador.**

Um caddie pode realizar as seguintes ações somente quando as Regras permitirem que o jogador as faça e somente com a autorização do jogador (que tem que ser dada especificamente a cada vez e não de forma geral para toda a volta):

- Restaurar as condições que foram pioradas após a bola do jogador ficar em repouso (Regra 8.1d).
- Quando a bola do jogador se encontra em qualquer lugar que não seja o green, levantar a bola do jogador e acordo com uma Regra que exija que a bola seja recolocada ou após o jogador decidir obter alívio de acordo com uma Regra (Regra 14.1b).

(3) **Ações Não Permitidas.** Um caddie não pode realizar as seguintes ações para o jogador:

- Conceder a próxima tacada, um buraco ou a partida ao adversário ou concordar com o adversário sobre o escore da partida (Regra 3.2).
- De maneira deliberada, se posicionar na linha ou perto de uma extensão da linha de jogo atrás do da bola do jogador quando este comece a tomar o stance para a tacada e até que a tacada seja dada (Regra 10.2b(4)) ou tome outras ações proibidas pela Regra 10.2b.
- Recolocar uma bola, a não ser que o caddie tenha levantado ou deslocado a bola (Regra 14.2b).
- Dropar ou colocar uma bola em uma área de alívio (Regra 14.3).
- Decidir obter alívio de acordo com uma Regra (como declarar uma bola injogável de acordo com a Regra 19 ou obter alívio de uma condição anormal de campo ou área de penalidade de acordo com a Regra 16.1 ou 17); o caddie pode aconselhar ao jogador que o faça, porém, a decisão é do jogador.

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

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

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

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

REGRA



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

Propósito da Regra:

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

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

11.1 Bola em Movimento Acidentalmente Atinge uma Pessoa ou Influência Externa

11.1a Sem Penalidade para Qualquer Jogador

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

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

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

11.1b Bola Tem Que Ser Jogada como se Encontra

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

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

- Quando a Bola se Encontra em Qualquer Lugar Exceto o Green. O jogador tem que dropar e jogar a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 11.1b:

11.1b/1 – Jogar de Onde Bola Ficou em Repouso Quando a Tacada Não Conta É Jogar de Lugar Errado

Quando uma tacada é cancelada pelo adversário (como de acordo com a Regra 6.4a(2) – Jogar Fora da Vez) ou não conte sob uma Regra (como de acordo com a Exceção 2 da Regra 11.1b – Quando a Bola Jogada do Green Atinge Acidentalmente Qualquer Pessoa, Animal ou Obstrução Móvel - Inclusive Outra Bola em Movimento - no Green), ela é descartada do score do jogador como se nunca houvesse ocorrido. Se o jogador não

recolocar a bola e, em vez disso, jogar de onde ela ficou em repouso, ele jogou de lugar errado e a Regra 14.7 (Jogar de Lugar Errado) é aplicada uma vez que era exigido que o jogador refizesse a tacada.

Por exemplo, um jogador deu uma tacada do green que acidentalmente atinge um copo que reveste o buraco que saiu do buraco ao remover a bandeira (Exceção 2 da Regra 11.1b). Em vez de recolocar a bola e refazer a tacada, o jogador joga a bola de onde ela ficou em repouso. A tacada com a bola que acidentalmente bateu no copo que reveste o buraco não conta para o score do jogador. **Porém**, ao não recolocar a bola conforme a exigência, o jogador jogou de lugar errado e a Regra 14.7 é aplicada.

Isto também se aplica se o jogador jogar fora da vez e a tacada for cancelada por um adversário de acordo com a Regra 6.4a(2).

11.1b/2 – O Que Fazer Quando a Bola se Desloca Após ser Acidentalmente Desviada ou Parada

Se uma bola fica em repouso contra uma pessoa ou influência externa após ter sido acidentalmente desviada ou parada e a pessoa ou influência externa move ou é movida, a Regra 9 é aplicada, e o jogador tem que seguir a Regra adequadamente. Porém, não há penalidade de acordo com a Regra 9 se a bola for deslocada após ficar em repouso contra uma pessoa ou equipamento.

Exemplos de quando não há penalidade incluem:

- A bola do jogador fica em repouso encostada no pé do adversário após ter sido parada acidentalmente por ele e a bola se desloca como resultado do movimento do adversário. O jogador tem que recolocar a bola como exigido pela Regra 9.6, mas nem o jogador nem o adversário recebem uma penalidade.
- A bola em movimento do jogador é parada acidentalmente por seu taco após rolar morro abaixo e a bola se desloca quando o taco é removido. O jogador tem que recolocar a bola conforme exigido pela Regra 9.4, mas não recebe penalidade.

Para outras situações quando uma bola é acidentalmente desviada ou parada por uma influência externa (tal como um animal), e esta influência externa move e causa o deslocamento da bola, veja a Regra 9.6 para ver o que fazer.

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

11.2a Quando se Aplica a Regra 11.2

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

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

Exceção – Bola de Maneira Deliberada Desviada ou Parada em Match-Play Quando não Havia Possibilidade Razoável de Ser Embocada: A bola de um adversário em movimento que seja de maneira deliberada desviada ou parada em um momento onde não há possibilidade razoável de que possa ser embocada, e quando feito seja na forma de uma concessão ou quando a bola teria que ser embocada para empatar o buraco, está tratado na Regra 3.2a(1) ou 3.2b(1), e não por esta Regra.

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

Interpretações da Regra 11.2a:

11.2a/1 – Equipamento Deixado na Posição Depois que o Jogador Percebe que Poderia Ajudar se a Bola Batesse Nele

A Regra 11.2 se aplica a uma situação onde o jogador inicialmente não posicionou o equipamento, outro objeto ou pessoa com o objetivo de desviar a bola em movimento, porém uma vez posicionado pelo jogador, ele percebe que este pode desviar ou parar a bola e, de maneira deliberada, o deixa no local.

Um exemplo onde o jogador recebe uma penalidade:

- Após rastelar um bunker, o jogador coloca o rastelo entre o green e o bunker, sem pensar em influenciar o movimento da bola. O jogador, que agora tem um putt morro abaixo em direção ao bunker, percebe que o rastelo pode parar sua bola e joga sem antes mover o rastelo. O jogador executa o putt e a bola é parada pelo rastelo.

Um exemplo de quando o jogador não seria penalizado:

- Um rastelo foi deixado pelo grupo anterior entre o green e um bunker. Um jogador, que tem um putt morro abaixo em direção ao bunker, vê o rastelo e o deixa onde está uma vez que poderia parar a bola se seu putt for muito forte. O jogador deu o seu putt e a bola foi parada por aquele rastelo.

11.2b Quando a Penalidade é Aplicada ao Jogador

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

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

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

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

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

- (1) **Tacada Dada de Qualquer Lugar Exceto o Green.** O jogador tem que obter alívio baseado no ponto estimado onde a bola teria ficado em repouso se não tivesse sido desviada ou parada:
- Quando a Bola Teria Ficado em Repouso em Qualquer Parte do Campo Exceto no Green. O jogador tem que dropar a bola original ou uma outra bola dentro da seguinte área de alívio (ver Regra 14.3):
 - » Ponto de Referência: Ponto estimado onde a bola teria ficado em repouso.
 - » Tamanho da Área de Alívio Medido desde o Ponto de Referência: Um taco de distância, **porém** com estes limites:
 - » Limites da Localização da Área de Alívio:
 - Tem que estar na mesma área do campo que o ponto de referência, e
 - Não pode estar mais perto do buraco que o ponto de referência.
 - Quando a Bola Teria Ficado em Repouso no Green. O jogador tem que colocar a bola original ou outra bola no ponto estimado onde a bola teria ficado em repouso, usando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

- Quando a Bola Teria Ficado em Repouso Fora de Campo. O jogador tem que obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 18.2.

Interpretações da Regra 11.2c(1):

11.2c(1)/I – Opções Quando a Bola Teria Ficado em Repouso na Área de Penalidade

Quando a bola em movimento for desviada ou parada de maneira deliberada e for estimado que ela teria ficado em repouso na área de penalidade, o jogador tem a escolha de dropar a bola na área de penalidade (Regra 11.2c(1)) ou obter alívio da área de penalidade (Regra 17.1d).

Se o jogador optar por obter alívio da área de penalidade uma vez que não quer dropar a bola na área de alívio dentro da área de penalidade, o jogador tem que estimar o local onde a bola teria cruzado por último a margem da área de penalidade ao obter alívio de acordo com a Regra 17.1d.

- (2) **Tacada Dada no Green.** A tacada não vale, e a bola original ou outra bola tem de ser recolocada no seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

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

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

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

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

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

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

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

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

Penalidade for Infração da Regra 11.3: Penalidade Geral.

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

Interpretações da Regra 11.3:

11.3/1 – Resultado de Ações Intencionais para Afetar a Bola em Movimento É Irrelevante

A Regra 11.3 se aplica quando um jogador ou caddie age de maneira deliberada com o objetivo de afetar a bola em movimento, e o jogador está infringindo esta Regra mesmo que a ação deliberada não altere onde a bola ficou em repouso.

Exemplos onde o jogador recebe a penalidade geral de acordo com a Regra 11.3, e em stroke play tem que jogar a bola onde ficar em repouso, incluem:

- A bola do jogador está na área geral na parte de baixo de uma elevação. O jogador dá uma tacada e, enquanto a bola está rolando de volta da elevação, o jogador pressiona um pedaço de grama levantado com o objetivo de evitar que a bola fique em repouso com um lie ruim.
- O jogador acredita que um rastelo no chão possa parar ou desviar a bola em movimento de outro jogador, então o jogador levanta o rastelo.

Exemplos de quando não haveria penalidade, e em stroke play a bola tem que ser jogada onde ficar em repouso incluem:

- A bola de um jogador está na área geral na parte de baixo de uma elevação. O jogador dá uma tacada e a bola começa a descer de

novo a elevação. Sem saber que a bola estava voltando para a área de onde havia sido jogada, o jogador pressiona um pedaço de grama levantado sem qualquer intenção de afetar o local onde a bola possa vir a parar.

Não há penalidade mesmo se a bola ficar em repouso na área que foi pressionada.

- Após dar uma tacada e enquanto a bola está em movimento, um jogador levanta um rastelo próximo para dá-lo a outro jogador para uma próxima tacada do bunker. A bola do jogador rola através da área de onde foi levantado o rastelo.



IV

Regras Específicas para Bunkers e Greens

Regras 12–13

REGRA

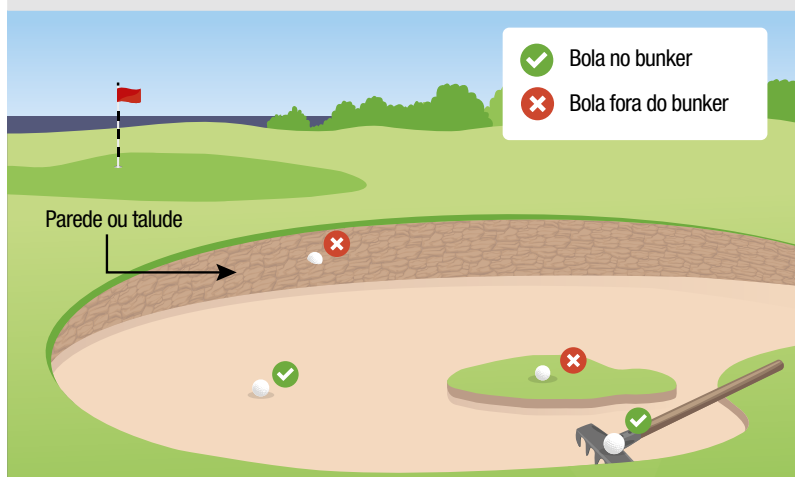
12

Bunkers

Propósito da Regra:

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

FIGURA 12.1: QUANDO A BOLA ESTÁ EM UM BUNKER



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

12.1 Quando a Bola Está em um Bunker

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

- Toca a areia no terreno dentro da borda do bunker, ou
- Está dentro dos limites do bunker e está localizada:
 - » Sobre a superfície onde a areia estaria normalmente (como quando a areia foi removida pelo vento ou pela água), ou

- » Se encontra dentro ou sobre um impedimento solto, obstrução móvel, condição anormal de campo ou objeto integrante que toque a areia no bunker ou esteja na superfície onde a areia normalmente estaria.

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

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

12.2 Jogando a Bola em um Bunker

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

12.2a Remover Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis

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

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

Interpretações da Regra 12.2a:

12.2a/1 – Melhora Resultante da Remoção de Impedimento Solto ou Obstrução Móvel em um Bunker

Ao remover um impedimento solto ou uma obstrução móvel de um bunker, areia geralmente é deslocada como resultado de remover o objeto, e não há penalidade se isto melhorar as condições que afetam a tacada desde que as ações tomadas para remover o impedimento solto ou a obstrução móvel foram razoáveis (Regra 8.1c(2)).

Por exemplo, um jogador remove um pinhão próximo à sua bola e melhora as condições que afetam a tacada ao arrastar o pinhão para longe de uma forma que também remova um montinho de areia da área de seu swing pretendido.

O jogador poderia ter usado um método menos intrusivo para remover o pinhão (como por exemplo, levantar o pinhão diretamente para cima sem arrastar atrás da bola). Uma vez que as ações não foram razoáveis neste caso, o jogador recebe a penalidade pela infração da Regra 8.1a (Melhorar as Condições que Afetam a Tacada).

12.2b Restrições sobre Tocar a Areia no Bunker

- (1) **Quando Tocar a Areia A carreta Penalidade.** Antes de dar uma tacada no bunker, um o jogador não pode:
- Tocar de maneira deliberada a areia no bunker com a mão, o taco, rastelo ou outro objeto para verificar a condição da areia afim de obter informação para a próxima tacada, ou
 - Tocar a areia no bunker com um taco:
 - » Na área logo à frente ou logo atrás da bola (exceto conforme permitido pela Regra 7.1a fazendo uma procura razoável de uma bola ou de acordo com a Regra 12.2a ao remover um impedimento solto ou obstrução móvel), ou
 - » Ao fazer um swing de prática, ou
 - » Ao fazer o backswing para dar uma tacada.
- (2) **Quando Tocar Areia não A carreta Penalidade. Exceto** como estabelecido em (1), esta Regra não proíbe o jogador de tocar a areia no bunker de nenhuma outra maneira, inclusive:
- Afundar os pés para tomar o stance para um swing de prática ou para a tacada,
 - Alisar o bunker para cuidar do campo,
 - Colocar tacos, equipamento ou outros objetos no bunker (seja ao jogá-los ou ao colocá-los no solo),
 - Medir, marcar, levantar, recolocar ou outras ações de acordo com uma Regra,
 - Apoiar-se em um taco para descansar, equilibrar-se ou impedir uma queda, ou
 - Atingir a areia por frustração ou raiva.
- Porém** o jogador recebe a **penalidade geral** se suas ações ao tocar a areia melhorarem as condições que afetam a tacada infringindo a Regra 8.1a (Ver também Regras 8.2 e 8.3 para limitações na melhora ou piora de outras condições físicas para influenciar o jogo.)
- (3) **Sem Restrições Após a Bola Ser Jogada para Fora do Bunker.** Após a bola ter sido jogada e esteja fora do bunker, o jogador pode:
- Tocar a areia no bunker sem penalidade de acordo com a Regra 12.2b(1), e
 - Alisar a areia no bunker para cuidar do campo sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a.

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

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

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

Penalidade por Infração da Regra 12.2: Penalidade Geral.

Interpretações da Regra 12.2b(3):

12.2b(3)/I – É Permitido ao Jogador Alisar Areia no Bunker para Cuidar do Campo Após Obter Alívio Fora do Bunker

De acordo com a Regra 12.2b(3), um jogador pode alisar areia em um bunker para cuidar do campo sem penalidade de acordo com a Regra 8.1a (Ações Que Não São Permitidas) após uma bola ser jogada para fora daquele bunker. A frase “jogada para fora do bunker” na Regra 12.2b(3) também inclui obter alívio fora do bunker.

Por exemplo, um jogador decide obter alívio por bola injogável fora do bunker com uma penalidade de duas tacadas de acordo com a Regra 19.3b (Alívio Seguindo a Linha para Trás). Antes de dropar a bola usando o procedimento de alívio seguindo a linha para trás fora do bunker ou, após dropar uma bola, mas antes de dar sua próxima tacada, o jogador alisa pegadas no bunker em sua linha de jogo. A Regra 12.2b(3) é aplicável e não há penalidade.

Desde que a intenção do jogador fosse de obter alívio fora do bunker, não haveria penalidade mesmo se o jogador alisasse o bunker antes de dropar uma bola fora do bunker.

Interpretações da Regra 12.2b:

12.2b/I – A Regra 12.2b É Aplicável a um Montículo de Areia de um Buraco de Animal em um Bunker

Se a bola de um jogador está em um bunker sobre ou perto de um montículo de areia que faz parte de um buraco de animal, as restrições na Regra 12.2b(1) são aplicáveis ao toque naquele montículo de areia.

Porém, o jogador pode obter alívio do buraco de animal (que é uma condição anormal de campo) de acordo com a Regra 16.1c.

12.2b/2 – Quando o Jogador Pode Explorar o Solo em um Bunker

8.1a/7 confirma que um jogador pode explorar o solo em qualquer lugar no campo (incluindo um bunker) sem penalidade para determinar se raízes de árvore, pedras ou obstruções podem interferir com sua tacada, desde que o jogador não melhore as condições que afetam a tacada.

Por exemplo, quando a bola de um jogador fica em repouso perto de um ralo em um bunker, o jogador pode usar um tee para explorar a extensão do ralo e se ele irá interferir com sua tacada.

Porém, se o motivo para a exploração for testar as condições da areia, o jogador infringe a Regra 12.2b(1).

12.2b/3 – A Regra 12.2 Continua a ser Aplicável Quando o Jogador Levantou sua Bola do Bunker para Obter Alívio Porém Ainda Não Decidiu se Obtém Alívio Dentro ou Fora do Bunker

Se um jogador levantou sua bola de um bunker para obter alívio sob uma Regra, porém ainda não decidiu qual opção de alívio usar, as restrições na Regra 12.2b(1) continuam aplicáveis.

Por exemplo, se a bola jogada do tee está injogável em um bunker e o jogador está decidindo se irá voltar à área do tee para jogar de novo sob penalidade de tacada e distância, obter alívio no bunker ou obter alívio seguindo a linha para trás fora do bunker, o jogador infringe a Regra 12.2b se ele, de maneira deliberada, testar as condições da areia no bunker ou bater na areia em um swing de treino.

Porém, assim como a Regra 12.2b(1) não mais se aplica após o jogador jogar a bola e ela estiver fora do bunker, a Regra 12.2b(1) não se aplica após o jogador decidir obter alívio fora do bunker desde que o alívio seja realmente tomado fora do bunker.

12.3 Regras Específicas de Alívio para Bola em Bunker

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

- Interferência por uma condição anormal do campo (Regra 16.1c),
- Interferência por uma situação de animal perigoso (Regra 16-2), e
- Bola Injogável (Regra 19.3).

REGRA

13

Greens

Propósito da Regra:

A Regra 13 é uma Regra específica para os greens. Os greens foram especialmente preparados para jogar a bola rente ao solo e há uma bandeira para o buraco de cada green, portanto são aplicadas certas Regras diferentes das de outras áreas do campo.

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

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

13.1a Quando uma Bola está no Green

Uma bola está no green quando qualquer parte da bola:

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

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

13.1b Marcando, Levantando e Limpando a Bola no Green

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

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

13.1c Melhorias Permitidas no Green

Durante uma volta e enquanto o jogo estiver parado de acordo com

a Regra 5.7a, um jogador pode escolher entre duas opções no green, independentemente da bola estar ou não no green:

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

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

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

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

Porém “dano no green” não inclui qualquer dano ou condições resultantes de:

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

Interpretações da Regra 13.1c(2):

Ver 8.1b/7 para saber quando dano parcialmente dentro e parcialmente fora do green pode ser consertado.

13.1c(2)/1 – Linha de Jogo no Green Acidentalmente Danificada Pode Ser Consertada

Um jogador tem direito às condições que afetam a tacada que tinha quando sua bola ficou em repouso a não ser que forças naturais ou o jogador tenham causado o dano (Regra 8.1d). Porém, o dano causado pelo jogador à sua própria linha de jogo no green pode ser consertada de acordo com a Regra 13.1c(2).

Por exemplo, se um jogador criar marcas de pregos ou travas ao verificar a linha de jogo, ele pode tomar ações razoáveis para consertar o dano.

13.1c(2)/2 – Buraco Danificado Faz Parte do Dano ao Green

Buraco danificado está coberto pela Regra 13.1c como parte do dano ao green. O jogador pode consertar o buraco danificado a não ser que o dano seja desgaste natural que a Regra 13.1 não permite que seja consertado.

Por exemplo, se o buraco for danificado ao remover a bandeira, ele pode ser consertado pelo jogador de acordo com a Regra 13.1c, mesmo se o dano mudou as dimensões do buraco.

Porém, se um buraco foi danificado e o jogador não consegue consertar o dano (como se o buraco não puder ficar redondo novamente) ou quando o desgaste natural que o jogador não pode consertar resulta que o buraco não pode mais ficar redondo, o jogador deveria pedir à Comissão que o consertasse.

13.1c(2)/3 – Jogador Pode Solicitar Ajuda à Comissão Quando Incapaz de Consertar Dano ao Green

Se um jogador for incapaz de consertar dano ao green, como um buraco feito por taco ou um buraco velho que afundou abaixo da superfície, o jogador pode pedir à Comissão que conserte o dano.

Se a Comissão não puder consertar o dano e a bola do jogador estiver no green, a Comissão pode decidir fornecer alívio ao jogador de acordo com a Regra 16.1 definindo a área danificada como terreno em reparação.

13.1d Quando a Bola, ou o Marcador de Bola, são Deslocados no Green

Existem duas Regras específicas para quando uma bola, ou um marcador de bola, são deslocados no green.

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

O jogador tem a obrigação de:

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

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

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

Interpretações da Regra 13.1d(1):

13.1d(1)/I – Sem Penalidade por Deslocamento Acidental da Bola ou Marcador de Bola no Green

De acordo com a Regra 13.1d(1) exemplos de ações que são acidentais incluem quando:

- O jogador realiza ações normais perto da bola antes de tentar uma tacada, tal como swings de prática perto da bola ou preparando a tacada ao colocar o putter no solo perto da bola.
- O jogador derruba uma moeda ou um taco, batendo na bola e causando seu deslocamento.
- O parceiro ou o adversário do jogador, ou um de seus caddies, sem intenção, desloca a bola ou marcador de bola, como ao chutar a bola, derrubando algo sobre a bola ou apertando o marcador de bola.
- Inadvertidamente o jogador pisa no marcador de bola e ele fica preso à sola de seu sapato.

Nestes exemplos de deslocamento acidental, a bola ou o marcador de bola tem que ser recolocado e não há penalidade. Se o local exato de onde a bola ou o marcador de bola foi deslocado for desconhecido, precisa ser estimado (Regra 14.2c).

- (2) **Quando Recolocar uma Bola Deslocada por Forças Naturais.**

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

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

Interpretações da Regra 13.1d(2):

13.1d(2)/I – Bola Tem Que Ser Recolocada se Deslocar Após ser Colocada para Obter Alívio

A bola de um jogador está no green e ele tem interferência de uma condição anormal de campo. O jogador decide obter alívio de acordo com a Regra 16.1d. Uma vez que a bola foi recolocada, ela é tratada como se tivesse sido levantada e recolocada de acordo com a Regra 13.1d(2).

Por exemplo, a bola de um jogador está em água temporária no green. Ele decide obter alívio e coloca a bola no local mais próximo de alívio completo. Enquanto o jogador se prepara para dar a tacada, forças naturais deslocam a bola. O jogador tem que recolocar a bola no local mais próximo de alívio completo.

13.1e Não É Permitido Testar o Green de Maneira Deliberada

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

- Esfregar a superfície, ou
- Rolar uma bola.

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

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

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

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

Interpretações da Regra 13.1e:

13.1e/1 – Testar de Maneira Deliberada Qualquer Green não É Permitido

A Regra 13.1e proíbe um jogador de realizar duas ações específicas no green ou em um green errado com o objetivo de conseguir informação sobre como uma bola possa rolar nele. Não proíbe um jogador de realizar outras ações mesmo que feitas com o propósito de testar ou de inadvertidamente realizar as ações proibidas.

Um exemplo de uma ação que infringe a Regra 13.1e:

- Um jogador encrespa ou raspa a grama do green para determinar a direção do crescimento da grama.

Exemplos de ações que não são infrações da Regra 13.1e:

- Um jogador concede o próximo putt de um adversário e bate a bola para longe na mesma linha de jogo que o jogador pode usar em seguida, mas não o faz de maneira deliberada para conseguir informação sobre o green.
- Um jogador coloca a palma de sua mão na superfície do green em sua linha de jogo para determinar a humidade do green. Embora o jogador esteja fazendo isso para testar o green, esta ação não é proibida pela Regra 13.1e.
- Um jogador raspa sua bola no green para limpar lama da bola.

13.1f Tem que Tomar Alívio de um Green Errado

- (1) **Significado de Interferência por Green Errado.** Existe interferência de acordo com esta Regra quando:

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

- (2) **Tem Que Tomar Alívio.** Quando existe interferência de um green errado, o jogador não pode jogar a bola como se encontrar.

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

- **Ponto de Referência:** O ponto mais próximo de alívio completo na mesma área do campo onde a bola original ficou em repouso.

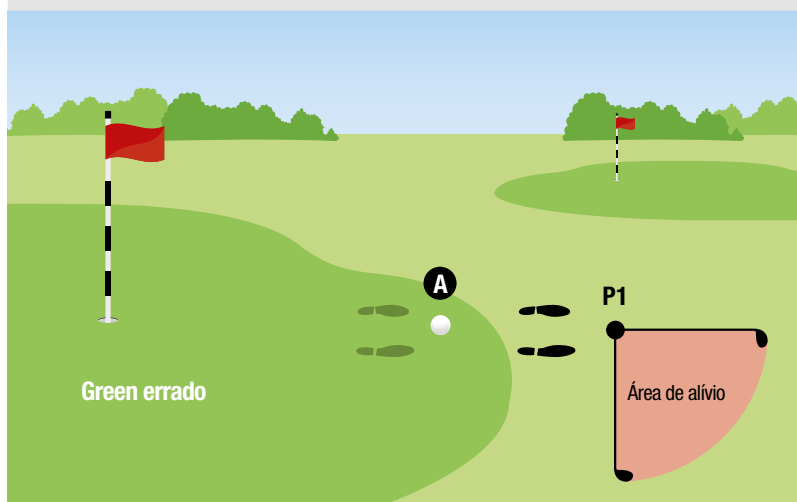
- **Tamanho da Área de Alívio Medido a partir do Ponto de Referência:**
Um taco de distância, porém com os seguintes limites:

- **Limites na Localização da Área de Alívio:**
 - » Tem que estar dentro da mesma área do campo onde a bola original ficou em repouso,
 - » Não pode estar mais próximo do buraco que o ponto de referência, e
 - » Tem que haver alívio completo de todas interferências ocasionadas pelo green errado.

(3) **Não há Alívio Quando Claramente Irrazoável.** Não há alívio de acordo com a Regra 13.1f quando a interferência existir somente porque o jogador escolheu um taco, tipo de stance ou swing ou direção de jogo que não sejam razoáveis nas circunstâncias.

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

FIGURA 13.1f: ALÍVIO SEM PENALIDADE POR GREEN ERRADO



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

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

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

13.2 A Bandeira

Propósito da Regra:

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

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

13.2a Deixar a Bandeira no Buraco

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

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

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

Em qualquer caso:

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

Interpretações da Regra 13.2a(1):

13.2a(1)/I – Jogador Tem o Direito de Deixar a Bandeira na Posição que o Grupo Anterior a Deixou

Um jogador tem o direito de jogar o campo como o encontrar; isto inclui a posição na qual o grupo anterior deixou a bandeira.

Por exemplo, se o grupo anterior recolocou a bandeira em uma posição que esteja inclinando-se para longe do jogador, o jogador tem o direito de jogar com a bandeira naquela posição se considerar vantajoso.

Se outro jogador ou caddie centrar a bandeira no buraco, o jogador pode mantê-lo nesta posição ou fazer com que a bandeira seja recolocada em sua posição anterior.

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

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

(3) Limitações sobre o Jogador Deslocar ou Remover a Bandeira no Buraco Enquanto a Bola está em Movimento. Após dar uma tacada com a bandeira deixada no buraco:

- O jogador e seu caddie não podem deslocar ou remover a bandeira, de maneira deliberada, para influenciar onde a bola em movimento possa parar (por exemplo, evitar que a bola bata na bandeira). Se isto for feito, o jogador recebe a **penalidade geral**.
- Porém não há penalidade se a bandeira no buraco for deslocada ou removida por qualquer outra razão, como quando acredita, razoavelmente, que a bola em movimento não baterá na bandeira antes de parar.

(4) Limitações sobre Outro Jogador Deslocar ou Remover a Bandeira Uma Vez que o Jogador Tenha Decidido Deixá-la no Buraco. Quando o jogador deixou a bandeira no buraco e não autorizou ninguém a atender a bandeira (ver Regra 13.2b(1)), nenhum outro jogador pode deslocar ou remover a bandeira de maneira deliberada para influenciar o local onde a bola do jogador irá parar.

- Se outro jogador ou seu caddie o fizer antes ou durante a tacada e o jogador der a tacada sem ter ciência disso ou se o fizer enquanto a bola estiver em movimento após a tacada, aquele outro jogador recebe a **penalidade geral**.

- Porém não há penalidade se o outro jogador ou seu caddie deslocarem ou removerem a bandeira por qualquer outra razão, tal como quando:
 - » Acreditar razoavelmente que a bola em movimento do jogador não baterá na bandeira antes de parar, ou
 - » Não está ciente de que o jogador está prestes a jogar ou que a bola do jogador esteja em movimento.

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

Interpretações da Regra 13.2a(4):

13.2a(4)/I – Bandeira não Atendida Removida Sem Consentimento do Jogador Pode Ser Recolocada

Se um jogador optar por jogar com a bandeira no buraco e outro jogador a remover do buraco sem o consentimento do jogador, pode ser recolocada no buraco enquanto a bola do jogador estiver em movimento.

Porém, se a ação do outro jogador infringiu a Regra 13.2a(4), ele não evita a penalidade ao recolocar a bandeira.

13.2b Remover a Bandeira do Buraco

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 13.2b(1):

13.2b(1)/1 – Quem Atende a Bandeira Pode Ficar em Qualquer Lugar

Uma pessoa que atende a bandeira pode ficar em qualquer lugar ao segurar a bandeira dentro, acima ou ao lado do buraco.

Por exemplo, o atendente pode ficar diretamente atrás ou a qualquer lado do buraco para evitar pisar na linha de jogo de outro jogador.

13.2b(1)/2 – Jogador Pode Dar Tacada Enquanto Segura a Bandeira

A Regra 13.2b(1) permite que um jogador dê uma tacada com uma única mão enquanto segura a bandeira com a outra mão. Porém, o jogador não pode usar a bandeira para se estabilizar ao dar a tacada (Regra 4.3a).

Por exemplo, um jogador pode:

- Remover a bandeira do buraco com uma mão antes de dar o putt e continuar a segurá-la enquanto dá um putt apenas com a outra mão.
- Atender sua própria bandeira no buraco com uma mão enquanto faz o putt com a outra mão. Enquanto ou após sua tacada com uma mão, ele pode remover a bandeira do buraco, mas não pode, de maneira deliberada, permitir que a bola em movimento atinja a bandeira.

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

- Bola Atinge Acidentalmente a Bandeira ou a Pessoa que a Atende.
Se a bola em movimento de um jogador atinge acidentalmente

a bandeira ou a pessoa que a removeu ou a está atendendo (ou qualquer coisa que a pessoa estiver segurando), não há penalidade e a bola tem que ser jogada como se encontra.

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

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

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

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

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

13.2c Bola em Repouso Apoiada Contra a Bandeira no Buraco

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

- Se alguma parte da bola estiver no buraco abaixo da superfície do green, a bola é considerada embocada, mesmo que a totalidade da bola não esteja abaixo da superfície.
- Se nenhuma parte da bola estiver no buraco abaixo da superfície do green:
 - » A bola não está embocada e tem que ser jogada como se encontra.

- » Se a bandeira for removida e a bola se deslocar (seja caindo no buraco ou se deslocando para longe do buraco), não há penalidade e a bola tem que ser recolocada na borda do buraco (ver Regra 14.2).

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

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

Em Stroke-Play, o jogador é **desclassificado** se não embocar conforme exigido pela Regra 3.3c.

13.3 Bola Pendendo sobre a Borda do Buraco

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

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

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

Interpretações da Regra 13.3a:

13.3a/1 – Significado de Tempo Razoável para Jogador Chegar ao Buraco

Determinar os limites do tempo razoável para alcançar o buraco depende das circunstâncias da tacada e inclui o tempo para a reação natural ou espontânea do jogador à bola não cair no buraco.

Por exemplo, um jogador pode ter jogado a tacada de bastante longe do green e pode demorar vários minutos para alcançar o buraco enquanto outros jogadores jogam suas tacadas e caminha para o green. Ou, o jogador pode ter que fazer um caminho indireto para o buraco ao dar a volta em uma linha de jogo de outro jogador no green.

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 13.3b:

13.3b/1 – O que Fazer Quando a Bola Pendendo na Borda do Buraco for Deslocada Quando Jogador Remover a Bandeira

Após a bandeira ser removida pelo jogador, se a bola pendendo na borda do buraco se deslocar, ele tem que proceder como segue:

- Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a remoção da bandeira causou o deslocamento da bola, a bola é recolocada na borda do buraco e a Regra 13.3d se aplica. A bola é considerada como tendo ficado em repouso e o tempo de espera de acordo com a Regra 13.3a já não se aplica. Não há penalidade ao jogador uma vez que a bandeira é uma obstrução móvel (Regra 15.2a(1)).
- Se a remoção da bandeira pelo jogador não causou o deslocamento da bola, e a bola cair no buraco, a Regra 13.3a é aplicada.
- Se a bola do jogador foi deslocada por forças naturais para um novo local que não esteja pendendo na borda do buraco e não devido à retirada da bandeira, não há penalidade e a bola tem que ser jogada de seu novo local (Regra 9.3).



Levantando e Recolocando uma Bola em Jogo

Regra 14

REGRA

14

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

Propósito da Regra:

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

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

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

14.1 Marcando, Levantando e Limpando a Bol

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

14.1a O Local da Bola a ser Levantada e Recolocada Tem que Ser Marcado

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

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 14.1a:

14.1a/1 – A Bola Pode Ser Levantada de Qualquer Maneira

Não há restrições sobre como uma bola possa ser levantada desde que não seja levantada de forma que de maneira deliberada teste o green (Regra 13.1e).

Por exemplo, após marcar o local da bola no green, o jogador pode levantar sua bola com a parte de trás do putter ou pode movê-la para o lado com um taco.

14.1a/2 – Marcando Corretamente a Bola

Regra 14.1a usa “logo atrás” e “logo ao lado” para assegurar que o local de uma bola levantada seja marcado com precisão suficiente para que o jogador possa recolocá-la no local correto.

Uma bola pode ser marcada em qualquer posição ao redor da bola desde que seja marcada logo ao lado dela, e isto inclui colocar o marcador de bola em frente ou ao lado da bola.

14.1b Quem Pode Levantar a Bola

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

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

Exceção – O Caddie Pode Levantar a Bola do Jogador no Green sem Autorização: Quando a bola do jogador estiver em um green, o caddie do jogador pode levantar a bola sem sua autorização.

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

14.1c Limpar uma Bola Levantada

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

Uma bola levantada de qualquer outro lugar pode ser sempre limpa

exceto quando for levantada:

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

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

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

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

Interpretações da Regra 14.1c:

14.1c/1 – Jogador Tem Que Tomar Cuidado Quando Bola Levantada Não Pode Ser Limpa

Quando um jogador está aplicando qualquer das quatro Regras mencionadas na Regra 14.1c em que limpar a bola não é permitido, existem ações que o jogador tem que evitar pois, apesar de não haver intenção de limpar a bola, o ato em si pode resultar na limpeza da bola.

Por exemplo, se um jogador levantar sua bola que tenha grama ou outros detritos grudados nela e jogar a bola para que seu caddie que a pegue com uma toalha, provavelmente alguma grama ou outros detritos serão removidos, significando que a bola foi limpa. Similarmente, se o jogador colocar aquela bola em seu bolso ou a deixar cair no solo, estes atos podem resultar em parte da grama ou outros detritos sendo removidos da bola significando que ela foi limpa.

Porém, se o jogador tomar estas ações após levantar uma bola que se sabia estar limpa antes de ser levantada, o jogador não é penalizado pois a bola não foi limpa.

14.2 Recolocando uma Bola no Local

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

14.2a A Bola Original Tem Que ser Usada

A bola original tem que ser usada ao recolocar a bola.

Exceção – Outra Bola Pode ser Usada Quando:

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

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

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

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

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

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

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

Interpretação da Regra 14.2b(2):

14.2b(2)/I Jogador Dropa a Bola Quando Esta Deveria Ser Recolocada

Quando um jogador dropa uma bola quando as Regras exigiam que ele a recolocasse, a bola foi recolocada de maneira errada. Se o jogador recolocar

a bola de maneira errada, mas no local correto (isto inclui se o jogador dropar a bola e ela vier a parar no local exigido), ele recebe uma tacada de penalidade se a bola for jogada sem corrigir o erro de acordo com a Regra 14.5 (Corrigir um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar Bola).

Porém, se o jogador dropou a bola e esta bola fica em repouso em qualquer lugar diferente do local exigido, ele recebe a penalidade geral por jogar de lugar errado se a bola for jogada sem corrigir o erro.

Por exemplo:

- Em stroke play, um jogador desloca sua bola durante a procura e tem que recolocar a bola sem penalidade. Em vez de recolocar a bola no local original ou estimado, o jogador dropa a bola naquele local. A bola quica e fica em repouso em outro local, e ele joga a bola dali. O jogador recolocou a bola de maneira errada e também jogou de lugar errado.

Uma vez que as Regras que o jogador infringiu eram uma combinação de uma infração de procedimento (recolocar a bola de maneira errada de acordo com a Regra 14.2b(2)) e jogar de lugar errado infringindo a Regra 14.7a, o jogador recebe um total de duas tacadas de penalidade de acordo com a Regra 14.7a (ver Regra 1.3c(4) – Aplicação de Penalidades a Múltiplas Infrações das Regras).

14.2c Local Onde a Bola Tem Que Ser Recolocada

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

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

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

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

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

Interpretações da Regra 14.2c:

14.2c/1 – Bola Pode Ser Recolocada em Quase Qualquer Direção

Ao recolocar uma bola levantada em um local, as Regras se preocupam somente com a localização. A bola pode ser alinhada de qualquer forma ao ser recolocada (como por exemplo, alinhar a marca) desde que a distância vertical para o solo se mantenha a mesma.

Por exemplo, ao usar uma Regra que não permite limpar, o jogador levanta sua bola e há um pedaço de barro grudado nela. A bola pode ser alinhada de qualquer forma ao ser recolocada no local original (tal como girar o barro em direção ao buraco).

Porém, o jogador não pode recolocar a bola em um alinhamento de forma que a bola esteja sobre o barro a não ser que esta fosse a posição antes de ser levantada. O “local” da bola inclui sua posição vertical relativa ao solo.

14.2c/2 – Remoção de Impedimento Solto do Local Onde Bola Será Recolocada

A Exceção 1 à Regra 15.1a torna claro que, antes de recolocar uma bola, o jogador não pode remover um impedimento solto que, se movido quando a bola estava em repouso, provavelmente iria causar o deslocamento da bola. Porém, existem situações onde um impedimento solto pode ser movido seja quando a bola for levantada seja antes de ser recolocada, e o jogador não é obrigado a colocar o impedimento solto de volta antes ou depois de recolocar a bola.

Por exemplo:

- Um jogador marca e levanta sua bola na área geral após ser solicitado fazê-lo uma vez que interfere com o jogo de outro jogador. Como resultado de levantar sua bola, um graveto solto encostado à bola é movido. O jogador não é obrigado a recolocar o graveto ao recolocar sua bola.
- Um jogador marca e levanta sua bola em um bunker para ver se está cortada. Quando a bola está levantada, uma folha que estava atrás da bola é soprada pelo vento. O jogador não é obrigado a colocar a folha de volta quando recolocar a bola.

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

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

- (1) **Bola em Areia.** Quando a bola estava na areia, seja dentro de um bunker ou em qualquer outra parte do campo:

- Ao recolocar a bola em seu local original (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2c), o jogador tem que recriar o lie original tanto quanto possível.
- Se a bola estava coberta por areia, o jogador pode deixar uma pequena parte da bola visível ao recriar o lie.

Se o jogador não recriou o lie corretamente, infringindo esta Regra, considera-se que o jogador jogou de lugar errado.

(2) **Bola em Qualquer Lugar Exceto na Areia.** Quando a bola estava em qualquer outro lugar exceto na areia, o jogador tem que recolocar a bola no local mais próximo com um lie mais similar ao lie original que seja:

- Dentro de um taco de distância do local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2c),
- Não mais perto do buraco, e
- Seja na mesma área do campo que aquele local.

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

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

Interpretações da Regra 14.2d(2):

14.2d(2)/I – Lie Alterado Pode Ser “Local Mais Próximo com um Lie Mais Similar”

Se o lie de um jogador for alterado quando sua bola tiver sido levantada ou deslocada e tem que ser recolocada, o lie alterado pode ser o local mais próximo com o lie mais similar ao lie original do jogador, e pode ser exigido que o jogador jogue a bola do lie alterado.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em um buraco de divot no fairway. Pensando tratar-se de sua bola, outro jogador a joga, afundando um pouco o buraco de divot. Se não houver outro buraco de divot dentro de um taco de distância, o local mais próximo com o lie mais similar ao lie original seria um local no buraco de divot afundado.

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

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

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

- O local não pode ser mais perto do buraco.
- Local Original na Área Geral. O local mais próximo tem que ser na área geral.
- Local em Bunker ou Área de Penalidade. O local mais próximo tem que ser no mesmo bunker ou na mesma área de penalidade.
- Local Original no Green. O local mais próximo tem que ser no green ou na área geral.

Interpretações da Regra 14.2e:

14.2e/1 – Jogador Tem Que Obter Alívio com Penalidade Quando o Local Onde Bola Fica em Repouso é Mais Próximo do Buraco

Ao seguir a Regra 14.2e, há uma possibilidade de que o único local na mesma área do campo onde a bola ficaria em repouso quando colocada seja mais perto do buraco. Em tais circunstâncias, o jogador tem que obter alívio com penalidade de acordo com uma Regra que o permita.

Não é permitido que o jogador aperte a bola contra o solo para assegurar que ela fique em um local (ver 8.2b/1).

Por exemplo, a bola do jogador fica em repouso na descida do bunker contra um rastelo e, ao remover o rastelo, a bola é deslocada. O jogador tenta recolocar a bola como exigido, mas ela não fica parada. Ele então segue o procedimento da Regra 14.2e sem sucesso e vê que não há outros locais no bunker para tentar colocar a bola que não sejam mais próximos do buraco.

Neste caso, o jogador tem que obter alívio de bola injogável, seja obtendo alívio por tacada e distância com um tacada de penalidade (Regra 19.2a) ou alívio seguindo a linha para trás fora do bunker com duas tacadas de penalidade (Regra 19.3b).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

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

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

Interpretações Gerais da Regra 14.2:

14.2/1 – Bola Não Tem que Ser Recolocada no Local Original Quando o Jogador Irá Jogar de Outro Lugar

Quando a bola de um jogador tem que ser recolocada em seu local original, o jogador não precisa recolocar a bola se ele desejar obter alívio sob uma Regra ou jogar a bola de outro lugar.

Por exemplo, se a bola em repouso de um jogador em uma área de penalidade for deslocada por uma influência externa (Regra 9.6), o jogador não precisa recolocar a bola antes de obter alívio da área de penalidade.

Ele pode recolocar a bola e então obter alívio da área de penalidade ou pode obter alívio diretamente da área de penalidade.

14.3 Dropando a Bola na Área de Alívio

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

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

14.3a Bola Original ou Outra Bola Pode Ser Usada

O jogador pode usar a bola original ou outra bola.

Isto significa que o jogador pode usar qualquer bola a cada vez que dropar ou colocar a bola de acordo com esta Regra.

14.3b A Bola Tem Que Ser Dropada da Maneira Correta

O jogador tem que dropar a bola da maneira correta, o que significa cumprir com todos os requisitos a seguir:

- (1) **O Jogador Tem Que Dropar a Bola.** A bola tem que ser dropada somente pelo jogador. Nem o caddie do jogador ou qualquer outra pessoa pode fazê-lo.
- (2) **Bola Tem Que Ser Dropada da Altura do Joelho, Diretamente para Baixo, Sem Tocar o Jogador ou seu Equipamento.** O jogador tem que soltar a bola de um local à altura do joelho de forma que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem que o jogador jogue, rode ou role a bola ou ainda que realize qualquer outro movimento com efeito que possa influenciar o local onde a bola ficará em repouso, e
- Não toque qualquer parte do corpo ou equipamento do jogador antes de atingir o solo.

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

FIGURA 14.3B: DROPANDO DA ALTURA DO JOELHO



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

Interpretações da Regra 14.3b(2):

14.3b(2)/I – Bola Pode Cair Somente uma Curta Distância ao Ser Dropada da Altura do Joelho

A Regra 14.3b(2) e a Definição de “drop” exigem que o jogador drope uma bola de uma localização à altura do joelho, estando em pé. Porém, embora a bola tenha que atravessar o ar para ser dropada (em vez de ser colocada), a bola nem sempre cairá a distância exata do joelho do jogador até o chão.

Por exemplo, o jogador tem interferência de uma condição anormal de campo, e a área de alívio do jogador está em um aclave severo. O jogador se posiciona com seus pés perto do final do aclave e voltado para o aclave para dropar a bola, pode ser que a bola somente cairá uma curta distância ao ser dropada, apesar de ser dropada da altura do joelho.

(3) **Bola Tem Que Ser Dropada na Área de Alívio.** A bola tem que ser dropada na área de alívio. Ao dropar a bola, o jogador pode ficar dentro ou fora da área de alívio.

Se uma bola for dropada de maneira incorreta infringindo uma ou mais destas três exigências:

- O jogador tem que dropar uma bola novamente da maneira correta, e não há limite para o número de vezes que o jogador tem que fazer isto.
- Uma bola dropada de maneira incorreta não conta como um dos dois drops exigidos antes que a bola tenha que ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2).

Se o jogador não dropar novamente e em vez disso der uma tacada à bola onde ela ficou em repouso após ser dropada de maneira incorreta:

- Se a bola foi jogada da área de alívio, o jogador recebe **uma tacada de penalidade** (porém não jogou de lugar errado de acordo com a Regra 14.7a).
- Mas se a bola foi jogada de fora da área de alívio, ou após ser colocada quando era exigido que fosse dropada (independentemente do local de onde foi jogada), o jogador recebe a **penalidade geral**.

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

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

(1) O Jogador Concluiu o Procedimento de Alívio Quando a Bola Dropada Corretamente Fica em Repouso Dentro da Área de Alívio. A bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio.

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

- Se a bola ficar em repouso na área de alívio, o jogador concluiu o procedimento de alívio e tem que jogar a bola como se encontra.
- Se a bola ficar em repouso fora da área de alívio, o jogador tem que usar os procedimentos da Regra 14.3c(2).

Em qualquer caso, não há penalidade a qualquer jogador se uma bola dropada da maneira correta acidentalmente atingir alguma pessoa, equipamento ou outra influência externa antes de ficar em repouso.

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

O que fazer quando a bola dropada for desviada ou parada de maneira deliberada por qualquer pessoa antes de ficar em repouso, ver Regra 14.3d.

Interpretações da Regra 14.3c(1):

14.3c(1)/I – O Que Fazer Quando Bola Dropada For Deslocada Após Ficar em Repouso Contra o Pé ou Equipamento do Jogador

Um jogador dropa a bola da maneira correta, mas a bola acidentalmente foi parada pelo pé ou equipamento do jogador (como por exemplo, um tee marcando a área de alívio) e fica em repouso dentro da área de alívio. Não há penalidade, o jogador terminou de obter alívio e tem que jogar a bola como se encontra.

Se a bola então for deslocada quando o jogador retirar seu pé ou o equipamento, o jogador tem que recolocar a bola conforme exigido pela Regra 9.4 mas não recebe penalidade uma vez que o movimento da bola foi resultado de ações razoáveis ao obter alívio sob uma Regra (ver Exceção 4 à Regra 9.4 – Deslocamento Acidental Exceto no Green Enquanto Aplica uma Regra).

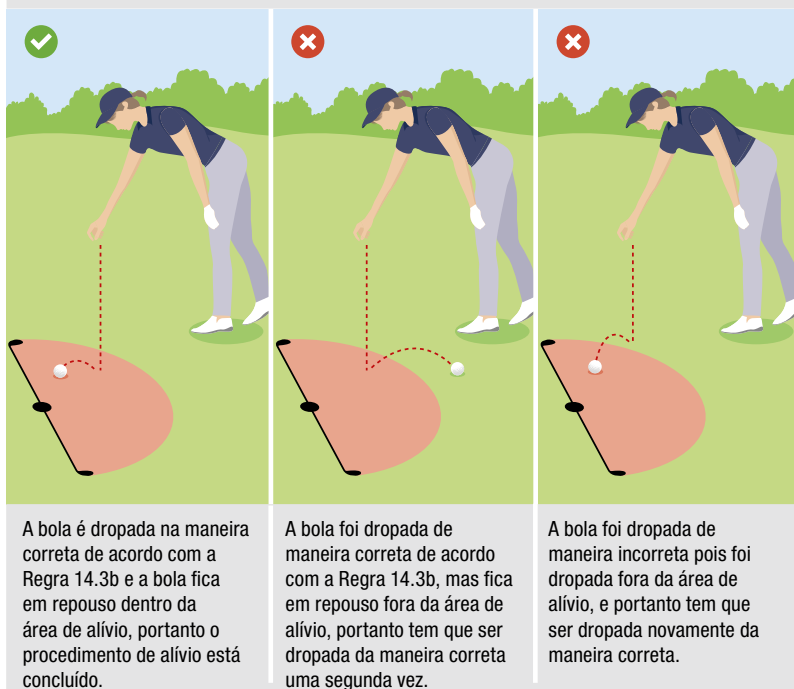
(2) O Que Fazer se a Bola Dropada Corretamente Ficar em Repouso Fora da Área de Alívio. Se a bola ficar em repouso fora da área de alívio, o jogador tem que dropar uma bola da maneira correta uma segunda vez.

Se esta bola também ficar em repouso fora da área de alívio, o jogador tem que completar o alívio colocando uma bola usando os procedimentos para recolocar uma bola pelas Regras 14.2b(2) e 14.2e:

Regra 14

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

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



Interpretações da Regra 14.3c(2):

14.3c(2)/1 – Bola Dropada da Maneira Correta Duas Vezes que Fica em Repouso Fora da Área de Alívio Poderia ser Jogada Fora da Área de Alívio

Se um jogador tem que completar o procedimento de drop colocando a bola usando as Regras 14.2b(2) e 14.2e, isto pode resultar em colocar a bola fora da área de alívio.

Por exemplo, se um jogador dropa a bola pela segunda vez da maneira correta perto da borda da área de alívio e ela fica em repouso fora da área de alívio, ele tem que colocar a bola no local que a bola tocou pela primeira vez o solo após o segundo drop. Porém, se a bola não ficar naquele local após duas tentativas, o local mais próximo não mais perto do buraco onde a bola possa ficar em repouso pode ser dentro ou fora da área de alívio.

14.3c(2)/2 – Onde Colocar Bola Dropada da Maneira Correta Duas Vezes em Área de Alívio com Arbusto

Se um jogador tem que completar o procedimento de drop colocando a bola usando as Regras 14.2b(2) e 14.2e, isto pode resultar no jogador tentar colocar a bola em algo que não seja solo.

Por exemplo, se um jogador está dropando em um arbusto em uma área de alívio, e em ambos os drops a bola fica em repouso fora da área de alívio, a Regra 14.3c(2) estabelece que ele precisa colocar uma bola no local onde ela primeiramente tocou o solo após o segundo drop. Se a bola bateu primeiro o arbusto ao ser dropado pela segunda vez, o “solo” inclui o arbusto, e o jogador tem que tentar colocar a bola onde ela tocou primeiramente o arbusto. Porém, se a bola colocada não ficar no local após duas tentativas, o jogador tem que colocar a bola no local mais próximo onde a bola fique em repouso, sujeito aos limites da Regra 14.2e.

Interpretações Gerais da Regra 14.3c:

14.3c/1 – Área de Alívio Inclui Tudo na Área de Alívio

A área de alívio de um jogador inclui grama alta, arbustos ou outras coisas em crescimento nela. Se a bola dropada de um jogador ficar em repouso com um lie ruim na área de alívio, mesmo assim ficou em repouso na área de alívio.

Por exemplo, um jogador dropa sua bola de maneira correta e ela fica em um arbusto dentro da área de alívio. O arbusto faz parte da área de alívio, e, portanto, a bola está em jogo e o jogador não tem direito a outro drop de acordo com a Regra 14.3c.

14.3c/2 – Bola Pode ser Dropada em Zona de Jogo Proibido

Ao dropar uma bola sob uma Regra de alívio, o jogador pode dropar uma bola em uma zona de jogo proibido desde que esta área seja parte da área de alívio. Porém, o jogador então tem que obter alívio de acordo com a Regra que se aplique.

Por exemplo, um jogador pode obter alívio de uma área de penalidade e dropar uma bola em uma zona de jogo proibido em uma condição anormal de campo. Porém, após a bola dropada ficar em repouso na área de alívio exigida pela Regra 17 (Alívio de Área de Penalidade), o jogador tem que obter alívio de acordo com a Regra 16.1f.

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

Para os propósitos desta Regra, uma bola dropada foi “desviada ou parada de maneira deliberada” quando:

- Alguém toca a bola em movimento após ela tocar o solo de maneira deliberada, ou
- A bola em movimento bate em qualquer equipamento, em outro objeto ou em alguém (como o caddie do jogador) que um jogador posicionou de maneira deliberada ou deixou em uma posição específica de forma que o equipamento, o objeto ou a pessoa pudesse desviar ou parar a bola em movimento.

Quando uma bola dropada na maneira correta for de maneira deliberada desviada ou parada por qualquer pessoa (quer na área de alívio ou fora da área de alívio) antes de ficar em repouso:

- O jogador tem que dropar uma bola novamente, usando os procedimentos na Regra 14.3b (o que significa que a bola desviada ou parada de maneira deliberada não conta como um dos dois drops exigidos antes que uma bola tenha que ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2)).
- Se a bola foi, de maneira deliberada, desviada ou parada (seja dentro ou fora da área de alívio) o jogador recebe a **penalidade geral**.

Exceção – Quando não há a Possibilidade Razoável de que a Bola Iria Ficar em Repouso na Área de Alívio: Se uma bola corretamente dropada for de maneira deliberada desviada ou parada (seja dentro ou fora da área de alívio) não havendo a possibilidade razoável de que a bola iria ficar em repouso na área de alívio:

- Não há penalidade a qualquer jogador, e
- A bola dropada é considerada como tendo ficado em repouso fora da área de alívio e conta como um dos dois drops exigidos antes que a bola tenha que ser colocada de acordo com a Regra 14.3c(2).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

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

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

14.4 Quando a Bola do Jogador Está Novamente em Jogo Após Bola Original Ter Ficado Fora de Jogo

Quando a bola em jogo do jogador foi levantada do campo, está perdida ou fora de campo, a bola não está mais em jogo.

O jogador somente terá uma bola em jogo novamente quando:

- Jogar a bola original ou outra bola da área do tee, ou
- Recolocar, dropar ou colocar a bola original ou outra bola no campo com a intenção de que esta bola esteja em jogo.

Se o jogador retornar uma bola ao campo de qualquer maneira com a intenção de colocá-la em jogo, a bola do jogador estará em jogo mesmo se:

- Substituiu a bola original quando não permitido pelas Regras, ou
- Foi recolocada, dropada ou colocada (1) em um lugar errado, (2) de maneira errada ou (3) utilizando um procedimento que não era aplicável.

Uma bola recolocada está em jogo mesmo se o marcador de bola que marca seu local não tenha sido removido.

Interpretação da Regra 14.4:

14.4/1 – Bola Colocada Não Está em Jogo a Não ser que Tenha Havido Intenção de Colocá-la em Jogo

Quando uma bola é colocada ou recolocada no solo, tem que ser decidido se ela foi colocada com a intenção de colocá-la em jogo.

Por exemplo, o jogador marca a bola no green colocando uma moeda atrás da bola, levanta a bola e a dá ao seu caddie para limpar. O caddie então coloca a bola logo atrás ou ao lado da moeda (não no local original da bola) para ajudar o jogador a ler a linha de jogo do outro lado do buraco.

A bola não está em jogo uma vez que o caddie não colocou a bola com a intenção de colocá-la em jogo. Neste caso, a bola não está em jogo até que seja reposicionada com a intenção de recolocar a bola como exigido pela Regra 14.2. Se o jogador der uma tacada na bola enquanto ela está fora de jogo, o jogador estará jogando uma bola errada.

14.4/2 – Drops de Teste Não São Permitidos

O procedimento de drop na Regra 14.3 significa que há um elemento de incerteza ao obter alívio de acordo com uma Regra. Não faz parte do espírito do jogo testar como uma bola dropada se comportará.

Por exemplo, ao obter alívio de um caminho de cart (obstrução irremovível), um jogador determina sua área de alívio e percebe que a bola pode rolar e ir parar em um arbusto na área de alívio. Sabendo que a bola dropada não estará em jogo sem que haja intenção, o jogador faz um drop de teste em um canto da área de alívio para ver se a bola rola para o arbusto.

Uma vez que este ato é contrário ao espírito do jogo, seria justificável que a Comissão desclassificasse o jogador de acordo com a Regra 1.2a (Má Conduta Grave).

14.5 Corrigindo um Erro ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar a Bola

14.5a O Jogador Pode Levantar a Bola para Corrigir Erro Antes de Jogar a Bola

Quando um jogador substituiu a bola original por outra bola quando isto não era permitido de acordo com as Regras ou a bola em jogo do jogador foi recolocada, dropada ou colocada (1) em um lugar errado ou ficou em repouso em um lugar errado, (2) de maneira errada ou (3) usando um procedimento que não se aplicava:

- O jogador pode levantar a bola sem penalidade e corrigir o erro.
- Porém isto somente é permitido antes de jogar a bola.

14.5b Quando o Jogador Pode Mudar para uma Regra ou Opção de Alívio Diferente Quando Corrige um Erro ao Obter Alívio

Quando um jogador for corrigir um erro ao obter alívio, ele tem que usar a mesma Regra e opção de alívio original ou pode mudar para uma outra Regra ou opção de alívio, dependendo da natureza do erro:

(1) Quando a Bola foi Colocada Em Jogo de Acordo com uma Regra que Não se Aplicava.

- Ao corrigir este erro, o jogador pode utilizar qualquer Regra que se aplique à situação.

- Por exemplo, se o jogador por engano tomou alívio de bola injogável para sua bola em uma área de penalidade (que a Regra 19.1 não permite), o jogador tem que corrigir o erro seja recolocando a bola (se ela foi levantada) de acordo com a Regra 9.4, ou obtendo alívio com penalidade de acordo com a Regra 17 e pode usar qualquer opção de alívio desta Regra que se aplique à sua situação.

(2) Quando a Bola foi Colocada em Jogo de acordo com uma Regra que se Aplicava, mas a Bola foi Dropada ou Colocada em Lugar Errado.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem que obter alívio de acordo com a mesma Regra, mas pode usar qualquer opção de alívio desta Regra que se aplique à sua situação.
- Por exemplo, se ao obter alívio para uma bola injogável, o jogador usou a opção de alívio lateral da Regra (19.2c) e por engano dropou a bola fora da área de alívio requerida, ao corrigir o erro o jogador tem que obter o alívio de acordo com a Regra 19.2, mas pode usar qualquer das opções de alívio na Regra 19.2a, b ou c.

(3) Quando a Bola foi Colocada em Jogo de acordo com uma Regra que se Aplicava e a Bola foi Dropada ou Colocada no Lugar Correto, mas a Regra Exigia que a Bola Fosse Dropada ou Colocada Novamente.

- Ao corrigir este erro, o jogador tem que obter alívio utilizando a mesma Regra e a mesma opção de alívio desta Regra.
- Por exemplo, se ao obter alívio para uma bola injogável, o jogador optou pela opção de alívio lateral (Regra 19.2c) e a bola foi (1) dropada na área de alívio correta, porém (2) foi dropada de maneira errada (ver Regra 14.3b) ou veio parar fora da área de alívio (ver Regra 14.3c), ao corrigir este erro o jogador tem que obter alívio de acordo com a Regra 19.2 e tem que usar a mesma opção de alívio (alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c).

Interpretações da Regra 14.5b(3):

14.5b(3)/1 – Jogador Pode Trocar Áreas de Alívio ao Dropar Novamente para Alívio Seguindo a Linha para Trás

Quando é exigido que um jogador drope uma bola uma segunda vez após usar alívio seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 16.1c(2) (Condição Anormal de Campo), Regra 17.1d(2) (Alívio de Área de Penalidade), ou Regra 19.2b ou Regra 19.3b (Alívio para Bola Injogável), é exigido que ele drope novamente de acordo com a opção de alívio seguindo a linha para trás na Regra pertinente. Porém, ao dropar pela segunda vez é permitido que o jogador altere os locais de referência de forma que a área de alívio seja mais próxima ou mais distante do buraco.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em uma área de penalidade e ele decide obter alívio seguindo a linha para trás. O jogador escolhe um local de referência e dropa a bola da maneira correta, mas ela rola para fora da área de alívio. Quando o jogador dropa novamente com alívio seguindo a linha para trás, ele pode escolher um local de referência diferente que seja mais próximo ou mais longe do buraco.

14.5b(3)/2 – Jogador Pode Mudar Áreas do Campo na Área de Alívio ao Dropar Novamente

Quando a área de alívio de um jogador está localizada em mais de uma área do campo e é exigido que ele drope novamente de acordo com aquela opção de alívio, o jogador pode dropar em uma área do campo diferente dentro da mesma área de alívio.

Por exemplo, um jogador escolhe obter alívio de bola injogável de acordo com a Regra 19.2c (Alívio Lateral) e sua área de alívio é parcialmente na área geral e parcialmente em um bunker. O primeiro drop do jogador toca o bunker na área de alívio e fica em repouso na área geral ou fora de toda área de alívio, de forma que o jogador tenha que dropar novamente. Ao fazê-lo, ele pode dropar a bola na parte da área geral da área de alívio.

14.5c Sem Penalidade para Bola Levantada para Corrigir um Erro

Quando se levanta uma bola de acordo com a Regra 14.5a para corrigir um erro:

- O jogador não incorre penalidade por ações relacionadas com aquela bola após o erro e antes de ser levantada, como quando causa o deslocamento da bola de maneira acidental (ver a Regra 9.4b).
- Porém se essas mesmas ações também infringiram uma Regra relacionada com a bola que foi colocada em jogo para corrigir o erro (por exemplo, quando as ações do jogador também melhoraram as condições que afetam a tacada tanto para a bola agora em jogo quanto para a bola original antes da bola ser levantada), a penalidade se aplica à bola agora em jogo.

14.6 Jogar a Tacada Seguinte de Onde Deu a Tacada Anterior

Esta Regra se aplica sempre que um jogador seja obrigado ou autorizado, de acordo com as Regras, a dar a tacada seguinte do mesmo local onde deu a tacada anterior (isto é, quando se joga com alívio de tacada e distância, ou se joga outra vez após uma tacada ter sido cancelada ou que de outra forma não conte).

- A maneira que um jogador tem que colocar uma bola em jogo depende da área do campo onde foi dada a tacada anterior.
- Em todos estes casos, o jogador pode utilizar a bola original ou uma outra bola.

14.6a Tacada Anterior Jogada da Área do Tee

A bola original ou uma outra bola tem que ser jogada de qualquer lugar dentro da área do tee (e pode ser colocada sobre um tee) de acordo com a Regra 6.2b.

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

A bola original ou uma outra bola tem que ser dropada nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

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

14.6c Tacada Anterior Jogada do Green

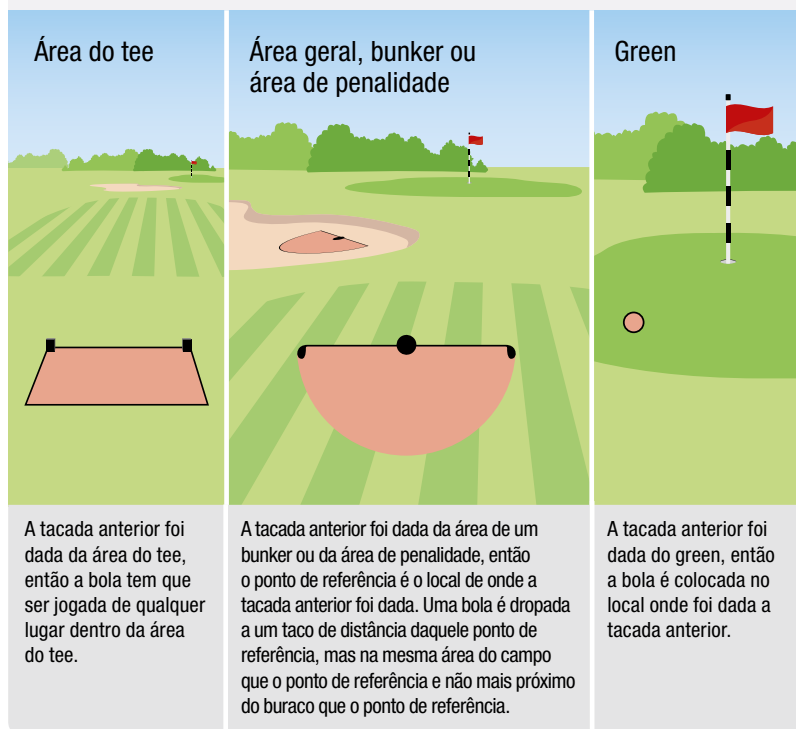
A bola original ou outra bola tem que ser colocada no local onde se deu a tacada anterior (se o local exato não for conhecido tem que ser estimado) (ver Regra 14.2), utilizando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 14.6: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

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

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

Quando é exigido ou permitido a um jogador dar a próxima tacada do local onde deu a tacada anterior, o método que o jogador tem que usar para colocar a bola em jogo depende da área do campo onde deu a tacada anterior.



14.7 Jogando de Lugar Errado

14.7a Local de Onde Tem que Jogar a Bola

Após iniciar um buraco:

- Um jogador tem que dar cada tacada do local onde a sua bola ficou em repouso, exceto quando as Regras obriguem ou autorize ao jogador jogar de outro lugar (ver a Regra 9.1).
- Um jogador não pode jogar sua bola de um lugar errado.

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

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

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

- (1) **O Jogador Tem que Decidir se Termina o Buraco com a Bola Jogada de Lugar Errado ou se Corrige o Erro Jogando do Lugar Correto.** O que o jogador fizer a seguir depende se foi uma infração grave – ou seja, se o jogador poderia ter ganho uma vantagem significativa por ter jogado do lugar errado:
 - **Infração Não Grave.** O jogador tem que terminar o buraco com a bola jogada do lugar errado, sem corrigir o erro.
 - **Infração Grave.**
 - » O jogador tem que corrigir o erro terminando o buraco com uma bola jogada do lugar correto de acordo com as Regras.
 - » Se o jogador não corrigir o erro antes de dar uma tacada para iniciar outro buraco, ou para o último buraco da volta, antes de entregar seu cartão de escores, o jogador será **desclassificado**.
 - **Como Proceder em Caso de Dúvida se a Infração É Grave.** O jogador deve terminar o buraco com a bola original jogada do lugar errado e com uma segunda bola jogada do lugar correto de acordo com as Regras.
- (2) **O Jogador que Tentou Corrigir o Erro Tem que Relatar à Comissão.** Se o jogador tentou corrigir o erro de acordo com (1) jogando uma bola do um lugar correto:
 - O jogador tem que relatar os fatos à Comissão antes de entregar o cartão de escores.
 - Isto se aplica independentemente do jogador haver terminado o buraco com somente essa bola ou com duas bolas (e mesmo que o jogador tenha o mesmo escore com as duas bolas).

Se o jogador não relatar os fatos à Comissão, será **desclassificado**.
- (3) **Quando o Jogador Tentou Corrigir o Erro, Caberá à Comissão Decidir o Escore para o Buraco.** O escore do jogador para o buraco vai depender da Comissão decidir se houve uma grave infração ao jogar a bola original de lugar errado:
 - **Infração Não Grave.**
 - » Conta o escore com a bola original jogada de lugar errado e o jogador recebe a **penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a** (o que significa que **duas tacadas de penalidade** serão adicionados ao escore com essa bola).

- » Se uma segunda bola foi jogada, todas as tacadas dadas com essa bola (incluindo tacadas dadas e qualquer tacada de penalidade incorrida somente por jogar essa bola) serão descartadas.
- **Infração Grave.**
 - » Conta o escore com a bola jogada para corrigir o erro de jogar de lugar errado e o jogador recebe a **penalidade geral de acordo com a Regra 14.7a** (o que significa que **duas tacadas de penalidade** serão adicionados ao escore com essa bola).
 - » A tacada dada ao jogar a bola original de um lugar errado e qualquer outra tacada com essa bola (incluindo tacadas dadas e qualquer tacada de penalidade incorrida somente por jogar essa bola) será descartada.
 - » Se a bola jogada para corrigir o erro também foi jogada de lugar errado:
 - Se a Comissão decide que não foi uma infração grave, o jogador recebe a **penalidade geral (mais duas tacadas de penalidade) de acordo com a Regra 14.7a**, para um total de **quatro tacadas de penalidade** que são adicionadas ao escore para esta bola (duas por jogar a bola original de lugar errado e duas por jogar a outra bola de lugar errado).
 - Se a Comissão decidir que foi uma infração grave, o jogador será **desclassificado**.

Interpretações da Regra 14.7b:

14.7b/1 – Jogador Recebe Penalidade para Cada Tacada Dada de Área Onde Jogo Não É Permitido

Quando a bola de um jogador fica em repouso em uma área onde o jogo não é permitido, o jogador tem que obter alívio de acordo com a Regra apropriada. Em stroke play, se o jogador jogar a bola daquela área (tal como uma zona de jogo proibido ou green errado) o jogador recebe duas tacadas de penalidade para cada tacada dada daquela área.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em uma zona de jogo proibido dentro de uma área de penalidade. O jogador entra a zona de jogo proibido e dá uma tacada na bola, que move apenas umas poucas jardas e fica dentro da zona de jogo proibido. O jogador então dá uma nova tacada na bola e ela sai e fica em repouso fora da zona de jogo proibido.

Cada tacada é contada, e o jogador recebe a penalidade geral de acordo com a Regra 14.7 por jogar de lugar errado para cada tacada dada da zona de jogo proibido para um total de quatro tacadas de penalidade. Exige-se que o jogador termine o buraco com a bola jogada da zona de jogo

proibido, a não ser que seja uma infração grave. Para uma infração grave o jogador tem que corrigir o erro (ver Regra 14.7b).

14.7b/2 – Bola em Lugar Errado se o Taco Atingir a Condição da qual se Obteve Alívio

Quando um jogador está obtendo alívio de interferência de uma condição anormal de campo, é exigido que ele obtenha alívio de toda interferência daquela condição. Se a bola for dropada em um local ou ficar em repouso em um local onde o jogador tenha qualquer tipo de interferência daquela condição, a bola está em um lugar errado.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em um caminho de cart e o jogador decide obter alívio. Ele estima o local mais próximo de alívio completo usando o taco que teria usado para jogar a bola do caminho de cart. Tendo medido a área de alívio daquele local, o jogador dropa uma bola que fica em repouso na área de alívio e dá a tacada, atingindo o caminho durante a tacada. Uma vez que o caminho de cart estava na área de swing pretendido do jogador, o jogador ainda tinha interferência. Portanto, ele não determinou corretamente a área de alívio e recebe a penalidade geral por jogar de lugar errado.

Porém, se o jogador tivesse interferência da condição porque, por exemplo, ele decidiu jogar em uma direção diferente ou seu pé escorregou ao dar a tacada o que alterou o swing pretendido, não se consideraria que o jogador jogou de lugar errado.

VI

Alívio sem Penalidade **Regras 15–16**

REGRA

15

Alívio de Impedimentos Soltos e Obstruções Móveis (inclusive Bola ou Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere com o Jogo)

Propósito da Regra:

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

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

15.1 Impedimentos Soltos

15.1a Remoção de Impedimento Solto

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

Porém existem duas **exceções**:

Exceção 1 – Remoção de Impedimento Solto Onde a Bola Tem Que Ser Recolocada: Antes de recolocar uma bola que foi levantada ou deslocada de qualquer lugar exceto o green:

- Um jogador não pode de maneira deliberada remover um impedimento solto, que, se fosse movido quando a bola estivesse em repouso, seria provável que causasse o deslocamento da bola.
- Se o jogador o fizer, recebe **uma tacada de penalidade**, porém o impedimento solto removido não precisa ser recolocado.

Esta exceção se aplica tanto durante uma volta como enquanto o jogo estiver suspenso de acordo com a Regra 5.7a. Ela não se aplica a impedimentos soltos que são removidos em função de marcar o local de uma bola, ao levantar ou recolocar uma bola ou ao causar o deslocamento da bola.

Exceção 2 – Restrição Sobre Remover de Maneira Deliberada Impedimentos Soltos para Influenciar a Bola em Movimento (ver a Regra 11.3).

Interpretações da Regra 15.1a:

15.1a/1 – Remoção de um Impedimento Solto, Inclusive Auxílio de Outros

Impedimentos soltos vêm em muitos formatos e tamanhos (tal como sementes e grandes pedras), e as maneiras e métodos pelos quais eles podem ser removidos não são limitados, exceto que a remoção não pode atrasar indevidamente o jogo (ver Regra 5.6a).

Por exemplo, um jogador pode usar uma toalha, mão ou boné, ou pode levantar ou empurrar um impedimento solto para remoção. Um jogador também pode pedir auxílio para a remoção de impedimentos soltos, tal como pedir a espectadores que ajudem a remover um galho grande.

15.1a/2 – É Permitido que um Jogador Quebre Parte de um Impedimento Solto

Embora a Regra 15.1a permita que um jogador remova um impedimento solto, ele também pode quebrar uma parte de um impedimento solto.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso atrás de um grande galho que caiu de uma árvore. Em vez de buscar ajuda de outros jogadores para remover todo o galho, o jogador pode quebrar a parte que está em seu caminho.

15.1a/3 – Remoção de Impedimento Solto de Área de Alívio ou Local onde Bola Será Dropada, Colocada ou Recolocada

A Exceção 1 à Regra 15.1a torna claro que, antes de recolocar a bola, o jogador não pode remover um impedimento solto que, se fosse deslocado quando a bola estava em repouso, provavelmente causaria o deslocamento da bola. Isto ocorre porque quando a bola está em sua posição inicial, o jogador arrisca o deslocamento da bola ao remover um impedimento solto.

Porém, quando uma bola será dropada ou colocada, a bola não está sendo colocada em um local específico e, portanto, a remoção de impedimentos soltos antes de dropar ou colocar é permitida.

Por exemplo, se um jogador está aplicando a Regra 14.3b ao dropar uma bola em uma área de alívio ou a Regra 14.3c(2) quando uma bola dropada não fica em uma área de alívio e o jogador precisa colocar a bola, é permitido que o jogador remova impedimentos soltos da área de alívio para a qual a bola será dropada ou do local ou nas redondezas onde o jogador terá que colocar a bola.

15.1b Bola Deslocada ao Remover Impedimento Solto

Se a remoção pelo jogador de um impedimento solto causar o deslocamento da sua bola:

- A bola tem que ser recolocada em seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).
- Se a bola deslocada estava em repouso em qualquer lugar exceto o green (ver Regra 13.1d) ou na área do tee (ver Regra 6.2b(6)), o jogador recebe **uma tacada de penalidade** de acordo com a Regra 9-4b, exceto quando a Regra 7.4 se aplica (sem penalidade para bola deslocada durante a busca) ou quando outra exceção à Regra 9.4b for aplicável.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.1: Penalidade Geral de acordo com Regra 6.3b ou 14.7a.

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

15.2 Obstruções Móveis

Esta Regra trata do alívio sem penalidade que é permitido de objetos artificiais que cumprem com a definição de obstrução móvel.

Ela não concede alívio de obstruções irremovíveis (um tipo diferente de alívio é permitido de acordo com a Regra 16.1) ou objetos demarcatórios ou objetos integrantes (não é permitido alívio sem penalidade).

15.2a Alívio de Obstrução Móvel

- (1) **Remoção de Obstrução Móvel.** em penalidade, um jogador pode remover uma obstrução móvel em qualquer lugar dentro ou fora de campo e pode fazê-lo de qualquer maneira.

Porém existem duas exceções:

Exceção 1 – Marcadores do Tee Não Podem ser Removidos Quando a Bola Será Jogada da Área do Tee (ver Regras 6.2b(4) e 8.1a(1)).

Exceção 2 – Restrições Sobre a Remoção Intencional de Obstruções Móveis para Influenciar uma Bola em Movimento (ver Regra 11.3).

Se a bola for deslocada quando o jogador está removendo uma obstrução móvel:

- Não há penalidade, e
- A bola tem que ser recolocada em seu local original (se o local exato não for conhecido, tem que ser estimado) (ver Regra 14.2).

(2) **Alívio Quando a Bola Está Dentro ou em Cima de uma Obstrução Móvel em Qualquer Lugar do Campo Exceto no Green.** O jogador pode obter alívio sem penalidade ao levantar a bola, retirar a obstrução móvel e dropar a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto estimado logo abaixo de onde a bola estava em repouso dentro ou em cima da obstrução móvel.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Umtaco de distância, porém, com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que estar na mesma área do campo que o ponto de referência, e
 - » Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência.

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

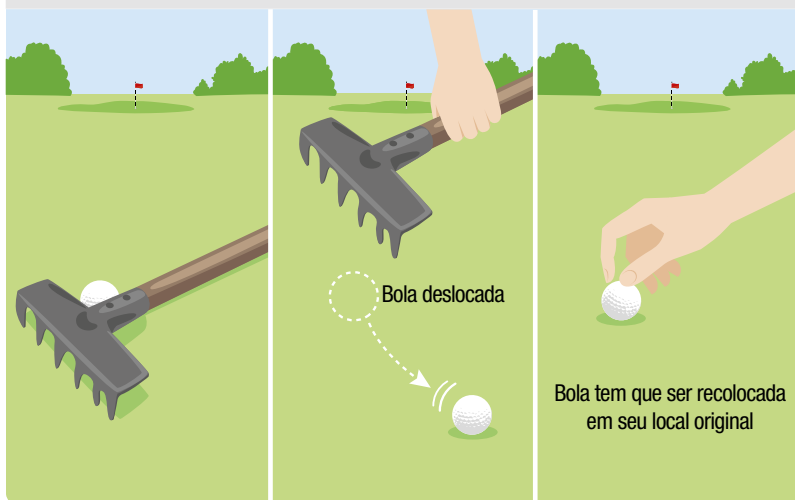
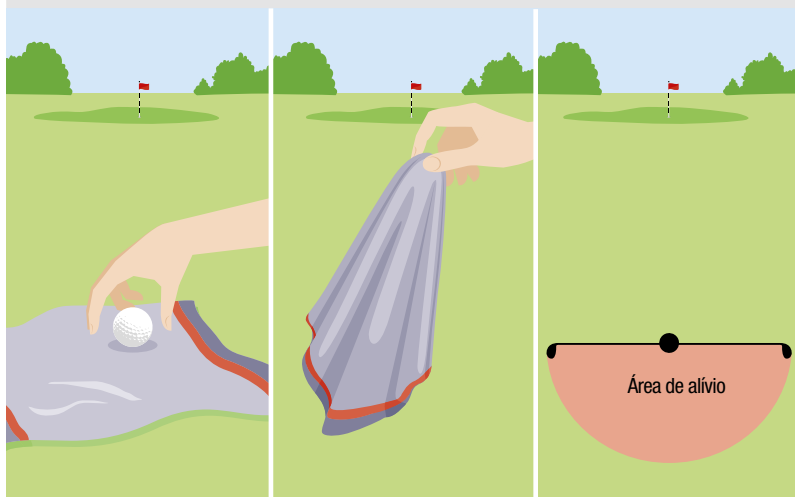


FIGURA #2 15.2A: BOLA DENTRO OU EM CIMA DE OBSTRUÇÃO MÓVEL



Quando uma bola está dentro ou em cima de uma obstrução móvel (por exemplo, uma toalha) em qualquer lugar do campo, alívio sem penalidade pode ser obtido levantando a bola, removendo a obstrução móvel e, exceto no green, dropando a bola ou outra bola. O ponto de referência para obter alívio é o ponto estimado logo abaixo da bola em repouso dentro ou sobre a obstrução móvel. A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência, não mais perto do buraco que o ponto de referência e tem que ser na mesma área do campo que o ponto de referência.

(3) **Alívio Quando a Bola Está Dentro ou Sobre a Obstrução Móvel no Green.** O jogador pode obter alívio sem penalidade:

- Levantando a bola e retirando a obstrução móvel, e
- Colocando a bola original ou outra bola no local estimado logo abaixo de onde a bola estava em repouso dentro ou sobre a obstrução móvel, utilizando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

15.2b Alívio para Bola Não Encontrada, porém Dentro ou em Cima de Obstrução Móvel

Se a bola do jogador não foi encontrada e for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso dentro ou sobre uma obstrução móvel no campo, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio por tacada e distância

- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 15.2a(2) ou 15.2a(3), utilizando o local estimado logo abaixo de onde a bola cruzou pela última vez a borda da obstrução móvel no campo como ponto de referência.
- Uma vez que o jogador coloque uma bola em jogo para obter alívio desta maneira:

- » A bola original não mais está em jogo e não pode ser jogada.
- » Isto é válido mesmo se ela for então encontrada no campo antes do final dos três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

Porém, se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador ficou em repouso dentro ou sobre uma obstrução móvel, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 18.2.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

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

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

15.3a Bola no Green Auxiliando o Jogo

A Regra 15.3a somente se aplica a uma bola em repouso no green, e não em qualquer outro lugar no campo.

Se um jogador acreditar razoavelmente que uma bola no green possa auxiliar o jogo de qualquer jogador (por exemplo, servindo como uma possível barreira perto do buraco), o jogador pode:

- Marcar o local da bola e levá-la de acordo com a Regra 13.1b se for sua ou, se pertencer a outro jogador, exigir que o outro jogador marque o local e levante a bola (ver Regra 14.1).
- A bola levantada tem que ser recolocada no local original (ver Regra 14.2).

Somente em *stroke play*:

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

Interpretações da Regra 15.3a:

15.3a/1 – O Desconhecimento da Regra por Deixar no Green uma Bola que Auxilia Não Isenta Jogador de Penalidade

Em *stroke play*, de acordo com a Regra 15.3a, se dois ou mais jogadores deixam a bola no local no green para ajudar a qualquer jogador, e a tacada for dada com a bola deixada no local, cada jogador que entrou no acordo

recebe duas tacadas de penalidade. Uma infração da Regra 15.3a independe dos jogadores saberem ou não que tal acordo não é permitido.

Por exemplo, em stroke play, antes de jogar logo de fora do green, um jogador pede a outro jogador que deixe sua bola que estava perto do buraco, para usá-la como um anteparo. Sem saber que isso não é permitido, o outro jogador concorda em deixar sua bola perto do buraco para ajudar o outro jogador. Uma vez que a tacada seja dada com a bola na posição, ambos jogadores recebem a penalidade de acordo com a Regra 15.3a.

O mesmo resultaria se o jogador que está perto do buraco oferecesse deixar a sua bola em jogo para ajudar o outro jogador; e o outro jogador aceitasse a oferta e então jogasse.

Se os jogadores sabem que não é permitido que eles façam tal acordo, mas mesmo assim o fazem, ambos são desclassificados de acordo com a Regra 1.3b(1) por, de maneira deliberada, ignorar a Regra 15.3a.

15.3a/2 – É Permitido que Jogadores Deixem Bola que Auxilie no Lugar em Match Play

Em uma partida, um jogador pode aceitar deixar sua bola no local para auxiliar o adversário uma vez que o resultado de qualquer benefício que possa resultar do acerto somente afeta sua partida.

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

- (1) **Significado de Interferência pela Bola de Outro Jogador.** Interferência de acordo com esta Regra existe quando a bola em repouso de outro jogador:
- Poderia interferir com a área de stance pretendido ou área de swing pretendido,
 - Está sobre ou perto da linha de jogo de tal forma que, tendo em conta a tacada que o jogador pretende dar, existe a razoável possibilidade de que a bola em movimento do jogador possa atingir aquela bola, ou
 - Está perto o suficiente para distrair o jogador ao dar sua tacada.
- (2) **Quando se Permite o Alívio de Bola que Interfere.** Se um jogador razoavelmente acreditar que a bola de outro jogador em qualquer lugar do campo possa interferir com o jogo do próprio jogador:
- O jogador pode exigir que o outro jogador marque o local da bola e levante a bola (ver Regra 14.1), e a bola não pode ser limpada (exceto quando a bola é levantada no green de acordo com a Regra 13.1b) e tem que ser recolocada no seu local original (ver Regra 14.2).

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

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

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

15.3c Marcador de Bola que Auxilia ou Interfere no Jogo

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

- Mover o marcador de bola para fora do caminho se for seu, ou
- Se o marcador de bola pertence a outro jogador, requerer que aquele jogador mova o marcador de bola para fora do caminho, pelas mesmas razões que pode requerer que uma bola seja levantada de acordo com as Regras 15.3a e 15.3b.

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

A bola levantada tem que ser recolocada no seu local original (ver Regra 14.2) ou o marcador de bola tem que ser recolocado para marcar aquele local.

Penalidade por Infração da Regra 15.3: Penalidade Geral.

Esta penalidade também se aplica se o jogador:

- Der uma tacada sem esperar uma bola ou marcador de bola que auxilie seja levantada ou movida após ter ciência que outro jogador (1) pretendia levantar ou movê-la de acordo com esta Regra ou (2) tinha requerido que outro jogador o fizesse, ou
- Se recusar a levantar a sua bola ou mover seu marcador de bola quando requerido e se uma tacada foi então dada pelo outro jogador cuja jogada poderia ter sido auxiliada ou ter sofrido interferência.

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 15.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

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

REGRA

16

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

Propósito da Regra:

A Regra 16 trata de quando e como o jogador pode obter alívio sem penalidade jogando uma bola de um local diferente, tal como quando há interferência de condições anormais de campo ou uma situação de animal perigoso.

- Estas situações não são consideradas como parte do desafio do jogo, e o alívio sem penalidade normalmente é permitido exceto em uma área de penalidade.
- O jogador normalmente obtém alívio dropando uma bola em uma área de alívio tomando por base o ponto mais próximo de alívio completo.

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

16.1 Condições Anormais de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis)

Esta Regra trata do alívio sem penalidade permitido quando há interferência de buracos feitos por animal, terreno em reparação, obstruções irremovíveis ou água temporária

- Estas são conhecidas coletivamente como condições anormais de campo, porém, cada uma tem Definição própria.
- Esta Regra não permite alívio para obstruções móveis (um tipo diferente de alívio é permitido de acordo com a Regra 15.2a) ou objetos delimitadores ou objetos integrantes (quando não é permitido o alívio sem penalidade).

16.1a Quando o Alívio é Permitido

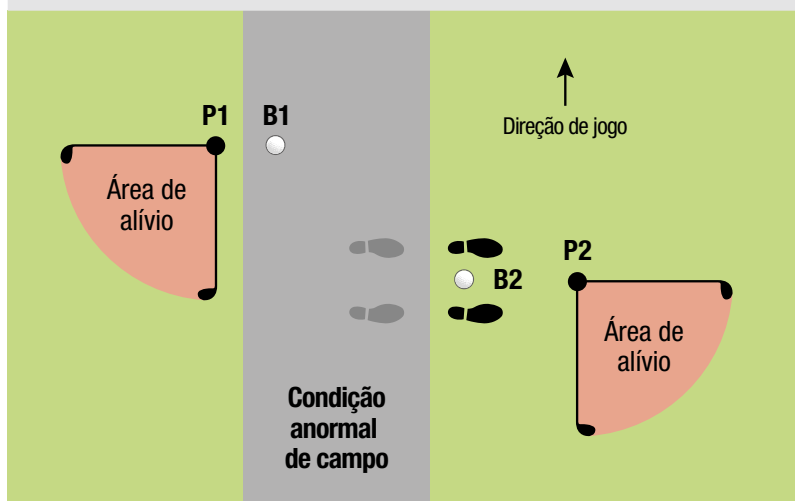
(1) **Significado de Interferência de uma Condição Anormal de Campo.** Existe interferência em qualquer das seguintes situações:

- A bola do jogador toca está dentro ou está em cima de uma condição anormal de campo, ou
- Uma condição anormal de campo fisicamente interfere na área pretendida de stance ou na área pretendida de swing do jogador, ou
- Somente quando a bola está no green, uma condição anormal de campo que esteja dentro ou fora do green interfere na linha de jogo.

Se a condição anormal de campo está próxima o suficiente para distrair o jogador, mas não satisfaz a nenhuma das exigências acima, não há interferência de acordo com esta Regra.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-6 (a Comissão pode adotar uma Regra Local negando alívio de uma condição anormal de campo que somente interfira na área de stance pretendido).

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



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

(2) O Alívio É Permitido em Qualquer Lugar do Campo Exceto Quando a Bola Estiver Numa Área de Penalidade.

O alívio por interferência de uma condição anormal de campo é permitido de acordo com a Regra 16.1 somente quando:

- A condição anormal de campo está dentro do campo (e não fora de campo), e
- A bola se encontra em qualquer lugar do campo, exceto em uma área de penalidade (onde o único alívio para o jogador é de acordo com a Regra 17).

(3) **Não há Alívio Quando a Jogada Pretendida Claramente Não Parecer Razoável.** Não há alívio de acordo com a Regra 16.1:

- Quando jogar a bola como se encontra claramente não pareceria razoável por outro motivo que não seja a condição anormal de campo (por exemplo, quando o jogador estiver pisando em água temporária ou em uma obstrução irremovível porém não poderia dar uma tacada devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou
- Quando somente existe interferência porque um jogador escolhe um taco, um tipo de stance ou swing ou direção de jogo que claramente não pareceriam razoáveis nas circunstâncias.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-23 (a Comissão poderá adotar uma Regra Local permitindo o alívio sem penalidade da interferência de obstruções irremovíveis temporárias dentro ou fora de campo).

Interpretações da Regra 16.1a(3):

16.1a(3)/1 – Obstrução Interferindo com Tacada Anormal Pode Não Impossibilitar Jogador de Obter Alívio

Em algumas situações um jogador pode ter que adotar um swing, stance ou direção de jogo anormal ao jogar sua bola para acomodar uma dada situação. Se a tacada anormal não for claramente irrazoável dadas as circunstâncias, é permitido ao jogador obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1.

Por exemplo, na área geral, a bola de um jogador destro está perto de um objeto delimitador no lado esquerdo de um buraco de forma que ele tenha que fazer um swing de canhoto em direção ao buraco. Ao fazer o swing de canhoto, o stance do jogador sofre a interferência de uma obstrução irremovível.

É permitido ao jogador o alívio da obstrução irremovível uma vez que o uso de um swing de canhoto não é claramente irrazoável nestas circunstâncias.

Após o procedimento de alívio para o swing de canhoto estar completo, o jogador pode então usar o swing normal de um destro para a próxima tacada. Se a obstrução interferir com o swing de destro, o jogador pode obter alívio do swing de destro de acordo com a Regra 16.1b ou jogar a bola como se encontra.

16.1a(3)/2 – Jogador Não Pode Usar Tacada Claramente Irrazoável para Conseguir Alívio de uma Condição

Um jogador não pode usar uma tacada claramente irrazoável para conseguir alívio de uma condição anormal de campo. Se a tacada do jogador for claramente irrazoável dadas as circunstâncias, alívio de acordo com a Regra 16.1 não é permitido, e ele precisa jogar a bola como se encontra ou obter alívio de bola injogável.

Por exemplo, na área geral, a bola de um jogador destro tem um lie ruim. Uma obstrução irremovível perto da bola não interferiria com a tacada

normal de destro do jogador, mas interferiria com uma tacada de canhoto. O jogador afirma que irá dar a tacada de canhoto e acredita que, uma vez que a obstrução interferiria com tal tacada, a Regra 16.1b permitiria alívio.

Porém, uma vez que a única razão para usar a tacada de canhoto é para escapar do lie ruim obtendo alívio, o uso da tacada de canhoto é claramente irrazoável e o jogador não pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b (Regra 16.1a(3)).

Os mesmos princípios se aplicariam ao uso de um stance, direção de jogo ou escolha de taco que fosse claramente irrazoável.

16.1a(3)/3 – Aplicação da Regra 16.1a(3) Quando Bola Está em Buraco de Animal Abaixo da Terra

Ao decidir se alívio deveria ser negado de acordo com a Regra 16.1a(3) para uma bola abaixo da terra em um buraco de animal, a decisão é tomada com base no lie que a bola teria na entrada do buraco ao contrário da posição da bola abaixo da terra no buraco.

Por exemplo, na área geral, a bola de um jogador fica em repouso embaixo da terra em um buraco feito por animal. Um grande arbusto está ao lado e cobrindo a entrada no buraco de animal.

A natureza da área na entrada do buraco de animal é tal que, se o buraco do animal não estivesse ali, seria claramente irrazoável que o jogador desse uma tacada à bola (devido ao arbusto cobrindo a entrada). Em tal situação, não se permite alívio ao jogador de acordo com a Regra 16.1b. O jogador tem que jogar a bola como se encontra ou proceder de acordo com a Regra 19 (Bola Injogável).

Se a bola estiver em um buraco de animal, mas não abaixo do solo, o local da bola é usado para determinar se é claramente irrazoável jogar a bola e se a Regra 16.1a(3) se aplica. Se a Regra 16.1a(3) não for aplicável, o jogador pode ter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

Os mesmos princípios se aplicam a uma bola que esteja abaixo do solo em uma obstrução irremovível.

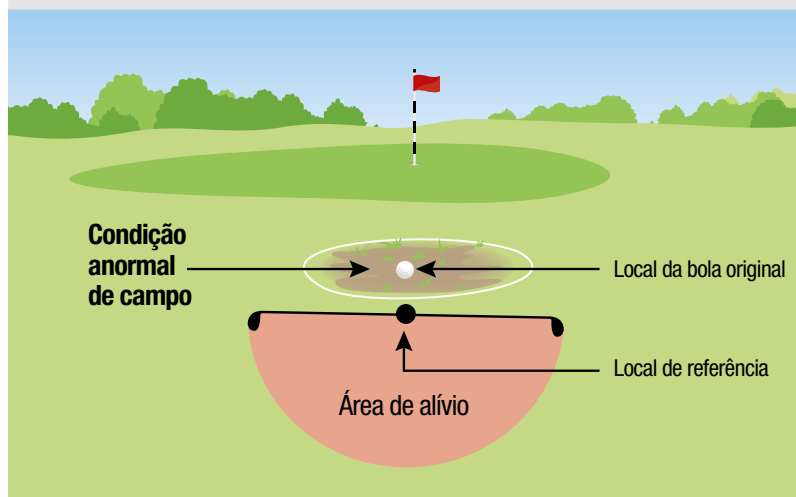
16.1b Alívio para Bola na Área Geral

Se a bola do jogador estiver na área geral e existir interferência de uma condição anormal de campo dentro do campo, o jogador poderá obter alívio sem penalidade dropping a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto mais próximo de alívio completo na área geral.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância, porém com os seguintes limites:

- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que estar na área geral,
 - » Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência,
 - » Tem que existir alívio completo de toda interferência pela condição anormal de campo.

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



Quando a bola está na área geral e há interferência de uma Condição Anormal de Campo, é permitido o alívio sem penalidade. O ponto mais próximo de alívio completo deve ser identificado e uma bola tem que ser dropada e jogada da área de alívio. A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência, não mais perto do buraco que o ponto de referência e tem que ser na área geral. Ao obter alívio, o jogador tem que obter alívio completo de toda interferência da condição anormal de campo.

Interpretações da Regra 16.1b:

16.1b/1 – Procedimento de Alívio Quando Bola Está Abaixo da Terra em uma Condição Anormal de Campo

Quando uma bola entra em uma condição anormal de campo e fica abaixo da terra (e a Regra 16.1a(3) não é aplicável), o procedimento de alívio que é aplicável depende da bola estar na área geral (16.1b), em um bunker (Regra 16.1c), em uma área de penalidade (Regra 17.1c) ou fora de campo (Regra 18.2b).

Exemplos de quando existe alívio e como fazê-lo são como segue:

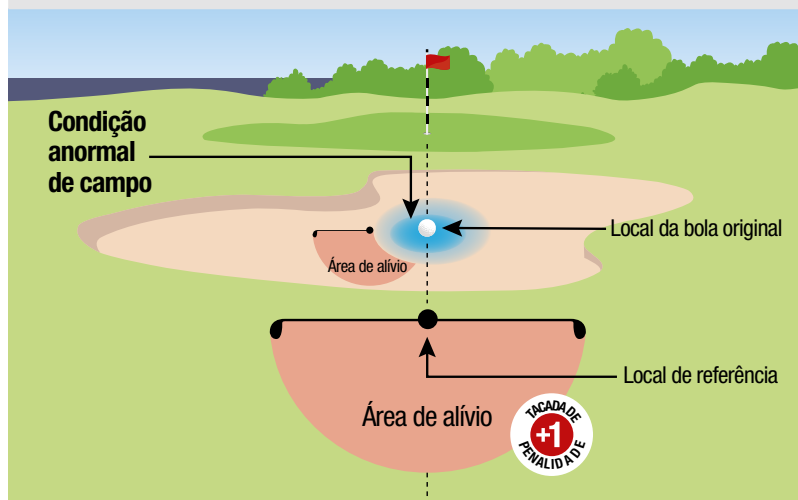
- Uma bola entra em um buraco de animal por uma entrada que está em um bunker ao lado do green e está em repouso abaixo do green. Como a bola não está nem no bunker nem no green, o alívio é tomado de acordo com a Regra 16.1b para uma bola na área geral. O local onde a bola se encontra no buraco de animal é usado para determinar o local mais próximo de alívio completo e a área de alívio tem que ser na área geral.
- Uma bola entra um buraco de animal através de uma entrada que está em um lugar fora do campo. Parte do buraco está dentro do campo na área geral. A bola é encontrada em repouso dentro do campo, abaixo do solo e na área geral. O alívio é de acordo com a Regra 16.1b para uma bola na área geral. O local onde a bola se encontra dentro do buraco do animal é usado para determinar o local mais próximo de alívio completo e a área de alívio tem que ser na área geral.
- Uma bola entra um buraco de animal através de uma entrada que é na área geral, mas somente a 30 cm de uma cerca demarcatória. O buraco de animal tem um declive profundo para abaixo da cerca, de forma que a bola está em repouso além da linha demarcatória. Uma vez que a bola está fora de campo, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância adicionando uma tacada de penalidade e jogando de onde jogou a última tacada (Regra 18.2b).
- Uma bola pode ter entrado em um buraco de animal através de uma entrada que está na área geral, porém não é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola que não foi encontrada esteja na condição anormal de campo. Nesta situação, a bola está perdida e o jogador tem que obter alívio por tacada e distância adicionando uma tacada de penalidade e jogando de onde jogou a última tacada (Regra 18.2b).

16.1c Alívio para Bola em Bunker

Se a bola do jogador estiver em um bunker e existe interferência de uma condição anormal de campo dentro do campo, o jogador poderá obter alívio sem penalidade de acordo com (1), ou alívio com penalidade de acordo com (2):

- (1) **Alívio Sem penalidade: Jogar do Bunker.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b, **exceto** que:
- O ponto mais próximo de alívio completo e a área de alívio têm que estar dentro do bunker.
 - Se não houver tal ponto mais próximo de alívio completo no bunker, o jogador ainda pode obter este alívio ao usar o ponto de máximo alívio disponível no bunker como o ponto de referência.

FIGURA 16.1C: ALÍVIO DE CONDIÇÃO ANORMAL DE CAMPO EM UM BUNKER



A figura assume que se trate de um jogador destro. Quando há interferência de uma condição anormal de campo em um bunker, alívio sem penalidade pode ser obtido no bunker de acordo com a Regra 16-1b. Alívio pode ser obtido fora do bunker com uma tacada de penalidade. Alívio fora do bunker é centrado em uma linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto original da bola no bunker. O ponto de referência é um ponto no campo fora do bunker, escolhido pelo jogador, que seja na linha de referência e seja mais longe do buraco que o local original (sem limite para quanto para trás na linha). A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência, mas pode ser em qualquer área do campo. Ao escolher este ponto de referência, o jogador deveria indicar o ponto usando um objeto (tal como um tee).

(2) **Alívio com Penalidade: Jogar de Fora do Bunker (Alívio Seguindo a Linha para Trás).** Com **uma tacada de penalidade**, o jogador poderá dropar a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto da bola original:

- **Ponto de Referência:** Um ponto no campo escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do buraco que o ponto original (sem limite para quanto para trás nesta linha):
 - » Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto usando um objeto (como um tee).
 - » Se o jogador dropar a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é considerado como sendo aquele ponto na linha que está na mesma distância do buraco que onde a bola dropada tocou o solo pela primeira vez.

- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância porém, com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer área do campo, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada dentro de um taco de distância do ponto de referência, a bola tem que ficar em repouso na área de alívio na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser dropada na área de alívio.

Ver Interpretação 17.1d(2)/1 – Recomendação que Jogador Marque Fisicamente o Local de Referência na Linha de Referência

Interpretações da Regra 16.1c:

16.1c/1 – Jogador Obtém Máximo Alívio Disponível; Decide Então Obter Alívio Seguindo a Linha para Trás

Se o jogador obtiver o máximo alívio disponível, ele terá interferência da condição anormal de campo e pode obter mais alívio usando o procedimento seguindo a linha para trás por uma tacada de penalidade. Se o jogador decidir fazer isto, o local de referência para o alívio seguindo a linha para trás é onde a bola ficou em repouso após obter o máximo alívio disponível.

16.1c/2 – Após Levantar Bola Jogador Pode Mudar Opções de Alívio Antes de Colocar Bola em Jogo

Se um jogador levantar sua bola para obter alívio de acordo com a Regra 16.1c, ele não é obrigado a obter a pretendida opção de alívio de acordo com a Regra 16.1c até que a bola seja colocada em jogo ou outra bola seja substituída sob esta opção.

Por exemplo, um jogador escolhe obter alívio de água temporária em um bunker e levanta a bola com a intenção de obter alívio sem penalidade no bunker (Regra 16.1c(1)). O jogador então descobre que o local onde a Regra exige que a bola seja dropada no bunker resultará em uma tacada muito difícil.

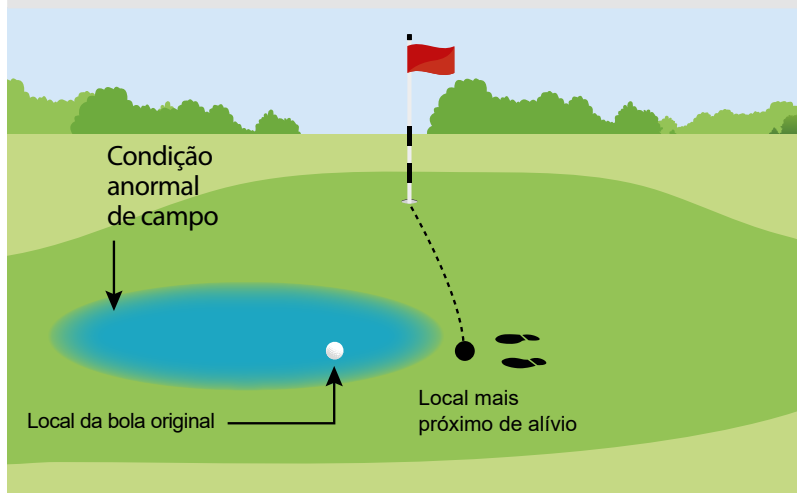
Após levantar a bola, mas antes de colocar uma bola em jogo, o jogador pode escolher qualquer das duas opções da Regra apesar da intenção original de obter alívio de acordo com a Regra 16.1c(1).

16.1d Alívio para Bola no Green

Se a bola do jogador estiver no green e existe interferência de uma condição anormal de campo dentro do campo, o jogador poderá obter alívio sem penalidade colocando a bola original ou outra bola no ponto mais próximo de alívio completo, utilizando os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com a Regra 14.2b(2) e 14.2e.

- O ponto mais próximo de alívio completo tem que estar no green ou na área geral.
- Se não houver tal ponto mais próximo de alívio completo, o jogador ainda pode obter este alívio sem penalidade utilizando o ponto de máximo alívio disponível como o ponto de referência, que tem que ser no green ou na área geral.

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



A figura assume que o jogador seja canhoto. Quando uma bola está no green e existe interferência de uma condição anormal de campo, alívio sem penalidade pode ser obtido ao colocar uma bola no ponto mais próximo de alívio completo. O ponto mais próximo de alívio completo tem que estar no green ou na área geral. Se não houver tal ponto mais próximo de alívio completo, o jogador pode ainda obter este alívio ao usar o ponto de máximo alívio disponível como o ponto de referência, que tem que estar no green ou na área geral.

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

Se a bola do jogador não foi encontrada e é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso dentro ou sobre uma condição anormal de campo dentro do campo, o jogador pode usar esta opção de alívio em vez de obter alívio por tacada e distância:

- O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b, c, ou d, utilizando o ponto estimado no qual a bola cruzou pela última vez a margem da condição anormal de campo dentro do campo como o local da bola com o propósito de encontrar o ponto mais próximo de alívio completo.
- Uma vez que o jogador coloque outra bola em jogo para obter alívio desta forma:
 - » A bola original não está mais em jogo e não pode ser jogada.
 - » Isto é válido mesmo que seja então encontrada no campo antes do limite de três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

Porém, se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso em uma condição anormal de campo e a bola estiver perdida, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 18.2.

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

Nas situações a seguir, a bola não pode ser jogada como se encontra:

- (1) **Quando a Bola Estiver em Zona de Jogo Proibido.** e a bola de um jogador estiver em uma zona de jogo proibido dentro ou sobre uma condição anormal de campo na área geral, em um bunker ou em um green:
 - Zona de Jogo Proibido na Área Geral. O jogador tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.
 - Zona de Jogo Proibido no Bunker. O jogador tem que obter alívio sem penalidade ou alívio com penalidade de acordo com a Regra 16.1c(1) ou (2).
 - Zona de Jogo Proibido no Green. O jogador tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.
- (2) **Quando a Zona de Jogo Proibido Interfere com o Stance ou Swing para Bola em Qualquer Lugar Exceto Área de Penalidade.** e a bola de um jogador está fora de uma zona de jogo proibido e está na área geral, em um bunker ou em um green e uma zona de jogo proibido (em uma condição anormal de campo ou em uma área de penalidade) interfere com a área pretendida de stance ou de swing, o jogador tem que:

- Obter alívio se permitido de acordo com a Regra 16.1b, c ou d, dependendo da bola estar na área geral, em um bunker ou no green, ou
- Obter alívio de bola injogável de acordo com a Regra 19.

Para saber o que fazer quando há interferência de uma zona de jogo proibido para uma bola em uma área de penalidade, ver a Regra 17.1e.

Penalidade por Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.1: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

Interpretações Gerais da Regra 16.1:

16.1/1 – Alívio de Condição Anormal de Campo Pode Resultar em Melhores ou Piores Condições

Se um jogador receber um lie, área de swing pretendido ou linha de jogo melhores ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1, isto se deve à sorte do jogador. Não há nada na Regra 16.1 exigindo que ele mantenha condições idênticas após obter alívio.

Por exemplo, ao obter alívio de um aspersor (obstrução irremovível) no rough, o local mais próximo de alívio completo ou a área de alívio do jogador pode estar localizada no fairway. Se o resultado for o jogador poder dropar a bola no fairway, isto é permitido.

Em algumas situações, as condições podem ser menos vantajosas para o jogador após obter alívio quando comparado às condições existentes antes do alívio ser obtido, tal como quando o local mais próximo de alívio ou a área de alívio for em uma área de pedras.

16.1/2 – Existindo Interferência de uma Segunda Condição Anormal de Campo após Alívio Completo Obtido da Primeira Condição, Novo Alívio Pode ser Obtido

Se um jogador tem a interferência por uma segunda condição anormal de campo após obter alívio completo de uma condição anormal de campo, a segunda situação é uma nova situação e o jogador pode novamente obter alívio de acordo com a Regra 16.1.

Por exemplo, na área geral, existem duas áreas de água temporária perto uma da outra e o jogador tem interferência de uma área, mas não da outra. O jogador obtém alívio de acordo com a Regra 16.1 e a bola fica em repouso dentro da área de alívio em um lugar onde não há mais a interferência da primeira área de água temporária, porém há interferência da segunda área.

O jogador pode jogar a bola como se encontra ou obter alívio da segunda área de acordo com a Regra 16.1.

O mesmo se aplicaria se houvesse interferência de qualquer outra condição anormal de campo.

16.1/3 – Jogador Pode Optar por Obter Alívio de Qualquer Condição Quando Houver Interferência de Duas Condições

Existem situações onde um jogador pode ter interferência de duas condições ao mesmo tempo e, nestas situações, o jogador pode escolher obter alívio de qualquer das duas condições. Se, após obter alívio de uma condição, existir interferência de uma segunda condição, o jogador pode obter alívio da segunda condição.

Alguns exemplos disto incluem:

- Na área geral, uma obstrução irremovível interfere com a área de swing pretendido do jogador e a bola está em uma área definida como terreno em reparação.

O jogador pode primeiramente obter alívio da obstrução de acordo com a Regra 16.1, dropar a bola no terreno em reparação se isto fizer parte da área de alívio, e então ter a opção de jogar a bola como se encontra no terreno em reparação ou obter alívio de acordo com a Regra 16.1b.

De outra forma, o jogador pode obter alívio do terreno em reparação e, se ainda tiver interferência da obstrução, obter alívio da obstrução.

- A bola de um jogador está enterrada na área geral em terreno em reparação.

O jogador tem a opção de obter alívio de acordo com a Regra 16.1 por interferência pelo terreno em reparação ou de acordo com a Regra 16.3 pela bola enterrada.

Porém, em tais situações, o jogador não pode, em um único procedimento, concomitantemente obter alívio das duas condições dropando a bola em uma única área de alívio determinada combinando os locais mais próximos de alívio completo de ambas condições, exceto nas situações em que o jogador sucessivamente obteve alívio de cada situação e está basicamente de volta aonde o jogador começou.

16.1/4 – Como Obter Alívio Quando a Bola Está na Parte Elevada de uma Obstrução Irremovível

Quando uma bola se encontra em uma parte elevada de uma obstrução irremovível, o local mais próximo de alívio completo está no chão sob a obstrução. Isto é para tornar mais fácil estabelecer o local mais próximo de alívio completo e evitar que esteja localizado em um galho de uma árvore próxima.

Por exemplo, a bola fica em repouso na área geral na parte elevada de uma obstrução irremovível, tal como uma passarela ou ponte sobre uma cavidade profunda.

Se o jogador escolher obter alívio nesta situação, a distância vertical é ignorada, e o local mais próximo de alívio completo é o local (Ponto X) no chão diretamente abaixo de onde a bola se encontra sobre a obstrução, desde que o jogador não tenha interferência, como definido na Regra 16.1a, neste local. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b dropando uma bola dentro da área de alívio determinada usando o Ponto X como o local de referência.

Se houver interferência de alguma parte da obstrução (tal como uma coluna de sustentação) para uma bola localizada no Ponto X, o jogador pode então obter alívio de acordo com a Regra 16.1b usando o Ponto X como o local da bola com o propósito de encontrar o local mais próximo de alívio completo.

Veja a Interpretação 16.1/5 para quando a bola estiver abaixo do solo e tenha interferência de uma obstrução irremovível.

16.1/5 – Como Medir o Local Mais Próximo de Alívio Completo Quando a Bola está Abaixo do Solo em Condição Anormal de Campo

O procedimento quando a bola está abaixo do solo em uma condição anormal de campo (tal como um túnel) é distinto de quando está elevado. Em tal caso, a determinação do local mais próximo de alívio completo tem que considerar a distância vertical e horizontal. Em alguns casos, o local mais próximo de alívio pode ser na entrada do túnel, e em outros casos, o local mais próximo de alívio completo pode ser no solo diretamente acima do local onde a bola se encontra no túnel.

Ver Interpretação 16.1/4 para quando a bola está na parte elevada de uma obstrução irremovível

16.1/6 – Jogador Pode Esperar para Determinar o Local Mais Próximo de Alívio Completo Quando Bola Está em Movimento na Água

Quando uma bola está em movimento na água temporária, quer o jogador escolha levantar uma bola em movimento ou substituir por outra bola ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1, é permitido ao jogador deixar a bola se deslocar para um lugar melhor antes de determinar o local mais próximo de alívio completo desde que não atrase indevidamente o jogo (Exceção 3 à Regra 10.1d e Regra 5.6a).

Por exemplo, a bola de um jogador está movendo em água temporária através do fairway. O jogador chega à sua bola quando ela está no Ponto A e percebe que quando ela chegar ao Ponto B, que é a cinco jardas de distância, seu local mais próximo de alívio completo será em um lugar muito melhor do que seria se o alívio fosse no Ponto A.

Desde que o jogador não atrase indevidamente o jogo (Regra 5.6a), é permitido que ele atrase o início do procedimento de alívio até que a bola alcance o Ponto B.

16.2 Situação de Animal Perigoso

16.2a Quando o Alívio é Permitido

Uma “situação de animal perigoso” existe quando um animal perigoso (por exemplo, cobras venenosas, abelhas ou marimbondos com ferrão, formigas-lava-pés ou ursos) perto de uma bola poderia causar lesão física séria ao jogador se tivesse que jogar sua bola como se encontra.

Um jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.2b da interferência de uma situação de animal perigoso independentemente de onde sua bola se encontre no campo, **exceto** que o alívio não é permitido:

- Quando jogar a bola como se encontra for claramente irrazoável por outro motivo que não seja a condição anormal de campo (por exemplo, quando o jogador é incapaz de dar uma tacada devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou
- Quando somente existe interferência porque o jogador escolhe um taco, um tipo de stance ou swing ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

Interpretações da Regra 16.2a:

16.2a/1 – Sem Alívio Sem Penalidade de Condição de Campo Perigoso

Se a bola de um jogador fica em repouso em um local onde o jogador tenha a interferência de uma planta ou arbusto que possa causar dano físico, tal como uma hera ou cacto, embora o jogador possa ter que enfrentar circunstâncias desafiadoras ou possa ter alergia a certa planta, ele não tem direito a alívio sem penalidade de acordo com as Regras.

16.2b Alívio para Situação de Animal Perigoso

Quando existe interferência por uma situação de animal perigoso:

- (1) **Quando a Bola Estiver em Qualquer Lugar Exceto uma Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com as Regras 16.1b, c ou d, dependendo da bola estar na área geral, em um bunker ou no green.
- (2) **Quando a Bola Estiver em Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade ou alívio com penalidade:
 - **Alívio sem Penalidade: Jogar de Dentro da Área de Penalidade.** O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b, exceto que o ponto mais próximo de alívio completo tem que estar dentro da área de penalidade.

- Alívio com Penalidade: Jogar de Fora da Área de Penalidade.
 - » O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 17.1d.
 - » Se houver interferência de uma situação de animal perigoso onde a bola seria jogada após obter este alívio com penalidade fora da área de penalidade, o jogador pode obter maior alívio de acordo com (1) acima sem penalidade adicional.

Para os efeitos desta Regra, o ponto mais próximo de alívio completo significa ponto mais próximo (não mais perto do buraco) onde a situação de animal perigoso não exista.

Penalidade por Jogar a Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

16.3 Bola Enterrada

16.3a Quando o Alívio é Permitido

- (1) **A Bola Tem Que Estar Enterrada na Área Geral.** Alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3b somente quando a bola estiver enterrada na área geral.
- Não há alívio de acordo com esta Regra se a bola estiver enterrada em qualquer lugar exceto na área geral.
 - Porém se a bola estiver enterrada no green, o jogador pode marcar o local da bola e levantar e limpar a bola, consertar o dano causado pelo impacto da bola, e recolocar a bola no local original (ver Regra 13.1c(2)).

Exceções – Quando Alívio não é Permitido para Bola Enterrada na Área Geral: Alívio de acordo com a Regra 16.3b não é permitido:

- Quando a bola estiver enterrada em areia em uma parte da área geral que não estiver cortado à altura do fairway ou menos, ou
- Quando a interferência de qualquer outra coisa além da bola enterrada tornar a tacada claramente irrazoável (por exemplo, quando o jogador é incapaz de dar uma tacada devido ao local onde a bola está em um arbusto).

- (2) **Determinando se a Bola Está Enterrada.** A bola de um jogador está enterrada somente se:

- Está dentro da sua própria marca de pique feito como resultado da última tacada do jogador, e
- Parte da bola está abaixo do nível do solo.

Se o jogador não consegue ter a certeza de que uma bola está em sua própria marca de pique ou em uma marca de pique feita por outra bola, o jogador pode tratar a bola como enterrada se for razoável concluir pela informação disponível que a bola está em sua própria marca de pique.

Uma bola não está enterrada se estiver abaixo do nível do solo como resultado de qualquer outra coisa que não a tacada anterior do jogador; tal como quando:

- A bola é enterrada no solo devido a uma pisada de alguém, ou
- A bola é enfiada diretamente no solo sem nunca ter saído do chão, ou
- A bola foi dropada ao obter alívio de acordo com uma Regra.

FIGURA 16.3A: QUANDO UMA BOLA ESTÁ ENTERRADA



Bola está enterrada

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

← **Nível do Solo**



Bola está enterrada

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



Bola NÃO está enterrada

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

Interpretações da Regra 16.3a(2):

16.3a(2)/I – Concluir se a Bola Está Enterrada no Próprio Pique

Tem que ser razoável concluir que a bola está em sua própria marca de pique para o jogador obter alívio de acordo com a Regra 16.3b.

Um exemplo de quando é razoável concluir que a bola ficou em repouso em sua própria marca de pique é quando o approach do jogador aterrissa em terreno fofo antes do green na área geral. O jogador vê a bola saltar para a frente e rolar de volta. Quando o jogador chega até a bola ele vê que a bola está enterrada na única marca de pique na área. Uma vez que

é razoável concluir que a bola rolou para sua própria marca de pique, o jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.3b.

Porém, se a tacada do tee do jogador aterrissa no fairway e a bola quica sobre um morro onde ela não pode ser vista do tee e é encontrada em uma marca de pique, não é razoável concluir que a bola esteja enterrada em sua própria marca de pique e o jogador não tem direito a alívio de acordo com a Regra 16.3b.

16.3b Alívio para Bola Enterrada

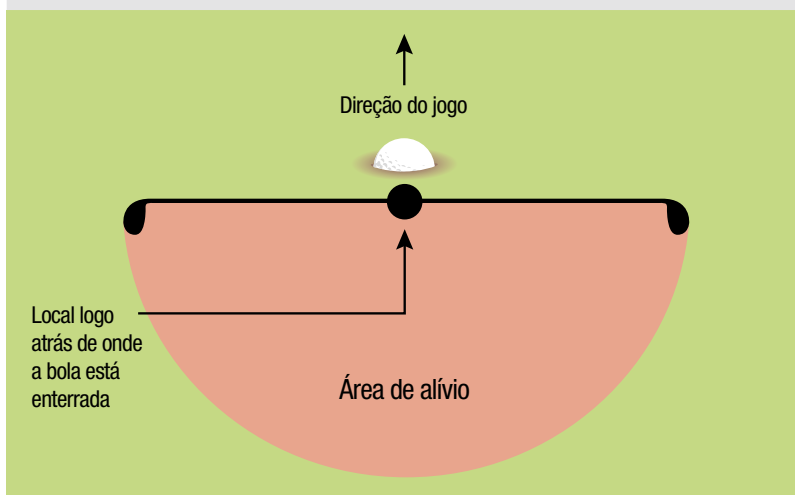
Quando a bola de um jogador estiver enterrada na área geral e alívio é permitido de acordo com a Regra 16.3a, o jogador pode obter alívio sem penalidade dropando a bola original ou outra bola nesta área de alívio (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto logo atrás de onde a bola está enterrada.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância, porém com os seguintes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que estar na área geral,
 - » Não pode estar mais perto do buraco que o ponto de referência.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-2 (a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo somente o alívio por bola enterrada em uma área cortada à altura do fairway ou menos).

Penalidade por Jogar uma Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

FIGURA 16.3B: ALÍVIO SEM PENALIDADE PARA BOLA ENTERRADA



Quando uma bola estiver enterrada na área geral, o alívio sem penalidade pode ser obtido. O ponto de referência é o local logo atrás de onde a bola está enterrada. Uma bola tem que ser dropada e ficar em repouso na área de alívio. A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência, não mais próxima do buraco e tem que ser na área geral.

16.4 Levantando a Bola para Ver se Está em uma Condição da qual se Permite Alívio

Se um jogador acreditar razoavelmente que sua bola está em uma condição da qual se possa obter alívio de acordo com a Regra 15.2, 16.1 ou 16.3, mas não pode decidir isto sem levantar a bola:

- O jogador pode levantar a bola para ver se o alívio é permitido, porém:
- O local da bola tem que ser marcado antes de levantá-la e a bola levantada não pode ser limpa (exceto no green) (ver Regra 14.1).

Se o jogador levantar a bola sem ter esta crença razoável (exceto no green onde o jogador pode levantar de acordo com a Regra 13.1b), recebe **uma tacada de penalidade**.

Se o alívio for permitido e o jogador obtiver o alívio, não há penalidade mesmo se o jogador não marcou a posição da bola antes de levantá-la ou se limpou a bola levantada.

Se o alívio não for permitido ou o jogador optar por não obter alívio que seja permitido:

- O jogador recebe **uma tacada de penalidade** se não marcou o local da bola antes de levantá-la ou se limpou a bola levantada quando não isto era permitido, e
- A bola tem que ser recolocada no seu local original (ver Regra 14.2).

Penalidade por Jogar Bola Substituída Incorretamente ou Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra 16.4: Penalidade Geral de acordo com a Regra 6.3b ou 14.7a.

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

VII

Alívio com Penalidade **Regras 17–19**

REGRA**17****Áreas de Penalidade****Propósito da Regra:**

A Regra 17 é específica para áreas de penalidade, que são um corpo d'água ou outra área definida como tal pela Comissão onde uma bola fica perdida com frequência ou fica impossível de ser jogada. Aplicando uma tacada de penalidade, os jogadores podem usar opções de alívio específicas para jogar uma bola de fora da área de penalidade.

17.1 Opções para Bola na Área de Penalidade

As áreas de penalidade são definidas como vermelhas ou amarelas. Isto afeta as opções de alívio para o jogador (ver a Regra 17.1d).

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

17.1a Quando a Bola Está em Área de Penalidade

Uma bola está em uma área de penalidade quando qualquer parte da bola:

- Está sobre ou toca o terreno ou qualquer outra coisa (como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da borda da área de penalidade, ou
- Está acima da borda ou de qualquer outra parte da área de penalidade.

Se parte da bola estiver tanto em uma área de penalidade quanto em outra área do campo, ver Regra 2.2c.

Interpretações da Regra 17.1a:**17.1a/1 – Bola Está na Área de Penalidade Mesmo que a Marcação da Área Seja Inadequada**

Se estacas que definem um corpo de água como uma área de penalidade estiverem localizadas de maneira inadequada, um jogador não pode se aproveitar de tal erro da Comissão.

Por exemplo, uma bola está em uma extensão de água que, devido à configuração do solo, claramente faz parte de uma área de penalidade, mas está fora das estacas e portanto, tecnicamente fora da área de penalidade. O jogador não pode reivindicar que a bola em repouso na água está em água temporária uma vez que a área de penalidade inclui qualquer corpo de água no campo, esteja ou não marcado pela Comissão (veja a definição de “área de penalidade”).

17.1a/2 – Bola Perdida em Área de Penalidade ou em Condição Anormal de Campo Adjacente à Área de Penalidade

Se a bola de um jogador não é encontrada em uma área onde há uma área de penalidade e adjacente a ela uma condição anormal de campo, o jogador tem que usar seu discernimento razoável (Regra 1.3b(2)) ao determinar a localização da bola. Se, após aplicar seu discernimento razoável, for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso em uma das duas áreas, porém ambas são igualmente prováveis, o jogador tem que obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.

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

O jogador pode:

- Jogar a bola como se encontra sem penalidade, de acordo com as mesmas Regras que se aplicam a uma bola na área geral (ou seja, não há Regras especiais que limitem como uma bola pode ser jogada de uma área de penalidade), ou
- Jogar uma bola de fora da área de penalidade ao receber alívio com penalidade de acordo com as Regras 17.1d ou 17.2.

Exceção – Tem Que Obter Alívio por Interferência de uma Zona de Jogo Proibido em uma Área de Penalidade (ver a Regra 17.1e).

17.1c Alívio para Bola não Encontrada em Área de Penalidade

Se a bola do jogador não for encontrada, porém for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso em uma área de penalidade:

- O jogador pode obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- Uma vez que o jogador colocou outra bola em jogo para obter alívio desta maneira:
 - » A bola original não está mais em jogo e não pode ser jogada.
 - » Isto é válido mesmo que, em seguida, a bola seja encontrada no campo antes do limite de três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

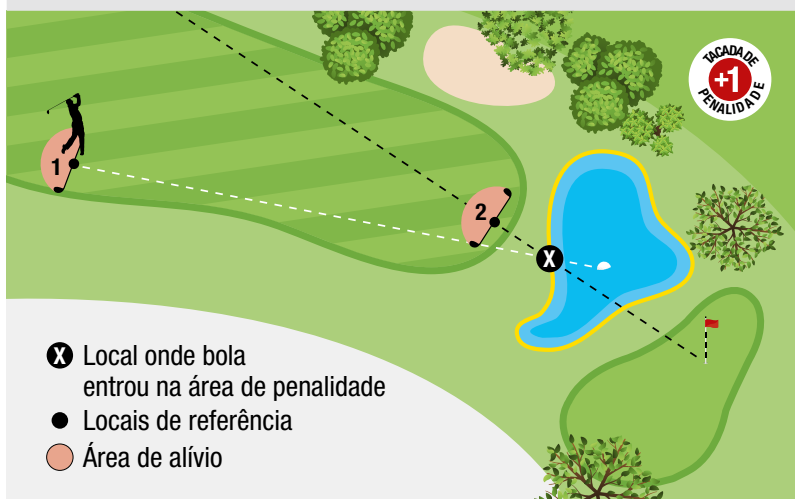
Porém se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso em uma área de penalidade e a bola estiver perdida, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 18.2.

17.1d Alívio para Bola em Área de Penalidade

Se a bola do jogador estiver em uma área de penalidade, inclusive quando for conhecido ou virtualmente assegurado que está em uma área de penalidade mesmo não tendo sido encontrada, o jogador tem estas três opções de alívio, cada qual com **uma tacada de penalidade**:

- (1) **Alívio por Tacada e Distância.** O jogador pode jogar a bola original ou outra bola de onde jogou a tacada anterior (ver Regra 14.6).
- (2) **Alívio Seguindo a Linha Para Trás.** O jogador pode dropar a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto estimado onde a bola cruzou por último a borda da área de penalidade:
- **Ponto de Referência:** Um ponto no campo escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do buraco que o ponto estimado (sem limite para quanto para trás nesta linha):
 - » Ao escolher este ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto usando um objeto (como um tee).
 - » Se o jogador dropar a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é considerado aquele ponto na linha que está à mesma distância do buraco que onde a bola dropada tocou pela primeira vez o solo.
 - **Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência:** Um taco de distância, **porém** com os seguintes limites:
 - **Limites da Localização da Área de Alívio:**
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer área do campo exceto na mesma área de penalidade, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada a um taco de distância do ponto de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser dropada na área de alívio.

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



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

- (1) O jogador pode tomar alívio por tacada e distância ao jogar a bola original ou outra bola de uma área de alívio centrada em onde foi dada a última tacada (ver Regra 14.6 e Figura 14.6).
- (2) O jogador pode tomar alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai do buraco e atravessa o ponto X. O ponto de referência é um ponto no campo escolhido pelo jogador que é na linha de referência através do ponto X (o ponto onde a bola cruzou pela última vez o limite da área de penalidade amarela). Não há limite para quanto para trás seguindo a linha o ponto de referência pode ser. A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência, não mais perto do buraco que o ponto de referência e pode ser em qualquer área do campo, exceto na mesma área de penalidade. Ao escolher o ponto de referência, o jogador deve indicar o ponto usando um objeto (como um tee).

Interpretações da Regra 17.1d(2):

17.1d(2)/I – Recomendação de que Jogador Marque Fisicamente o Local de Referência na Linha de Referência

A Regra 17.1d permite que um jogador escolha o local de referência na linha de referência que determina a área de alívio para o alívio seguindo a linha para trás. Embora o jogador deva indicar este local usando um objeto (como por exemplo, um tee), ele pode visualmente selecionar um local de referência.

Se o jogador selecionou um local de referência visualmente, este local é usado para determinar a área de alívio e caso uma bola tenha que ser dropada novamente.

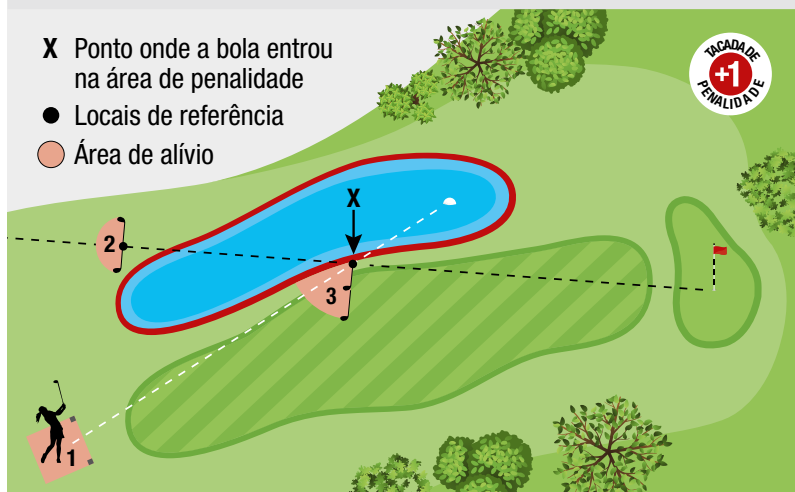
A razão para recomendar que o local de referência esteja fisicamente marcado é que isto ajuda com o procedimento de alívio para determinar se a bola foi dropada dentro e ficou em repouso dentro da área de alívio (Regra 14.3).

(3) **Alívio Lateral (Somente Para Área de Penalidade Vermelha).**

Quando a bola cruzou pela última vez a borda área de penalidade vermelha, o jogador pode dropar e jogar a bola original ou outra bola nesta área de alívio lateral (ver Regra 14.3):

- **Ponto de Referência:** O ponto estimado onde a bola original cruzou pela última vez a borda da área de penalidade vermelha.
- **Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência:** Dois tacos de distância, porém com os seguintes limites:
- **Limites da Localização da Área de Alívio:**
 - » Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer área do campo, exceto a mesma área de penalidade, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada a dois tacos de distância do ponto de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser dropada na área de alívio.

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



Quando for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola está em uma área de penalidade vermelha e o jogador deseja obter alívio, o jogador tem três opções, cada qual com uma tacada de penalidade:

- (1) O jogador pode ter alívio por tacada e distância (ver ponto (1) na Figura #1 17.1d).
- (2) O jogador pode ter alívio seguindo a linha para trás (ver ponto (2) na Figura #1 17.1d).
- (3) O jogador pode ter alívio lateral (área de penalidade vermelha somente). O ponto de referência para alívio lateral é o ponto X, que é o ponto estimado onde a bola original cruzou pela última vez a margem de uma área de penalidade vermelha. A área de alívio é de dois tacos de distância do ponto de referência, não mais perto do buraco que o ponto de referência e pode ser em qualquer área do campo, exceto a mesma área de penalidade.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local B-2
(a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo o alívio lateral na margem oposta de uma área de penalidade vermelha em um ponto equidistante do buraco).

Interpretações da Regra 17.1d(3):

17.1d(3)/1 – Jogador Pode Medir Através de Área de Penalidade ao Obter Alívio Lateral

Ao obter alívio lateral onde a bola cruzou pela última vez a margem de uma área de penalidade vermelha, é possível que o jogador meça os dois tacos de distância do local de referência atravessando a área de penalidade ao determinar o tamanho da área de alívio. Porém, qualquer parte da área de penalidade dentro dos dois tacos de distância medidos a partir do local de referência não faz parte da área de alívio.

17.1d(3)/2 – Jogador Dropa Bola Baseado na Estimativa de Onde a Bola Cruzou por Último a Margem da Área de Penalidade, Que Acaba Sendo o Local Errado

Se o local onde a bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade for desconhecido, um jogador tem que usar seu discernimento razoável para determinar o local de referência.

De acordo com a Regra 1.3b(2), o discernimento razoável do jogador será aceito mesmo se tal local de referência acabe sendo errado. Porém, existem situações em que se, antes do jogador dar a tacada, for conhecido que o local de referência está errado, este erro tem que ser corrigido.

Por exemplo, em stroke play, é virtualmente assegurado que a bola de um jogador está na área de penalidade vermelha. O jogador, tendo consultado os outros jogadores do grupo, estima onde a bola cruzou por último a margem da área de penalidade. O jogador obtém alívio lateral e dropa a bola na área de alívio baseada naquele local de referência.

Porém, antes de dar a tacada na bola dropada, um dos jogadores no seu grupo encontra a bola original dentro da área de penalidade em uma posição que indique que a bola cruzou a margem da área de penalidade aproximadamente 20 jardas mais perto do buraco que o local de referência que o jogador havia estimado.

Uma vez que esta informação foi conhecida antes que o jogador desse uma tacada à bola dropada, ele tem que corrigir o erro de acordo com a Regra 14.5 (Corrigir um Erro Cometido ao Substituir, Recolocar, Dropar ou Colocar Bola). Ao fazer isso, o jogador tem que proceder de acordo com a Regra 17.1 com relação ao local de referência correto e pode usar qualquer das opções de alívio daquela Regra (ver Regra 14.5b(2)).

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

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

- (1) **Quando a Bola Estiver em Zona de Jogo Proibido na Área de Penalidade.** O jogador tem que obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2.
- (2) **Quando a Zona de Jogo Proibido Interfere com o Stance ou Swing para Bola na Área de Penalidade.** Se a bola de um jogador estiver dentro de uma área de penalidade, e está fora de uma zona de jogo proibido, porém a zona de jogo proibido (quer em uma condição anormal de terreno ou em uma área de penalidade) interfere com sua área de stance pretendido ou área de swing pretendido, o jogador tem que:
 - Obter alívio com penalidade fora da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1d ou 17.2, ou
 - Obter alívio sem penalidade dropando a bola original ou outra bola nesta área de alívio (se existir) na área de penalidade (ver Regra 14.3):
 - » **Ponto de Referência:** O ponto mais próximo de alívio completo da zona de jogo proibido.
 - » **Tamanho da área de alívio medido do ponto de referência:** Um taco de distância, porém com os seguintes limites:
 - » **Limites da Localização da Área de Alívio:**
 - Tem que estar dentro da mesma área de penalidade em que a bola se encontra, e
 - Não pode ser mais perto do buraco que o ponto de referência.

Porém não há alívio sem penalidade de interferência de uma zona de jogo proibido de acordo com (2)):

- Quando jogar a bola como se encontra for claramente irrazoável por outro motivo que não seja a zona de jogo proibido (por exemplo, quando o jogador é incapaz dar uma tacada devido ao local onde a bola está em um arbusto), ou
- Quando somente existe interferência porque o jogador escolhe um taco, um tipo de stance ou swing ou direção de jogo que seriam claramente irrazoáveis nas circunstâncias.

Para saber o que fazer quando há interferência de uma zona de jogo proibido para uma bola em qualquer lugar que não seja uma área de penalidade, ver Regra 16.1f.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 17.1: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

17.2 Opções Após Jogar a Bola da Área de Penalidade

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

Se uma bola jogada de uma área de penalidade fica em repouso na mesma área de penalidade ou em outra área de penalidade, o jogador pode jogar a bola como se encontra (ver a Regra 17.1b).

Ou então, com **uma tacada de penalidade**, o jogador pode obter alívio e acordo com qualquer destas alternativas:

- (1) **Opções Normais de Alívio.** O jogador pode obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 17.1d(1), seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 17.1d(2), ou, em uma área de penalidade vermelha, com alívio lateral de acordo com a Regra 17.1d(3).

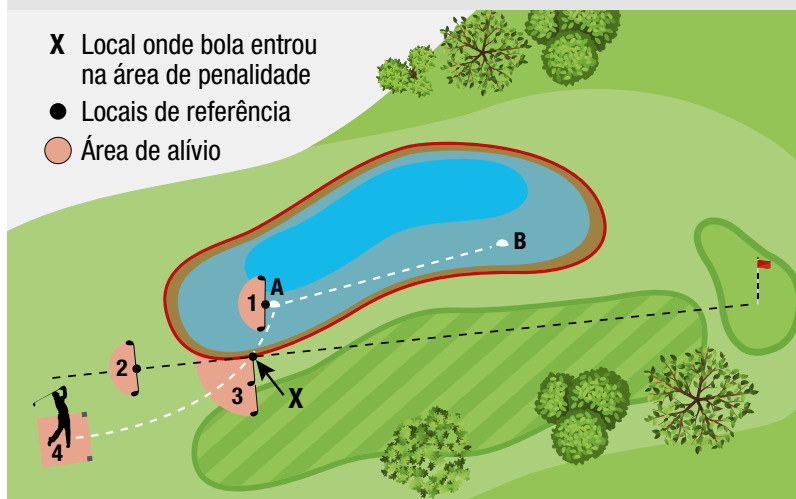
De acordo com a Regra 17.1d(2) ou (3), o ponto estimado para determinar a área de alívio é onde a bola original cruzou pela última vez a borda da área de penalidade na qual a bola agora se encontra.

Se o jogador optar por alívio por tacada e distância dropando a bola na área de penalidade (ver Regra 14.6) e em seguida decidir não jogar a bola dropada como se encontra:

- O jogador pode obter alívio novamente dropando a bola original ou outra bola fora da área de penalidade de acordo com as Regras 17.1d(2) ou (3) (para uma área de penalidade vermelha) ou de acordo com a Regra 17.2a(2).
- Se o fizer, o jogador recebe **uma tacada de penalidade adicional**, para um **total de duas tacadas de penalidade**: uma por utilizar alívio de tacada e distância, e outra por obter alívio fora da área de penalidade.

- (2) **Opção Extra de Alívio: Jogar de Onde a Última Tacada foi Dada Fora da Área de Penalidade.** Em vez de utilizar uma das opções normais de alívio de acordo com (1), o jogador pode optar por jogar a bola original ou outra bola de onde deu a última tacada fora da área de penalidade (ver Regra 14.6).

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

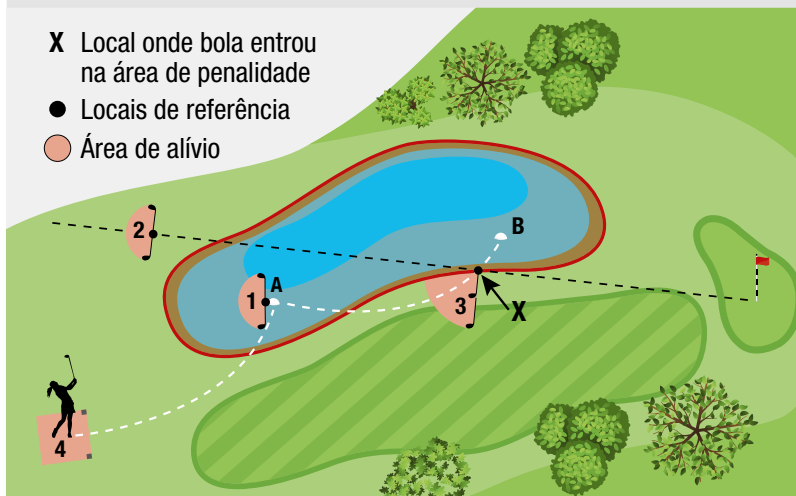


Um jogador joga da área do tee para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga do ponto A para o ponto B. Se o jogador optar por alívio, com uma tacada de penalidade o jogador tem quatro opções. O jogador pode:

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

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

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



Um jogador joga da área do tee para o ponto A na área de penalidade. O jogador joga a bola do ponto A para o ponto B, com a bola tendo saído da área de penalidade voltando para a área de penalidade no ponto X. Se o jogador optar por tomar alívio, com uma tacada de penalidade tem quatro opções. O jogador pode:

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

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

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

Após jogar uma bola de uma área de penalidade, algumas vezes, o jogador pode ser requerido ou ainda optar por obter alívio por tacada e distância porque a bola está:

- Fora de campo ou perdida fora da área de penalidade (ver Regra 18.2), ou
- Injogável fora da área de penalidade (ver Regra 19.2a).

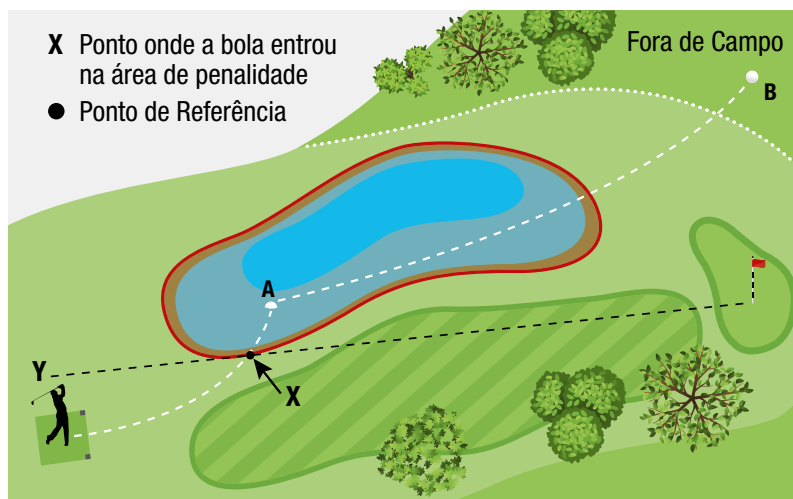
Se o jogador obtiver alívio por tacada e distância, dropando uma bola na área de penalidade (ver Regra 14.6) e então optar por não jogar a bola dropada onde se encontra:

- O jogador pode obter novo alívio fora da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1d(2) ou (3) (para uma área de penalidade vermelha) ou de acordo com a Regra 17.2a(2).
- Se o fizer, o jogador recebe **uma tacada de penalidade adicional**, para um **total de duas tacadas de penalidade**: uma tacada por obter alívio por tacada e distância, e outra tacada por obter alívio fora da área de penalidade.

O jogador pode, diretamente, obter alívio fora da área de penalidade sem dropar antes uma bola na área de penalidade, mas continua recebendo um **total de duas tacadas de penalidade**.

Interpretações da Regra 17.2b:

17.2b/1 – Exemplos das Opções de Alívio Permitidas pela Regra 17.2b



Na figura, um jogador joga da área do tee e a bola fica em repouso na área de penalidade vermelha no Ponto A. O jogador escolhe jogar da área de penalidade jogando para o Ponto B, que é fora de campo.

O jogador pode obter alívio de tacada e distância de acordo com a Regra 18.2b usando o Ponto A como local de referência para a área de alívio e estará jogando a quarta tacada.

Se o jogador obtiver alívio por tacada e distância dropando uma bola novamente na área de penalidade e então decidir não jogar a bola dropada de onde ficou em repouso:

- O jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás em qualquer lugar da linha pontilhada X-Y fora da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1d(2), tomar alívio lateral usando o ponto X como o local de referência de acordo com a Regra 17.1d(3) ou jogar outra bola de onde a última tacada foi efetuada fora da área de penalidade (neste caso a área do tee) de acordo com a Regra 17.2a(2).
- Se o jogador optar por qualquer destas três opções, ele recebe uma tacada de penalidade, para um total de duas tacadas de penalidade: uma tacada por obter alívio de tacada e distância mais uma tacada por obter alívio quer por seguir a linha para trás, quer por obter alívio lateral, quer por jogar outra bola de onde foi dada a última tacada de fora da área de penalidade (neste caso da área do tee). Portanto, o jogador estaria dando a quinta tacada em qualquer destas opções.

O jogador também tem a opção de obter alívio fora da área de penalidade sem dropar primeiro uma bola na área de penalidade, mas ainda receberia um total de duas tacadas de penalidade ao fazê-lo.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 17.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

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

Quando a bola de um jogador estiver na área de penalidade, não há alívio por:

- Interferência de uma condição anormal de campo (Regra 16.1),
- Bola enterrada (Regra 16.3), ou
- Bola injogável (Regra 19).

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

Porém quando uma situação de animal perigoso interfere com o jogo de uma bola em uma área de penalidade, o jogador pode obter alívio sem penalidade na área de penalidade ou alívio com penalidade fora da área de penalidade (ver Regra 16.2b(2)).

REGRA

18

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

Propósito da Regra:

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

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

18.1 O Alívio por Tacada e Distância é Permitido a Qualquer Momento

A qualquer momento, um jogador pode obter alívio por tacada e distância ao adicionar **uma tacada de penalidade** e jogando a bola original ou outra bola de onde deu a tacada anterior (veja Regra 14.6).

O jogador sempre tem esta opção de alívio por tacada e distância:

- Onde quer que a bola do jogador esteja no campo, e
- Mesmo quando uma Regra exija que o jogador obtenha alívio de certa forma ou que jogue a bola de um certo lugar.

Uma vez que o jogador coloque outra bola em jogo com penalidade de tacada e distância (ver a Regra 14.4):

- A bola original não está mais em jogo e não pode ser jogada.
- Isto permanece válido mesmo que a bola seja encontrada em campo antes do final dos três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

Porém isto não se aplica a uma bola jogada de onde se jogou a tacada anterior quando o jogador:

- Anuncia que vai jogar uma bola provisória (ver Regra 18.3b), ou
- Estiver jogando uma segunda bola em Stroke-Play de acordo com a Regra 14.7b ou 20.1c(3).

Interpretações da Regra 18.1:

18.1/1 – Bola Colocada no Tee Pode Ser Levantada Se Bola Original for Encontrada Dentro dos Três Minutos de Tempo de Procura

Ao jogar novamente da área do tee, uma bola que seja colocada, dropada ou posta sobre um tee na área do tee não está em jogo até que o jogador dê uma tacada a ela (definição de “em jogo” e Regra 6.2).

Por exemplo, um jogador joga da área do tee, procura brevemente por sua bola e volta e coloca sua bola sobre um tee. Antes que o jogador jogue a bola sobre o tee, e dentro dos três minutos de tempo de procura, a bola original é encontrada. O jogador pode abandonar a bola sobre o tee e continuar com a bola original sem penalidade, mas também é permitido prosseguir sobre tacada e distância jogando a bola da área do tee.

Porém, se o jogador tivesse jogado a bola da área geral e então dropado outra bola para obter alívio por tacada e distância, o resultado seria diferente em que o jogador teria que continuar com a bola dropada sob penalidade de tacada e distância. Se o jogador continuasse com a bola original neste caso, ele estaria jogando uma bola errada.

18.1/2 – Penalidade Não Pode ser Evitada Jogando sob Tacada e Distância

Se um jogador levantar sua bola quando isto não for permitido, o jogador não pode evitar a penalidade de uma tacada de acordo com a Regra 9.4b decidindo, então, jogar sob tacada e distância.

Por exemplo, a tacada do tee de um jogador fica em repouso em uma área arborizada. O jogador levanta uma bola acreditando ser uma bola extraviada, porém descobre tratar-se da sua bola em jogo. O jogador então decide jogar sob tacada e distância.

O jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4b além da penalidade do alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 18.1, uma vez que quando a bola foi levantada não era permitido ao jogador levantar a bola e ele não tinha a intenção de jogar sob tacada e distância. A próxima tacada do jogador será sua quarta.

18.2 Bola Perdida ou Fora de Campo: Tem que Obter Alívio por Tacada e Distância

18.2a Quando a Bola Está Perdida ou Fora de Campo

(1) **Quando a Bola está Perdida.** Uma bola está perdida se não for encontrada em até três minutos após o jogador ou seu caddie iniciarem sua busca.

Se uma bola for encontrada dentro desse tempo, porém não houver certeza se é a bola do jogador:

- O jogador tem que rapidamente tentar identificá-la (ver a Regra 7.2) e é permitido um tempo razoável para fazê-lo, mesmo que isto ocorra após o tempo de três minutos haver expirado.
- Isto inclui um tempo razoável para chegar até a bola se o jogador não está onde a bola foi encontrada.

Se o jogador não identificar sua bola dentro deste tempo razoável, a bola está perdida.

Interpretações da Regra 18.2a(1):

18.2a(1)/I – Tempo Permitido para Procura Quando a Procura Foi Interrompida Temporariamente

É permitido a um jogador três minutos para procurar sua bola antes de se tornar perdida. Porém, existem situações em que o “cronometro para” e o tempo não conta nos três minutos do jogador.

Os seguintes exemplos ilustram como considerar o tempo quando a procura é interrompida temporariamente:

- Em stroke play, um jogador procura sua bola por um minuto e encontra uma bola. O jogador acha que é a sua bola, leva 30 segundos para decidir como dar a tacada, escolhe um taco, e joga aquela bola. O jogador então descobre que é uma bola errada.

Quando o jogador retorna para a área onde a bola original provavelmente estaria e retoma a procura, ele tem dois minutos a mais para procurar. O tempo de procura parou quando o jogador encontrou a bola errada e parou de procurar.

- Um jogador estava procurando sua bola por dois minutos quando o jogo foi suspenso pela Comissão. O jogador continua procurando. Quando se passaram três minutos desde quando começou a procurar, a bola está perdida mesmo que os três minutos de procura terminaram enquanto o jogo estava suspenso.
- Um jogador procurou sua bola por um minuto quando o jogo é suspenso. O jogador procura por mais um minuto e então para em busca de abrigo. Quando o jogador volta ao campo para prosseguir com o jogo, o jogador tem um minuto a mais para procurar a bola mesmo se o jogo ainda não foi recomeçado.
- O jogador encontra e identifica sua bola em um rough alto após uma procura de dois minutos. O jogador sai da área para pegar um taco. Quando volta, a bola não pode ser encontrada. O jogador tem um minuto para procurar antes que sua bola seja perdida. O tempo de procura de três minutos parou quando a bola foi encontrada primeiramente.

- Um jogador está procurando sua bola por dois minutos, então sai da área para permitir que o grupo seguinte passe adiante. O tempo de procura para quando a procura é temporariamente interrompida, e o jogador tem ainda um minuto para procurar.

18.2a(1)/2 – Não É Exigido que o Caddie Comece a Procurar Bola do Jogador Antes do Jogador

Um jogador pode instruir seu caddie a não iniciar a procura por sua bola.

Por exemplo, um jogador bate um drive longo para um rough alto e outro jogador bate um drive curto para o rough alto. O caddie do jogador se dirige para o local onde a bola do jogador possa estar para iniciar a procura. Todos os demais, inclusive o jogador, vão para o local onde a bola do outro jogador possa estar para procurar a bola desse jogador.

O jogador pode pedir para seu caddie para procurar a bola do outro jogador e atrasar a procura por sua bola até que todos possam ajudar.

18.2a(1)/3 – Bola Pode Ficar Perdida se Não For Identificada Prontamente

Quando um jogador tem a oportunidade de identificar uma bola como sua dentro dos três minutos de tempo de procura, mas não o faz, a bola está perdida quando o tempo de procura expirar.

Por exemplo, um jogador inicia a procura por sua bola e após dois minutos encontra uma bola que o jogador acredita ser de outro jogador e volta a procurar sua bola.

Os três minutos de procura terminam e então se descobre que a bola que o jogador encontrou e achava ser de outro jogador era, na realidade, a bola do jogador. Neste caso, a bola do jogador está perdida pois ele continuou a procura, deixando de identificar a bola prontamente.

- (2) **Quando a Bola está Fora de Campo.** Uma bola em repouso está fora de campo somente quando toda ela estiver do lado de fora do limite do campo.

A bola está dentro dos limites de campo quando qualquer parte da bola:

- Está sobre ou toca o solo ou qualquer outra coisa (por exemplo, algum objeto natural ou artificial) dentro da borda do limite, ou
- Está acima da borda do limite ou de qualquer parte do campo.

Um jogador pode tomar o stance fora de campo para jogar uma bola que esteja dentro de campo.

FIGURA 18.2A: QUANDO A BOLA ESTÁ FORA DE CAMPO

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



Interpretações da Regra 18.2a(2):

18.2a(2)/I – Bola Deslocada para Fora de Campo pelo Fluxo da Água

Se o fluxo de água (seja água temporária seja água em uma área de penalidade) carrega a bola para fora de campo, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância (Regra 18.2b). Água é uma força natural, não uma influência externa, portanto a Regra 9.6 não se aplica.

18.2b Como Proceder Quando a Bola Estiver Perdida ou Fora de Campo

Se uma bola estiver perdida ou fora de campo, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância ao adicionar **uma tacada de penalidade** e jogar a bola original ou outra bola de onde jogou a tacada anterior (ver Regra 14.6).

Exceção – O Jogador Pode Substituir Outra Bola de Acordo com Outra Regra Quando é Conhecido ou Virtualmente Assegurado o Que Aconteceu com a Bola: Em vez de obter alívio por tacada e distância, o jogador pode substituir outra bola conforme permitido de acordo com uma Regra que se aplique quando sua bola não foi encontrada e for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola:

- Ficou em repouso dentro do campo e foi deslocada por uma influência externa (ver Regra 9.6), ou foi jogada como uma bola errada por outro jogador (ver Regra 6.3c(2)),
- Veio repousar no campo dentro ou sobre uma obstrução móvel (ver a Regra 15.2b) ou condição anormal de campo (ver Regra 16.1e),
- Está em uma área de penalidade (ver Regra 17.1c), ou
- Foi de maneira deliberada desviada ou parada por alguém (ver Regra 11.2c).

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 18.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

18.3 Bola Provisória

18.3a Quando a Bola Provisória é Permitida

Se uma bola pode estar perdida fora de uma área de penalidade ou estar fora de campo, para ganhar tempo o jogador pode jogar outra bola provisoriamente com penalidade de tacada e distância (ver Regra 14.6).

Para uma bola que possa estar perdida, isto se aplica:

- Quando a bola original não foi encontrada e identificada e ainda não está perdida, e
- Quando uma bola pode estar perdida em uma área de penalidade, mas também pode estar perdida em alguma outra parte do campo.

Porém e o jogador estiver ciente que o único local possível onde a bola possa estar perdida é em uma área de penalidade, não é permitido jogar uma bola provisória e a bola jogada de onde a última tacada foi jogada torna-se a bola em jogo com penalidade de tacada e distância (ver Regra 18.1).

Se uma bola provisória pode estar, ela própria, perdida fora de uma área de penalidade ou fora de campo:

- O jogador pode jogar outra bola provisória.
- Essa bola provisória tem então a mesma relação com a primeira bola provisória que a primeira tem com a bola original.

Interpretações da Regra 18.3a:

18.3a/1 – Quando o Jogador Pode Jogar uma Bola Provisória

Quando um jogador está decidindo se é permitido que ele jogue uma bola provisória, somente é considerada a informação que for conhecida pelo jogador naquela hora.

Exemplos onde uma bola provisória pode ser jogada incluem quando.

- A bola original pode estar em uma área de penalidade, mas também pode estar perdida fora da área de penalidade ou estar fora de campo.
- Um jogador acredita que a bola original ficou em repouso na área geral e que possa estar perdida. Mais tarde ela foi encontrada em uma área de penalidade dentro dos 3 minutos de tempo de procura, o jogador tem que abandonar a bola provisória.

18.3a/2 – É Permitido Jogar Bola Provisória Depois de Iniciada a Procura

Um jogador pode jogar uma bola provisória para uma bola que possa estar perdida quando a bola original não foi encontrada e identificada mesmo se o tempo de procura de três minutos ainda não espirou.

Por exemplo, se um jogador for capaz de voltar ao local de sua última tacada e jogar uma bola provisória antes de terminar o tempo de três minutos de procura, o jogador pode fazê-lo.

Se o jogador jogar uma bola provisória e a bola original for então encontrada dentro dos três minutos de tempo de procura, o jogador tem que continuar o jogo com a bola original.

18.3a/3 – Cada Bola se Relaciona Somente à Bola Anterior Quando For Jogada Daquele Mesmo Lugar

Quando um jogador joga várias bolas do mesmo lugar, cada bola se relaciona somente com a última bola jogada.

Por exemplo, um jogador joga uma bola provisória acreditando que sua tacada do tee possa estar perdida ou fora de campo. A bola provisória foi batida na mesma direção que a bola original e, sem qualquer anúncio, ele joga outra bola da área do tee. Esta bola fica no fairway.

Se a bola original não está fora de campo, o jogador tem que continuar com a bola em jogo sem penalidade.

Porém, se a bola original estiver perdida ou fora de campo, o jogador tem que continuar o jogo com a terceira bola jogada do tee uma vez que ela foi jogada sem qualquer anúncio. Portanto a terceira bola era uma bola substituta para a bola provisória jogada sob penalidade de tacada e distância (Regra 18.1), independentemente da localização da bola provisória. O jogador agora já tem 5 tacadas (incluindo as tacadas de penalidade) com a terceira bola jogada do tee.

18.3b Anúncio de Bola Provisória

Antes de dar a tacada, o jogador tem que anunciar que vai jogar uma bola provisória:

- Não é suficiente para o jogador dizer somente que vai jogar outra bola ou que vai jogar novamente.
- O jogador tem que usar a palavra “provisória” ou de outra forma claramente indicar que irá jogar uma bola provisória de acordo com a Regra 18.3.

Se o jogador não anunciar isto (ainda que tenha a intenção de jogar uma bola provisória) e jogar uma bola de onde jogou a tacada anterior, essa bola do jogador é a bola em jogo com penalidade de tacada e distância (ver Regra 18.1).

Interpretações da Regra 18.3b:

18.3b/1 – O Que se Considera um Anúncio de Bola Provisória

Embora a Regra 18.3b não especifique a quem o anúncio de bola provisória tem que ser feito, um anúncio tem que ser feito de forma que as pessoas na vizinhança do jogador possam escutar.

Por exemplo, com outras pessoas por perto, se um jogador afirmar que estará jogando uma bola provisória, mas fizer isso de forma que somente ele possa escutar, isto não satisfaz a exigência na Regra 18.3b que o jogador tem que “anunciar” que irá jogar uma bola provisória. Qualquer bola jogada nestas circunstâncias se torna a bola em jogo sob penalidade de tacada e distância.

Se não houver outras pessoas por perto para escutar o anúncio do jogador (tal como quando o jogador retornou à área do tee após brevemente procurar a bola), considera-se que o jogador tenha anunciado corretamente que pretendia jogar uma bola provisória desde que ele informe a alguém quando for possível fazê-lo.

18.3b/2 – Afirmações que “Indicam Claramente” que uma Bola Provisória Está Sendo Jogada

Ao jogar uma bola provisória, o mais indicado é que o jogador use a palavra “provisória” ao fazer o seu anúncio. Porém, outros anúncios que tornem claro que o jogador pretende jogar uma bola provisória são aceitáveis.

Exemplos de anúncios que claramente indiquem que o jogador estará jogando uma bola provisória incluem:

- “Estarei jogando uma bola de acordo com a Regra 18.3.”
- “Vou jogar outra para o caso de não achar esta.”

Exemplos de anúncios que não indiquem claramente que o jogador está

jogando uma bola provisória e significam que o jogador estará colocando outra bola em jogo sob tacada e distância incluem:

- “Vamos tentar de novo.”
- “Vou jogar outra.”

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

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

Isto é válido mesmo que a bola provisória seja jogada várias vezes.

Porém ela deixa de ser uma bola provisória quando se torna a bola em jogo conforme (2) ou se for abandonada de acordo com (3) e, portanto, passe a ser uma bola errada.

Interpretações da Regra 18.3c(1):

18.3c(1)/1 – Ações Tomadas com a Bola Provisória São uma Continuação da Bola Provisória

Realizar ações distintas de uma tacada com uma bola provisória, tal como dropar, colocar ou substituir outra bola mais perto do buraco do que onde se considera estar a bola original não significa “jogar” a bola provisória e não fazem com que esta bola perca seu status de bola provisória.

Por exemplo, a bola de um jogador jogada do tee pode estar perdida a 175 jardas do buraco, então ele joga uma bola provisória. Após procurar rapidamente a bola original, o jogador se dirige até o local da bola provisória que está em um arbusto a 150 jardas do buraco. Ele decide que a bola é injogável e dropa de acordo com a Regra 19.2c. Antes de jogar a bola dropada, a bola original do jogador é encontrada por um espectador dentro dos três minutos de tempo de quando o jogador iniciou a procura.

Neste caso, a bola original continuou em jogo pois foi encontrada dentro dos três minutos de iniciar a procura e o jogador não deu uma tacada na bola provisória de um local mais próximo ao buraco do que o local onde se estimava estar a bola original.

(2) **Quando a Bola Provisória se Torna a Bola em Jogo.** A bola provisória se converte na bola em jogo com penalidade de tacada e distância nestes dois casos:

- Quando a Bola Original Estiver Perdida em Qualquer Lugar no Campo Exceto em uma Área de Penalidade ou Estiver Fora de Campo. A bola original não está mais em jogo (mesmo que então seja encontrada no campo após o final dos três minutos de tempo de procura) e agora é uma bola errada que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).
- Quando a Bola Provisória É Jogada de um Local Mais Próximo do Buraco que Onde se Estima que a Bola Original Esteja. A bola original não está mais em jogo (mesmo que então seja encontrada no campo antes do final dos três minutos de tempo de procura ou for encontrada mais perto do buraco do que fora estimado) e agora é uma bola errada que não pode ser jogada (ver Regra 6.3c).

Se o jogador jogar uma bola provisória para a mesma área onde estiver a bola original e for incapaz de determinar qual é bola:

- Se somente uma bola for localizada no campo, esta bola é considerada a bola provisória que está agora em jogo.
- Se as duas bolas foram encontradas no campo, o jogador tem que escolher uma das bolas para ser tratada como a bola provisória que está agora em jogo, e a outra bola é tratada como estando perdida e não pode ser jogada.

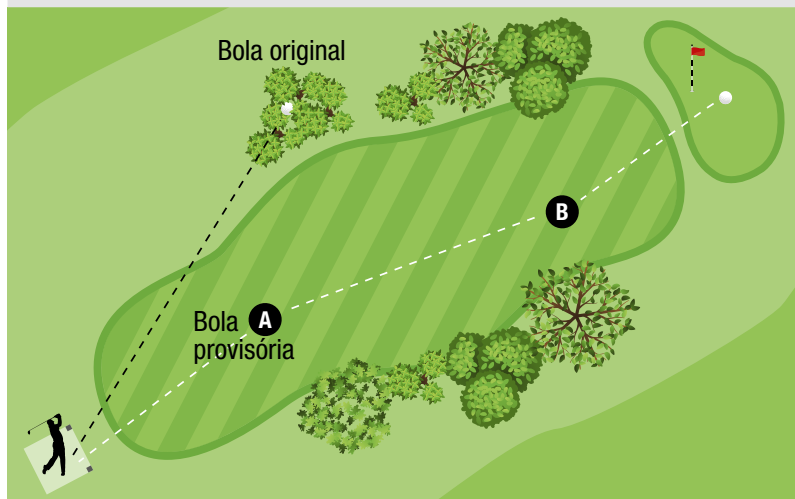
Exceção – Jogador Pode Substituir Outra Bola de Acordo com Outra Regra Quando é Conhecido ou Virtualmente Assegurado o Que Aconteceu com a Bola: O jogador tem uma opção adicional quando sua bola não foi encontrada, porém for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola:

- Ficou em repouso no campo e foi movida por uma por uma influência externa (ver a Regra 9.6), ou
- Ficou em repouso no campo sobre ou dentro de uma obstrução móvel (ver a Regra 15.2b) ou de uma condição anormal de campo (ver a Regra 16.1e), ou
- Foi de maneira deliberada desviada ou parada por qualquer pessoa (ver Regra 11.2c).

Quando uma destas Regras for aplicável, o jogador pode:

- Substituir outra bola conforme permitido de acordo com aquela Regra, ou
- Tratar a bola provisória como a bola em jogo com penalidade de tacada e distância.

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



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

Interpretações da Regra 18.3c(2):

18.3c(2)/I – Local Estimado da Bola Original É Usado para Determinar Qual Bola Está em Jogo

A Regra 18.3c(2) usa o local onde o jogador “estima” estar sua bola original ao determinar se a bola provisória foi jogada de mais próximo do buraco que aquele local, e se é a bola original ou a provisória que está em jogo. O local estimado não é o local onde a bola ao final é encontrada. Em vez disso, é o local onde o jogador razoavelmente acredita ou acha que aquela bola esteja.

Exemplos de determinar qual bola está em jogo incluem:

- Um jogador, acreditando que sua bola original possa estar perdida ou fora de campo, joga uma bola provisória que não fica mais próximo do buraco que o local estimado da bola original. O jogador encontra uma bola e a joga, acreditando tratar-se da sua bola original. O jogador então descobre que a bola que ele jogou era, de fato, a bola provisória.

Neste caso, a bola provisória não foi jogada de um ponto mais próximo do buraco que o local estimado da bola original. Portanto, o jogador pode continuar a procurar a bola original. Se a bola original for encontrada, dentro dos três minutos de iniciar a procura, ela continua a bola em jogo e o jogador tem que abandonar a bola provisória. Se os três minutos de tempo de procura expirarem antes de encontrar a bola original, a bola provisória é a bola em jogo.

- Um jogador, acreditando que sua bola jogada do tee possa estar perdida ou sobre uma rua definida como fora de campo, joga uma bola provisória. O jogador procura rapidamente sua bola original, mas não a encontra. O jogador joga a bola provisória de um local mais próximo do buraco que onde se estima que a bola original estava. Então o jogador prossegue e encontra sua bola original no campo. A bola original deve ter quicado na estrada e voltado para o campo, pois foi encontrada muito mais à frente que o esperado.

Neste caso, a bola provisória se tornou a bola em jogo quando foi jogada de um local mais próximo do buraco do que onde se estimava estar a bola original. A bola original não está mais em jogo e tem que ser abandonada.

18.3c(2)/2 – Jogador Pode Pedir a Outros que Não Procurem Sua Bola Original

Se um jogador não planeja procurar sua bola original pois prefere continuar o jogo com a bola provisória, o jogador pode pedir aos outros que não a procurem, mas não há obrigatoriedade que eles obedeçam.

Se uma bola for encontrada, o jogador tem que fazer todos os esforços razoáveis para identificar a bola, desde que ainda não tenha jogado a bola provisória de mais perto do buraco que onde se estimava estar a bola original, em cujo caso esta se tornou a bola em jogo. Se a bola provisória ainda não se tornou a bola em jogo quando outra bola foi encontrada, a recusa em fazer um esforço razoável para identificar a bola encontrada pode ser considerada uma má conduta grave contrária ao espírito do jogo (Regra 1.2a).

Após a outra bola ser encontrada, se a bola provisória for jogada de mais próximo do buraco que o local onde a outra bola foi encontrada, e se for descoberto que a outra bola era a bola original do jogador, a tacada dada na bola provisória foi, na realidade, uma tacada dada em uma bola errada (Regra 6.3c). O jogador recebe a penalidade geral e, em stroke play, tem que corrigir o erro ao continuar o jogo com a bola original.

18.3c(2)/3 – Adversário ou Outro Jogador Pode Procurar Bola do Jogador Apesar do Pedido do Jogador

Mesmo que o jogador prefira continuar o jogo do buraco com a bola provisória sem procurar a bola original, o adversário ou outro jogador em stroke play pode procurar a bola original do jogador desde que não atrase indevidamente o jogo. Se a bola original do jogador for encontrada enquanto ainda estiver em jogo, o jogador tem que abandonar a bola provisória (Regra 18.3c(3)).

Por exemplo, em um buraco par 3, a tacada do tee de um jogador vai para um bosque denso, e ele joga uma bola provisória que fica em repouso perto do buraco. Devido ao resultado, o jogador não quer encontrar a bola original e caminha diretamente para a bola provisória para continuar a jogar com ela. O adversário ou outro jogador em stroke play acredita ser benéfico para ele se a bola original fosse encontrada, então começa a procurá-la.

Se encontrar a bola original antes que o jogador execute outra tacada com a bola provisória, o jogador tem que abandonar a bola provisória e continuar com a bola original. Porém, se o jogador der outra tacada com a bola provisória antes que a bola original seja encontrada, ela se torna a bola em jogo uma vez que estava mais próxima do buraco que o local estimado da bola original (Regra 18.3c(2)).

Em match play, se a bola provisória do jogador estiver mais próxima do buraco que a bola do adversário, o adversário pode cancelar a tacada e obrigar o jogador a jogar na ordem correta de jogo (Regra 6.4a). Porém, cancelar a tacada não mudaria o status da bola original, que não estaria mais em jogo.

18.3c(2)/4 – Quando o Escore com Bola Provisória Embocada Torna-se o Escore do Buraco

Desde que a bola original não tenha sido já encontrada em campo, o escore com uma bola provisória que tenha sido embocada se torna o escore do buraco quando o jogador levantar a bola do buraco, uma vez que neste caso, levantar a bola do buraco é o mesmo que dar uma tacada.

Por exemplo, em um buraco curto, a tacada do tee do Jogador A pode estar perdida, então ele joga uma bola provisória que é embocada. O Jogador A não quer procurar a bola original, mas Jogador B, o adversário do Jogador A ou outro jogador em stroke play, vai procurar a bola original.

Se o Jogador B encontrar a bola original do Jogador A antes do Jogador A levantar a bola provisória do buraco, o Jogador A tem que abandonar a bola provisória e continuar com a bola original. Se o Jogador A levantar a bola do buraco antes que o Jogador B ache a bola original do Jogador A o escore do Jogador A para o buraco é três.

18.3c(2)/5 – Bola Provisória Levantada pelo Jogador Subsequentemente Torna-se a Bola em Jogo

Se um jogador levanta a sua bola provisória quando não lhe é permitido fazê-lo de acordo com as Regras, e a bola provisória subsequentemente se tornar a bola em jogo, o jogador precisa adicionar uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4b (Penalidade por Levantar ou Deslocar a Bola) e tem que recolocar a bola.

Por exemplo, em stroke play, acreditando que sua tacada do tee possa estar perdida, o jogador joga uma bola provisória. O jogador encontra uma bola que crê ser sua, dá uma tacada a essa bola, levanta sua bola provisória, e então descobre que a bola que jogou não era sua bola original, era uma bola errada. O jogador continua a procurar sua bola original, mas não a encontra dentro dos três minutos de tempo de procura.

Uma vez que a bola provisória se tornou a bola em jogo sob penalidade de tacada e distância, o jogador é obrigado a recolocar aquela bola e recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4b. O jogador também recebe duas tacadas de penalidade por jogar uma bola errada (Regra 6.3c). A próxima tacada do jogador será sua sétima.

(3) Quando a Bola Provisória Tem Que Ser Abandonada.

Quando uma bola provisória ainda não se tornou a bola em jogo, ela tem que ser abandonada nestes dois casos:

- Quando a Bola Original For Encontrada no Campo fora de uma Área de Penalidade Antes do Final dos Três Minutos de Tempo de Procura. O jogador tem que jogar a bola original como se encontra.
- Quando a Bola Original for Encontrada em Área de Penalidade ou se for Conhecido ou Virtualmente Assegurado que Esteja em Área de Penalidade. O jogador tem que jogar a bola original como se encontra ou obter alívio com penalidade, de acordo com a Regra 17.1d.

De qualquer forma:

- O jogador não pode mais dar tacadas com a bola provisória que agora é uma bola errada (ver Regra 6.3c), e
- Todas as tacadas dadas com essa bola provisória antes de ser abandonada (incluindo as tacadas dadas e quaisquer tacadas de penalidade que o jogador tenha incorrido unicamente por jogar esta bola não contam.

Interpretações da Regra 18.3c(3):

18.3c(3)/1 – Bola Provisória Não Pode Servir como Bola em Jogo se a Bola Original for Injogável ou Estiver em Área de Penalidade

Somente é permitido a um jogador jogar uma bola provisória se ele acreditar que a bola original possa estar perdida fora de uma área de penalidade ou possa estar fora de campo. O jogador não pode decidir que uma segunda bola que irá jogar seja tanto uma bola provisória em caso a bola original esteja perdida fora de uma área de penalidade ou fora de campo e também a bola em jogo no caso da bola original estar injogável ou em uma área de penalidade.

Se a bola original for encontrada ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que esteja em uma área de penalidade, a bola provisória tem que ser abandonada.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 18.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

REGRA

19

Bola Injogável

Propósito da Regra:

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

19.1 O Jogador Pode Obter Alívio de Bola Injogável em Qualquer Lugar Exceto em Área de Penalidade

O jogador é a única pessoa que pode declarar sua bola como injogável ao obter alívio com penalidade de acordo com a Regra 19.2 ou 19.3.

O alívio de bola injogável é permitido em qualquer lugar do campo, exceto em uma área de penalidade.

Se uma bola for injogável em uma área de penalidade, a única opção de alívio do jogador é obter alívio da área de penalidade de acordo com a Regra 17.

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

Um jogador pode obter alívio de bola injogável usando uma das três opções da Regra 19.2a, b ou c, em cada caso adicionando **uma tacada de penalidade**.

- O jogador pode obter alívio de tacada e distância de acordo com a Regra 19.2a mesmo que a bola original não tenha sido encontrada e identificada.
- Porém, para obter alívio seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 19.2b ou alívio lateral de acordo com a Regra 19.2c, o jogador tem que saber o local da bola original.

19.2a Alívio por Tacada e Distância

O jogador pode jogar a bola original ou outra bola de onde jogou a tacada anterior (ver Regra 14.6).

Interpretações da Regra 19.2a:

19.2a/1 – Jogador Pode Obter Alívio de Tacada e Distância Mesmo Quando Local da Última Tacada for Mais Próximo do Buraco que o Lugar da Bola Injogável

Se a bola ficar em repouso mais longe do buraco que o local de onde foi jogada, mesmo assim alívio por tacada e distância ainda pode ser obtido.

Exemplos de quando o alívio por tacada e distância pode ser mais próximo do buraco incluem:

- A tacada de um jogador da área do tee atinge uma árvore, quica para trás e fica em repouso atrás da área do tee. O jogador pode jogar novamente da área do tee com penalidade de uma tacada.
- O jogador tem um putt em declive e ele bate o putt para fora do green e a bola rola fora do green para um lie ruim ou para uma área de penalidade. O jogador pode jogar novamente do green com penalidade de uma tacada.

19.2a/2 – Alívio por Tacada e Distância Somente É Permitido no Local da Última Tacada

A opção de obter alívio por tacada e distância para uma bola injogável se aplica somente ao local onde a última tacada foi efetuada; não é permitido que um jogador volte ao local de qualquer das tacadas anteriores dadas antes daquela.

Se a opção de tacada e distância ou de seguir a linha para trás não são favoráveis, a única opção é obter alívio lateral seguidas vezes, recebendo uma penalidade a cada vez, até que o jogador possa alcançar uma localização jogável.

19.2b Alívio Seguindo a Linha para Trás

O jogador pode dropar a bola original ou outra bola (ver Regra 14.3) em uma área de alívio baseada na linha de referência que sai diretamente do buraco e atravessa o local da bola original:

- **Ponto de Referência:** Um ponto no campo escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e seja mais distante do buraco que o ponto da bola original (sem limite para quanto para trás nesta linha):

- » Ao escolher este ponto, o jogador deve indicar o ponto usando um objeto (como um tee).
- » Se o jogador dropar a bola sem ter escolhido este ponto, o ponto de referência é considerado aquele ponto na linha que é na mesma distância do buraco que onde a bola dropada tocou pela primeira vez o solo.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância, porém com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o ponto de referência, e
 - » Pode estar em qualquer área do campo, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada a um taco de distância do ponto de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser dropada na área de alívio.

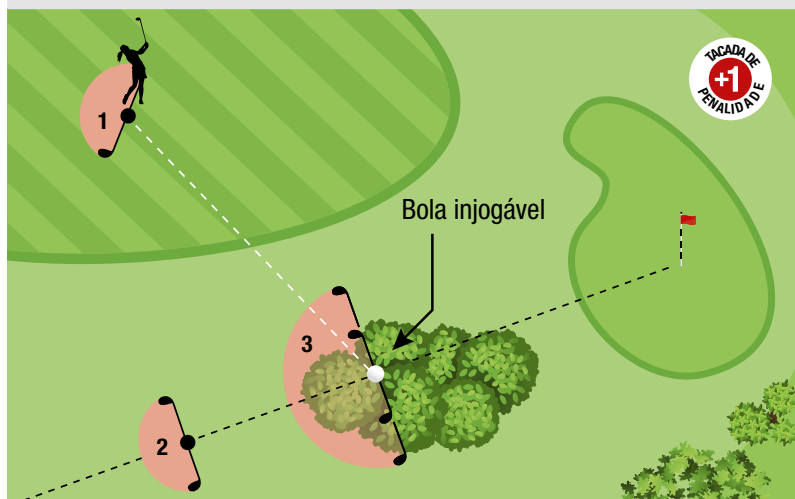
[Ver Interpretação 17.1d\(2\)/1 – Recomendação que Jogador Marque Fisicamente o Local de Referência na Linha de Referência](#)

19.2c Alívio Lateral

O jogador pode dropar a bola original ou outra bola nesta área de alívio lateral (ver Regra 14.3):

- Ponto de Referência: O ponto da bola original.
- Tamanho da Área de Alívio Medido a partir do Ponto de Referência: Dois tacos de distância, porém com os seguintes limites:
- Limites da Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode estar mais perto do buraco que o ponto de referência, e
 - » Pode ser em qualquer área do campo, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada a dois tacos de distância do ponto de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio na mesma área do campo que a bola tocou primeiramente ao ser dropada na área de alívio.

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



Um jogador declarou que sua bola em um arbusto é injogável. O jogador tem três opções, em cada caso adicionando uma tacada de penalidade:

- (1) O jogador pode obter alívio por tacada e distância ao jogar a bola original ou outra bola de uma área de alívio baseada no local de onde a última tacada foi dada (ver Regra 14.6 e Figura 14.6).
- (2) O jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás ao dropar a bola original ou outra bola em uma área de alívio centrada na linha de referência que sai diretamente do buraco e atravessa o ponto da bola original. O ponto de referência é um ponto no campo escolhido pelo jogador que seja na linha de referência e que seja mais distante do buraco que o local da bola original. Não há limite para quanto para trás na linha de referência seja o ponto. A área de alívio é de um taco de distância do ponto de referência e pode ser em qualquer área do campo. Ao escolher o ponto de referência, o jogador deve indicar este ponto usando um objeto (tal como um tee).
- (3) O jogador pode obter alívio lateral. O ponto de referência é o ponto da bola original. A área de alívio é de dois tacos de distância do ponto de referência, não mais perto do buraco que o ponto de referência e pode ser em qualquer área do campo.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado Infringindo a Regra 19.2: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

Interpretações da Regra 19.2c:

19.2c/1 – Local de Referência para Alívio Lateral Quando a Bola Não Está no Solo

Quando a bola de um jogador está acima do solo (tal como em um arbusto ou árvore), o jogador pode obter alívio lateral usando o local no solo diretamente abaixo do local da bola como seu local de referência:

- A área de alívio está dentro de dois tacos de distância, e não mais perto do buraco que o local de referência no solo (ver Regra 19.2c).
- Em alguns casos, isto pode permitir que uma bola seja dropada em um green.

Porém, se uma bola injogável está em repouso no solo, o local da bola original em si é sempre usado como o local de referência. Por exemplo:

- Se a bola do jogador está na base de um penhasco íngreme, o local da bola original é o local de referência.
- Isto significa que o jogador não pode ignorar a distância vertical e dropar uma bola no cume do penhasco ou da encosta dentro de dois tacos de distância de um ponto diretamente acima de onde a bola se encontra no solo na base do penhasco ou encosta.

Interpretações Gerais da Regra 19.2:

19.2/1 – Não Há Garantia de que a Bola Será Jogável Após Obter Alívio de Bola Injogável

Ao obter alívio de bola injogável, um jogador tem que aceitar o resultado mesmo que seja desfavorável, tal como quando uma bola dropada fica em repouso na sua localização original, ou em um lie ruim em outro local na área de alívio:

- Uma vez que a bola dropada fica em repouso dentro da área de alívio, o jogador tem uma nova situação.
- Se o jogador decidir que não pode (ou não quer) jogar a bola como se encontra agora, o jogador pode obter novo alívio de bola injogável, por uma penalidade adicional, usando qualquer opção de alívio de acordo com a Regra 19.

19.2/2 – Bola Pode Ser Dropada em Qualquer Área do Campo ao Obter Alívio de Bola Injogável

Um jogador pode obter alívio dropando uma bola em uma área de alívio em qualquer área do campo de acordo com as opções de alívio de bola injogável. Isto inclui obter alívio da área geral e dropar diretamente em um bunker ou área de penalidade, ou em um green, ou uma zona de jogo proibido ou um green errado.

Porém, se o jogador escolher dropar em uma zona de jogo proibido ou em um green errado, o jogador tem que, então, continuar a obter alívio conforme prescrito pelas Regras daquela zona de jogo proibido ou do green errado.

De igual forma, se o jogador escolher dropar em uma área de penalidade ou se não for possível (ou se não quiser) jogar a bola como se encontra agora, a única opção será obter novo alívio sob penalidade de tacada e distância dropando aonde a última tacada foi dada pois:

- Alívio de bola injogável não pode ser obtido novamente uma vez que tal alívio não é permitido quando uma bola está em uma área de penalidade.
- Alívio de uma área de penalidade usando a opção de seguir a linha para trás também não pode ser obtido, uma vez que a bola não cruzou a margem da área de penalidade antes de ficar em repouso e, portanto, não existe local de referência e nem uma maneira de estimar o local de referência para tal alívio.

Ao obter alívio por tacada e distância, o jogador receberá uma outra tacada de penalidade (além da primeira penalidade por obter alívio de bola injogável).

19.2/3 – Local de Referência para Tacada e Distância Não É Alterado Até Que Tacada Seja Dada

O local de referência usado para obter alívio sob tacada e distância não é alterado até que o jogador dê outra tacada à sua bola em jogo, mesmo se o jogador dropou uma bola sob uma Regra.

Por exemplo, um jogador obtém alívio para uma bola injogável e dropa uma bola quer com alívio seguindo a linha para trás quer com a opção de alívio lateral. A bola dropada fica dentro da área de alívio, porém rola para um lugar que o jogador decide novamente ser injogável.

Por uma tacada de penalidade adicional o jogador pode novamente usar a opção de alívio seguindo a linha para trás ou a opção de alívio lateral, ou pode escolher a opção de alívio por tacada e distância usando o local onde a bola foi jogada por último antes de ficar injogável a primeira vez como o local de referência. Este local de referência não é alterado pois o jogador não deu uma tacada na bola dropada.

O resultado seria diferente se o jogador executasse uma tacada à bola dropada, uma vez que este local se tornaria o novo local de referência para tacada e distância.

19.2/4 – Jogador Pode Obter Alívio sem Penalidade se ele Levantar a Bola para Obter Alívio de Bola Injogável e Descobrir que Bola Estava em Terreno em Reparação Antes de Dropar

Se um jogador levantar sua bola para obter alívio de bola injogável e então descobre que ela estava em terreno em reparação ou outra condição anormal de campo, o jogador ainda pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1 desde que ele ainda não tenha colocado a bola em jogo de acordo com a Regra 19 para obter alívio de bola injogável

19.2/5 – Jogador Tem Que Encontrar a Bola para Usar as Opções de Alívio Seguindo a Linha para Trás ou Alívio Lateral

As opções de alívio seguindo a linha para trás e alívio lateral de acordo com a Regra 19.2 e 19.3 não podem ser usadas sem encontrar a bola original uma vez que ambas exigem o local da bola original como o local de referência para o alívio. Se qualquer destas opções de alívio for usada para obter alívio de bola injogável com referência a uma bola que não seja a bola do jogador, considera-se que o jogador esteja obtendo alívio por tacada e distância uma vez que este é a única Regra que pode ser usada se o jogador não encontrou sua bola original.

Por exemplo, um jogador encontra uma bola extraviada em um lie ruim. Confundindo esta com sua bola, o jogador decide obter alívio lateral (Regra 19.2c), substitui uma bola e a joga. Ao caminhar para a jogar sua próxima tacada, o jogador encontra sua bola. Uma vez que o jogador desconhecia o local da bola original quando a outra bola foi substituída, considera-se que ele obteve alívio sob tacada e distância e o fez em um lugar errado (Regra 14.7).

Em match play, o jogador perde o buraco por jogar de lugar errado.

Em stroke play, o jogador recebe uma tacada de penalidade por obter alívio de tacada e distância (Regra 18.1) e outras duas tacadas de penalidade por fazê-lo de lugar errado. Se o lugar errado foi uma infração grave, o erro tem que ser corrigido antes de dar uma tacada para iniciar outro buraco, ou para o último buraco da volta, antes de entregar seu cartão de escores.

19.3 Opções de Alívio para Bola Injogável em Bunker

19.3a Opções Normais de Alívio (Uma Tacada de Penalidade)

Quando a bola de um jogador estiver em um bunker:

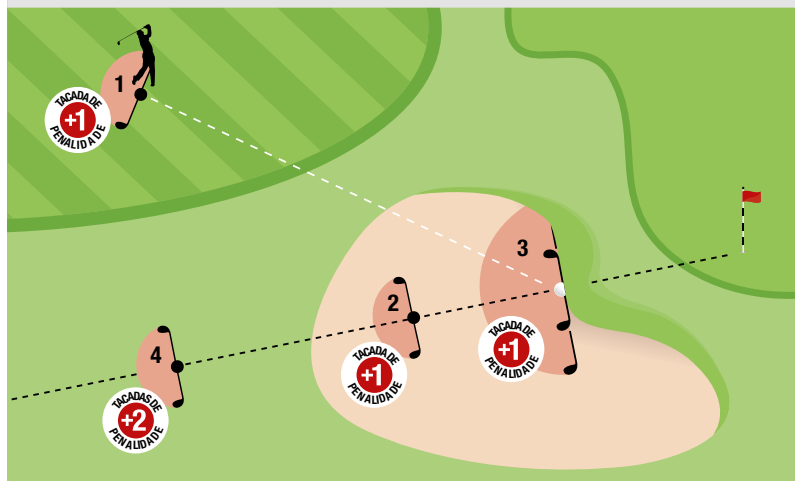
- O jogador pode obter alívio por bola injogável com **uma tacada de penalidade** de acordo com quaisquer das opções da Regra 19.2, exceto que:

- A bola tem que ser dropada dentro e ficar em repouso em uma área de alívio dentro do bunker se o jogador optar pelo alívio seguindo a linha para trás (ver a Regra 19.2b) ou alívio lateral (ver a Regra 19.2c).

19.3b Opção Extra de Alívio (Duas Tacadas de Penalidade)

Como opção extra de alívio quando a bola de um jogador estiver em um bunker, por um **total de duas tacadas de penalidade**, o jogador pode obter alívio seguindo a linha para trás fora do bunker de acordo com a Regra 19.2b.

FIGURA 19.3: OPÇÕES DE ALÍVIO PARA BOLA INJOGÁVEL EM BUNKER



Um jogador declara que sua bola em um bunker é injogável. O jogador tem **quatro opções**:

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

Ver Interpretação 17.Id(2)/I – Recomendação que Jogador Marque Fisicamente o Local de Referência na Linha de Referência

Interpretações da Regra 19.3b:

19.3b/1 – Obter Alívio de Bola Injogável Fora do Bunker Após Primeiramente Obter Alívio de Bola Injogável no Bunker

Se a bola de um jogador está em um bunker e o jogador obtém alívio de bola injogável no bunker por uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 19.3a e então decide que não pode (ou não quer) jogar a bola dropada como se encontra agora, o jogador encara uma nova situação:

- Alívio de bola injogável pode ser obtido novamente de acordo com a Regra 19.3a, por uma tacada de penalidade adicional, para um total de duas tacadas de penalidade, usando quer alívio de tacada e distância e jogando novamente de onde a última tacada foi dada ou usando a nova posição da bola como local de referência para alívio seguindo a linha para trás ou alívio lateral no bunker.
- Se, em vez disso, o jogador decidir obter alívio dropando uma bola fora do bunker usando a opção de alívio extra de acordo com a Regra 19.3b, ele recebe mais duas tacadas de penalidade além da penalidade de uma tacada pelo alívio anterior de bola injogável, para um total de três tacadas de penalidade.

Penalidade por Jogar a Bola de Lugar Errado infringindo a Regra 19.3: Penalidade Geral de acordo com a Regra 14.7a.

VIII

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

Regra 20

REGRA

20

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

Propósito da Regra:

A Regra 20 trata do que jogadores devem fazer quando surgem questões sobre as Regras durante uma volta, incluindo os procedimentos (distintos em Match-Play e Stroke-Play) permitindo ao jogador proteger seus interesses em quanto a obter uma decisão posteriormente.

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

20.1 Resolução de Dúvidas de Regras Durante a Volta

20.1a Os Jogadores Têm Que Evitar Uma Demora Indevida

s jogadores não podem atrasar indevidamente o jogo ao procurar ajuda relacionada com as Regras durante uma volta:

- Se um árbitro ou a Comissão não estiverem disponíveis em tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras, o jogador tem que decidir o que fazer e seguir jogando.
- O jogador pode proteger seus interesses pedindo uma decisão no Match-Play (ver a Regra 20.1b(2)) ou jogando duas bolas no Stroke-Play (ver a Regra 20.1c(3)).

20.1b Questões de Regras no Match-Play

(1) **Resolver Questões por Acordo.** Durante uma volta os jogadores em uma partida podem concordar sobre como resolver uma questão de Regras:

- Tal acordo é irrevogável, mesmo que posteriormente resulte ser incorreto de acordo com as Regras, desde que os jogadores não tenham decidido de maneira deliberada ignorar qualquer Regra ou penalidade que sabiam ser aplicável (ver Regra 1.3b(1)).
- Porém se um árbitro for designado para um Match-Play, o árbitro tem que decidir sobre qualquer questão que chegue ao seu conhecimento a tempo e os jogadores têm que acatar a decisão do árbitro.

Na ausência de um árbitro, se os jogadores não entrarem em acordo ou tiverem dúvidas sobre como as Regras se aplicam, qualquer jogador pode solicitar uma decisão de acordo com a Regra 20.1b(2).

(2) **Decisão Solicitada Antes que o Resultado da Partida**

seja Definitivo. Quando um jogador quer que um árbitro ou a Comissão decida como aplicar as Regras ao seu próprio jogo ou ao do adversário, o jogador pode solicitar uma decisão.

Se um árbitro ou a Comissão não estiverem disponíveis em tempo razoável, o jogador pode solicitar uma decisão notificando o adversário que solicitará uma decisão para assim que um árbitro ou a Comissão estiverem disponíveis.

Se um jogador solicitar uma decisão antes que o resultado da partida seja definitivo:

- Uma decisão será dada somente se a solicitação for feita a tempo, o que depende em quando o jogador ficou ciente dos fatos que geraram a questão de Regras:

» Quando o Jogador fica Ciente dos Fatos Antes que Qualquer Jogador Inicie o Último Buraco da Volta. Quando o jogador fica ciente dos fatos, a solicitação de decisão tem que ser efetuada antes que qualquer jogador dê uma tacada para iniciar outro buraco.

» Quando o Jogador fica Ciente dos Fatos Durante ou Após o Término do Último Buraco da Partida. A solicitação de decisão tem que ser efetuada antes que o resultado da partida seja definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

- Se o jogador não fizer a solicitação neste tempo, nenhuma decisão será dada pelo árbitro ou pela Comissão e o score do buraco ou buracos em questão serão mantidos inclusive se as Regras foram aplicadas de forma errônea.

Se o jogador solicita uma decisão sobre um buraco anterior, uma decisão somente será dada se todos estes três pontos forem aplicáveis:

- O adversário infringiu a Regra 3.2d(1) (informando um número incorreto de tacadas dadas) ou Regra 3.2d(2) (deixou de comunicar uma penalidade ao jogador),
- A solicitação for baseada em fatos desconhecidos pelo jogador antes que qualquer jogador desse uma tacada para iniciar o buraco sendo jogado ou, se entre buracos, o buraco recém completado, e
- Após ficar ciente destes fatos, o jogador fez a solicitação de uma decisão a tempo (conforme estabelecido acima).

Interpretações da Regra 20.1b(2):

20.1b(2)/1 – Solicitação de Decisão Tem que Ser Feita a Tempo

Um jogador tem direito a saber qual o status da sua partida a qualquer momento, ou que um pedido de decisão será definido mais tarde durante a partida. Um pedido de decisão tem que ser feito a tempo de evitar que um jogador aplique penalidade mais tarde na partida. Se uma decisão será aceita depende de quando o jogador ficou ciente dos fatos (e não de quando ficou sabendo que algum fato acarretaria uma penalidade) e quando o pedido para uma decisão foi feito.

Por exemplo, durante o primeiro buraco de uma partida sem árbitro, o Jogador A corretamente levantou sua bola para verificar um dano de acordo com a Regra 4.2c(1), determina que a bola está cortada e substitui uma nova bola de acordo com a Regra 4.2c(2). Sem que o Jogador A saiba, o Jogador B vê a condição da bola original e, em foro íntimo, discorda com a avaliação do Jogador A. O Jogador B decide deixar passar eventual infração e não diz nada ao Jogador A. Ambos jogadores embocam e jogam na próxima área do tee.

Ao concluir o último buraco, o Jogador A venceu a partida com 1 acima. Saindo do green, quando a Comissão está facilmente disponível, o Jogador B muda seu ponto de vista e diz ao Jogador A que discorda com a substituição que o Jogador A fez no primeiro buraco e que fará um pedido à Comissão para uma decisão.

A Comissão deve determinar que o pedido de decisão pelo Jogador B não foi efetuado a tempo uma vez que o Jogador B estava ciente dos fatos durante o primeiro buraco e, subsequentemente, uma tacada foi efetuada no segundo buraco (Regra 20.1b(2)). Portanto a Comissão deve decidir que não será dada uma decisão.

O resultado da partida permanece como jogado com o Jogador A sendo o vencedor.

20.1b(2)/2 – Decisão Feita após Término do Último Buraco da Partida porém Antes que o Resultado da Partida seja Definitivo Pode Resultar em Retomada da Partida

Se um jogador fica ciente de uma possível infração das Regras por seu adversário após completar o que acreditavam ser o último buraco da volta, o jogador pode solicitar uma decisão. Se o adversário infringiu as Regras, o ajuste do score da partida pode exigir que os jogadores voltem para o campo para retomar a partida.

Por exemplo:

- Em uma partida entre o Jogador A e Jogador B, o Jogador B ganha com um score de 5 e 4. No caminho de volta para o clubhouse e antes que o resultado seja definitivo, descobre-se que o Jogador B tinha 15 tacos em sua bolsa. O Jogador A solicita uma decisão, e a Comissão determina

corretamente que a solicitação do Jogador A foi feita a tempo. Os jogadores têm que voltar ao buraco 15 e retomar a partida. O escore da partida é ajustado deduzindo dois buracos do Jogador B (Regra 4.1b(4)), e o Jogador B está agora 3 acima com quatro buracos a serem jogados.

- Em uma partida entre Jogador A e Jogador B, o Jogador B ganha com um escore de 3 e 2. No caminho de volta para o clubhouse, o Jogador A descobre que o Jogador B bateu na areia com um swing de treino em um bunker no buraco 14. O Jogador B tinha ganho o buraco 14. O Jogador A solicita uma decisão, e a Comissão determina corretamente que a solicitação de uma decisão pelo Jogador A foi feita a tempo, e que o Jogador B perdeu o buraco 14 por não ter avisado ao Jogador A sobre a penalidade (Regra 3.2d(2)). Os jogadores têm que voltar ao buraco 17 para retomar a partida. Como o escore da partida é ajustado alterando a vitória do Jogador B no buraco 14 para uma perda do buraco, o Jogador B está agora 1 acima com dois buracos por jogar.

(3) Solicitação de Decisão Após o Resultado da Partida ser Definitivo. Quando um jogador solicita uma decisão após o resultado da partida ser definitivo:

- A Comissão dará uma decisão para o jogador somente se ambas condições forem satisfeitas:
 - » A solicitação for baseada em fatos que o jogador desconhecia antes do resultado da partida ser definitivo, e
 - » O adversário infringiu a Regra 3.2d(1) (informar um número incorreto de tacadas dadas) ou a Regra 3.2d(2) (deixou de comunicar uma penalidade ao jogador) e sabia da infração antes do resultado da partida ser definitivo.
- Não há limite de tempo para dar tal decisão.

(4) Não Tem Direito a Jogar Duas Bolas. Um jogador que tenha dúvidas sobre o procedimento correto em Match-Play não pode jogar o buraco com duas bolas. Este procedimento somente se aplica ao Stroke-Play (ver Regra 20.1c).

Interpretações da Regra 20.1b(4):

20.1b(4)/1 – Terminar o Buraco com Duas Bolas Não É Permitido em Match Play

Jogar duas bolas é limitado ao stroke play pois, quando uma partida está sendo jogada, quaisquer incidentes naquela partida somente afeta os jogadores envolvidos nela e os jogadores na partida podem proteger seus próprios interesses.

Porém, se um jogador em uma partida está incerto sobre o procedimento correto e terminar o buraco com duas bolas, o escore com a bola original

sempre é o válido se o jogador e o adversário referirem a situação para a Comissão e o adversário não objetar que o jogador jogue uma segunda bola.

Porém, se o adversário objetar que o jogador jogue uma segunda bola e fizer uma solicitação de decisão a tempo (Regra 20.1b(2)), o jogador perde o buraco por haver jogado uma bola errada infringindo a Regra 6.3c(1).

20.1c Questões de Regras no Stroke-Play

(1) **Sem Direito a Decidir Questões de Regras por Acordo.**

e um árbitro ou a Comissão não estiverem disponíveis em tempo razoável para ajudar com uma questão de Regras:

- Os jogadores são encorajados a se ajudar mutuamente sobre como aplicar as Regras, porém não têm direito a decidir sobre uma questão de Regras por acordo e um acordo entre os jogadores não precisa ser acatado por qualquer outro jogador, árbitro ou pela Comissão.
- Um jogador deve abordar qualquer questão de Regras com a Comissão antes de entregar seu cartão de escores.

(2) **Os Jogadores Têm que Proteger os Demais Jogadores na Competição.** Para proteger os interesses de todos os demais jogadores:

- Se um jogador sabe ou acredita que outro jogador tenha, ou possa ter infringido as Regras, e tal jogador não reconhece ou está ignorando isso, o jogador deve informar ao outro jogador, ao marcador do jogador, a um árbitro ou à Comissão.
- Isto tem que ser feito prontamente após ficar ciente do assunto, e antes que o outro jogador entregue seu cartão de escores a não ser que não seja possível fazê-lo.

Se o jogador não o fizer, a Comissão pode desclassificar o jogador de acordo com a Regra 1.2a se ela decidir que isto foi uma má conduta grave, contrária ao espírito do jogo.

(3) **Jogar Duas Bolas Quando em Dúvida sobre o que Fazer.** Um jogador em dúvida sobre o procedimento correto durante o jogo de um buraco pode terminar o buraco com duas bolas, sem penalidade:

- O jogador tem que decidir se vai jogar duas bolas assim que surgir a situação duvidosa e antes de dar uma tacada.
- O jogador deve escolher qual das duas bolas irá valer se as Regras permitirem o procedimento utilizado com esta bola, anunciando esta escolha ao seu marcador ou a outro jogador antes de dar a tacada.

- Se o jogador não escolhe a tempo, a bola jogada primeiramente é tratada como a bola escolhida.
- O jogador tem que relatar os fatos sobre o ocorrido à Comissão antes de entregar o cartão de escores, mesmo se o jogador obtiver o mesmo escore com ambas bolas. O jogador é **desclassificado** se não o fizer.
- Se o jogador deu uma tacada antes de decidir jogar duas bolas:
 - » Esta Regra não se aplica de nenhuma maneira e o escore que vale é o escore com a bola que o jogador deu a tacada antes de decidir jogar uma segunda bola.
 - » Porém o jogador não é penalizado por ter jogado a segunda bola.

Uma segunda bola jogada de acordo com esta Regra não é o mesmo que uma bola provisória de acordo com a Regra 18.3.

Interpretações da Regra 20.1c(3):

20.1c(3)/1 – Sem Penalidade por Jogar uma Bola Que Não Estava Em Jogo Quando Duas Bolas Estão sendo Jogadas

Quando um jogador está incerto sobre como proceder e decide jogar duas bolas, ele não recebe penalidade se uma das bolas jogadas for sua bola original que não está mais em jogo.

Por exemplo, a bola de um jogador não é encontrada em uma área de penalidade após três minutos de procura, então o jogador corretamente obtém alívio da área de penalidade de acordo com a Regra 17.1c e joga a bola substituta. Então, a bola original é encontrada na área de penalidade. Não sabendo o que fazer, o jogador decide jogar a bola original como uma segunda bola antes de dar qualquer tacada, e escolhe o resultado com a bola original. O jogador emboca ambas as bolas.

A bola jogada de acordo com a Regra 17.1c tornou-se a bola em jogo e o escore com essa bola é o escore do jogador para este buraco. O escore com a bola original não poderia contar uma vez que a bola original não estava mais em jogo. Porém, o jogador não recebe penalidade por jogar a bola original como uma segunda bola.

20.1c(3)/2 – Jogador Tem Que Decidir Jogar Duas Bolas Antes de Dar Outra Tacada

A Regra 20.1c(3) exige que um jogador decida jogar duas bolas antes de dar uma tacada de forma que a sua decisão de jogar duas bolas ou a escolha de qual bola deveria contar não seja influenciada pelo resultado da bola recém jogada. Dropar uma bola não equivale a dar uma tacada.

Exemplos da aplicação desta exigência incluem:

- A bola de um jogador fica em repouso no caminho de cart na área geral. Ao obter alívio, o jogador levanta a bola, dropa fora da área de alívio exigida e a joga. O marcador do jogador questiona o drop e avisa ao jogador que ele pode ter jogado de lugar errado.

Sem saber o que fazer, o jogador gostaria de completar o buraco com duas bolas. Porém é muito tarde para usar a Regra 20.1c(3) uma vez que a tacada já havia sido dada e o jogador tem que adicionar a penalidade geral por jogar de lugar errado (Regra 14.7). Se o jogador acredita que isto pode ser uma infração grave de jogar de lugar errado, o jogador deveria jogar uma segunda bola de acordo com a Regra 14.7 para evitar uma possível desclassificação.

Se o marcador do jogador tivesse questionado o drop antes do jogador dar a tacada na bola e ele estivesse incerto sobre o que fazer, o jogador poderia ter completado o buraco com duas bolas de acordo com a Regra 20.1c(3).

- A bola de um jogador está em uma área de penalidade definida com estacas vermelhas. Uma das estacas interfere com o swing pretendido do jogador e o jogador não tem certeza se é permitido remover a estaca. O jogador dá sua próxima tacada sem remover a estaca.

Neste momento, o jogador resolve jogar uma segunda bola com a remoção da estaca e obter uma decisão da Comissão. A Comissão deveria decidir que o score com a bola original é o score que vale uma vez que a situação duvidosa foi levantada quando a bola na área de penalidade com a interferência da estaca, e o jogador tinha que tomar a decisão de jogar duas bolas antes de dar a tacada com a bola original.

20.1c(3)/3 – Jogador Pode Levantar a Bola Original e Dropá-la, Colocá-la ou Recolocá-la ao Jogar Duas Bolas

A Regra 20.1c(3) não exige que a bola original seja a bola que é jogada como se encontra. Tipicamente, a bola original é jogada como se encontra, e a segunda bola é colocada em jogo sob qualquer Regra que seja utilizada. Porém, colocar a bola original sob esta Regra também é permitido.

Por exemplo, se um jogador está incerto sobre se a sua bola se encontra em uma condição anormal de campo na área geral, o jogador pode decidir jogar duas bolas. O jogador pode então obter alívio de acordo com a Regra 16.1b (Alívio de Condição Anormal de Campo) levantando, dropando e jogando a bola original e então continuar colocando uma segunda bola onde a bola original estava na área em questão e jogando-a de lá.

Em tal caso, o jogador não precisa marcar o local da bola antes de levantá-la, embora seja recomendado que o faça.

20.1c(3)/4 – Ordem para Jogar a Bola Original e a Segunda Bola É Intercambiável

Quando o jogador está incerto sobre o procedimento correto e quer terminar o buraco com duas bolas, as Regras não exigem que a bola original seja jogada antes, seguida pela segunda bola. As bolas podem ser jogadas em qualquer ordem que o jogador decidir.

Por exemplo, incerto sobre o que fazer, um jogador decide terminar o buraco com duas bolas e escolhe o escore com a segunda bola. O jogador pode escolher jogar a segunda bola antes da bola original e pode alternar tacadas com a bola original e a segunda bola ao completar o jogo do buraco.

20.1c(3)/5 – Obrigação do Jogador de Terminar o Buraco com Segunda Bola Após Anunciar Intenção de Fazê-lo e Escolher Qual Bola Deve Contar

Após um jogador ter anunciado sua intenção de jogar duas bolas de acordo com a Regra 20.1c(3) e ter colocado uma bola em jogo ou dado uma tacada a uma das bolas, o jogador está comprometido com o procedimento na Regra 20.1c(3). Se o jogador não jogar, ou não embocar, uma das bolas e aquela bola é a bola que a Comissão decidir que contaria, o jogador é desclassificado por não embocar (Regra 3.3c – Buraco Sem Embocar). Porém, não há penalidade se o jogador não embocar uma bola que não conte.

Por exemplo, a bola de um jogador está em um sulco feito por um veículo. Acreditando que a área deveria ter sido marcada como terreno em reparação, o jogador decide jogar duas bolas e anuncia que gostaria que a segunda bola contasse. O jogador então dá uma tacada na bola original do sulco. Após ver o resultado da tacada, o jogador decide não jogar uma segunda bola. Ao completar a volta, os fatos são relatados à Comissão.

Se a Comissão decidir que o sulco é terreno em reparação, o jogador é desclassificado por não ter embocado a segunda bola (Regra 3.3c).

Porém, se a decidir que o sulco não é terreno em reparação, o escore do jogador com a bola original conta e ele não recebe penalidade por não haver jogado a segunda bola.

O resultado seria o mesmo para um jogador que deu a tacada ou tacadas com a segunda bola mas a levantou antes de terminar o buraco.

20.1c(3)/6 – Bola Provisória Tem que Ser Usada como Segunda Bola Quando Incerto

Embora a Regra 20.1c(3) afirme que uma segunda bola jogada sob esta regra não é o mesmo que uma bola provisória de acordo com a Regra 18.3 (Bola Provisória), o contrário não é verdadeiro. Ao decidir jogar duas bolas após jogar uma bola provisória e estar incerto se a bola original está fora

de campo ou perda fora de uma área de penalidade, o jogador tem que tratar a bola provisória como a segunda bola.

Exemplos de usar a bola provisória como uma segunda bola incluem quando:

- O jogador está incerto sobre se a sua bola original está fora de campo, então ele completa o buraco com a bola original e com a bola provisória.
- O jogador tem conhecimento ou certeza virtual que sua bola original que não foi encontrada está em uma condição e está incerto sobre o que fazer, então ele termina o buraco com a bola provisória e uma segunda bola com alívio de acordo com a Regra 16.1e.

20.1c(3)/7 – É Permitido que o Jogador Jogue Uma Bola de Acordo com Duas Regras Diferentes

Quando um jogador está incerto sobre o procedimento correto, é recomendado que jogue duas bolas de acordo com a Regra 20.1c(3). Porém, não há nada que impeça o jogador de jogar uma bola sob duas Regras diferentes e solicitar uma decisão antes de entregar seu cartão de escores.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso em um lugar injogável em uma área que ele acredita deveria ser terreno em reparação, porém não está marcado. Incerto sobre como proceder e disposto a aceitar a penalidade de uma tacada se não for terreno em reparação, o jogador decide usar uma bola e dropá-la na área de alívio para o terreno em reparação (Regra 16.1) e simultaneamente em parte da área de alívio onde seria permitido o alívio da bola injogável (Regra 19.2) por uma tacada de penalidade.

Se a Comissão decidir que a área é terreno em reparação, o jogador não recebe uma penalidade por obter alívio da bola injogável. Se a Comissão decidir que a área não é terreno em reparação, o jogador recebe uma tacada de penalidade por obter alívio de bola injogável.

Se o jogador usou o procedimento acima e a bola ficou em repouso em um lugar onde há a interferência da condição (exigindo novo drop para a Regra 16.1 mas não para a Regra 19.2), ele deveria conseguir orientações da Comissão ou jogar duas bolas de acordo com a Regra 20.1c(3).

(4) Decisão da Comissão sobre o Escore para o Buraco. Quando um jogador jogou duas bolas de acordo com (3), a Comissão decidirá o escore do jogador para o buraco desta forma:

- O escore com a bola escolhida (pelo jogador ou por definição) prevalece se as Regras permitirem o procedimento utilizado para esta bola.
- Se as Regras não permitirem o procedimento utilizado para essa bola, prevalece o escore obtido com a outra bola, desde que as Regras permitam o procedimento utilizado para esta outra bola.

- Se as Regras não permitirem o procedimento utilizado para as duas bolas, prevalece o escore obtido com a bola escolhida (quer pelo jogador ou por definição) a não ser que uma infração grave tenha sido cometida ao jogar essa bola de um lugar errado, em cujo caso prevalece o escore com a outra bola.
- Se uma infração grave foi cometida ao jogar as duas bolas de lugar errado o jogador é desclassificado.
- Todas as tacadas com a bola que não conta (incluindo tacadas dadas e qualquer tacada de penalidade incorrida somente por ter jogado esta bola) não contam para o escore do jogador para o buraco.

“As Regras permitem o procedimento utilizado” significa ou que: (a) a bola original foi jogada de onde se encontrava e o jogo deste local era permitido, ou (b) a bola jogada foi colocada em jogo com um procedimento permitido e da forma correta e no lugar correto de acordo com as Regras.

20.2 Decisões sobre Questões de Acordo com as Regras

20.2a Decisão de Árbitro

Um árbitro é uma autoridade nomeada pela Comissão para decidir sobre questões de fato e aplicar as Regras.

A decisão do árbitro sobre fatos ou sobre como as Regras se aplicam tem que ser seguidas pelo jogador.

- Um jogador não tem direito a apelar uma decisão de um árbitro à Comissão.
- O árbitro pode pedir o auxílio da Comissão antes de uma decisão ou referir uma decisão à Comissão para revisão, porém não é obrigado a fazê-lo.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C (explicando o alcance da autoridade de um árbitro).

20.2b Decisões da Comissão

Quando não há um árbitro para dar uma decisão ou quando um árbitro encaminha uma decisão à Comissão:

- A decisão será dada pela Comissão, e
- A decisão da Comissão será inapelável.

Se a Comissão não conseguir chegar a uma decisão, pode encaminhar o caso à Comissão de Regras do R&A, cuja decisão será inapelável.

20.2c Aplicando o Padrão “a Olho Nu” ao Usar Evidência de Vídeo

Quando a Comissão estiver decidindo questões de fato ao tomar uma decisão, o uso de evidência de vídeo é restrito ao padrão “a olho nu”:

- Se os fatos exibidos no vídeo não poderiam razoavelmente serem vistos a olho nu, esta evidência de vídeo será descartada mesmo que indique uma infração às Regras.
- Porém mesmo que a evidência de vídeo seja descartada segundo o padrão “a olho nu”, uma infração das Regras será sempre considerada se o jogador estava de outra forma ciente dos fatos que implicam em uma infração (por exemplo, quando o jogador sentiu o taco encostar na areia de um bunker mesmo que isto não pudesse ser visto a olho nu).

20.2d Quando Decisões Incorretas Serão Corrigidas

Se uma decisão de um árbitro ou de uma Comissão for posteriormente considerada errônea:

- A decisão será corrigida se possível de acordo com as Regras.
- Se for demasiado tarde para fazê-lo, a decisão incorreta será mantida.

Se um jogador agir infringindo uma Regra baseado na razoável incompreensão da instrução de um árbitro ou da Comissão durante uma volta ou enquanto o jogo estiver suspenso de acordo com a Regra 5.7a (como levantar uma bola em jogo quando não permitido pelas Regras), não há penalidade e a instrução é considerada como uma decisão errada.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 6C (o que a Comissão deve fazer quando há uma decisão errada).

Ver procedimentos da Comissão, Seção 6C para orientações adicionais para árbitros e Comissões no tratamento de situações de Regras.

Interpretações da Regra 20.2d:

20.2d/1 – Uma Decisão Errada É Diferente de um Erro Administrativo

Existem limites sobre quando uma decisão errada pode ser corrigida, mas não há limite de tempo para corrigir um erro administrativo.

Uma decisão errada acontece quando um árbitro ou a Comissão tentou aplicar as Regras a uma situação, mas fez isso incorretamente, por exemplo, ao:

- Interpretar ou entender errado uma Regra,
- Deixando de aplicar uma Regra, ou

- Aplicar uma Regra que não era aplicável ou que não existe.

Isto tem que ser diferenciado de um erro administrativo quando um árbitro ou a Comissão cometeu um erro de procedimento relativo à administração da competição, por exemplo, ao:

- Calcular o resultado de um empate de modo equivocado, ou
- Aplicar as tacadas de handicap totais do jogador em uma competição stroke play quando somente deveria ter sido aplicada uma porcentagem.

20.2d/2 – Erros Administrativos Devem Ser Sempre Corrigidos

O prazo na Regra 20.2d, que trata das penalidades, não se aplica a erros administrativos pela Comissão. Não há prazo limite para corrigir erros administrativos.

Por exemplo, não há limite de tempo para corrigir:

- Um handicap que foi calculado errado pela Comissão fazendo com que outro jogador ganhasse a competição.
- O prêmio que foi dado ao jogador errado após a Comissão deixar de colocar o score do vencedor.

20.2e Desclassificar Jogadores Após o Resultado de uma Partida ou Competição ser Definitivo

- (1) **Match Play.** Não há limite de tempo para desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má conduta grave) ou Regra 1.3b(1) (de maneira deliberada ignorar uma infração ou penalidade conhecida, ou fazer um acordo com outro jogador para ignorar qualquer Regra ou penalidade que saibam aplicável).

Isto pode ser feito inclusive após o score da partida ser definitivo (ver Regra 3.2a(5)).

Para quando a Comissão dará uma decisão quando uma solicitação for feita após o resultado da partida ser definitivo, ver Regra 20.1b(3).

- (2) **Stroke Play.** Normalmente, uma penalidade não pode ser adicionada ou corrigida após o encerramento de uma competição Stroke-Play, que é:

- Quando o resultado se tornar definitivo na forma estabelecida pela Comissão ou,
- Na classificação por Stroke-Play seguido pelo Match-Play, quando o jogador bateu da área do tee para iniciar sua primeira partida.

Porém um jogador tem que ser desclassificado mesmo depois de

encerrar a competição se:

- Entregou um escore para qualquer buraco inferior ao que foi realmente obtido por qualquer motivo exceto não haver incluído uma ou mais tacadas de penalidade que, antes do encerramento da competição, o jogador não tinha conhecimento (ver Regra 3.3b(4)),
- Sabia antes do encerramento da competição que o cartão de escores entregue tinha um handicap mais alto que o real, e que isto afetava o número de tacadas de handicap utilizados para ajustar o escore do jogador (ver Regra 3.3b(4));
- Sabia antes do encerramento da competição que havia infringido qualquer outra Regra com penalidade de desclassificação, ou
- De maneira deliberada, concordou com outro jogador em ignorar qualquer Regra que eles sabiam ser aplicável (ver Regra 1.3b(1)).

A Comissão também pode desclassificar um jogador de acordo com a Regra 1.2 (má conduta grave) após o encerramento da competição.

Interpretações da Regra 20.2e:

20.2e/1 – Jogador Descoberto como Inelegível Durante a Competição ou Após Resultado da Partida ou Competição ser Definitiva

Não há limite de tempo para corrigir os resultados de uma competição quando um jogador que competiu na competição era inelegível para jogar.

Por exemplo, se for descoberto que um jogador jogou na competição com uma idade máxima e o jogador na realidade tinha idade maior, ou um jogador jogar em uma competição restrita a amadores quando o jogador não era amador, o jogador era inelegível.

Nestas circunstâncias, o jogador é tratado como se ele não tivesse entrado na competição, em vez de ser desclassificado da competição, e os escores ou os resultados são, portanto, corrigidos.

20.3 Situações não Cobertas pelas Regras

Qualquer situação não coberta pelas Regras deverá ser decidida pela Comissão:

- Considerando todas as circunstâncias, e
- Tratando a situação de maneira razoável, justa e consistente com o tratamento de situações similares de acordo com as Regras.



Outras Modalidades de Jogo

Regra 21–24

REGRA

21

Outras Modalidades Individuais de Stroke-Play e Match-Play

Propósito da Regra:

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

21.1 Stableford

21.1a Visão Geral de Stableford

Stableford é uma modalidade de Stroke-Play na qual:

- O escore de um jogador ou de um lado para um buraco se baseia nos pontos concedidos ao comparar as tacadas (inclusive tacadas dadas e tacadas de penalidade) do jogador ou do lado no buraco com um objetivo de escore pré-estabelecido pela Comissão, e
- Ganha a competição o jogador ou o lado que completa todas as voltas com o maior número de pontos.

As Regras normais para o Stroke-Play nas Regras 1-20 são aplicadas, conforme modificadas por estas Regras específicas. A Regra 21.1 foi escrita para:

- Competições scratch, porém pode ser adaptada também para competições com handicap, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições com parceiros, conforme modificações das Regras 22 (Foursomes) e 23 (Quatro Bolas), e para as competições por equipes, modificada pela Regra 24.

21.1b Pontuação em Stableford

- (1) **Como se Pontua.** A pontuação para um jogador em cada buraco ocorre ao comparar o escore do jogador com o objetivo de escore pré-estabelecido para o buraco, que é o par a não ser que a Comissão determine um escore objetivo diferente:

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

Um jogador que não embocar o buraco de acordo com as Regras por qualquer razão obtém zero pontos para o buraco.

Para ajudar no ritmo do jogo, se recomenda aos jogadores que deixem de jogar o buraco quando seu escore resultará em zero pontos.

O buraco é terminado quando o jogador emboca, decidiu não embocar ou quando seu escore resultará em zero pontos.

(2) **Anotar Escore para Cada Buraco.** Para cumprir as exigências da Regra 3.3b para anotar escores do buraco no cartão de escores:

- Se o Buraco Foi Terminado Embocando:
 - » Quando Escore Resultaria em Pontos Concedidos. O cartão de escores tem que refletir o escore.
 - » Quando o Escore Resultaria em Zero Pontos. O cartão de escores tem que ou exibir nenhum escore ou exibir qualquer escore que resulte em zero pontos sendo concedidos.
- Se o Buraco Foi Terminado sem Embocar. Se o jogador não embocou o buraco de acordo com as Regras, o cartão de escores tem que mostrar ou nenhum escore ou qualquer escore que resulte em zero pontos sendo concedidos.

A Comissão é responsável por calcular quantos pontos o jogador recebe em cada buraco e, em uma competição com handicap, por aplicar as tacadas de handicap ao escore anotado para cada buraco antes de calcular o número de pontos.

Regra 21

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5) (as condições da competição podem encorajar, porém não exigir que os jogadores anotem no cartão de escores os pontos obtidos a cada buraco).

FIGURA 21.1B: ESCORES EM STABLEFORD SCRATCH

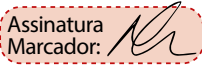
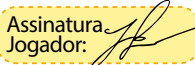
Nome: **John Smith** Data: **17/9/19**

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

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

Responsabilidades

- Comissão
- Jogador
- Jogador e marcador

Assinatura Marçador:  Assinatura Jogador: 

21.1c Penalidades em Stableford

- (1) **Penalidades Distintas da Desclassificação.** Todas as tacadas de penalidade são somadas ao escore do jogador no buraco no qual ocorreu a infração, **mas** existem três **exceções**:

Exceção 1 – Tacos em Excesso, Compartilhados, Adicionados ou Repostos: Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos, Compartilhar, Adicionar ou Repor Tacos Durante uma Volta), a Comissão irá deduzir **dois pontos** (se a infração for aplicável somente a um buraco) ou **quatro pontos** (se a infração for aplicável a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b do total de pontos do jogador para a volta.

Exceção 2 - Horário de Saída: Se o jogador infringir a Regra 5.3a, (1) chegando tarde, porém dentro dos cinco minutos após seu horário de saída, ou (2) começando antes da hora, porém dentro de cinco minutos do horário de saída (ver a Regra 5.3, Penalidade, Exceções 1 e 2), a Comissão irá deduzir **dois pontos** do total de pontos do jogador para a volta.

Exceção 3 – Demora Indevida: Se um jogador infringir a Regra 5.6a, a Comissão irá deduzir um ponto para a primeira infração e dois pontos adicionais para a segunda infração do total de pontos do jogador para a volta. (Para a terceira infração da Regra 5.6a, veja a Regra 21.1c(2).)

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

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local K-3 (como adotar uma política de ritmo de jogo em Stableford usando dedução de pontos nas penalidades por infração).

(2) **Penalidades de Desclassificação.** Um jogador que infringir qualquer destas quatro Regras não será desclassificado, **porém** receberá **zero pontos** para o buraco no qual cometeu a infração:

- Não embocar o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro por haver jogado de fora da área do tee ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro por haver jogado uma bola errada (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro por haver jogado de lugar errado quando houver uma infração grave (ver a Regra 14.7b).

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

21.1d Exceção à Regra 11.2 em Stableford

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser embocada para marcar um ponto no buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja embocada, não há penalidade àquela pessoa e o jogador recebe zero pontos no buraco.

21.1e Quando a Volta Termina em Stableford

A volta de um jogador termina quando o jogador:

- Emboca no último buraco (incluindo a correção de um erro, como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não embocar no último buraco ou já não pode conseguir mais que zero pontos no buraco.

21.2 Escore Máximo

21.2a Visão Geral de Escore Máximo

Escore Máximo é uma modalidade do Stroke-Play na qual o escore de um jogador ou de um lado tem um número máximo de tacadas estabelecido pela Comissão, como duas vezes par; um número fixo ou um duplo bogey net.

As Regras normais para o Stroke-Play nas Regras 1-20 se aplicam, com as modificações destas Regras específicas. A Regra 21.1 foi escrita para:

- Competições scratch, porém pode ser adaptada também para competições com handicap, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições que envolvam parceiros, conforme modificado pelas Regras 22 (Foursomes) e 23 (Quatro Bolas), e para competições por equipes, como modificada pela Regra 24.

21.2b Escores em Escore Máximo

- (1) **Escore do Jogador no Buraco.** O escore do jogador para um buraco se baseia no número de tacadas (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade), exceto que o jogador receberá somente o escore máximo mesmo se seu escore real exceder o máximo.

Um jogador que não embocar no buraco de acordo com as Regras por qualquer razão recebe o escore máximo para o buraco.

Para ajudar no ritmo de jogo, se recomenda que os jogadores parem de jogar o buraco quando seu escore atingir o máximo.

O buraco é terminado quando o jogador emboca, decidiu não embocar ou quando seu escore atingiu o máximo.

- (2) **Escore Anotado para Cada Buraco.** Para atender as exigências da Regra 3.3b para anotar o escore do buraco no cartão de escores.

- Se o Buraco foi Terminado Embocando:
 - » Quando o Escore É Inferior ao Máximo. O cartão de escores tem que refletir o escore real.
 - » Quando o Escore É Igual ou Maior Que o Escore Máximo. O cartão de escores tem que ou mostrar nenhum escore ou mostrar qualquer escore igual ou superior ao máximo.
- Se o Buraco foi Terminado sem Embocar: Se o jogador não embocou o buraco de acordo com as Regras, o cartão de escores tem que mostrar ou nenhum escore ou mostrar qualquer escore igual ou superior ao máximo.

A Comissão é responsável por ajustar o escore do jogador ao máximo para qualquer buraco onde o cartão de escores mostrar ou nenhum escore ou qualquer escore acima do máximo e, em uma competição por handicap, por aplicar as tacadas de handicap para o escore anotado para cada buraco.

21.2c Penalidades em Escore Máximo

Todas penalidades que se aplicam ao Stroke-Play aplicam também ao Escore Máximo, **exceto** que um jogador que infringe qualquer destas quatro Regras não será desclassificado, **porém** recebe o **escore máximo** no buraco onde ocorreu a infração:

- Não embocar o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da área do tee ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro de haver jogado uma bola errada (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro de jogar de lugar errado quando houver uma infração grave (ver a Regra 14.7b).

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

Após aplicar qualquer tacada de penalidade, o escore de um jogador para um buraco não pode exceder o escore máximo estabelecido pela Comissão.

21.2d Exceção à Regra 11.2 em Escore Máximo

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser embocada para um resultado que seja um a menos que o escore máximo no buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja embocada, não há penalidade àquela pessoa e o jogador recebe o escore máximo no buraco.

21.2e Quando a Volta Termina em Escore Máximo

A volta de um jogador termina quando o jogador:

- Emboca em seu último buraco (incluindo a correção de um erro (como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não embocar no último buraco ou já irá obter o escore máximo no buraco.

21.3 Par/Bogey

21.3a Visão Geral de Par/Bogey

Par/Bogey é uma modalidade de *Stroke-Play* que usa escores como no *Match-Play*:

- Um jogador ou um lado ganha ou perde o buraco ao completá-lo com menos tacadas ou mais tacadas que um escore pré-estabelecido estabelecido pela Comissão, e
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo lado com o maior número de buracos ganhos versus buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os perdidos).

Aplicam as Regras normais para o *Stroke-Play* nas Regras 1-20, porém com as modificações destas Regras específicas. A Regra 21.3 foi escrita para:

- Competições *scratch*, porém pode ser adaptada também para competições com *handicap*, e
- Jogo individual, porém, pode ser adaptada para competições que envolvam parceiros, conforme modificado pelas Regras 22 (*Foursomes*) e 23 (*Quatro Bolas*), e para competições por equipes, como modificada pela Regra 24.

21.3b Escores em Par/Bogey

- (1) **Como se Ganha ou Perde Buraco.** O escore é feito como no *Match-Play*, com buracos sendo ganhos ou perdidos comparando o número de tacadas (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) com um escore pré-estabelecido (tipicamente *par* ou *bogey*) definido pela Comissão:

- Se o escore do jogador for inferior ao escore pré-estabelecido, o jogador ganha o buraco.
- Se o escore do jogador for igual ao escore pré-estabelecido, o jogador empata o buraco.
- Se o escore do jogador for superior ao escore pré-estabelecido, ou não apresenta escore para o buraco, o jogador perde o buraco.

Um jogador que não termina o buraco de acordo com as Regras por qualquer motivo, perde o buraco.

Para ajudar o ritmo do jogo, se recomenda que os jogadores parem de jogar o buraco quando seu escore exceder o escore pré-estabelecido (já que perderam o buraco).

O buraco é terminado quando o jogador emboca, decidiu não embocar ou quando seu escore excedeu o escore pré-estabelecido.

- (2) **Escore Anotado para Cada Buraco.** Para atender às exigências da Regra 3.3b para anotar os escores no cartão de escores:

- Se o Buraco Foi Terminado Embocando:
 - » Quando o Escore Resulta no Buraco ser Vencido ou Empatado.
O cartão de escores tem que mostrar o escore real
 - » Quando o Escore Resulta na Perda do Buraco. O cartão de escores poderá não ter nenhum escore ou ter qualquer escore que resulte em perder o buraco.
- Se o Buraco Foi Terminado sem Embocar. Se o jogador não embocou o buraco, o cartão de escores poderá não ter nenhum escore ou ter qualquer escore que resulte em perder o buraco.

A Comissão é responsável por decidir se o jogador ganha, perde ou empata cada buraco e, em competição com handicap, por aplicar as tacadas de handicap ao escore anotado para cada buraco antes de decidir o resultado por buraco.

Exceção – Sem Penalidade se Não Afetar o Resultado do Buraco: Se o jogador entregar um cartão de escores com um escore para o buraco menor que o escore real, porém isto não afetar o resultado do buraco ter sido ganho, perdido ou empatado, não há penalidade de acordo com a Regra 3.3b.

Procedimentos da Comissão, Seção 5A(5) (as Condições da Competição podem encorajar, porém não obrigar os jogadores a anotar o resultado do buraco no cartão de escores).

21.3c Penalidades em Par/Bogey

- (1) **Penalidades Distintas da Desclassificação.** Todas as tacadas de penalidade são somadas ao escore do jogador no buraco no qual ocorreu a infração, mas existem três exceções:

Exceção 1 – Tacos em Excesso, Compartilhados, Adicionados ou Repostos: Se um jogador infringir a Regra 4.1b (Limite de 14 tacos, Compartilhar, Adicionar ou Repor Tacos), a Comissão irá deduzir **um buraco** (se a infração for aplicável somente a um buraco) ou **dois buracos** (se a infração for aplicável a dois ou mais buracos) de acordo com a Regra 4.1b do total de buracos ganhos versus buracos perdidos.

Exceção 2 - Horário de Saída: Se o jogador infringir a Regra 5.3a, (1) chegando tarde, porém dentro dos cinco minutos após seu horário de saída, ou (2) começando antes da hora, porém dentro de cinco minutos do horário de saída (ver a Regra 5.3, Penalidade, Exceções 1 e 2), a Comissão irá deduzir **um buraco** do total de buracos ganhos versus buracos perdidos pelo jogador.

Exceção 3 – Demora Indevida: Se um jogador infringe a Regra 5.6a:

- Penalidade pela primeira infração: O jogador recebe **uma tacada de penalidade** no buraco no qual a infração ocorreu.

Regra 21

- Penalidade pela segunda infração: A Comissão irá deduzir **um buraco** do total de buracos vencidos versus perdidos.
- Para a terceira infração da Regra 5.6a, ver a Regra 21.3c(2).

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

(2) **Penalidades de Desclassificação.** Um jogador que infringir qualquer destas Regras não será desclassificado, **porém perderá o buraco** onde ocorreu a infração:

- Não embocar o buraco de acordo com a Regra 3.3c,
- Não corrigir o erro de jogar de fora da área do tee ao iniciar um buraco (ver a Regra 6.1b(2)).
- Não corrigir o erro de haver jogado uma bola errada (ver Regra 6.3c), ou
- Não corrigir o erro de jogar de lugar errado quando houver uma infração grave (ver a Regra 14.7b).

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

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local K-4 (como adotar uma política de ritmo de jogo em Par/Bogey com utilização da dedução de buracos nas penalidades por infração).

21.3d Exceção à Regra 11.2 em Par/Bogey

A Regra 11.2 não se aplica nesta situação:

Se a bola em movimento de um jogador precisa ser embocada para empatar o buraco e qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja embocada, não há penalidade àquela pessoa e o jogador perde o buraco.

21.3e Quando a Volta Termina em Par/Bogey

A volta de um jogador termina quando o jogador:

- Emboca em seu último buraco (incluindo a correção de um erro como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b), ou
- Escolhe não embocar no último buraco ou já perdeu o buraco.

21.4 Match-Play de Três Bolas

21.4a Visão Geral de Match-Play de Três Bolas

Match-Play de Três Bolas é uma modalidade de Match-Play onde:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois jogadores ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é válida para ambas as suas partidas.

Se aplicam as Regras gerais do Match-Play nas Regras 1-20 às três partidas individuais, **exceto** que estas Regras específicas se aplicam em duas situações nas quais aplicar as Regras normais poderia entrar em conflito com sua aplicação na outra partida.

21.4b Jogar Fora da Vez

Se um jogador joga fora da vez em qualquer partida, o adversário que deveria ter jogado primeiro pode cancelar a tacada imediatamente de acordo com a Regra 6.4a(2):

Se o jogador jogou fora da vez nas duas partidas cada adversário pode escolher se cancela a tacada em sua partida com o jogador.

Se a tacada do jogador somente for cancelada em uma partida:

- O jogador tem que continuar a outra partida com a bola original.
- Isto significa que o jogador tem que completar o buraco jogando uma bola diferente para cada partida.

21.4c Bola ou Marcador de Bola Levantada ou Deslocada por Um Adversário

Se um adversário recebe **uma tacada de penalidade** por levantar a bola ou o marcador de bola de um jogador ou causar o deslocamento da bola ou do marcador de bola de acordo com a Regra 9.5b ou 9.7b, a penalidade somente se aplica à partida com esse jogador.

O adversário não recebe penalidade na sua partida com o outro jogador.

Interpretações Gerais da Regra 21.4:

21.4/1 – Em Match Play de Três Bolas Cada Jogador Está Jogando Dois Jogos Diferentes

Em match play de três bolas, uma vez que cada jogador está jogando duas partidas distintas, podem surgir situações que afetem uma partida, mas não a outra.

Por exemplo, o Jogador A concede a próxima tacada, buraco ou a partida para o Jogador B. Esta concessão não tem nenhum efeito na partida entre o Jogador A e o Jogador C, ou na partida entre o Jogador B e o Jogador C.

21.5 Outras Modalidades de Golfe

Ainda que somente algumas modalidades de jogo sejam especificamente mencionadas nas Regras 3, 21, 22 e 23, o golfe pode ser jogado em várias outras modalidades, como scramble e greensomes.

As Regras podem ser adaptadas para administrar estas e outras modalidades de jogo.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 9 (formas recomendadas para adaptar as Regras para outras modalidades comuns do jogo).

Interpretações Gerais da Regra 21:

21/1 – Jogador Pode Competir em Múltiplas Modalidades de Stroke Play ao Mesmo Tempo

Um jogador pode competir simultaneamente em múltiplas modalidades de competições stroke play, tal como stroke play regular, Stableford, Escore Máximo, e Par/Bogey.

REGRA

22

Foursomes (Também Conhecido como Tacada Alternada)

Propósito da Regra:

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

22.1 Visão Geral de Foursomes

Esta Regra trata dos Foursomes (também conhecido como Tacada Alternada) é uma modalidade de jogo com parceiros (tanto em Match-Play como em Stroke-Play) em que dois parceiros competem como um lado ao jogar uma bola em ordem alternada a cada buraco.

Se aplicam as Regras 1-20 a estas modalidades de jogo (com o lado jogando uma bola sendo tratado da mesma forma que o jogador individual é tratado), conforme modificadas por estas Regras específicas.

Uma variação desta é a modalidade de Match-Play conhecida como Threesomes, onde um jogador individual compete contra um lado de dois parceiros que jogam tacadas alternadas de acordo com estas Regras específicas.

Interpretações da Regra 22.1:

22.1/1 – Handicaps Individuais Tem que Ser Anotados no Cartão de Escores

De acordo com a Regra 3.3b(4) (Handicap no Cartão de Escores), é responsabilidade do jogador assegurar que o seu handicap (ver 3.3b(4)/1) esteja corretamente indicado no cartão de escores. Em uma competição Foursomes, isto se aplica tanto para o jogador como para seu parceiro.

Se o lado entregar um cartão de escores no qual os handicaps não estejam individualmente marcados tanto para o jogador quanto para o parceiro, tal como sendo combinado em um único handicap do lado ou ser omitido, o lado é desclassificado.

22.2 Qualquer Parceiro Pode Representar o Lado

Uma vez que ambos parceiros competem como um lado jogando uma só bola:

- Qualquer parceiro pode realizar qualquer ação permitida para o lado antes que a tacada seja dada, como marcar o local da bola e levantar, recolocar ou dropar e colocar uma bola, qualquer que seja o parceiro a jogar a seguir pelo lado.
- Um parceiro e seu caddie pode ajudar o outro parceiro de qualquer maneira que o caddie do parceiro é permitido a auxiliar (tal como dar e ser solicitado a dar conselho e tomar as outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), porém não pode dar qualquer auxílio que o caddie do parceiro não pode dar de acordo com as Regras.
- Qualquer ação ou infração das Regras de qualquer dos parceiros ou de qualquer dos caddies se aplica ao lado.

Em Stroke-Play, somente um dos parceiros tem que certificar o cartão de escores do lado (ver a Regra 3.3b).

22.3 O Lado Tem Que Alternar a Execução das Tacadas

A cada buraco, os parceiros têm que dar cada tacada para o lado em ordem alternada:

- Um parceiro tem que jogar para o lado da área do tee em todos os buracos ímpares, enquanto o outro parceiro tem que jogar primeiro para o lado da área do tee em todos os buracos pares.
- Após a primeira tacada do lado da área do tee de um buraco, os parceiros têm que alternar tacadas para o resto do buraco.
- Se uma tacada for cancelada ou de outra forma não valer de acordo com qualquer Regra (exceto quando uma tacada for efetuada na ordem errada infringindo esta Regra), o mesmo parceiro que deu a tacada tem que dar a próxima tacada para o lado.
- Se o lado decidir jogar uma bola provisória, ela tem que ser jogada pelo parceiro que tem a vez de jogar a próxima tacada para o lado.

Qualquer tacada de penalidade incorrida pelo lado não afeta a ordem alternada de jogo dos parceiros.

Penalidade por Dar uma Tacada na Ordem Errada Infringindo a Regra 22.3: Penalidade Geral.

Em Stroke-Play, o lado tem que corrigir o erro:

- O parceiro correto tem que dar a tacada de onde o lado deu a primeira tacada na ordem errada.
- A tacada jogada na ordem errada e qualquer outra tacada até corrigir o erro (incluindo tacadas dadas e qualquer tacada de penalidade unicamente por jogar esta bola) não contam.
- Se um lado não corrigir o erro antes de dar uma tacada da área do tee seguinte, ou para o último buraco da volta, antes de entregar o cartão de escores, o lado será **desclassificado**.

Interpretações da Regra 22.3:

22.3/1 – Ao Jogar de Novo da Área do Tee em Foursomes Misto, a Bola Tem que Ser Jogada da Mesma Área do Tee

Ao jogar foursomes misto onde tees diferentes são usados por homens e mulheres, se, por exemplo, um homem bate da área do tee definida por marcadores do tee azul e bate sua bola para fora do campo, a mulher precisa bater a próxima tacada da área do tee azul.

22.3/2 – Determinar Qual Bola Está em Jogo Quando Ambos Parceiros em Foursomes Batem do Tee do Mesmo Tee

Se tanto o jogador quanto seu parceiro por engano batem da mesma área do tee, tem que ser determinado de quem era a vez de jogar.

Por exemplo, o Jogador A e o Jogador B são parceiros do lado A-B. O Jogador A bate do tee primeiro; então o Jogador B bate da mesma área do tee:

- Se era a vez do Jogador A bater do tee, a bola do Jogador B seria a bola em jogo sob penalidade de tacada e distância (Regra 18.1). O lado usou 3 tacadas (incluindo uma tacada de penalidade) e é a vez do jogador A jogar a seguir.
- Se era a vez do Jogador B jogar do tee, o lado perde o buraco em match play ou recebe suas tacadas de penalidade em stroke play por jogar na ordem errada quando o Jogador A jogou primeiro. Em stroke play a bola do Jogador B é a bola em jogo, o lado usou 3 tacadas (inclusive duas tacas de penalidade) e é a vez do Jogador A jogar a seguir.

22.3/3 – Jogador Não Pode Errar a Bola de Propósito para seu Parceiro Poder Jogar

Um jogador não pode alterar a ordem de jogo ao, de maneira deliberada, errar a bola. Uma “tacada” é o movimento do taco para a frente com a intenção de atingir a bola. Portanto, se um jogador errou a bola de maneira deliberada, ele não deu uma tacada e ainda é sua vez de jogar.

Por exemplo, o Jogador A e o Jogador B são parceiros do lado A-B. Se o Jogador A erra a bola de propósito para que o Jogador B possa dar a

tacada, o Jogador A não deu a tacada, pois não havia intenção de atingir a bola. Se o Jogador B subsequentemente joga a bola, o lado A-B recebe a penalidade geral uma vez que o Jogador B jogou na ordem errada, pois ainda era a vez do jogador A jogar.

Porém, se o Jogador A pretendia atingir a bola e acidentalmente errou, ele deu uma tacada e é a vez do Jogador B jogar.

22.3/4 – Como Proceder se uma Bola Provisória Foi Jogada Pelo Parceiro Errado

Se um lado decide jogar uma bola provisória, ela tem que ser jogada pelo parceiro que tem a vez de jogar a próxima tacada do lado.

Por exemplo, o Jogador A e o Jogador B são parceiros do lado A-B. O jogador A joga sua bola e há dúvida se a bola possa estar fora de campo ou perdida fora de uma área de penalidade. Se o lado decidir jogar uma bola provisória, o Jogador B tem que jogar a bola provisória. Se, por engano, o Jogador A jogar a bola provisória, não há penalidade se a bola original for encontrada e a bola provisória não se torne a bola em jogo.

Porém, se a bola original estiver perdida e a bola provisória se tornar a bola em jogo, uma vez que o Jogador A jogou a bola provisória neste exemplo, o lado perde o buraco em match play ou recebe a penalidade de duas tacadas em stroke play por jogar na ordem errada. Em stroke play, a bola provisória tem que ser abandonada e o Jogador B tem que voltar ao local onde o Jogador A bateu sua última tacada na bola original e colocar uma bola em jogo (Regra 18.2b).

22.4 Começando a Volta

22.4a Parceiro a Jogar Primeiro

O lado pode escolher qual parceiro jogará primeiro da primeira área do tee ao iniciar a volta, a não ser que as Condições da Competição digam qual parceiro tem que jogar primeiro.

A volta do lado começa quando este parceiro dá a primeira tacada no primeiro buraco do lado.

22.4b Horário de Saída e Local de Saída

A Regra 5.3a se aplica de forma distinta a cada parceiro dependendo de quem vai jogar primeiro para o lado:

- O parceiro que vai jogar primeiro tem que estar preparado para jogar no horário de saída e no tee de saída e tem que começar no horário de saída (não antes).

- O parceiro que vai jogar em segundo lugar tem que estar presente no horário de saída quer no tee de saída quer no buraco perto de onde se estima que a bola jogada da área do tee deveria ficar em repouso.

Se qualquer dos parceiros não estiver presente desta forma, o lado infringe a Regra 5.3a.

22.5 Parceiros Podem Compartilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é alterada para permitir aos parceiros compartilhar tacos, desde que o número total de tacos que tenham juntos não seja maior que 14.

REGRA**23****Quatro Bolas****Propósito da Regra:**

A Regra 23 trata de Quatro Bolas (jogado em Match-Play ou em Stroke-Play), onde parceiros competem como um lado, cada um jogando uma bola distinta. O resultado do lado é o resultado mais baixo dos parceiros naquele buraco.

23.1 Visão Geral de Quatro Bolas

Quatro Bolas é uma modalidade do jogo (seja Match-Play ou Stroke-Play) envolvendo parceiros onde:

- Dois parceiros competem juntos como um lado com cada jogador jogando a sua própria bola, e
- O escore de um lado para um buraco é o menor escore dos dois parceiros naquele buraco.

Se aplicam as Regras 1-20 a esta modalidade do jogo, porém modificadas por estas Regras específicas.

Uma variação desta é uma modalidade de Match-Play conhecida como Best Ball, onde um jogador individual compete contra um lado de dois ou três parceiros e cada parceiro joga sua própria bola de acordo com as Regras, como modificadas por estas Regras específicas. (Para Best Ball com três parceiros em um lado, cada referência ao outro parceiro significa os outros parceiros).

23.2 Esgores em Quatro Bolas**23.2a Escore do Lado para o Buraco em Match-Play e Stroke-Play**

- Quando Ambos Parceiros Embocam ou de Outra Forma Completem o Buraco de acordo com as Regras. O menor escore é o escore do lado para o buraco.
- Quando Somente Um Parceiro Emboca ou de Outra Forma Completa o Buraco de acordo com as Regras. O escore deste parceiro é o escore do lado para o buraco. O outro parceiro não precisa terminar o buraco.
- Quando Nenhum dos Parceiros Emboca ou de outra Forma Completa o Buraco de acordo com as Regras. O lado não tem escore para o buraco, o que significa:

- » Em Match-Play, o lado **perde o buraco**, a não ser que o lado adversário já tivesse concedido ou de outra forma perdido o buraco.
- » Em Stroke-Play, o lado é **desclassificado** a não ser que corrija o erro a tempo de acordo com a Regra 3.3c.

Interpretações da Regra 23.2a:

23.2a/1 – Resultado do Buraco Quando Nenhuma Bola Foi Corretamente Embocada

Em match play de Quatro Bolas, se nenhum jogador completar o buraco, o lado cujo jogador é o último a levantar a bola ou ser desclassificado do buraco ganha o buraco.

Por exemplo, o lado A-B está jogando contra o lado C-D em uma partida de Quatro Bolas. Em dado buraco, por engano, o Jogador A joga a bola do Jogador C e então o Jogador C joga a bola do Jogador A, e ambos embocam estas bolas. O Jogador B e o Jogador D batem para áreas de penalidade e levantam suas bolas. Durante o jogo do próximo buraco, o Jogador A e o Jogador C determinam que ambos jogaram uma bola errada no buraco anterior.

A decisão é que o Jogador A e o Jogador C foram desclassificados do buraco anterior. Portanto, se o Jogador B levantou sua bola antes do Jogador D, o lado C-D ganhou o buraco e se o Jogador D levantou antes do Jogador B, o lado A-B ganhou o buraco. Se não for possível determinar qual jogador levantou antes, a Comissão deve decidir que houve empate no buraco.

23.2b Cartão de Escores do Lado no Stroke-Play

- (1) **Responsabilidade do Lado.** Os escores gross do lado tem que ser anotados para cada buraco em um só cartão de escores e, em uma competição com handicap, o handicap de cada parceiro tem que ser colocado no cartão de escores.

Em cada buraco:

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

Regra 23

- Não é suficiente anotar um escore como o escore do lado em geral.

Somente um parceiro precisa certificar os escores por buraco no cartão de escores do lado de acordo com a Regra 3.3b(2).

(2) **Responsabilidade da Comissão.** A Comissão é responsável por decidir qual escore irá contar para o lado a cada buraco, inclusive aplicando qualquer handicap em competições com handicap:

- Se somente um escore for anotado para um buraco, este escore conta para o lado.
- Se os escores dos parceiros forem anotados para um buraco:
 - » Se estes resultados forem diferentes, o escore mais baixo (gross ou net) para esse buraco conta para o lado.
 - » Se os resultados forem iguais, a Comissão pode computar qualquer dos escores. Se o escore usado estiver errado por qualquer razão, a Comissão usará o segundo escore.

Se o escore que conta para o lado não for claramente identificável como o escore do parceiro individual que o realizou, ou se este parceiro for desclassificado relativo ao jogo do buraco, o lado é **desclassificado**.

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

Nomes: John Smith e Kate

Data: 10/05/19

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Responsabilidades

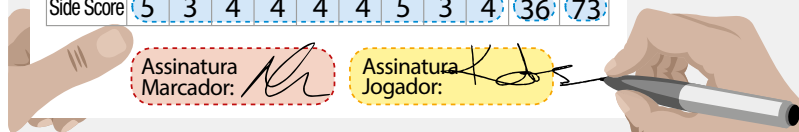
Comissão

Jogador

Jogador e marcador

Assinatura
Marcador:

Assinatura
Jogador:



Interpretações da Regra 23.2b:

23.2b/1 – O Escore para o Buraco Tem Que Ser Identificado para o Parceiro Correto

Em stroke play de Quatro Bolas, é exigido que os parceiros entreguem um cartão de escores com os escores corretos por buraco que sejam identificados com o parceiro correto. Os seguintes são exemplos de escores em Quatro Bolas baseados em como o cartão é preenchido e entregue pelo lado A-B:

- Em uma competição com handicap, o Jogador A e o Jogador B embocaram com 4 tacadas em um buraco onde o Jogador B recebeu uma tacada de handicap e o Jogador A não recebeu. O marcador marcou um escore gross de 4 para o Jogador A nenhum escore gross para o Jogador B, e um escore net de 3 para o lado. O cartão de escores foi entregue à Comissão.

A decisão é que o escore do Jogador A de 4 é o escore do lado para o buraco. Somente a Comissão tem a responsabilidade de aplicar as tacadas de handicap. O escore do lado é 4 uma vez que foi identificado com o Jogador A. O marcador haver marcado um escore net de 3 é irrelevante.

- Em um buraco, o Jogador A levanta sua bola e o Jogador B emboca com 5 tacadas. O marcador anota um escore de 6 para o Jogador A e um escore de 5 para o Jogador B. O cartão de escores é entregue com estes escores anotados.

Não há penalidade uma vez que o escore do parceiro que conta para o lado foi anotado corretamente.

- Em um buraco, o Jogador A levantou a bola e o Jogador B embocou com 4 tacadas. Por engano, o marcador anotou um escore de 4 para o Jogador A e nenhum escore para o Jogador B. O cartão de escores foi entregue assim.

A decisão é que o lado foi desclassificado uma vez que o escore do lado para o buraco foi identificado para o Jogador A e o Jogador A não completou o jogo do buraco.

23.2b/2 – Aplicação da Exceção da Regra 3.3b(3) por Entregar Cartão de Escores Incorreto

As seguintes situações ilustram como a Regra 3.3b(3) (Escore Errado para o Buraco) e a Regra 23.2b devem ser aplicadas. Em todos os casos, o lado A-B entrega um cartão de escores com um escore errado para um buraco e o erro é descoberto após o cartão de escores ser entregue, mas antes do encerramento da competição.

- O Jogador A entrega um escore de 4 e o Jogador B entrega um escore de 5. O Jogador A tocou a areia em um bunker com o taco ao fazer o backswing para uma tacada e sabia da penalidade por infringir a Regra 12.2b(1) (Restrições sobre Tocar a Areia no Bunker) antes de entregar o cartão de escores mas deixou de incluir a penalidade no seu escore para o buraco.

A Exceção da Regra 3.3b(3) não se aplica uma vez que o Jogador A sabia da infração e o lado é desclassificado de acordo com a Regra 23.2b.

- O Jogador A entrega um escore de 4 e o Jogador B entrega um escore de 5. O Jogador A infringiu a Regra 12.2b(1) por tocar areia ao fazer um swing de treino no bunker, mas nenhum dos parceiros sabia da penalidade antes de entregar o cartão de escores. A Exceção da Regra 3.3b(3) se aplica. Como o Escore do Jogador A era o escore que valia para o buraco, a Comissão tem que aplicar a penalidade geral ao escore do Jogador A naquele buraco pela infração da Regra 12.2b(1).

Portanto, o escore do lado para o buraco é 6. As Regras somente permitem ao lado para mudar para o escore do Jogador B se ambos os escores dos parceiros fosse o mesmo no buraco (Regra 23.2b(2)).

- O Jogador A entrega um escore de 4 e o Jogador B entrega um escore de 6. O Jogador A deslocou sua bola ao remover um impedimento solto infringindo a Regra 15.1b. O Jogador A recolocou a bola, mas desconhecia a penalidade de uma tacada. O Jogador B viu todo o incidente e sabia da penalidade. O cartão de escores foi entregue com um escore de 4 para o Jogador A e 6 para o Jogador B. O escore do Jogador A deveria ser 5 com a tacada de penalidade incluída.

A Exceção da Regra 3.3b(3) não se aplica dado que o Jogador B conhecia o incidente e a penalidade resultante que deveria ter sido aplicada ao Jogador A. O lado é desclassificado de acordo com a Regra 23.2b.

- Tanto o Jogador A como o Jogador B entregam um escore de 4. O Jogador A levantou sua bola para identificação na área geral, porém levantar não era razoavelmente necessário para identificar a bola. Nem o Jogador A nem o Jogador B sabiam da penalidade pela infração da Regra 7.3 antes de entregar o cartão de escores.

Uma vez que ambos os escores no cartão de escores são iguais, a Comissão pode contar qualquer deles. Se a Comissão contou o escore do Jogador A que depois descobriu-se estar errado, a Comissão contará o escore do Jogador B, que está correto, e não há penalidade para o lado

23.2c Exceção à Regra 11.2 em Quatro Bolas

A Regra 11.2 não se aplica a esta situação:

Quando um parceiro de um jogador já completou o buraco e a bola em movimento do jogador precisa ser embocada para reduzir o escore do lado para o buraco por uma tacada, se qualquer pessoa de maneira deliberada desvia ou para a bola quando não há possibilidade razoável de que seja embocada, não há penalidade àquela pessoa e a bola do jogador não conta para o lado.

23.3 Quando a Volta Começa e Termina; Quando o Buraco é Terminado

23.3a Quando a Volta Começa

A volta de um lado começa quando um dos parceiros der uma tacada para iniciar seu primeiro buraco.

23.3b Quando a Volta Termina

A volta de um lado termina:

- Em Match-Play, quando qualquer dos lados tenha vencido a partida ver Regras 3.2a(3) e (4)).
- Em Stroke-Play, quando o lado termina o último buraco, ou com ambos parceiros embocando (inclusive com a correção de um erro, tal como de acordo com a Regra 6.1 ou 14.7b) ou por um parceiro embocar no último buraco e o parceiro escolher não o fazer.

23.3c Quando o Buraco foi Terminado

- (1) **Match Play.** Um lado terminou um buraco quando ambos parceiros embocaram ou tiveram sua próxima tacada concedida ou qualquer lado tendo concedido o buraco.
- (2) **Stroke Play.** Um lado terminou um buraco quando um dos parceiros embocou e o outro parceiro ou embocou ou escolheu não o fazer.

23.4 Um ou Ambos Parceiros Podem Representar o Lado

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

Se um parceiro está ausente e então chega para jogar, este parceiro somente pode começar a jogar para o lado entre o jogo de dois buracos, significando que:

- Match-Play – Antes que Qualquer Jogador na Partida Inicie o Buraco. Se o parceiro chegar somente após qualquer jogador de qualquer lado na partida tenha iniciado o buraco, não é permitido que aquele parceiro jogue para o lado até o buraco seguinte.
- Stroke-Play - Antes que o Outro Parceiro Comece o Buraco. Se o parceiro chegar somente após o outro parceiro iniciar o jogo do buraco, não é permitido que aquele parceiro jogue para o lado até o buraco seguinte.

Um parceiro que chegou e que ainda não pode jogar um buraco ainda pode dar conselho ao outro parceiro e tomar outras ações para o outro parceiro naquele buraco (ver Regras 23.5a e 23.5b).

Penalidade por Infringir a Regra 23.4: Penalidade Geral.

Interpretações da Regra 23.4:

23.4/1 – Determinando a Concessão de Handicap em Match Play se Um Jogador Não Puder Competir

Se, em uma partida de Quatro Bolas com handicap, o jogador com o handicap mais baixo não pode competir, o jogador ausente não é descartado dado que ele pode começar a jogar para o lado entre o jogo de dois buracos, o que, em match play significa somente antes que qualquer jogador de qualquer lado tenha iniciado o jogo de um buraco.

As tacadas de handicap são calculadas como se todos os quatro jogadores estivessem presentes. Se um handicap errado for declarado para o jogador ausente, a Regra 3.2c(1) (Declarando Handicaps) é aplicada.

23.5 Ações do Jogador que Afetam o Jogo do Parceiro

23.5a É Permitido ao Jogador Realizar Quaisquer Ações com Respeito à Bola do Parceiro que o Próprio Parceiro Pode Realizar

Embora cada jogador de um lado tenha que jogar sua própria bola.

- Um jogador pode realizar qualquer ação sobre a bola de seu parceiro que o próprio parceiro pode fazer antes de dar uma tacada, como marcar o local da bola, levantar, recolocar, dropar e colocar a bola.
- Um jogador e seu caddie podem ajudar o parceiro de qualquer maneira permitida ao caddie do parceiro ajudar (tal como dar e receber conselho ao seu parceiro e tomar outras ações permitidas de acordo com a Regra 10), porém não pode fornecer qualquer ajuda que não é permitida ao caddie do parceiro fornecer de acordo com as Regras.

Em Stroke-Play, parceiros não podem combinar entre si deixar uma bola onde se encontra no green para ajudar qualquer um deles ou a qualquer outro jogador (ver Regra 15.3a).

Interpretações da Regra 23.5a:

23.5a/1 – Ações de Caddie Compartilhado Podem Resultar em Penalidade a Ambos Parceiros

Quando parceiros em Quatro Bolas compartilham um caddie e a infração do caddie não pode ser atribuída a um parceiro individualmente, ambos parceiros são penalizados.

Por exemplo, lado A-B está jogando uma partida de Quatro Bolas com lado C-D. Os parceiros A-B compartilham um caddie e este caddie acidentalmente desloca a bola do Jogador C ou do Jogador D quando não estava procurando a bola e sem orientação específica do Jogador A ou Jogador B. O caddie infringiu a Regra 9.5b (Levantar ou, de Maneira Deliberada, Tocar Bola ou Causar seu Deslocamento), porém não há como atribuir a penalidade a um parceiro individualmente. Portanto, tanto o Jogador A como o Jogador B recebem uma tacada de penalidade.

23.5b Parceiro é Responsável Pelas Ações do Jogador

Qualquer ação de um jogador com respeito à bola ou equipamento do parceiro é tratada como tendo sido realizada pelo parceiro.

Se a ação do jogador infringiria uma Regra se fosse realizada pelo parceiro:

- O parceiro infringe a Regra e recebe a penalidade resultante (ver a Regra 23.8a).
- Exemplos disto são quando o jogador infringe as Regras ao:
 - » Melhorar as condições que afetam a tacada a ser dada pelo parceiro,
 - » Acidentalmente deslocando a bola do parceiro, ou
 - » Não marcando a posição da bola do parceiro antes de levantá-la.

Isto também se aplica a ações pelo caddie do jogador relativas à bola do parceiro que infringiriam uma Regra se fossem tomadas pelo caddie do parceiro.

Se as ações do jogador ou do caddie do jogador afetam tanto o jogo a bola do próprio jogador e da bola do parceiro, veja a Regra 23.8a(2) para averiguar quando há penalidade para ambos parceiros.

23.6 Ordem de Jogo do Lado

Os parceiros podem jogar na ordem que o lado considerar melhor.

Isto significa que quando é a vez de jogar de um jogador de acordo com a Regra 6.4a (Match-Play) ou 6.4b (Stroke-Play), quer o jogador quer seu

parceiro podem jogar a seguir.

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

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

Interpretações da Regra 23.6:

23.6/1 – Abrindo Mão do Direito de Jogar em Qualquer Ordem que o Lado Prefira

Em uma partida de Quatro Bolas, se um lado afirma ou insinua que o jogador daquele lado cuja bola está mais longe do buraco não irá terminar o buraco, aquele jogador abriu mão de seu direito de completar o buraco, e o lado não pode alterar tal decisão após um adversário ter jogado.

Por exemplo, lado A-B está jogando uma partida de Quatro Bolas com lado C-D. Todas as quatro bolas estão no green com Jogador A Jogador B e Jogador D estando com duas tacadas e Jogador C com quatro. As bolas dos Jogadores A e C estão a cerca de 3 jardas do buraco, a bola do Jogador B está a 60 cm do buraco e a bola do Jogador D está a 90 cm. O Jogador C levanta. O Jogador A sugere então que os Jogadores B e D deveriam jogar.

Após o Jogador D jogar, considera-se que o A abriu mão do direito de jogar e seu escore não pode contar para o lado (por exemplo, se o Jogador B errou seu putt). O resultado seria diferente se o Jogador B estivesse mais longe do buraco que o Jogador D. Se o Jogador B joga primeiro e erra o putt, o Jogador A ainda teria o direito de terminar o buraco se o fizer antes do Jogador D jogar.

23.6/2 – Parceiros Não Podem Atrasar Indevidamente o Jogo ao Jogar em Ordem Vantajosa

Exemplos de situações onde os parceiros do lado A-B jogam em uma ordem que eles determinam ser melhor, porém podem ser penalizados de acordo com a Regra 5.6a por atrasar indevidamente o jogo incluem quando:

- A tacada do tee do Jogador A em um par 3 que é jogado inteiramente sobre uma área de penalidade, fica em repouso na área de penalidade, enquanto que a bola batida do tee pelo Jogador B fica em repouso no green. O lado prossegue para o green sem jogar a bola do Jogador A de acordo com a Regra da área de penalidade. O jogador B leva 4 tacadas para embocar a bola. O Jogador A então resolve deixar o green, voltar ao tee e colocar outra bola em jogo.

- Após suas tacadas do tee, a bola do Jogador A está a 220 jardas do buraco e a bola do Jogador B a 240 jardas. O Jogador A bate sua segunda bola antes do Jogador B. A bola do Jogador A fica a 30 jardas do buraco e o lado decide que o Jogador A prossiga para sua terceira tacada.

23.6/3 – Quando um Lado em Match Play Pode ter sua Tacada Cancelada por Adversário

Quando os dois jogadores de um lado jogam de fora da área do tee em uma partida de Quatro Bolas, somente a última tacada pode ser cancelada de acordo com a Regra 6.1b.

Por exemplo, em uma partida de Quatro Bolas com o lado A-B jogando o lado C-D, se o Jogador A e o Jogador B jogam de fora da área do tee com o Jogador A jogando primeiro seguido pelo Jogador B, o lado C-D pode cancelar a tacada do Jogador B, mas não do Jogador A.

A Regra 6.1b exige que o cancelamento da tacada tem que ser feito prontamente. Isto também se aplica se o Jogador A e o Jogador B jogaram quando era a vez do Jogador C ou do Jogador D jogar.

23.7 Parceiros Podem Compartilhar Tacos

A Regra 4.1b(2) é modificada para permitir que parceiros compartilhem tacos, desde que o número total de tacos que tenham juntos não seja maior que 14.

Interpretações da Regra 23.7:

23.7/1 – Parceiros Podem Continuar a Aconselhar e Compartilhar Tacos Após Partida Concomitante Terminar

Quando partidas concomitantes de Quatro Bolas e Individuais estão sendo jogadas, os dois jogadores de um lado não são mais parceiros quando a partida de Quatro Bolas termina.

Porém, os dois jogadores que eram parceiros ainda podem aconselhar um ao outro e compartilhar tacos para o restante de ambas as partidas individuais.

Por exemplo, o lado A-B está jogando o lado C-D em uma partida Quatro Bolas com uma partida concomitante de match play individual com o Jogador A jogando contra o Jogador C e o Jogador B jogando contra o Jogador D, ambas partidas de 18 buracos. O Jogador A e o Jogador B estão compartilhando tacos, sendo todos os 14 tacos do Jogador A. Se a partida de Quatro Bolas terminar no buraco 16, porém ambas as partidas individuais estão empatadas, o Jogador A e o Jogador B podem continuar a usar os tacos que eles selecionaram para o jogo (os tacos compartilhados) e aconselhar um ao outro, apesar de que o Jogador A e o Jogador B não sejam mais parceiros.

23.8 Quando a Penalidade se Aplica a Um Parceiro Somente ou se Aplica a Ambos Parceiros

Quando um jogador recebe penalidade por infringir uma Regra, a penalidade pode ser aplicada somente ao jogador ou a ambos parceiros (ou seja, ao lado). Isto depende na penalidade e da modalidade de jogo:

23.8a Penalidades que não Sejam Desclassificação

(1) **A Penalidade Normalmente se Aplica Somente ao Jogador, Não ao Parceiro.** Quando um jogador recebe uma penalidade que não seja a desclassificação, essa penalidade normalmente somente se aplica ao jogador e não ao seu parceiro, exceto nas situações tratadas em (2).

- Qualquer tacada de penalidade é somada ao score do jogador e não ao score do parceiro.
- No Match-Play, um jogador que recebe a penalidade geral (perda do buraco) não tem score que conte para o lado naquele buraco, porém esta penalidade não tem efeito em seu parceiro que pode seguir jogando para o lado naquele buraco.

(2) **Três Situações nas Quais a Penalidade do Jogador Também se Aplica ao Parceiro.**

- Quando o Jogador Infringe a Regra 4.1b (Limite de 14 Tacos; Tacos Compartilhados, Adicionados ou Substituídos. Em match play, lado recebe a penalidade (**ajuste do score da partida**); m stroke play, parceiro também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
- Quando a Infração do Jogador Ajuda o Jogo do Parceiro. anto no Match-Play quanto no Stroke-Play, o parceiro também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.
- No Match-Play, Quando a Infração do Jogador Prejudica o Jogo do Adversário. O parceiro também recebe a **mesma penalidade** que o jogador.

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

- Somente o jogador (não o parceiro) recebe a **penalidade geral** por infração da Regra 6.3c.
- Isto se aplica tanto se a bola jogada como bola errada pertencer do parceiro, a um adversário ou qualquer outra pessoa.

Interpretações da Regra 23.8a(2):

23.8a(2)/1 – Exemplos de Quando a Infração do Jogador Auxilia o Jogo do Parceiro

Em jogo de Quatro Bolas, tanto em match play como em stroke play, quando a infração de uma Regra auxilia o jogo de seu parceiro, este recebe a mesma penalidade.

Exemplos de quando ambos parceiros do lado A-B recebem a mesma penalidade:

- Com o lado A-B jogando contra o lado C-D, a bola do jogador B está perto do buraco e em posição para ajudar ao Jogador A a alinhar seu putt. O Jogador C solicita que o Jogador B marque e levante a bola do Jogador B. O Jogador B se recusa a levantar a bola e o Jogador A bate o putt com a bola do Jogador B ajudando no alinhamento.

O Jogador B recebe a penalidade geral de acordo com a Regra 15.3a (Bola no Green Auxiliando o Jogo) por deixar de levantar uma bola que auxilia e, uma vez que isso ajudou ao Jogador A o Jogador A também recebe a penalidade geral.

- O Jogador B toma seu stance para um putt e dá a tacada enquanto o Jogador A de maneira deliberada fica em um lugar na extensão da linha de jogo ou perto da mesma atrás da bola por qualquer razão. O Jogador B infringe a Regra 10.2b(4) (Posicionado Atrás do Jogador) por tomar stance quando o Jogador A está em tal posição e recebe a penalidade geral.

Além disso, quando o putt do Jogador A for na mesma linha que a do Jogador B e o Jogador B dá uma tacada enquanto o Jogador A está sob uma extensão da linha de jogo do Jogador B, a infração do Jogador B ajudou o Jogador A, portanto o Jogador A também recebe a mesma penalidade que o Jogador B.

- A Bola do Jogador A está fora de campo e o Jogador A decide não terminar o buraco. A bola do Jogador B está a uma distância similar do buraco. O Jogador A dropa uma bola perto da bola do Jogador B e bate para o green e, ao fazê-lo ajuda ao Jogador B.

Uma vez que o buraco não havia terminado e o resultado não estava definido, a tacada do Jogador A é considerada uma tacada de treino infringindo a Regra 5.5a (Tacada de Treino Durante Jogo do Buraco). Como a tacada de treino do Jogador A ajudou o Jogador B, o Jogador B também recebe a penalidade geral.

23.8a(2)/2 – Exemplo de Quando a Infração do Jogador Atrapalha o Jogo do Adversário

Em match play de Quatro Bolas, se a infração de uma Regra por um jogador atrapalha o jogo do adversário, o parceiro do jogador também recebe a mesma penalidade.

Por exemplo, o lado A-B está jogando contra o Lado C-D em uma partida de Quatro Bolas. O Jogador A informa o número incorreto de tacadas dadas para ou o Jogador C ou o Jogador D quando todos os jogadores estão em disputa pelo buraco. O lado C-D baseia sua estratégia nesta informação e um deles dá uma tacada. O Jogador A recebe a penalidade geral de acordo com a Regra 3.2d(1) (Comunicar ao Adversário o Número de Tacadas Dadas) por não comunicar o número correto de tacadas dadas. O Jogador B recebe a mesma penalidade, pois a infração atrapalhou a jogada do adversário. O lado A-B portanto perde o buraco.

23.8a(2)/3 – Informar o Número Incorreto de Tacadas ou Deixar de Comunicar ao Adversário sobre uma Penalidade Nunca Será Considerado Atrapalhar ao Adversário Quando o Jogador Estiver Fora da Disputa

Quando um jogador em partida de Quatro Bolas estiver fora da disputa em um buraco e ele informa um número incorreto de tacadas ou deixa de informar uma penalidade, nunca se considera que isto atrapalhou o jogo do adversário uma vez que o score do jogador no buraco não será relevante na partida.

Por exemplo, o lado A-B está jogando uma partida de Quatro Bolas com o lado C-D. O Jogador A jogou 3 tacadas, o Jogador B 5 tacadas, o Jogador C 4 tacadas e o Jogador D já levantou. O Jogador B causa o deslocamento de sua bola e recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 9.4. O Jogador B não diz a ninguém que recebeu esta penalidade, recoloca a bola e dá a tacada. O jogador A e o Jogador C então embocam com escores de 5. Uma vez que o Jogador B não informou o lado C-D sobre a penalidade, ele foi desclassificado do buraco de acordo com a Regra 3.2d. Porém, uma vez que o score do Jogador B não tinha relevância para o resultado do buraco (tomando por base que o score do Jogador B foi maior que 5, C embocou sua tacada seguinte para 5 e D havia levantado), a infração não atrapalhou ao Jogador C ou ao Jogador D. Portanto o Jogador A não recebe penalidade.

23.8b Penalidades de Desclassificação

(1) **Quando a Infração por um Jogador Significa que o Lado Será Desclassificado.** Um lado é **desclassificado** e qualquer parceiro receber uma penalidade de desclassificação de acordo com qualquer destas Regras:

- Regra 1.2 Normas de Conduta do Jogador
- Regra 1.3 Jogar de Acordo com as Regras
- Regra 4.1a Taco Permitido para Dar uma Tacada
- Regra 4.1c Procedimento para Declarar Taco Fora do jogo
- Regra 4.2a Bolas Permitidas ao Dar uma Tacada

- Regra 4.3 Uso de Equipamento
- Regra 5.6a Demora Indevida
- Regra 5.7b Quando a Comissão Suspende o Jogo e o Jogo Reinicia
- Regra 6.2b Regras da Área do Tee

Somente no Match Play:

- Regra 3.2c Aplicação de Handicap em Partida com Handicap

Somente no Stroke-Play:

- Regra 3.3b(2) Responsabilidade do Jogador: Certificar e Entregar Cartão de Escores
- Regra 3.3b(3) Escore Incorreto para Buraco
- Regra 3.3b(4) Escore em uma Competição com Handicap
- Regra 5.2b Treino no Campo Antes ou Entre Voltas
- Regra 23.2b Escore do Lado no Stroke-Play

- (2) **Quando uma Infração de Ambos Jogadores Significa que o Lado Será Desclassificado.** Um lado é **desclassificado** se ambos parceiros receberem uma penalidade de desclassificação sobre qualquer destas Regras

- Regra 5.3 Iniciando e Terminando a Volta
- Regra 5.4 Jogar em Grupos
- Regra 5.7a Quando jogadores Podem ou Tem Que Parar o Jogo

Somente no Stroke-Play:

Um lado é **desclassificado** se, no mesmo buraco, ambos parceiros receberem uma penalidade de desclassificação de acordo com qualquer combinação destas Regras:

- Regra 3.3c Não Embocar o Buraco
- Regra 6.1b Jogar de Fora da Área do Tee ao Iniciar um Buraco
- Regra 6.3c Jogar Bola Errada
- Regra 14.7 Jogar de Lugar Errado

- (3) **Quando uma Infração de um Jogador Significa que ele Não Tem Resultado Válido para o Buraco.** Em todas as demais situações nas quais um jogador infringe uma Regra com uma penalidade de desclassificação, o jogador não será desclassificado da competição, porém seu escore para o buraco no qual ocorreu a infração não conta para o lado.

No Match-Play, se ambos parceiros infringem uma destas Regras no mesmo buraco, o lado **perde o buraco**.

REGRA**24**

Competições por Equipes

Propósito da Regra:

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

24.1 Visão Geral de Competições por Equipes

- Uma “equipe” é um grupo de jogadores que jogam como indivíduos ou como lados para competir contra outras equipes.
- Sua participação na competição por equipes pode também ser parte de outra competição (como Stroke-Play individual) que ocorra ao mesmo tempo

Se aplicam as Regras 1-20 a uma competição por equipes, porém conforme modificadas por estas Regras específicas.

24.2 Condições da Competição no Jogo por Equipes

A Comissão decide a modalidade de jogo, como se calculará o escore global da equipe e outras Condições da Competição, como:

- No Match-Play, os pontos concedidos por ganhar ou empatar uma partida.
- No Stroke-Play, o número de escores que vão contar para o escore total da equipe.
- Se a competição pode acabar em empate, e se não, como se decidirá o desempate.

Interpretações da Regra 24.2:

24.2/1 – A Desclassificação Pode Aplicar a Uma ou a Todas as Voltas em Jogo por Equipe

Se um jogador for desclassificado de uma volta de uma competição por equipes na qual nem todos os escores contam para o escore total da equipe, a desclassificação se aplica a somente àquela volta da competição.

Porém, se um jogador for desclassificado por não atender aos standards do Código de Conduta de acordo com a Regra 1.2b, cabe à Comissão determinar se esta desclassificação é somente para esta volta ou para toda a competição.

24.3 Capitão da Equipe

Cada equipe pode nomear um capitão para dirigir a equipe e tomar decisões em seu nome, como quais jogadores da equipe jogarão em que voltas ou partidas, em que ordem jogarão e quem jogará como parceiros.

O capitão da equipe pode ser um jogador da competição.

24.4 Conselho Permitido em Competições por Equipes

24.4a Pessoa Autorizada para Dar Conselho à Equipe (Aconselhador)

A Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo a cada equipe a indicação uma pessoa (um “aconselhador”) que pode dar conselho e outro auxílio conforme permitido pela Regra 10.2b(2) aos jogadores da equipe durante uma volta e a quem os demais jogadores da equipe podem pedir conselhos:

- O aconselhador pode ser o capitão da equipe, um coach da equipe ou outra pessoa (incluindo um membro da equipe que participe da competição).
- O aconselhador tem que ser identificado junto à Comissão antes de dar conselhos.
- A Comissão pode permitir a uma equipe trocar o aconselhador durante uma volta ou durante a competição

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local H-2 (a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo a cada equipe indicar dois aconselhadores).

24.4b Restrição a Aconselhar Enquanto Está Jogando

Se o aconselhador for um membro da equipe, não pode atuar nesse papel enquanto estiver jogando uma volta da competição.

Durante o jogo de uma volta, o aconselhador é tratado como qualquer outro membro da equipe para os propósitos da restrição ao conselho na Regra 10.2a.

24.4c Não é Permitido Pedir ou Dar Conselho Entre Membros da Equipe que não Sejam Parceiros

Exceto quando jogam juntos como parceiros em um lado:

- Um jogador não pode pedir conselho ou dar conselho a um membro de sua equipe que esteja jogando no campo.
- Isto se aplica quer o membro da equipe esteja no mesmo grupo que o jogador ou em outro grupo no campo.

Ver Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local H-5 (para a competição por equipes no Stroke-Play onde o escore do jogador para a volta somente conta como parte do escore da equipe, a Comissão pode adotar uma Regra Local permitindo aos membros de uma equipe que joguem no mesmo grupo se aconselhar mutuamente, mesmo se que não sejam parceiros).

Penalidade por Infração da Regra 24.2: Penalidade Geral.

Interpretações da Regra 24.4:

24.4/I – A Comissão Pode Estabelecer Limites para os Capitães de Equipe e Aconselhadores

A Comissão pode adotar uma Regra Local limitando quem pode servir como capitão da equipe ou aconselhador e também limitar a conduta de um capitão de equipe ou aconselhador.

Exemplos de limitações incluem:

- Permitir somente que um golfista amador sirva como capitão da equipe e/ou aconselhador.
- Definindo que capitães de equipe e/ou aconselhadores não são permitidos nos greens.
- Que o conselho tem que ser dado pessoalmente e não via rádio, telefone ou outro meio eletrônico.

Definições

Adversário

A pessoa contra a qual o jogador compete em uma partida. O termo adversário somente se aplica ao match play.

Água Temporária

Qualquer acúmulo temporário de água na superfície do solo (como poças d'água da chuva ou irrigação ou um extravasamento de um leito de água) que:

- Não esteja em uma área de penalidade, e
- Possa ser vista antes ou após o jogador tomar seu stance (sem pressionar excessivamente com seus pés).

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

Casos especiais:

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

Animal

Qualquer ser vivo membro do reino animal (excluindo o ser humano) incluindo mamíferos, aves, répteis, anfíbios e invertebrados (tal como minhocas, insetos, aranhas e crustáceos).

Árbitro

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

Veja Procedimentos da Comissão, Seção 6C (explicando as responsabilidades e a autoridade de um árbitro).

Área de Alívio

A área na qual um jogador tem que dropar uma bola ao obter alívio sob uma Regra. Cada Regra de alívio requer que o jogador use uma área de alívio específica cujo tamanho e localização são baseados nestes três fatores:

- Ponto de Referência: O ponto a partir do qual se mede o tamanho da área de alívio.
- Tamanho da Área de Alívio Medido do Ponto de Referência: A área de alívio é ou de um ou de dois tacos de distância do ponto de referência, porém com certos limites:
- Limites sobre a Localização da Área de Alívio: A localização da área de alívio pode ser limitada de uma ou mais maneiras de forma que, por exemplo:
 - » Seja somente em certas áreas do campo definidas, como somente na área geral, ou não em um bunker ou em uma área de penalidade,
 - » Não seja mais perto do buraco que o local de referência ou tenha que ser atrás de uma área de penalidade ou um bunker do qual se está obtendo alívio, ou
 - » Seja onde não há interferência (conforme definido na Regra específica) da condição ou situação da qual se está obtendo alívio.

Ao usar tacos de distância para determinar o tamanho da área de alívio, o jogador pode medir diretamente através de uma vala, buraco ou coisa parecida, e diretamente através ou atravessando um objeto (como uma árvore, cerca, parede, túnel, dreno ou aspersor de água), **porém** não é permitido medir através de terreno que naturalmente se inclina para cima ou para baixo.

Veja Procedimentos da Comissão, Seção 21 (A Comissão pode escolher permitir ou exigir que o jogador utilize uma área de drop como uma área de alívio ao tomar certo alívio).

Área de Penalidade

Uma área da qual alívio com uma tacada de penalidade é permitida se a bola do jogador ficar em repouso nela.

A área de penalidade é:

- Qualquer leito de água no campo (seja marcado ou não pela Comissão), incluindo mar, lago, lagoa, rio, vala, vala de drenagem superficial ou outro canal aberto de água (mesmo que não contenha água), e
- Qualquer outra parte do campo que seja definida pela Comissão como área de penalidade.

A área de penalidade é uma das cinco áreas do campo definidas.

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

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

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

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

- Isto significa que todo o solo e qualquer outra coisa (como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da margem faz parte da área de penalidade, quer esteja na superfície do solo, quer esteja acima ou abaixo dele.
- Se um objeto está tanto dentro quanto fora da margem (como uma ponte sobre uma área de penalidade ou uma árvore enraizada dentro da área com galhos que se estendem para fora da margem), somente a parte do objeto que está dentro da margem faz parte da área de penalidade.

A margem de uma área de penalidade deveria ser definida com estacas, linhas ou características físicas:

- **Estacas:** Quando definida por estacas, a margem da área de penalidade é definida pela linha entre os pontos mais externos das estacas ao nível do solo e as estacas estão dentro da área de penalidade.
- **Linhas:** Quando definida por uma linha pintada no solo, a margem da área de penalidade será definida pelo lado externo da linha, e a linha em si está dentro da área de penalidade.
- **Características Físicas:** Quando definida por características físicas (como uma praia ou deserto ou muro de contenção), a Comissão deveria dizer como as bordas da área de penalidade são definidas.

Quando a margem da área de penalidade for definida por linhas ou por características físicas, estacas podem ser utilizadas para mostrar onde está a área de penalidade, porém estas não têm outro significado.

Quando a margem de um corpo de água não foi definida pela Comissão, a margem desta área de penalidade é definida pelas suas margens naturais (isto é, aonde o terreno se inclina para baixo para formar a depressão que

pode segurar a água).

Se um leito de água geralmente não contém água (tal como uma vala de drenagem ou área de escoamento que esteja seco exceto durante a estação chuvosa), a Comissão pode definir esta área como parte da área geral (isto significa que não se trata de uma área de penalidade).

Área do Tee

O lugar de onde o jogador tem que iniciar o jogo de um buraco que esteja jogando.

A área do tee é um retângulo com dois tacos de distância de profundidade:

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

A área do tee é uma das cinco áreas do campo definidas.

Todas as demais áreas de tee do campo quer estejam no mesmo buraco ou em qualquer outro buraco) fazem parte da área geral.

Área Geral

A área do campo que cobre todo o campo exceto as outras quatro áreas definidas:

(1) a área do tee da qual o jogador tem que dar a tacada ao iniciar o jogo de um buraco, (2) todas áreas de penalidade, (3) todos os bunkers, e (4) o green do buraco que o jogador está jogando.

A área geral inclui:

- Todas os locais de tees do campo que não sejam a área do tee, e
- Todos os greens errados.

Áreas do Campo

As cinco áreas definidas que constituem o campo:

- A área geral,
- A área do tee da qual o jogador tem que executar a tacada ao iniciar o jogo de um buraco,
- Todas as áreas de penalidade,
- Todos os bunkers, e
- O green do buraco que o jogador está jogando.

Bandeira

Uma vara móvel fornecida pela Comissão que é colocada no buraco para indicar aos jogadores a posição do buraco. A vara móvel geralmente inclui uma bandeira e qualquer outro material preso à vara.

As exigências para a bandeira estão nas Regras de Equipamentos.

Bandeira/I – Objetos são Tratados como Bandeira Quando Usados Como Bandeira

Se um objeto artificial ou natural está sendo usado para marcar a posição do buraco, este objeto é tratado da mesma forma que seria uma bandeira.

Por exemplo, se a bandeira foi removida e o jogador quer a posição do buraco indicada, mas não quer desperdiçar tempo pegando a bandeira, uma pessoa pode indicar a posição da bandeira com um taco. Porém, com o propósito de aplicar as Regras, o taco é tratado como se fosse a bandeira.

Bola Errada

Qualquer bola que não seja:

- A bola do jogador em jogo (seja a bola original ou uma bola substituta),
- Uma bola provisória do jogador (antes de ser abandonada de acordo com a Regra 18.3c), ou
- Uma segunda bola do jogador no stroke play jogada de acordo com a Regra 14.7b ou 20.1c.

Exemplos de uma bola errada são:

- A bola em jogo de outro jogador
- Uma bola abandonada no campo
- A bola do próprio jogador que esteja fora de campo, ou que tenha sido perdida, ou que tenha sido levantada e que não tenha sido ainda colocada em jogo.

Bola Errada/I – Parte de uma Bola Errada Ainda É uma Bola Errada

Se um jogador der uma tacada numa bola extraviada que ele por engano achou que era sua bola em jogo, considera-se que ele executou uma tacada a uma bola errada e a Regra 6.3c se aplica.

Bola Provisória

Outra bola jogada no caso da bola recém jogada pelo jogador possa estar:

- Fora de Campo, ou
- Perdida fora de uma área de penalidade.

Uma bola provisória não é a bola em jogo do jogador, a menos que se converta em bola em jogo de acordo com a Regra 18.3c.

Bunker

Uma área de areia especialmente preparada, que geralmente se apresenta como uma depressão de onde se retirou a grama ou terra.

Não fazem parte de um bunker:

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

Bunkers são uma das cinco áreas do campo definidas.

Uma Comissão pode definir uma área preparada de areia como parte da área geral (o que significa que ela não é um bunker) ou pode definir uma área de areia não preparada como um bunker.

Quando um bunker está sendo reparado e a Comissão definir toda a área do bunker como terreno em reparação, ele é tratado como parte da área geral (o que significa que não é um bunker).

A palavra “areia” como usada nesta Definição e na Regra 12 inclui qualquer material similar à areia que seja utilizado como matéria de bunker (tal como conchas amassadas), bem como qualquer tipo de terra que seja misturada à areia.

Buraco

O ponto final no green no buraco em jogo:

- O buraco terá que ter 108 mm (4¼ polegadas) de diâmetro e pelo menos 101,6 mm (4 polegadas) de profundidade.
- Se for utilizado uma forração ou copo, seu diâmetro exterior terá que não exceder 108 mm (4 ¼ polegadas). A forração ou copo tem que estar afundado ao menos 25,4 mm (1 polegada) abaixo da superfície

do green, a não ser que a natureza do solo exija que esteja mais próximo à superfície.

A palavra “buraco” (quando não usado como Definição, em itálico) é utilizada em todo o livro de Regras significando a parte do campo associado a certa área de tee, green e buraco. Jogo de um buraco inicia na área do tee e termina quando a bola for embocada no green (ou quando as Regras afirmem de outra forma que o buraco foi completado).

Buraco de Animal

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

O termo buraco de animal inclui:

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

Buraco de Animal/I – Pegada ou Marca de Casco de Animal Isolada Não é um Buraco de Animal

Uma pegada ou marca de casco de animal isolada que não esteja a caminho de um buraco de animal não é um buraco feito por animal e sim uma irregularidade de terreno do qual alívio não é permitido. Porém, quando tal dano está no green, ele pode ser consertado (Regra 13.1c(2) – (Melhorias Permitidas no Green).

Caddie

Alguém que auxilia a um jogador durante uma volta inclusive destas maneiras:

- Carregando, Transportando ou Manejando Tacos: Uma pessoa que carrega, transporta (tal como em um cart ou carrinho) ou maneja os tacos de um jogador durante o jogo é o caddie do jogador; mesmo que não tenha sido indicado como caddie pelo jogador; exceto quando isto for feito para tirar do caminho os tacos, a bolsa ou cart do jogador ou como cortesia (como pegar um taco esquecido pelo jogador).
- Aconselhar: O caddie do jogador é a única pessoa (além do parceiro ou do caddie do parceiro) a quem o jogador pode pedir conselho. pessoa (além do parceiro ou do caddie do parceiro) a quem o jogador pode pedir conselho.

Um caddie também pode ajudar o jogador de outras maneiras permitidas pelas Regras (veja a Regra 10.3b).

Campo

Toda a área de jogo dentro das margens de qualquer limite estabelecido pela Comissão:

- Todas as áreas dentro das margens do limite estão dentro do campo e fazem parte do campo.
- Todas as áreas fora das margens do limite estão fora de campo e não fazem parte do campo.
- As margens do limite do campo se estendem verticalmente tanto para cima como para baixo do solo.

O campo é constituído pelas cinco áreas do campo definidas.

[Ver Regra 2.2c para quando uma bola toca duas áreas do campo.](#)

Cartão de Escores

O documento onde se anota os escores do jogador para cada buraco no stroke play.

O cartão de escores pode ser em qualquer papel ou formulário eletrónico aprovado pela Comissão que permita:

- Anotar os escores do jogador para cada buraco,
- A inclusão do handicap do jogador; se for uma competição com handicap, e
- Permita ao marcador e ao jogador certificar os escores, e para o jogador certificar seu handicap em uma competição por handicap, seja pela assinatura física em um cartão de escores de papel ou mediante um método de certificação eletrônica aprovado pela Comissão.

Um cartão de escores não é necessário em match play, mas pode ser usado pelos jogadores para ajudar a guardar o score do jogo.

Comissão

A pessoa ou grupo encarregado da competição ou do campo.

[Veja Procedimentos da Comissão, Seção I](#) (explicando o papel da Comissão).

Condição Anormal do Campo

Qualquer destas quatro condições definidas:

- Buraco de animal,
- Terreno em reparação,
- Obstrução irremovível, ou
- Água temporária.

Condições que Afetam a Tacada

O lie da bola do jogador em repouso, a área de stance pretendido, a área de swing pretendido, a linha de jogo e a área de alívio onde o jogador vai dropar ou colocar uma bola.

- A “área de stance pretendido” inclui tanto o local onde o jogador vai colocar seus pés quanto toda a área que poderia razoavelmente afetar como e onde se posiciona o corpo do jogador ao se preparar para, e ao dar a tacada que pretende.
- A “área de swing pretendido” inclui toda a área que poderia razoavelmente afetar qualquer parte do backswing, do downswing ou da finalização do swing para a tacada que pretende dar.
- Cada um dos termos “lie”, “linha de jogo” e “área de alívio” tem sua própria Definição.

Conhecido ou Virtualmente Assegurado

O padrão para decidir o que ocorreu com a bola de um jogador – por exemplo, se a bola ficou em repouso em uma área de penalidade, se ela foi deslocada ou o que causou seu deslocamento.

Conhecido ou virtualmente assegurado significa mais que possível ou provável. Significa que:

- Há evidência conclusiva de que o evento em questão aconteceu com a bola do jogador; tal como quando o jogador ou outra testemunha viu isso acontecer; ou
- Ainda que haja uma pequena margem de dúvida, toda a informação razoavelmente disponível indica que haja ao menos 95% de probabilidade de que o evento em questão tenha ocorrido.

“Toda a informação razoavelmente disponível” inclui toda informação que o jogador sabe e toda outra informação que pode obter com razoável esforço e sem uma demora indevida.

Conhecido ou Virtualmente Assegurado/I – Aplicando o Standard “Conhecido ou Virtualmente Assegurado” Quando a Bola É Deslocada

Quando não é “conhecido” o que causou o deslocamento da bola, toda informação prontamente disponível tem que ser considerada e a evidência tem que ser avaliada para determinar se é “virtualmente assegurado” que o jogador, adversário ou influência externa causou o deslocamento da bola.

Dependendo das circunstâncias, informação razoavelmente disponível pode incluir, mas não se limita a:

- O efeito de quaisquer ações tomadas perto da bola (tal como o movimento de impedimentos soltos, swings de treino, encostar o taco no solo e tomar o stance).
- O lie da bola antes dela ser deslocada (tal como em um fairway, assentada em grama alta, em uma irregularidade de solo ou no green).
- As condições do solo próximo à bola (tal como grau de declive ou a presença de irregularidades da superfície, etc., e
- Velocidade e direção do vento, chuva ou condições climáticas.

Conhecido ou Virtualmente Assegurado /2 – Virtualmente Assegurado é Irrelevante se Vier à Luz Após os Três Minutos de Procura Expirarem

Determinando se há conhecimento ou virtual certeza tem que ser baseado em evidência conhecida pelo jogador quando os três minutos de procura expirarem.

Exemplos de quando as descobertas posteriores são irrelevantes incluem quando:

- A tacada do tee do jogador fica em repouso em uma área contendo rough pesado e um grande buraco de animal. Após a procura de 3 minutos, fica determinado que não é conhecido ou virtualmente assegurado que aquela bola esteja no buraco de animal. Quando o jogador retorna para a área do tee, a bola é encontrada dentro do buraco de animal.

Embora o jogador ainda não tenha colocado outra bola em jogo, o jogador tem que obter alívio por tacada e distância para uma bola perdida (Regra 18.2b - Como Proceder Quando a Bola Estiver Perdida ou Fora de Campo) uma vez que não era conhecido ou virtualmente assegurado que a bola estava em um buraco de animal quando terminou o tempo de procura.

- Um jogador não consegue encontrar sua bola e acredita que tenha sido levada por um espectador (influência externa), mas não há evidência suficiente para ter virtual certeza disso. Logo após expirar os três minutos de tempo, descobre-se que um espectador está de posse da bola.

O jogador tem que obter alívio por tacada e distância por uma bola perdida (Regra 18.2b) uma vez que o deslocamento por uma influência externa somente ficou conhecido após expirar o tempo de procura.

Conhecido ou Virtualmente Assegurado/3 – Jogador Desconhece que Bola Foi Jogada por Outro Jogador

Tem que ser conhecido ou virtualmente assegurado que a bola de um jogador foi jogada por outro jogador como uma bola errada para tratá-la como deslocada.

Por exemplo, em stroke play, o Jogador A e o Jogador B batem do tee para uma mesma localização. O Jogador A encontra uma bola e a joga. O Jogador B prossegue para procurar sua bola e não a encontra. Após três minutos, o Jogador B volta ao tee para jogar outra bola. No caminho, o Jogador B encontra a bola do Jogador A e sabe, então, que o Jogador A jogou sua bola por engano.

O Jogador A recebe a penalidade geral por jogar uma bola errada e tem que jogar a sua própria bola (Regra 6.3c). A bola do Jogador A não estava perdida embora ambos jogadores procuraram por mais de três minutos pois o Jogador A não começou a procurar a sua própria bola; a procura era pela bola do Jogador B, a bola original do Jogador B está perdida e ele precisa colocar outra em jogo sob penalidade de tacada e distância (Regra 18.2b), pois não era conhecido ou virtualmente assegurado ao término dos três minutos de tempo de procura que a bola havia sido jogada por outro jogador.

Conselho

Qualquer comentário verbal ou ação (como mostrar qual taco foi utilizado agora para dar uma tacada) com a intenção de influenciar um jogador na:

- Escolha de um taco,
- Execução de uma tacada, ou
- Decisão sobre como jogar durante um buraco ou uma volta.

Porém conselho não inclui informação pública, tal como:

- A localização de coisas no campo tal como a localização do buraco, o green, o fairway, as áreas de penalidade, os bunkers ou a bola de outro jogador,
- A distância de um ponto a outro, ou
- As Regras.

Conselho/I – Comentários ou Ações que São Conselhos

Exemplos de quando comentários ou ações são considerados conselhos e não são permitidos incluem:

- Um jogador faz um comentário sobre a escolha de taco com a intenção de ser escutado por outro jogador que tem uma tacada similar.
- Em stroke play individual, o Jogador A, que havia acabado de embocar no buraco 7, demonstra ao Jogador B, cuja bola está apenas fora do

green, como dar a próxima tacada. Uma vez que o Jogador B ainda não terminou o buraco, o Jogador A recebe a penalidade no buraco 7. Porém, se ambos os jogadores tivessem completado o buraco 7, o Jogador A receberia a penalidade no buraco 8.

- A bola de um jogador está com um lie ruim e o jogador está decidindo que ação tomar. Outro jogador comenta, “Você não tem tiro nenhum, se fosse você, eu decidiria obter alívio de bola injogável”. Este comentário é conselho, pois poderia ter influenciado o jogador na decisão de como jogar no buraco.
- Enquanto um jogador está se preparando para sua tacada sobre uma grande área de penalidade cheia de água, outro jogador no grupo comenta, “Você sabe que o vento está contra e você tem 250 jardas de voo para passar aquela água?”

Conselho/2 – Comentários ou Ações que Não São Conselhos

Exemplos de comentários ou ações que não são conselhos incluem:

- Durante o jogo do buraco 6, um jogador pergunta ao outro que taco usou no buraco 4, que é um par 3 de comprimento parecido.
- Um jogador dá uma segunda tacada que pousa no green. Outro jogador faz o mesmo. O primeiro jogador então pergunta ao segundo jogador qual taco foi usado para a segunda tacada.
- Após dar a tacada, um jogador diz, “Eu deveria ter usado um ferro 5” para outro jogador no grupo que ainda tem que jogar para o green, porém sem a intenção de influenciar o seu jogo.
- Um jogador olha a bolsa do outro jogador para determinar qual taco ele usou na última tacada sem tocar ou mover qualquer coisa.
- Ao se alinhar para um putt, o jogador por engano pede conselho do caddie do outro jogador, acreditando ser o seu caddie. O jogador imediatamente percebe o engano e diz ao outro caddie para não responder.

Deslocada

Quando uma bola em repouso deixou seu local original e fica em repouso em qualquer outro lugar, e isto possa ser visto a olho nu (tenha alguém realmente a visto deslocar-se ou não).

Isto se aplica mesmo que a bola tenha subido, descido, movido lateralmente em qualquer direção diversa do seu local original.

Se uma bola apenas oscila e fica em, ou retorna ao, seu local original, a bola não se deslocou.

Deslocada/1 – Quando uma Bola em Repouso contra um Objeto Foi Deslocada

Com o objetivo de decidir se uma bola tem que ser recolocada ou se um jogador recebe uma penalidade, uma bola é considerada deslocada somente se ela foi deslocada em relação à parte específica da maior condição ou objeto na qual repousa, a não ser que todo o objeto sobre o qual a bola repousa deslocou-se com relação ao solo.

Um exemplo de quando a bola não foi deslocada inclui quando:

- Uma bola está em repouso no garfo de um galho e o galho se desloca porém, o local da bola no galho não é alterado.

Exemplos de quando uma bola foi deslocada incluem quando:

- Uma bola está em repouso em um copo plástico e o copo em si se desloca relativamente ao solo ao ser levado pelo vento.
- Uma bola está em repouso sobre um cart motorizado parado que começa a mover.

Deslocada/2 – Evidência Televisiva Mostra Bola em Repouso Mudou de Posição, mas por Quantia não Razoavelmente Discernível a Olho Nu

Ao determinar se uma bola em repouso foi deslocada, um jogador tem que fazer seu julgamento baseado nas informações razoavelmente disponíveis para ele naquela hora, de forma que ele possa determinar se a bola tem que ser recolocada de acordo com as Regras. Quando a bola do jogador saiu de sua posição original e ficou em repouso em outro local por uma quantia que não era razoavelmente discernível a olho nu naquela hora, a determinação do jogador de que a bola não foi deslocada é definitiva, mesmo se esta determinação for, mais tarde, provada incorreta através do uso de tecnologia sofisticada.

Por outro lado, se a Comissão determinar, baseado em toda evidência que ela tem à sua disposição, que a bola mudou sua posição por uma quantia que seria razoavelmente discernível a olho nu naquela hora, será considerado que a bola foi deslocada mesmo que ninguém tenha visto ela ser deslocada.

Dropar

Segurar a bola e soltá-la de forma que ela caia através do ar, com a intenção de colocá-la em jogo.

Se o jogador soltar uma bola sem a intenção de colocá-la em jogo, a bola não foi dropada e não está em jogo (ver Regra 14.4).

Cada Regra de alívio identifica uma área de alívio específica onde a bola tem que ser dropada e ficar em repouso.

Ao tomar alívio, o jogador tem que soltar a bola de uma local à altura do joelho de forma que a bola:

- Caia diretamente para baixo, sem o jogador jogar, girar, rodar, ou usar qualquer movimento que possa afetar o local onde a bola possa ficar em repouso, e
- Não toque qualquer parte do corpo ou equipamento do jogador antes de tocar o solo (ver Regra 14.3b).

Em Jogo

O status da bola de um jogador quando ela está no campo e está sendo usada no jogo de um buraco:

- Uma bola passa a estar em jogo em um buraco:
 - » Quando o jogador dá uma tacada nela de dentro da área do tee, ou
 - » No match play, quando um jogador dá uma tacada nela de fora da área do tee e o adversário não cancela a tacada de acordo com a Regra 6.1b.
- Esta bola continua sendo a bola em jogo até que seja embocada, **exceto** que não está mais em jogo:
 - » Quando foi levantada do campo,
 - » Quando for perdida (mesmo que esteja em repouso no campo) ou fique em repouso fora de campo, ou
 - » Quando outra bola a substituir, mesmo que não seja permitido por uma Regra.

Uma bola que não esteja em jogo é uma bola errada.

Um jogador não pode ter mais do que uma bola em jogo a qualquer momento (veja a Regra 6.3d para os casos limitados quando um jogador pode jogar mais de uma bola ao mesmo tempo no mesmo buraco).

Quando as Regras se referirem a uma bola em repouso ou em movimento, isto se refere a uma bola que esteja em jogo.

Quando um jogador está utilizando um marcador de bola para marcar a posição de uma bola em jogo:

- Se a bola ainda não foi levantada, ela ainda está em jogo, e
- Se a bola foi levantada e recolocada, ela está em jogo, ainda que o marcador de bola não tenha sido removido.

Embocada

Quando uma bola está em repouso no buraco após uma tacada e a bola inteira está abaixo da superfície do green.

Quando a Regra se refere a “embocar”, significa quando a bola do jogador for embocada.

No caso especial de uma bola em repouso encostada contra a bandeira no buraco, veja a Regra 13.2c (a bola é tratada como embocada se qualquer parte da bola estiver abaixo da superfície do green).

Embocada/1 – Toda a Bola Tem que Estar Abaixo da Superfície para Estar Embocada quando Enterrada na Lateral do Buraco

Quando uma bola está enterrada na lateral do buraco, e toda a bola não está abaixo da superfície do green, a bola não está embocada. Este é o caso mesmo se a bola estiver tocando a bandeira.

Embocada/2 – Bola É Considerada Embocada Mesmo que Não Esteja “Em Repouso”

As palavras “em repouso” na definição de embocada foram usadas para deixar claro que se uma bola cair no buraco e pular para fora, ela não foi embocada.

Porém, se um jogador remover uma bola do buraco que ainda esteja em movimento (tal como circulando no fundo do buraco), ela é considerada embocada apesar da bola não ter ficado em repouso no buraco.

Enterrada

Quando a bola do jogador está enterrada em sua própria marca de pique feita como resultado da última tacada do jogador e quando parte da bola está abaixo do nível do solo.

A bola não precisa necessariamente estar tocando o solo para ser considerada enterrada (por exemplo, pode haver grama ou impedimentos soltos entre a bola e o solo).

Equipamento

Qualquer coisa usada, vestida, segurada ou carregada pelo jogador ou pelo caddie do jogador.

Objetos usados para cuidar do campo, como rastelos, são equipamento somente enquanto são segurados ou carregados pelo jogador ou por seu caddie.

Equipamento/I – Status de Itens Carregados por Outra Pessoa para o Jogador

Itens, que não sejam tacos, que sejam carregados por alguém que não seja o seu caddie são influências externas, mesmo que pertençam ao jogador. Porém, fazem parte do equipamento do jogador quando estiverem na posse do jogador ou de seu caddie.

Por exemplo, se um jogador pede a um espectador para carregar seu guarda-chuva, o guarda-chuva é uma influência externa enquanto na posse do espectador.

Porém, se o espectador entregar o guarda-chuva para o jogador, agora é seu equipamento.

Escore Máximo

Uma modalidade de stroke play na qual o escore para um buraco de um jogador ou de um lado é limitado a um número máximo de tacadas (incluindo tacadas executadas e tacadas de penalidade) estabelecido pela Comissão, como duas vezes o par, um número fixo ou um doble bogey net

Fora de Campo

Todas as áreas fora da margem do campo conforme definido pela Comissão. Todas as áreas dentro desta margem estão dentro do campo.

A margem do campo se estende verticalmente tanto acima do solo como abaixo dele:

- Isto significa que todo o terreno e qualquer outra coisa (tal como qualquer objeto natural ou artificial) dentro da margem está dentro do campo, quer esteja na superfície do campo, quer acima ou abaixo dela.
- Se um objeto está tanto dentro quanto fora da margem do campo (tal como degraus anexos a uma cerca delimitadora, ou uma árvore enraizada fora da margem do campo, mas cujos galhos se estendem para dentro de campo ou vice-versa), somente a parte do objeto que esteja além da margem do campo está fora de campo.

Os limites do campo deveriam ser definidos por objetos delimitadores ou linhas:

- **Objetos delimitadores:** Quando definido por estacas ou uma cerca, a delimitação da margem é definida por uma linha entre o lado do campo das estacas ou postes ou mourões da cerca a nível do solo (excluindo os esquadros de sustentação), e as estacas e os postes ou mourões da cerca estão fora de campo.

Quando estiver definido por outros objetos como um muro, ou quando a Comissão gostaria de tratar uma cerca delimitadora de outra forma, a Comissão deveria definir a margem delimitadora.

- **Linhas:** Quando definida por uma linha pintada no solo, a margem delimitadora é a extremidade do lado do campo da linha, e a linha em si está fora de campo.

Quando uma linha pintada no solo define a margem delimitadora, é possível utilizar estacas para indicar onde está a margem, porém estas não terão outro significado.

As estacas ou linhas delimitadoras deveriam ser brancas.

Forças Naturais

Os efeitos da natureza tais como o vento, água ou quando algo acontece sem razão aparente devido aos efeitos da gravidade.

Foursomes (também conhecido como “Tacadas Alternadas”)

Uma modalidade de jogo na qual dois parceiros competem como um lado ao jogar uma bola em ordem alternada em cada buraco.

A modalidade foursomes pode ser jogada como match-play entre um lado de dois jogadores contra outro lado de dois jogadores ou em um stroke-play envolvendo múltiplos lados de dois parceiros.

Green

A área no buraco que o jogador está jogando que é:

- Especialmente preparada para o uso de “putter”, ou
- Que a Comissão tenha definido como um green (como quando um green provisório é utilizado).

O green para um buraco contém o buraco para dentro do qual o jogador tenta jogar a bola.

O green é uma das cinco áreas do campo definidas. Os greens de todos os outros buracos (que o jogador não esteja jogando no momento) são greens errados e parte da área geral.

A borda do green é definida por onde pode ser visto que a área especialmente preparada inicia (como onde a grama foi cortada de forma distinta para mostrar a borda), a não ser que a Comissão defina a borda de maneira diferente (como através de linhas ou pontos).

Se um green duplo é usado por dois buracos distintos:

- Toda área preparada contendo ambos os buracos é tratada como o green ao jogar cada buraco.
- Porém, a Comissão pode definir uma borda que divida o green duplo em dois diferentes greens, de forma a quando o jogador estiver jogando um buraco, a parte do green duplo do outro buraco é um green errado.

Green Errado

Qualquer green no campo que não seja o green do buraco que o jogador está jogando. Greens errados incluem:

- Os greens de todos os outros buracos que o jogador não esteja jogando no momento,
- O green normal de um buraco que esteja sendo jogado com um green temporário, e
- Todos os greens de treino para putts, chips ou pitches, a não ser que a Comissão os exclua através de uma Regra Local.

Greens errados fazem parte da área geral.

Honra

O direito de um jogador de jogar em primeiro lugar da área do tee (veja a Regra 6.4).

Impedimento Solto

Qualquer objeto natural solto tal como:

- Pedras, grama solta, folhas, galhos e gravetos,
- Animais mortos e excrementos de animais; e
- Minhocas, insetos e animais similares que podem ser removidos com facilidade, e os montículos ou teias que constroem (tal como casulos e formigueiros), e
- Aglomerados de solo compactado (incluindo plugues de aeração).

Tais objetos naturais não estão soltos se estiverem:

- Presos ou em crescimento,
- Solidamente incrustados no solo (ou seja, que não podem ser apanhados facilmente), ou
- Aderidos à bola.

Casos especiais:

- Areia e Terra Solta não são impedimentos soltos.
- Orvalho, a Geada e a Água não são impedimentos soltos.
- Neve e Gelo Natural (que não seja geada) são tanto impedimentos soltos ou, quando no solo, água temporária, à escolha do jogador.
- Teias de Aranha são impedimentos soltos mesmo estando presos a outros objetos.

Impedimento Solto/1 – Status de Fruta

Fruta que está separada de sua árvore ou arbusto é um impedimento solto, mesmo se a fruta for de um arbusto ou árvore não encontrada no campo.

Por exemplo, uma fruta que tenha sido parcialmente comida ou cortada em pedaços, e a pele que foi descascada de um pedaço de fruta são impedimentos soltos. Porém, quando estão sendo carregadas pelo jogador, são seu equipamento.

Impedimento Solto/2 – Quando Impedimento Solto Se Torna uma Obstrução

Impedimentos soltos podem ser transformados em obstruções através do processo de construção ou manufatura.

Por exemplo, um tronco (impedimento solto) que foi cortado e tenha pernas colocadas foi transformado por construção em um banco (obstrução).

Impedimento Solto/3 – Status de Saliva

Saliva pode ser tratada quer como água temporária ou um impedimento solto, à opção do jogador.

Impedimento Solto/4 – Impedimentos Soltos Usados para Pavimentar um Caminho

Pedregulho é um impedimento solto e um jogador pode remover impedimentos soltos de acordo com a Regra 15.1a. Este direito não é afetado pelo fato de que, quando um caminho é coberto com pedregulhos, se torna um caminho com superfície artificial, tornando-o em uma obstrução irremovível. O mesmo princípio se aplica a estradas ou caminhos construídos com pedras, conchas amassadas, lascas de madeira ou similar.

Em tal situação, o jogador pode:

- Jogar a bola como se encontra na obstrução e retirar pedregulhos (impedimentos soltos) do caminho (Regra 15.1a).
- Obter alívio sem penalidade da condição anormal de campo (obstrução irremovível) (Regra 16.1b).

O jogador também pode remover alguns pedregulhos do caminho para determinar a possibilidade de jogar a bola como se encontra antes de escolher obter alívio.

Impedimento Solto/5 – Inseto Vivo Nunca Está Aderido à Bola

Embora insetos mortos podem ser considerados aderidos à bola, insetos vivos nunca são considerados como aderidos à bola, quer estejam estacionários ou em movimento. Portanto, insetos vivos em uma bola são impedimentos soltos.

Influência Externa

Qualquer das seguintes pessoas ou coisas que podem influir no que acontece com uma bola do jogador ou seu equipamento ou com o campo:

- Qualquer pessoa (incluindo outro jogador), exceto o jogador ou seu caddie ou o parceiro ou adversário do jogador ou qualquer de seus caddies,
- Qualquer animal, e
- Qualquer objeto natural ou artificial ou qualquer outra coisa (incluindo outra bola em movimento) exceto as forças naturais.

Influência Externa/1 – Status de Ar e Água Quando Impulsionados Artificialmente

Embora vento e água sejam forças naturais e não influências externas, ar e água impulsionados artificialmente são influências externas.

Exemplos incluem:

- Se uma bola em repouso no green não foi levantada e recolocada e for deslocada por ar de um ventilador ao lado do green, a bola tem que ser recolocada (Regra 9.6 e Regra 14.2).
- Se uma bola em repouso é deslocada por água que venha de um sistema de irrigação, a bola tem que ser recolocada (Regra 9.6 e Regra 14.2).

Infração Grave

Em jogo stroke play, jogar de lugar errado poderia dar ao jogador uma vantagem significativa comparado à tacada que seria dada do local correto.

Ao fazer esta comparação para decidir se houve uma infração grave, os fatores a serem levados em consideração incluem:

- A dificuldade da tacada,
- A distância da bola até o buraco,
- O efeito de obstáculos na linha de jogo, e
- As condições que afetam a tacada.

O conceito de infração grave não se aplica ao match play, porque o jogador perde o buraco se jogar de lugar errado.

Jogo por Buracos (ver Match-Play)

Jogo por Tacadas (ver Stroke-Play)

Lado

Dois ou mais parceiros que competem como uma só unidade em uma volta no match play ou no stroke play.

Cada conjunto de parceiros é um lado, quer cada parceiro jogue sua bola (Quatro Bolas) quer os parceiros joguem uma só bola (Foursomes).

Um lado não é o mesmo que uma equipe. Em uma competição por equipes, cada equipe consiste em jogadores que competem individualmente como jogadores ou como lados.

Lie

O local no qual a bola está em repouso e qualquer objeto natural em crescimento ou preso, obstruções irremovíveis, objetos integrantes, ou objetos delimitadores tocando ou muito próximos da bola.

Impedimentos soltos e obstruções móveis não fazem parte do lie da bola.

Linha de Jogo

A linha na qual o jogador pretende que a sua bola siga após uma tacada, incluindo a área nesta linha que seja a uma distância razoável acima do solo e em qualquer dos lados desta linha.

A linha de jogo não é necessariamente uma linha reta entre dois pontos (por exemplo, pode ser uma linha curva que se baseie em onde o jogador pretende que sua bola vá).

Lugar Errado

Qualquer lugar no campo que não seja onde o jogador é exigido ou permitido que jogue sua bola de acordo com as Regras.

Exemplos de jogar de lugar errado são:

- Jogar uma bola após recolocá-la no local errado, ou sem recolocá-la quando exigido pelas Regras.
- Jogar uma bola dropada de fora da área de alívio exigida.
- Obter alívio sob uma Regra errada de forma que a bola seja dropada e jogada de um lugar não permitido pelas Regras.
- Jogar uma bola de uma zona de jogo proibido ou quando existe interferência de uma zona de jogo proibido na área de stance ou swing pretendido.

Jogar uma bola de fora da área do tee ao iniciar um buraco ou ao tentar corrigir o erro não é jogar de lugar errado (ver Regra 6.1b).

Marcador

Em stroke play, a pessoa responsável por anotar o score de um jogador no cartão de scores do jogador e por certificar este cartão de scores. O marcador pode ser outro jogador, porém não um parceiro.

A Comissão pode escolher o marcador do jogador ou indicar aos jogadores como eles podem escolher seu marcador.

Marcador de Bola

Um objeto artificial quando utilizado para marcar o local de uma bola que vai ser levantada, tal como um tee, uma moeda, um objeto fabricado para ser um marcador de bola ou outro pequeno item de equipamento.

Quando uma Regra se refere a um marcador de bola sendo deslocado, isto significa um marcador de bola colocado no campo para marcar o local de uma bola que foi levantada e ainda não foi recolocada.

Marcar

Mostrar o local onde se encontra uma bola em repouso através de:

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

Isto é feito para mostrar o local aonde a bola tem que ser reposta após ser levantada.

Match Play (Jogo por Tacadas)

Uma modalidade de jogo na qual um jogador ou um lado joga diretamente contra um adversário ou um lado adversário em uma competição cabeça-a-cabeça de uma ou mais voltas:

- Um jogador ou um lado ganha um buraco na partida ao completar o buraco com menos tacadas (incluindo tacadas efetuadas e tacadas de penalidade), e
- A partida é ganha quando um jogador ou um lado tem uma vantagem sobre o adversário ou lado adversário de mais buracos do que os que restam por jogar.

O Match play pode ser jogado como uma partida individual (onde um jogador joga diretamente contra um adversário), partida de Três Bolas ou em uma partida de Foursomes ou de Quatro Bolas entre lados de dois parceiros.

Melhorar

Alterar uma ou mais das condições que afetam a tacada ou outras condições físicas que afetam o jogo de forma que o jogador ganhe uma potencial vantagem para uma tacada.

Objeto Delimitador

Objetos artificiais que delimitem ou indiquem o fora de campo, tais como muros, cercas, estacas e guarda-corpos, dos quais não é permitido alívio sem penalidade.

Isto inclui qualquer base e poste ou mourão de uma cerca delimitadora, mas não inclui:

- Esquadros ou cabos de sustentação que estejam ligados ou presos a um muro ou cerca, ou
- Quaisquer degraus, pontes ou construções similares utilizadas para passar sobre o muro ou cerca.

Objetos delimitadores são tratados como irremovíveis mesmo que possam ser movidos ou que qualquer parte deles possa ser movido (ver a Regra 8.1a).

Objetos delimitadores não são obstruções ou objetos integrantes.

Objeto Delimitador/1 – Status de Anexos ao Objeto Delimitador

Objetos que estejam anexos ao objeto delimitador, mas que não façam parte daquele objeto delimitador, são obstruções e um jogador pode obter alívio sem penalidade deles.

Caso a Comissão não queira dar alívio sem penalidade de uma obstrução anexa a um objeto delimitador, ela pode introduzir uma Regra Local que afirme que a obstrução é um objeto integrante, em cujo caso ele perde o status de uma obstrução e alívio sem penalidade não é mais permitido.

Por exemplo, se suportes angulados estiverem tão próximos de uma cerca demarcatória que deixar os suportes como obstruções essencialmente iria dar aos jogadores alívio sem penalidade do objeto delimitador, a Comissão pode decidir que os suportes sejam objetos integrantes.

Objeto Delimitador/2 – Status de Portão Anexo a um Objeto Delimitador

Um portão para atravessar uma parede ou cerca demarcatória não faz parte do objeto delimitador. Tal portão é uma obstrução a não ser que a Comissão decida defini-lo como objeto integrante.

Objeto Delimitador/3 – Objeto Delimitador Móvel ou Parte Móvel de um Objeto Delimitador Não Pode ser Movido

Objetos delimitadores são tratados como irremovíveis, mesmo se parte do objeto seja desenhado para ser móvel. Para assegurar uma abordagem consistente, isto se aplica a todos os objetos delimitadores.

Um exemplo de como um objeto delimitador pode entrar no jogo durante uma volta inclui quando uma estaca delimitadora interfere com o stance de um jogador de forma que ele retire a estaca do solo (uma infração da Regra 8.1a), mas parte dela quebra durante a remoção. Se o jogador perceber o erro antes de dar a próxima tacada, ele pode restaurar as condições melhoradas recolocando parte suficiente da estaca delimitadora para restaurar a interferência para o que era antes da remoção da estaca.

Porém se a melhora não pode ser eliminada (como quando o objeto delimitador foi curvado ou quebrado de tal forma que a melhora não pode ser eliminada, o jogador não pode evitar a penalidade.

Objeto Integrante

Um objeto artificial que é definido pela Comissão como parte do desafio de jogar o campo da qual alívio sem penalidade não é permitido.

Objetos integrantes são tratados como irremovíveis (ver a Regra 8.1a). Porém se parte de um objeto integrante (tal como um portão ou uma

porta ou parte de um cabo preso a ele) atende à definição de uma obstrução móvel, tal parte é tratada como uma obstrução móvel.

Objetos artificiais definidos pela Comissão como objetos integrantes não são obstruções ou objetos delimitadores.

Obstrução

Qualquer objeto artificial exceto os objetos integrantes e os objetos delimitadores.

Exemplos de obstruções:

- Estradas e caminhos com superfícies artificiais, incluindo suas bordas artificiais.
- Edifícios e refúgios para chuva.
- Aspersores, drenos ou caixas de irrigação ou de controle.
- Estacas, paredes, guarda-corpos e cercas (porém não quando estas forem objetos delimitadores que definem ou mostram os limites do campo).
- Carts de golfe, cortadores de grama, carros e outros veículos.
- Recipientes de lixo, placas de sinalização e bancos.
- Equipamento do jogador, bandeiras e rastelos.

Uma obstrução ou é uma obstrução móvel ou uma obstrução irremovível. Se uma parte de uma obstrução irremovível (tal como um portão ou porta ou parte de um cabo preso) atender à definição de obstrução móvel, esta parte será tratada como uma obstrução móvel.

Veja Procedimentos da Comissão, Seção 8; Modelo de Regra Local F-23 (A Comissão pode adotar uma Regra Local definindo certas obstruções como sendo obstruções irremovíveis temporárias para as quais se aplicam procedimentos especiais de alívio).

Obstrução/I – Status de Pontos e Linhas de Tinta

Embora objetos artificiais sejam obstruções desde que não sejam objetos delimitadores ou objetos integrantes, pontos de tinta e linhas de tinta não são obstruções.

Algumas vezes pontos de tinta e linhas são usadas por razões diferentes de que para marcar o campo (tal como ao indicar o início e final do green). Tais pontos e linhas não são condições anormais de campo a não ser que a Comissão declare que são terreno em reparação (ver Procedimentos da Comissão; Modelo de Regra Local F-21).

Obstrução Irremovível

Qualquer obstrução que:

- Não possa ser movida sem um esforço irrazoável ou sem danificar a obstrução ou o campo, e
- De outra forma não atenda a definição de uma obstrução móvel.

A Comissão pode definir qualquer obstrução como sendo uma obstrução irremovível, mesmo se ela atender à definição de uma obstrução móvel.

Obstrução Irremovível/I – Grama ao Redor de uma Obstrução Não Faz Parte da Obstrução

Qualquer grama que leva a uma obstrução irremovível ou que cubra uma obstrução irremovível não faz parte da obstrução.

Por exemplo, um cano de água está parcialmente baixo da terra e parcialmente sobre a terra. Se o cano que está baixo da grama causa a elevação desta grama, a grama levantada não faz parte da obstrução irremovível.

Obstrução Móvel

Uma obstrução que pode ser movida com esforço razoável e sem danificar a obstrução ou o campo.

Se uma parte de uma obstrução irremovível ou objeto integrante (tal como um portão ou porta ou parte de um cabo preso) atender a estes dois critérios, esta parte será tratada como uma obstrução móvel.

Porém isto não se aplica se a parte móvel de uma obstrução irremovível ou objeto integrante não for destinada a ser movida (como uma pedra solta que faça parte de um muro de pedras).

Mesmo quando uma obstrução seja móvel, a Comissão pode defini-la como sendo uma obstrução irremovível.

Obstrução Móvel/I – Bola Abandonada é uma Obstrução Móvel

Uma bola abandonada é uma obstrução móvel.

Par/Bogey

Uma modalidade de stroke play que utiliza pontuação como no match play:

- Um jogador ou lado ganha ou perde um buraco ao completar o buraco em menos tacadas ou mais tacadas (incluindo tacadas efetuadas e

qualquer tacada de penalidade) que um score fixo para esse buraco determinado pela Comissão, e

- A competição é ganha pelo jogador ou pelo lado com o maior número total de buracos ganhos contra buracos perdidos (ou seja, somando os buracos ganhos e subtraindo os buracos perdidos).

Parceiro

Um jogador que compete junto com outro jogador como um lado, seja no match play ou no stroke play.

Par Point – ver Stableford

Penalidade Geral

Perda do buraco em match play ou duas tacadas de penalidade em stroke play.

Perdida

O status de uma bola que não seja encontrada dentro de três minutos após o jogador ou seu caddie (ou seu parceiro ou seu caddie) começar a procurá-la.

Se a procura for iniciada e então interrompida temporariamente por boa razão (tal quando o jogador para a procura devido à interrupção do jogo ou precisa ficar à distância para esperar outro jogador jogar sua bola) ou quando o jogador identificou por engano uma bola errada:

- O tempo entre a interrupção e o reinício da procura não conta, e
- O tempo permitido para a procura é de 3 minutos no total, contando tanto a procura antes quanto depois do reinício da procura.

Perdida/1 – Bola Não Pode Ser Declarada Perdida

Um jogador não pode tornar a bola perdida por uma afirmação. Uma bola está perdida somente quando não for encontrada dentro dos três minutos após o jogador ou seu caddie ou parceiro iniciar a procura por ela.

Por exemplo, um jogador procura sua bola por dois minutos, declara a bola perdida e caminha de volta para colocar outra bola em jogo. Antes do jogador colocar outra bola em jogo, a bola original é encontrada dentro dos três minutos de tempo de procura. Uma vez que um jogador não pode declarar sua bola perdida, a bola original continua a ser a bola em jogo.

Perdida/2 – Jogador Não Pode Atrasar o Início da Procura para Ganhar uma Vantagem

O tempo de procura de três minutos para uma bola quando o jogador ou seu caddie (ou o parceiro ou caddie do parceiro) inicia a procura pela

bola. O jogador não pode atrasar o início da procura para ganhar uma vantagem permitindo que outras pessoas procurem por ela a seu favor.

Por exemplo, se um jogador está caminhando em direção à sua bola e espectadores já estão procurando pela bola, o jogador não pode de maneira deliberada atrasar a chegada até a área para evitar que os três minutos de procura iniciem. Em tais circunstâncias, o tempo de procura inicia quando o jogador estaria em posição de iniciar a procura se não tivesse de maneira deliberada atrasado a chegada à área.

Perdida/3 – Tempo de Procura Continua Quando o Jogador Retorna para Jogar uma Bola Provisória

Se um jogador começou a procurar sua bola e está voltando ao local da última tacada para jogar uma bola provisória, o tempo de procura de três minutos continua independentemente de alguém continuar ou não a procurar a bola do jogador.

Perdida/4 – Tempo de Procura ao Procurar Duas Bolas

Quando um jogador jogou duas bolas (tal como a bola em jogo e uma bola provisória) e está procurando ambas, se o jogador tem direito a dois tempos separados de três minutos de procura depende de quão próximas estejam as bolas uma da outra.

Se as bolas estão na mesma área onde possam ser procuradas ao mesmo tempo, somente é permitido ao jogador três minutos para procurar ambas as bolas. Porém, se as bolas estão em áreas distintas (tal como lados opostos do fairway) é permitido ao jogador três minutos de procura para cada bola.

Ponto de Máximo Alívio Disponível

O ponto de referência para obter alívio sem penalidade de uma condição anormal do terreno em um bunker (Regra 16.1c) ou no green (Regra 16.1d) quando não há um local mais próximo de alívio completo.

É o local estimado onde o lie da bola seja:

- Mais perto do local onde a bola estava em repouso, porém não mais perto do buraco que este local,
- Na área do campo exigida, e
- Onde a condição anormal de terreno interfira o menos possível com a tacada que o jogador teria jogado do local original se a condição não existisse.

A estimativa deste local de referência exige que o jogador identifique a escolha de taco, stance, swing e linha de jogo que o jogador utilizaria para esta tacada.

O jogador não precisa simular esta tacada tomando um stance real e fazendo o swing com o taco escolhido (porém é recomendado que o jogador o faça normalmente para ajudar a fazer uma estimativa correta).

O local de máximo alívio disponível é encontrado ao comparar a quantidade relativa de interferência com o lie da bola e a área de stance ou swing pretendido pelo jogador; e no green somente, a linha de jogo.

Por exemplo, ao obter alívio de água temporária:

- O local de máximo alívio disponível pode ser onde a bola estará em água mais rasa que onde o jogador terá seu stance (afetando mais o stance do que o lie e o swing), ou onde a bola esteja em água mais profunda que onde o jogador terá seu stance (afetando o lie e swing mais que o stance).
- No green, o local de máximo alívio disponível pode estar baseado na linha de jogo na qual a bola precisará atravessar a parte mais rasa, ou mais curta de água temporária.

Ponto mais Próximo de Alívio Completo

O ponto de referência para obter alívio sem penalidade da interferência de uma condição anormal de terreno (Regra 16.1), uma condição de animal perigoso (Regra 16.2), um green errado (Regra 13.1f) ou zona de jogo proibido (Regras 16.1f, 17.1e) ou ao obter alívio sob certas Regras Locais.

É o local estimado onde a bola deveria estar que seja:

- Mais próximo ao local original da bola, mas não mais próximo do buraco que aquele local,
- Na área do campo exigida, e
- Onde a condição não interfira com a tacada que o jogador teria jogado do local original se esta condição não existisse.

A estimativa deste local de referência exige que o jogador identifique a escolha de taco, o stance, o swing e a linha de jogo que teria usado para aquela tacada.

O jogador não precisa simular a tacada tomando um stance real e fazendo um swing com o taco escolhido (**porém** é recomendável que o jogador normalmente o faça para ajudar a fazer uma estimativa correta).

O local mais próximo de alívio completo se relaciona somente à condição específica da qual se busca alívio e pode ser em um local onde há interferência de outra coisa:

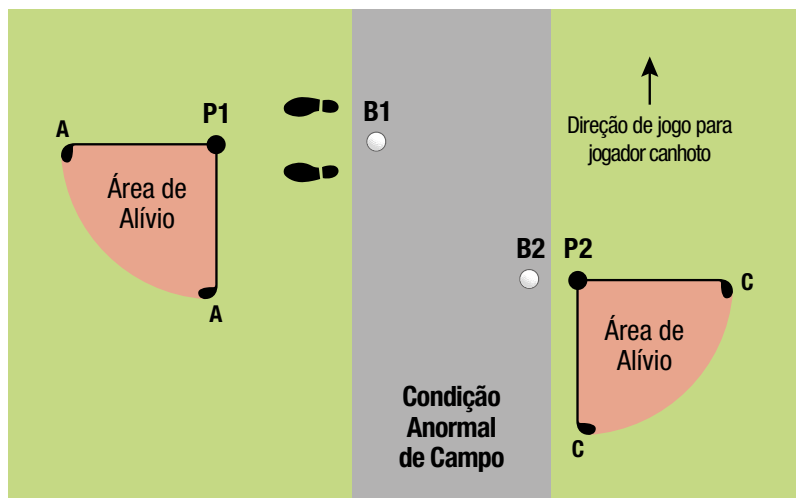
- Se o jogador obtiver alívio e então tem a interferência de outra condição da qual se permite alívio, o jogador pode obter alívio novamente determinando um novo local mais próximo de alívio completo da nova condição.

- Alívio tem que obtido separadamente para cada condição, exceto que o jogador pode obter alívio de ambas as condições ao mesmo tempo (baseado na determinação do ponto mais próximo de alívio completo de ambas) quando, tendo já tomado alívio de cada condição, torna-se razoável concluir que continuar a fazê-lo resultará em interferência continua por um ou pelo outro.

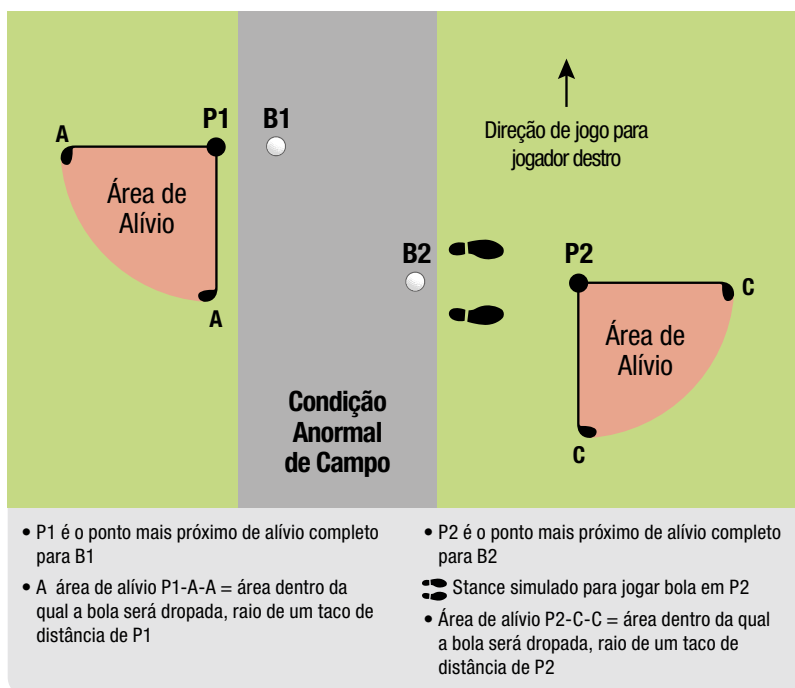
Ponto mais Próximo de Alívio Completo/I – Figura Ilustrando o Ponto mais Próximo de Alívio Completo

Nas Figuras, o termo “ponto mais próximo de alívio completo” na Regra 16.1 (Condições Anormais de Campo) para alívio da interferência de terreno em reparação está ilustrado para o caso tanto de jogadores destros como canhotos.

O ponto mais próximo de alívio completo tem que ser estritamente interpretado. Um jogador não pode escolher em qual lado do terreno em reparação a bola será dropada, a não ser que existam dois pontos mais próximos de alívio completo equidistantes. Mesmo que um lado do terreno em reparação seja no fairway e o outro lado nos arbustos, se o ponto mais próximo de alívio completo for nos arbustos, então este é o ponto mais próximo de alívio completo para o jogador.



- P1 é o ponto mais próximo de alívio completo para B1
- Stance simulado para jogar bola em P1
- Área de alívio P1-A-A = área dentro da qual a bola será dropada, raio de um taco de distância de P1
- P2 é o ponto mais próximo de alívio completo para B2
- A área de alívio P2-C-C = área dentro da qual a bola será dropada, raio de um taco de distância de P2



Ponto mais Próximo de Alívio Completo/2 – Jogador Não Segue Procedimento Recomendado ao Determinar o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo

Embora exista um procedimento recomendado para determinar o ponto mais próximo de alívio completo, as Regras não exigem que o jogador determine este ponto ao obter alívio de acordo com uma Regra relevante (Tal como ao obter alívio de uma condição anormal de terreno de acordo com a Regra 16.1b (Alívio para Bola na Área Geral)). Se um jogador não determinar o ponto mais próximo de alívio completo corretamente ou identificar um ponto mais próximo de alívio completo incorreto, o jogador somente recebe uma penalidade se isto resultar em dropar uma bola em uma área de alívio que não satisfaça as exigências da Regra e a bola seja então jogada.

Ponto mais Próximo de Alívio Completo/3 – Se o Jogador Obteve Alívio Incorreto quando a Condição Ainda Interferir com uma Tacada com um Taco Não Usado para Determinar Local mais Próximo de Alívio Completo

Quando um jogador está obtendo alívio de uma condição anormal de campo, ele está obtendo alívio somente da interferência que ele tinha com o taco, stance swing e linha de jogo que teria usado para jogar a bola daquele local. Após o jogador obter alívio e não haver mais interferência

para a tacada que o jogador teria feito, qualquer outra interferência é uma nova situação.

Por exemplo, a bola do jogador está em um rough alto na área geral aproximadamente 230 jardas do green. O jogador escolhe um wedge para fazer a próxima tacada e vê que seu stance toca a linha que define uma área de terreno em reparação. O jogador determina o local mais próximo de alívio completo e dropa uma bola na área de alívio prescrita de acordo com a Regra 14.3b(3) (Bola Tem que ser Dropada na Área de Alívio) e Regra 16.1 (Alívio de Condições Anormais de Campo).

A bola rola para um bom lie dentro da área de alívio de onde o jogador acredita que a próxima tacada poderia ser com uma madeira 3. Se o jogador usasse o wedge para a próxima tacada não haveria interferência do terreno em reparação. Porém, usando a madeira 3, o jogador novamente toca a linha que define o terreno em reparação com seu pé. Esta é uma nova situação e o jogador pode jogar a bola como se encontra ou obter alívio da nova situação.

Ponto mais Próximo de Alívio Completo/4 – Jogador Determina o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo porém Fisicamente É Incapaz de Dar a Tacada Pretendida

O propósito de determinar o ponto mais próximo de alívio completo é encontrar um ponto de referência em um local que seja tão próximo quanto possível de onde a condição não mais interfira. Ao determinar o ponto mais próximo de alívio completo, não é garantido ao jogador um lie bom ou jogável.

Por exemplo, se um jogador for incapaz de dar uma tacada daquilo que parece ser a área de alívio exigida medida a partir do ponto mais próximo de alívio completo, pois a direção de jogo estar bloqueada por uma árvore, ou o jogador não poder fazer o backswing para a tacada pretendida devido a um arbusto, isto não altera o fato de que o ponto identificado é o ponto mais próximo de alívio completo.

Uma vez que a bola esteja em jogo, o jogador tem, então, que decidir qual tipo de tacada ele irá dar. Esta tacada, que inclui a escolha de taco, pode ser diferente daquela que teria sido dada da posição original da bola se a condição não estivesse presente.

Se não for fisicamente possível dropar a bola em qualquer parte da área de alívio identificada, não é permitido ao jogador obter alívio da condição.

Ponto mais Próximo de Alívio Completo/5 – O Jogador é Fisicamente Incapaz de Determinar o Ponto Mais Próximo de Alívio Completo

Se um jogador for fisicamente incapaz de determinar seu ponto mais próximo de alívio completo, este precisa ser estimado, e a área de alívio então se baseia no local estimado.

Por exemplo, ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1, um jogador é incapaz fisicamente de determinar o ponto mais próximo de alívio completo uma vez que este ponto está dentro de um tronco de árvore ou uma cerca demarcadora impede que o jogador adote o stance exigido.

O jogador tem que estimar o local mais próximo de alívio completo e dropar uma bola na área de alívio identificada.

Se não for fisicamente possível dropar a bola na área de alívio identificada, não é permitido ao jogador obter alívio de acordo com a Regra 16.1.

Quatro Bolas

Uma modalidade de jogo na qual competem dois lados de dois parceiros, cada jogador jogando sua própria bola. O score de um lado para o buraco é o menor score dos dois parceiros naquele buraco.

A modalidade Quatro Bolas pode ser jogada como match-play entre um lado de dois parceiros e outro lado de dois parceiros ou como uma competição stroke-play entre múltiplos lados de dois parceiros.

Recolocar

Colocar uma bola ao assentá-la e soltá-la, com a intenção de colocá-la em jogo.

Se o jogador colocar uma bola no solo sem a intenção de colocá-la novamente em jogo, a bola não foi recolocada e não está em jogo (ver Regra 14.4).

Sempre que uma Regra exija que a bola seja recolocada, a Regra identifica o local específico onde a bola deve ser recolocada.

Recolocar/1 – A Bola Não Pode Ser Recolocada com um Taco

Para uma bola ser recolocada da maneira correta, ela tem que ser colocada e solta. Isto significa que o jogador tem que usar sua mão para colocar a bola novamente em jogo no local de onde foi levantada ou deslocada.

Por exemplo, se um jogador levantar sua bola do green e a colocar de lado, o jogador não pode recolocar a bola rolando-a para o local exigido com um taco. Se ele o fizer, a bola não foi recolocada da maneira correta e o jogador recebe uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 14.2b(2) (Como a Bola Tem que Ser Recolocada) se o erro não for corrigido antes que execute a tacada.

Regras de Equipamento

As especificações e outras regulamentações para tacos, bolas e outros equipamentos que são permitidos aos jogadores usar durante uma volta. As Regras de Equipamento podem ser encontrados em RandA.org/EquipmentStandards.

Stableford (Par Point)

Uma modalidade de stroke play na qual:

- O escore de um jogador ou de um lado para o buraco se baseia em pontos obtidos ao comparar as tacadas dadas pelo jogador ou pelo lado no buraco (incluindo tacadas dadas e tacadas de penalidade) com um escore objetivo fixo para o buraco estabelecido pela Comissão.
- A competição é ganha pelo jogador ou pelo lado que completa todas as voltas com o maior número de pontos.

Stance

A posição dos pés e do corpo do jogador ao preparar para e ao dar uma tacada.

Stroke Play

Uma modalidade de jogo na qual um jogador ou um lado compete contra todos os outros jogadores ou lados em uma competição.

No formato usual de stroke play (ver Regra 3.3):

- O escore do jogador ou do lado para uma volta é o total de tacadas dadas (incluindo as tacadas dadas e tacadas de penalidade) para embocar em cada buraco, e
- O ganhador é o jogador ou lado que completa todas as voltas com o menor total de tacadas.

Outras modalidades de stroke play com diferentes métodos de marcar escores são Stableford, Escore Máximo e Par/Bogey (ver Regra 21).

Todas modalidades de stroke play podem ser jogadas em competições individuais (cada jogador jogando individualmente) ou em competições envolvendo lados de parceiros (Foursomes ou Quatro Bolas).

Substituir

Trocar a bola que um jogador está usando para jogar um buraco ao fazer outra bola tornar-se a bola em jogo.

O jogador substituiu outra bola quando ele coloca esta bola em jogo de

qualquer maneira (ver Regra 14.4) em vez da bola original do jogador, quer a bola original esteja:

- Em jogo, ou
- Não mais em jogo pois foi levantada do campo, ou foi perdida ou foi para fora de campo.

Uma bola substituída é a bola em jogo do jogador, mesmo que:

- Tenha sido recolocada, dropada ou colocada de forma errada ou em lugar errado, ou
- O jogador era obrigado de acordo com as Regras a colocar a bola original novamente em jogo em vez de substituir por outra bola.

Tacada

O movimento do taco para a frente com a intenção de atingir a bola.

Porém, a tacada não foi efetuada se o jogador:

- Decidir durante o downswing não atingir a bola e evita fazê-lo de maneira deliberada parando a cabeça do taco antes que chegue à bola, ou, se não puder deter, errando de maneira deliberada a bola.
- Acidentalmente atinge a bola ao fazer um swing de treino, ou ao preparar para uma tacada.

Quando as Regras se referem a “jogando a bola”, significa o mesmo que dar uma tacada.

O score para um buraco ou uma volta se descreve como um número de “tacadas”, significando tanto todas tacadas dadas e quaisquer tacadas de penalidade (ver Regra 3.1c).

Tacada/I – Determinando Se uma Tacada Foi Dada

Se um jogador começa o downswing com um taco com a intenção de atingir a bola, a sua ação conta como uma tacada quando:

- A cabeça do taco é desviada ou parada por uma influência externa (tal como um galho ou uma árvore) tenha ou não atingido a bola.
- A cabeça do taco se separa da vara durante o downswing e o jogador continua o downswing somente com a vara, seja a bola atingida ou não com a vara.
- A cabeça do taco se separa da vara durante o downswing e o jogador continua o downswing somente com a vara, e a cabeça do taco caindo e atingindo a bola.

As ações do jogador não contam como uma tacada em cada uma das seguintes situações:

- Durante o downswing, a cabeça do taco separa da vara. O jogador para o downswing antes de tocar a bola, mas a cabeça do taco cai e bate e desloca a bola.
- Durante o backswing, a cabeça do taco se separa da vara. O jogador completa o downswing com a vara, mas não atinge a bola.
- Uma bola que está alojada em um galho de árvore além do alcance do taco. Se o jogador desloca a bola ao atingir uma parte inferior do galho em vez da bola, a Regra 9.4 (Bola Levantada ou Deslocada pelo Jogador) se aplica.

Tacada e Distância

O procedimento e penalidade quando um jogador obtém alívio de acordo com as Regras 17, 18 ou 19 ao dar uma tacada de onde jogou a tacada anterior (ver Regra 14.6).

O termo tacada e distância significa que o jogador tanto:

- Incorre uma tacada de penalidade, e
- Perde o benefício de qualquer ganho de distância em direção ao buraco desde o local onde a tacada anterior foi executada.

Taco de Distância

O comprimento do maior taco dentre os 14 (ou menos) tacos que o jogador tenha durante a volta (conforme permitido pela Regra 4.1b(1)), que não seja o putter.

Por exemplo, se o maior taco (além de um putter) que o jogador tenha durante a volta for um driver de 43 polegadas (109,22 cm), um taco de distância para aquele jogador para aquela volta será 43 polegadas.

Tacos de Distância são utilizados na definição da área do tee em cada buraco e na determinação do tamanho da área de alívio quando o jogador obtém alívio sob uma Regra.

Taco de Distância/1 – Significado de “Taco de Distância” ao Medir

Para o propósito de medir ao determinar a área de alívio, o comprimento do taco inteiro, iniciando na sola do taco e terminando na extremidade traseira do grip é usado. **Porém**, se o taco tem uma

cobertura ou um anexo ao final do grip, nenhum dos dois pode ser usado como parte do taco ao usá-lo para medir.

Taco de Distância /2 – Como Medir Quando O Taco Mais Comprido Quebra

Se o taco mais comprido do jogador quebrar durante uma volta, este taco quebrado continua a ser o usado para medir o tamanho das áreas de alívio. Porém, se o taco mais longo quebrar e o jogador puder substituí-lo por outro taco (Exceção à Regra 4.1b(3)) e o jogador o fizer, o taco quebrado não é mais considerado o taco mais comprido.

Se o jogador inicia a volta com menos de 14 tacos e decide adicionar outro taco que seja maior do que os tacos com os quais iniciou a volta, o taco adicionado será usado para medir desde que não seja um putter.

Tee

Um objeto usado para levantar a bola acima do solo para ser jogada a partir da área do tee. Não pode ser maior que quatro polegadas (10,16 centímetros) e tem que ser em conformidade com as Regras de Equipamento.

Terreno em Reparação

Qualquer parte do campo que a Comissão defina como terreno em reparação (quer através de marcação, quer de outra forma). Qualquer terreno em reparação definido inclui tanto:

- Todo o terreno dentro das margens da área definida, quanto
- Qualquer grama, arbusto, árvore ou outro objeto natural em crescimento ou preso enraizado na área definida, incluindo qualquer parte destes objetos que se estendam acima do solo para fora da margem da área definida, (porém não quando tal objeto está preso ao ou abaixo do solo fora da margem da área definida, tal como uma raiz de árvore que faça parte de uma árvore enraizada dentro da margem).

Terreno em reparação também inclui as seguintes coisas, ainda que a Comissão não as tenha definido como tal:

- Qualquer buraco feito pela Comissão ou pelos mantenedores do campo ao:
 - » Preparar o campo (como um buraco que fica ao retirar uma estaca ou um buraco em um green sendo usado no jogo de outro buraco), ou
 - » Manter o campo (como um buraco feito ao remover grama ou um toco de árvore ou ao instalar encanamento, porém não incluem os buracos de aeração).

- Grama aparada e qualquer outro material empilhado para ser removido depois. Porém:
 - » Quaisquer materiais naturais que tenham sido empilhados para remoção também são impedimentos soltos, e
 - » Quaisquer materiais deixados no campo sem a intenção de serem posteriormente removidos não são terreno em reparação a não ser que a Comissão tenha definido como tal.
- Qualquer hábitat de animal (como um ninho de pássaro) que esteja tão perto da bola do jogador que a tacada do jogador ou seu stance poderia danificá-lo, exceto quando o hábitat tenha sido feito por animais que sejam definidos como impedimentos soltos (tal como minhocas ou insetos).

A margem de um terreno em reparação deveria ser definida com estacas, linhas ou características físicas:

- **Estacas:** Quando definido através de estacas, a margem do terreno em reparação é definida pela linha entre os pontos mais externos das estacas a nível do solo, e as estacas estão dentro do terreno em reparação.
- **Linhas:** Quando definido através de uma linha pintada no solo, a margem do terreno em reparação é definida pela borda externa da linha, e a linha em si está dentro do terreno em reparação.
- **Características Físicas:** Quando o terreno em reparação for definido por características físicas (como uma floreira ou um viveiro de grama), a Comissão deveria informar como as margens do terreno em reparação são definidas.

Quando a margem do terreno em reparação é definida por linhas ou características físicas, estacas podem ser usadas para mostrar aonde se localiza o terreno em reparação, **mas** elas não têm qualquer outro significado.

Terreno em Reparação/I – Dano Causado pela Comissão ou Mantenedores do Campo Nem Sempre É Terreno em Reparação

Um buraco feito por mantenedores do campo é terreno em reparação mesmo quando não estiver marcado como terreno em reparação. Porém, nem todo dano causado por mantenedores do campo é terreno em reparação por padrão.

Exemplos de danos que não são terreno em reparação por padrão incluem:

- Um sulco feito por um trator (porém, seria justificável que a Comissão declarasse um sulco profundo como terreno em reparação).
- Uma marca de buraco antigo que tenha afundado abaixo da superfície, **porém** veja a Regra 13.1c (Melhorias Permitidas no Green).

Terreno em Reparação/2 – Bola em Árvore Enraizada em Terreno em Reparação

Se uma árvore está enraizada em terreno em reparação e a bola de um jogador está em um galho desta árvore, a bola está em terreno em reparação mesmo que o galho se estenda para fora da área definida.

Se o jogador decidir tomar alívio gratuito de acordo com a Regra 16.1 e o local no solo diretamente abaixo de onde a bola se encontra estiver fora do terreno em reparação, o local de referência para determinar a área de alívio e obter alívio é este local no solo.

Terreno em Reparação/3 – Árvore Caída ou Toco de Árvore Nem Sempre É Terreno em Reparação

Uma árvore caída ou um toco de árvore que a Comissão pretenda remover, mas que não esteja no processo de remoção, não é automaticamente terreno em reparação. Porém, se a árvore e o toco de árvore estão sendo escavados ou cortados para remoção posterior, eles são “materiais empilhados para posterior remoção” e, portanto, terreno em reparação.

Por exemplo, uma árvore que caiu na área geral e ainda está presa ao toco não é terreno em reparação. Porém, um jogador poderia solicitar alívio à Comissão e seria justificável que a Comissão declarasse a área coberta pela árvore caída como terreno em reparação.

Três Bolas

Uma modalidade de match play na qual:

- Cada um dos três jogadores joga uma partida individual contra os outros dois ao mesmo tempo, e
- Cada jogador joga uma bola que é usada em ambas as suas partidas.

Volta

18 buracos ou menos na ordem estabelecida pela Comissão.

Zona de Jogo Proibido

Uma parte do campo onde a Comissão proibiu o jogo. Uma zona de jogo proibido tem de estar definida como parte ou de uma condição anormal de terreno ou de uma área de penalidade.

A Comissão pode utilizar uma zona de jogo proibido por qualquer motivo, tal como:

- Proteger a fauna, habitats de animais e zonas ambientalmente sensíveis,

- Impedir que se danifiquem árvores jovens, floreiras, viveiros, zonas replantadas ou outras zonas plantadas,
- Proteger jogadores de perigo, e
- Conservar lugares de interesse histórico ou cultural.

A Comissão deveria definir a margem de uma zona de jogo proibido com uma linha ou estacas e a linha ou estacas (ou a parte superior destas estacas) deveriam identificar a zona de jogo proibido como distinta de uma condição anormal de terreno ou de uma área de penalidade normal que não contenha uma zona de jogo proibido.

Zona de Jogo Proibido/I – Status de Coisas em Crescimento Pendendo Sobre uma Zona de Jogo Proibido

O status de coisas em crescimento que pendem sobre uma zona de jogo proibido dependem no tipo de zona de jogo proibido. Isto é importante uma vez que coisas em crescimento podem fazer parte da zona de jogo proibido, em cujo caso é exigido que o jogador obtenha alívio.

Por exemplo, se uma zona de jogo proibido foi definida como uma área de penalidade (onde as margens se estendem acima e abaixo do solo), qualquer parte de um objeto em crescimento que se estenda além das margens da área de jogo proibido não faz parte da zona de jogo proibido. Porém, se uma zona de jogo proibido foi definida como terreno em reparação (que inclui todo o terreno dentro da área definida e qualquer coisa que se estenda acima do solo e fora das margens), qualquer coisa que penda sobre a margem está em uma zona de jogo proibido.

Procedimentos da Comissão

Conteúdo

I A Comissão (Seção I)

Seção I	O Papel da Comissão	376

IA	Jogo Geral	376

IB	Competições	376

II Jogo Geral (Seções 2–4)

Seção 2	Marcar o Campo para o Jogo Geral	380

2A	Fora de Campo	380

(1)	Orientações Gerais para Determinar e Marcar Limites de Campo	380

(2)	Marcar Limites Internos	382

2B	Áreas do Tee	382

2C	Áreas de Penalidade	383

(1)	Decidir Quando Marcar a Área que Não Contém Água como Área de Penalidade	383

(2)	Como Marcar ou Definir a Borda da Área de Penalidade	384

(3)	Determinando Onde Marcar a Margem da Área de Penalidade	385

(4)	Se uma Área de Penalidade deve ser marcada como Vermelha ou como Amarela	385

(5)	Alteração do Status de uma Área de Penalidade entre Vermelha e Amarela	386

(6)	Definindo uma Área de Penalidade como uma Zona de Jogo Proibido	387

(7)	Corpo d'Água Adjacente ao Campo	387

2D	Bunkers	387

2E	Greens	388

2F	Condições Anormais de Campo	388

(1) Decidir Quais Áreas Marcar como Terreno em Reparação	388
(2) Como Marcar ou Definir a Margem do Terreno em Reparação	389
2G Zonas de Jogo Proibido	390
(1) O Que Pode Ser Marcado como uma Zona de Jogo Proibido	390
(2) Como Marcar uma Zona de Jogo Proibido	391
2H Objetos Integrantes	391
2I Áreas de Drop	392
(1) Quando Usar Áreas de Drop	392
(2) Onde Posicionar as Áreas de Drop	392
Seção 3 Regras Locais para o Jogo Geral	393
Seção 4 Considerações Adicionais para o Jogo Geral	393
4A Ritmo de Jogo e Código de Conduta	393
(1) Política de Ritmo de Jogo	394
(2) Política de Código de Conduta	394
4B Suspender o Jogo	394
4C Fornecer Apoio com as Regras	394

III Competições (Seções 5-7)

Seção 5 Antes da Competição	396
5A Estabelecer as Condições da Competição	396
(1) Elegibilidade	396
(2) Exigências de Inscrição e Datas	397
(3) Formato, Incluindo Handicaps	398
(4) Condições para Outras Modalidades de Jogo	398
(5) Quando o Cartão de Escores Foi Entregue	400
(6) Como Empates Serão Decididos	401
(7) Quando o Resultado da Competição É Definitivo	404
(8) Alterar as Condições da Competição Após o Início da Competição	405
(9) Antidoping	405

5B	Marcando o Campo	405
(1)	Fora de Campo	406
(2)	Áreas de Penalidade	406
(3)	Bunkers	407
(4)	Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes	407
(5)	Zonas de Jogo Proibido	408
(6)	Obstruções Temporárias	408
5C	Regras Locais (Incluindo Regras de Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiências)	408
5D	Definir as Áreas de Treino	409
5E	Áreas do Tee e Localização dos Buracos	410
(1)	Selecionando Áreas do Tee	410
(2)	Selecionando a Localização dos Buracos	410
5F	Draw, de Saída Grupos e Horários de Saída	411
(1)	O Draw de Saída	411
(2)	Horários de Saída e Grupos de Jogadores	413
(3)	Marcadores	414
(4)	Áreas de Início	414
5G	Política de Ritmo de Jogo	414
5H	Política do Código de Conduta	415
(1)	Estabelecer um Código de Conduta	415
(2)	Determinar Penalidades por Infração ao Código	416
(3)	Exemplo da Estrutura da Penalidade para um Código de Conduta	417
(4)	Espírito do Jogo e Má Conduta Grave	417
5I	Informações para Jogadores e Árbitros	418
(1)	Regras Locais	418
(2)	Tabelas de Grupos ou de Draw	418
(3)	Folhetos de Localização dos Buracos	418
(4)	Cartões de Escores, Incluindo Alocação do Stroke Index e Handicap	418
(5)	Políticas de Ritmo de Jogo e do Código de Conduta	419
(6)	Plano de Evacuação	419

Seção 6 Durante a Competição. 419

6A Iniciando a Volta. 420

6B O Campo. 420

(1) Manutenção do Campo Durante a Volta 420

(2) Determinar a Localização dos Buracos e Áreas do Tee 421

6C Fornecer Auxílio com as Regras aos Jogadores 422

(1) Árbitros em Match Play. 422

(2) Árbitros em Stroke Play 423

(3) Limitar o Papel de Membros da Comissão e Árbitros 423

(4) Árbitro Autoriza Jogador a Infringir uma Regra. 424

(5) Árbitro Avisa Jogador Prestes a Infringir uma Regra. 424

(6) Discordar da Decisão de um Árbitro. 425

(7) Como resolver Questões de Fato. 425

(8) Verdadeiro Estado da Partida Não É Determinável. 426

(9) Administrar uma Decisão Quando o Jogador Joga de Acordo com
uma Regra que Não se Aplica. 426

(10) Administrar Decisões Erradas em Match Play 427

(11) Administrar Decisões Erradas em Stroke Play. 429

(12) Combinando Match Play e Stroke Play. 433

6D Fazer Cumprir o Ritmo de Jogo. 433

6E Suspensões e Reinícios 434

(1) Suspensão de Jogo Imediato e Suspensão Normal 434

(2) Decidir Quando Suspende e Reiniciar o Jogo 434

(3) Reinício do Jogo 435

(4) Se a Volta Deve Ser Cancelada. 436

(5) Jogador se Recusa a Iniciar ou Levanta a Bola Devido ao Mau Tempo 436

(6) Remoção de Água Temporária ou Impedimentos Soltos do Green. 437

(7) Partida Iniciada por Desconhecimento de que o Campo Estava Fechado . 437

6F Entrega de Escores 437

(1) Match Play. 437

(2) Stroke Play 437

6G	Fazer Cortes: Gerar Draws (Saídas); Criar Novos Grupos	438
(1)	Fazer Cortes e Criar Novos Grupos.....	438
(2)	Tratando Desistências e Desclassificações em Match Play.....	438
(3)	Tratando Desistências e Desclassificações em Stroke Play.....	439
(4)	Qualificatória para Match Play	439
(5)	Aplicação Errônea de Handicap Afeta o Draw de Saída em Match-Play ...	439

Seção 7 Após a Competição 440

7A	Resolvendo Empates em Stroke Play.....	440
(1)	Desclassificação ou Concessão de Perda em Play-Off de Stroke-Playf. ...	440
(2)	Alguns Jogadores Não Completam o Play-Off do Stroke-Play	440
7B	Finalizar os Resultados	440
7C	Premiando	441
7D	Questões de Regras ou Escores Levantados Após a Competição ...	441

IV Modelos de Regras Locais e Outras Modalidades de Jogo (Seções 8–9)

Seção 8 Modelos de Regras Locais..... 445

8A	Fora de Campo e Limites do Campo.....	451
8B	Áreas de Penalidade	453
8C	Bunkers.....	459
8D	Greens	460
8E	Procedimentos da Alívio Exigidos ou Especiais	463
8F	Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes	476
8G	Restrições ao Uso de Equipamentos Específicos.....	495
8H	Definir Quem Pode Auxiliar ou Aconselhar Jogadores	499
8I	Definir Quando e Onde Jogadores Podem Treinar	502
8J	Procedimentos para Mau Tempo e Suspensões de Jogo	503
8K	Políticas de Ritmo de Jogo	504
8L	Regras Locais Não Permitidas	508

Seção 9	Outras Modalidades de Jogo.....	509
9A	Stableford Modificado	509
9B	Greensomes	509
9C	Scramble.....	510
9D	Melhor de Quatro Escores a Valer.....	510



A Comissão

I O Papel da Comissão

De acordo com a definição estabelecida nas Regras do Golfe, a Comissão é o órgão responsável tanto por uma competição como pelo campo durante o jogo do dia a dia. Podendo ser formada por uma única pessoa ou por um grupo, a Comissão é fundamental para que o jogo seja jogado da maneira correta.

Além disso, a Comissão deve atuar sempre de forma a apoiar as Regras do Golfe e, neste sentido, esta parte do Guia Oficial fornece as instruções necessárias para que a Comissão cumpra com este papel.

IA Jogo Geral

Mesmo quando uma competição não está sendo realizada, ainda é importante que a Comissão assegurar que as Regras do Golfe possam ser seguidas pelos golfistas, tanto durante o jogo recreativo como em seus próprios torneios. Estes tipos de jogo são tratados como Jogo Geral nos Procedimentos da Comissão.

Durante o Jogo Geral, a estrutura da Comissão costuma ser mais informal do que durante as competições e, em muitos casos, suas responsabilidades são delegadas a um ou mais representantes do campo, como por exemplo, um profissional de golfe, o gerente do campo ou algum outro funcionário do campo. Os deveres desta Comissão incluem:

- Assegurar que o campo esteja devidamente marcado (Seção 2);
- Estabelecer as Regras Locais para o Jogo Geral (Seção 3);
- Estabelecer e fazer cumprir o Ritmo de Jogo e as diretrizes do Código de Conduta (Seção 4A);
- Considerar quando suspender o jogo, devido às condições do tempo ou a outras condições (Seção 4B); e,
- Fornecer apoio aos jogadores sobre as Regras, quando tiverem questões sobre o Jogo Geral (Seção 4C).

IB Competições

Ao gerenciar uma competição, a Comissão terá responsabilidades antes, durante e após o jogo, para garantir o correto funcionamento da competição, de acordo com as Regras.

Os recursos disponíveis variam dependendo do campo e do nível da competição, e, às vezes podem impedir a Comissão de implementar todas as ações recomendadas. Assim sendo, caberá à Comissão definir suas prioridades e comisso cobrir os itens cruciais.

O período que antecede a competição é, sem dúvida, o mais importante para assegurar o seu bom andamento. Os deveres da Comissão, durante este período, poderão incluir:

- Determinar as Condições da Competição (Seção 5A);
- Revisar e ajustar a marcação do campo (Seção 5B);
- Revisar as Regras Locais e estabelecer qualquer Regra Local adicional (Seção 5C);
- Definir se os jogadores poderão treinar no campo e em que local (Seção 5D);
- Determinar as áreas do tee e a localização a ser usada para os buracos (Seção 5E);
- Estabelecer e publicar o draw para match play, ou grupos para stroke play e os horários de saída (Seção 5F);
- Definir políticas de Ritmo de Jogo e do Código de Conduta (Seções 5G e 5H); e,
- Preparar materiais para jogadores e árbitros (Seção 5I).

Uma vez iniciada a competição, a Comissão é responsável por assegurar que os jogadores tenham as informações necessárias para jogar de acordo com as Regras e para auxiliá-los na aplicação destas Regras:

- Fornecer informações aos jogadores para que estejam cientes de qualquer Regra Local, da política de Ritmo de Jogo e do Código de Conduta em vigor, além de outras informações importantes tais como: quais as áreas de tee a serem usadas e a localização dos buracos (Seção 6A);
- Começar partidas e grupos no horário (Seção 6a);
- Assegurar que o campo esteja corretamente preparado, marcado e mantido (Seção 6B);
- Fornecer apoio aos jogadores de acordo com as Regras (Seção 6C);
- Fazer cumprir a política de Ritmo de Jogo (Seção 6D);
- Suspender o jogo, devido às condições do tempo ou a outras condições e, então, determinar quando o jogo deverá ser reiniciado (Seção 6E);
- Providenciar uma área para os jogadores registrem os resultados de uma partida ou entreguem os cartões de score em stroke play (Seção 6F);
- Validar todos os scores da volta em stroke play (Seção 6F); e,
- Estabelecer e publicar os grupos e os horários de saída para os jogadores, em caso de voltas adicionais que não tenham sido previamente publicadas (Seção 6G).

Uma vez terminado o jogo, os deveres da Comissão incluem:

- Decidir quaisquer empates em stroke play (Seção 7A);
- Confirmar os resultados e encerrar a competição (Seção 7B);
- Fazer a entrega dos prêmios (Seção 7C); e,
- Resolver eventuais questões levantadas, após o encerramento da competição (Seção 7D).



Jogo Geral

2 Marcação do Campo para o Jogo Geral

Marcar o campo e reforçar estas marcações, conforme necessário, é uma tarefa permanente de responsabilidade da Comissão.

Um campo bem marcado permite que o jogador jogue de acordo com as Regras, evitando confusão entre os jogadores. Por exemplo, um jogador pode não saber como proceder, se uma lagoa (área de penalidade) não estiver marcada ou, se sentir em dúvida sobre se a bola está dentro ou fora de campo.

2A Fora de Campo

É importante que a Comissão marque os limites do campo adequadamente e que mantenha a marcação de forma que um jogador ao bater sua bola para perto de um limite de campo possa determinar se a bola está em campo ou fora de campo.

(1) Orientações Gerais para Determinar e Marcar Limites de Campo

A Comissão pode marcar o limite do campo de várias formas, como por exemplo, pelo uso de estacas, linhas pintadas no piso ou em cercas. Além disso, os muros existentes podem ser utilizados para marcar limites, assim como a margem de outras estruturas permanentes como ruas e edificações.

Ao determinar os limites do campo e marcá-los, há uma série de itens que a Comissão precisa considerar:

Propriedades Margeando o Campo

- Onde existem propriedades privadas e ruas públicas margeando um campo, é recomendável que a Comissão marque estas áreas como estando fora de campo. Geralmente estas áreas possuem muros ou cercas que podem ser usadas como limites do campo. Neste caso, não há necessidade de mover os limites para dentro delas, colocando estacas. Entretanto, a Comissão poderá preferir recuar os limites (utilizando estacas entre outros métodos) para fornecer uma proteção adicional às propriedades adjacentes.
- Não é estritamente necessário que um campo tenha limites, mas é recomendável para evitar o jogo em áreas que não pertençam ao campo. Quando for o caso de locais com grandes áreas abertas não pertencentes ao campo, porém onde não haveria objeção ao jogo, não há necessidade de colocar estacas ou de outra forma definir os limites do campo.
- Onde houver uma estrutura já existente que defina os limites (Ex.: muro ou cerca), toda a estrutura será considerada como delimitadora do campo, portanto não haverá alívio sem penalidade.

Uso de Estacas

- As estacas delimitadoras devem ser brancas, embora possa ser usada outra cor.

- Pode ser que já existam estacas de outra cor, ou que a Comissão tenha uma razão para usar uma cor diferente para distinguir as estacas de outros itens no campo. Quando for o caso, a Comissão deveria notificar os jogadores no cartão de escores, num boletim no clubhouse, na folha de Regras Locais ou de alguma outra forma. Em qualquer caso, a Comissão deveria evitar o uso de estacas vermelhas ou amarelas para marcar um limite de campo, para não as confundir com áreas de penalidade.
- A distância entre estacas pode variar, mas deverá ser possível, de uma estaca ver a base da próxima estaca para determinar se uma bola está fora de campo. É importante assegurar que arbustos, árvores ou similares não escondam as estacas ou dificultem a visão de uma estaca para a outra. Em geral, as estacas deveriam estar separadas por uma distância de não mais de 30 passos, para permitir que os jogadores vejam claramente o espaço entre elas.

Uso de Linhas Pintadas

- As linhas pintadas usadas para definir os limites do campo devem ser brancas, embora outra cor possa ser usada. A Comissão deve evitar usar linhas vermelhas ou amarelas para marcar um limite de campo e para não as confundir com as áreas de penalidade.
- Quando o limite for definido por uma linha pintada no solo, a Comissão poderá colocar estacas também para tornar o limite visível à distância. Deve ficar claro que as linhas pintadas no solo definem os limites enquanto as estacas são colocadas para indicar aos jogadores onde estão os limites. Estas estacas não definem os limites, porém são objetos delimitadores de onde o alívio sem penalidade não está disponível a não ser que as Regras Locais especifiquem isto (ver Modelo de Regra Local A-5).
- Algumas vezes, a Comissão poderá preferir não pintar uma linha branca em uma rua ou na calçada. Neste caso, a forma mais discreta para marcar os limites do campo pode ser pintar uma série de pontos brancos no solo. Quando isto for feito, as Regras Locais deverão ser usadas para esclarecer aos jogadores como os limites foram marcados. (ver Modelo de Regra Local A-1).

Outras Formas de Marcar Fora de Campo

- Quando o limite do campo estiver definido por uma parede, estrada ou outra coisa que não sejam estacas, cercas ou linhas, a Comissão precisa deixar claro onde fica a margem do limite. Por exemplo, no caso de um muro, deverá especificar se o lado interno do muro define os limites ou se uma bola só estará fora de campo se estiver além do muro (ver Modelo de Regra Local A-2).
- Um limite de campo pode ser definido por uma vala, onde a bola será considerada fora de campo se estiver dentro da vala ou além dela. As estacas podem ser usadas para avisar aos jogadores para a vala limítrofe. Estas estacas são objetos delimitadores de onde não se obtém o alívio sem penalidade, a não ser que seja especificado nas Regras Locais (ver Modelo de Regra Local A-5).

Outras Considerações

- Certas estruturas como áreas de manutenção, clubhouse e áreas de treino, podem ser marcadas ou definidas por Regra Local como fora de campo, embora estejam dentro da propriedade do campo (ver Modelo de Regra Local A-1).
- As Regras não contemplam que uma área possa ter mais de um status durante o jogo em um buraco, ou seja, uma área não pode ser marcada como fora de campo para algumas tacadas, ou para tacadas feitas de determinadas áreas como da área do tee.
- As Regras se aplicam ao local onde uma bola ficou em repouso após uma tacada e não à área que a bola cruzou quando em movimento; as Comissões não estão autorizadas a definir uma Regra Local que estabeleça que uma bola jogada sobre certa área está fora de campo mesmo se não ficar em repouso naquela área.

(2) Marcando Limites Internos

Para manter as características de um buraco ou para proteger jogadores em buracos adjacentes, a Comissão pode estabelecer limites entre dois buracos.

Se o limite interno não se conectar com outros limites no campo, é necessário marcar o início e o término do limite. Recomenda-se que se coloquem duas estacas lado a lado e em um ângulo que indique que o limite se estende indefinidamente na direção desejada.

O limite interno pode se aplicar somente ao jogo de um buraco ou a mais de um buraco. O(s) buraco(s) onde o fora de campo interno se aplica e o status das estacas onde o limite de campo não se aplica, devem ser esclarecidos com uma Regra Local (ver Modelo de Regra Local A-4).

2B Áreas do Tee

A Comissão deveria posicionar os marcadores de tee de forma a garantir que os jogadores possam usar toda a área permitida de dois tacos de distância.

Não há restrições quanto à largura da área do tee, mas é uma boa prática colocar os marcadores do tee separados por 5 a 7 passos. Colocar mais separado do que isso torna mais difícil para o jogador determinar se a bola foi colocada dentro da área do tee, podendo resultar em buracos de divot, cobrindo uma área muito maior em buracos de par 3.

Para saber onde os marcadores de tee podem ser colocados para que os escores possam ser enviados para fins de handicap, consulte as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado em seu território.

2C Áreas de Penalidade

Áreas de penalidade são áreas no campo onde o jogador tem permissão para obter alívio, com uma tacada de penalidade, em um local fora da área de penalidade e que poderá, inclusive, estar a uma distância significativa de onde a sua bola ficou em repouso. Conforme a definição de “área de penalidade”, áreas que contém água (como lagos, canais, rios ou lagoas) são áreas de penalidade e deveriam ser marcadas como tal.

Outras partes do campo podem ser marcadas como áreas de penalidade. Algumas razões para a Comissão optar por marcar outras áreas como áreas de penalidade seriam:

- Para oferecer uma alternativa ao procedimento de tacada e distância de acordo com a Regra 18.1, quando houver uma grande probabilidade da bola estar perdida, como por exemplo, em uma área de vegetação densa.
- Para oferecer uma alternativa ao procedimento de tacada e distância de acordo com a Regra 19.2 (Bola Injogável), quando a obtenção do alívio de acordo com as opções disponíveis nas Regras 19.2b e 19.2c não resultariam em nenhum alívio efetivo, por exemplo, em uma área de rocha vulcânica ou deserto.

(1) Decidir Quando Marcar uma Área que Não Contém Água como Área de Penalidade

Antes de decidir marcar estas áreas, a Comissão deverá levar em consideração alguns pontos:

- Marcar uma área considerada difícil como área de penalidade pode melhorar o ritmo de jogo, mas isto não significa que a Comissão deva se sentir compelida a fazê-lo. Existem outras considerações, tais como: preservar o desafio do buraco, a intenção do desenho original do arquiteto e dar um tratamento consistente com outras áreas similares no restante do campo. Por exemplo, se um bosque margeia o fairway em um buraco e este foi marcado como área de penalidade, a Comissão deveria considerar tratar da mesma forma as áreas similares em outros buracos.
- A Comissão deve levar em conta o princípio de que um jogador que perde sua bola fora da área de penalidade terá maior penalidade do que aquele cuja bola foi perdida dentro da área de penalidade. Havendo uma área de rough alto perto da zona de penalidade, onde bolas podem ficar perdidas, a Comissão poderia tratá-la como parte da área de penalidade.
- A Comissão deve lembrar ao jogador, cuja bola se encontra na área de penalidade, de que não poderá usar as opções de bola injogável da Regra 19. Isto fará com que o jogador retorne ao lugar, onde a bola cruzou a margem da área de penalidade pela última vez para obter o alívio, em vez de dropar a dois tacos de onde a bola foi encontrada. Isto poderia

ser uma desvantagem significativa para o jogador e poderia impactar, negativamente, o ritmo de jogo.

- A Comissão não deveria definir áreas arenosas, normalmente bunkers, como áreas de penalidade. Existem casos onde áreas de areia seriam naturalmente enquadradas com área de penalidade, como por exemplo, uma praia. Neste caso, a margem da área de penalidade e o bunker podem ser imediatamente adjacentes, com parte da areia incluída na área de penalidade.
- A Comissão não deveria definir os imóveis beirando o campo como áreas de penalidade, normalmente estes imóveis deveriam ser marcados como fora de campo.
- Se a Comissão estiver considerando marcar uma área de fora de campo como uma área de penalidade para melhorar o ritmo de jogo, poderia usar uma Regra Local, como alternativa ao alívio de tacada e distância que se encontra no Modelo de Regra Local E-5. Isto resultaria em duas tacadas de penalidade para o jogador, mas ofereceria a oportunidade de mover para o fairway, o que não seria possível se a área estivesse marcada como uma área de penalidade.
- Quando áreas de penalidade são adicionadas ou removidas, a Comissão deveria consultar as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado em seu território, para determinar se a alteração poderia impactar o Course Rating vigente.

(2) Como Marcar ou Definir a Borda da Área de Penalidade

Ao obter alívio de uma área de penalidade, o jogador deverá identificar o local onde a bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade, e se a área de penalidade está marcada como vermelha ou amarela naquele local.

- É recomendável que a Comissão marque as margens das áreas de penalidade usando tinta e/ou estacas para que não haja dúvidas.
- Se forem utilizadas linhas para definir a margem da área de penalidade e estacas para identificar a área de penalidade, a Comissão poderá decidir se as estacas ficarão sobre a linha ou fora da margem da área de penalidade. Colocar as estacas, imediatamente fora da área de penalidade asseguraria aos jogadores o direito ao alívio sem penalidade do buraco feito pela estaca, caso a estaca caísse ou fosse removida e a bola ficasse em repouso no buraco.
- A Comissão pode definir a margem de uma área de penalidade ao descrevê-la com clareza, por escrito, mas somente se não houver dúvidas sobre a localização da margem. Por exemplo, grandes áreas de lava ou deserto que são tratadas como áreas de penalidade, e a fronteira entre estas áreas e as áreas de jogo preferencial que estejam bem definidas. A Comissão poderia definir a margem da área de penalidade como a margem do leito de lava ou do deserto.

(3) Determinando Onde Marcar a Margem da Área de Penalidade

É importante que a margem de uma área de penalidade seja claramente marcada para que os jogadores possam obter alívio corretamente e, para isso, a Comissão deverá considerar o seguinte:

- Linhas e estacas que definem a margem de uma área de penalidade devem ser colocadas tão próximas quanto possível dos limites naturais da área de penalidade como, por exemplo, onde o solo se curva para formar a depressão que contém a água. Isto irá assegurar que os jogadores não tenham que ficar com a bola significativamente acima ou abaixo de seus pés ou com os pés na água, após obter alívio. Deve-se levar em consideração tanto os jogadores destros quanto os canhotos.
- Quando uma área de penalidade é margeada por partes de uma área geral, onde uma bola possa ser perdida. Isto poderá afetar a possibilidade do jogador estabelecer se é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola esteja na área de penalidade e, portanto, o jogador não poderia obter alívio com penalidade utilizando a Regra 17. Por esta razão, a Comissão poderá decidir estender a margem da área de penalidade para fora das margens naturais e incluir outras áreas onde seria difícil encontrar uma bola.
- A Comissão deveria levar em consideração que um jogador não pode obter alívio sem penalidade de uma condição anormal de campo, quando sua bola está em uma área de penalidade. Por exemplo, havendo uma obstrução irremovível, como um caminho de cart ou um aspersor perto de uma área, que a Comissão pretende marcar como área de penalidade, a Comissão poderá manter a obstrução fora da área de penalidade, de forma que o jogador tenha direito a obter alívio dela.

(4) Marcar uma Área de Penalidade como Vermelha ou Amarela

A maioria das áreas de penalidade deveriam ser marcadas como vermelhas, para dar ao jogador a opção adicional de alívio lateral (ver Regra 17.1d(3)). Entretanto, se parte da dificuldade de um buraco está em voar sobre uma área de penalidade, tal como um riacho que cruza à frente do green, sendo grande a possibilidade de que a bola ultrapasse o riacho e retorne a ele, a Comissão pode decidir marcar a área de penalidade, como amarela. Isto garante que a bola que ultrapassa a área, antes de rolar de volta à área de penalidade, não possa ser dropada na margem oposta de acordo com a opção de alívio lateral.

Quando uma área de penalidade é marcada como amarela, a Comissão deverá assegurar que o jogador seja capaz de dropar a bola, seguindo a linha para trás, de acordo com a Regra 17.1d(2) ou, considerar adicionar uma área de drop à área de penalidade, de forma que o jogador tenha uma opção, além da tacada e distância.

A Comissão não precisa necessariamente marcar as áreas de penalidade como amarelas. Para simplificar, a Comissão pode marcar todas as áreas de penalidade como vermelhas, para que não haja confusão entre os jogadores sobre quais opções de alívio estão disponíveis.

(5) Alterar uma Área de Penalidade entre Vermelha e Amarela

A Comissão pode desejar marcar parte de uma área de penalidade como vermelha e a outra parte da mesma área como amarela. A Comissão deveria determinar o melhor local para fazer esta transição, para assegurar que em qualquer lugar que a bola entre na área de penalidade amarela, o jogador tenha sempre como dropar, seguindo a linha para trás de acordo com a Regra 17.1d(2).

Lembrar de que as opções de alívio do jogador sejam baseadas no local onde a bola cruzou por último a margem da área de penalidade e não onde a bola ficou em repouso dentro dela.

No local onde a margem da área de penalidade muda, é recomendável que as estacas vermelha e amarela sejam colocadas uma ao lado da outra, para deixar claro exatamente, aonde o status da área de penalidade foi alterado.

O Status da Área de Penalidade Pode Ser Diferente, Dependendo da Área do Tee Utilizada

Se o voo de uma bola sobre uma área de penalidade, tal como uma lagoa em um par 3, faz parte do desafio do buraco do tee profissional, mas não do tee feminino, a Comissão poderá decidir defini-la com estacas amarelas ou linha amarela. Poderá usar também uma Regra Local para definir que esta área é uma área de penalidade vermelha para bolas jogadas do tee feminino.

O Status da Área de Penalidade Pode Ser Diferente para Buracos Distintos

Quando uma área de penalidade pode estar em jogo para mais de um buraco, a Comissão pode escolher defini-la como área de penalidade amarela para um buraco e área de penalidade vermelha para outro buraco. Onde este for o caso, a área de penalidade deve ser marcada como amarela e utilizar uma Regra Local para esclarecer que esta área deverá ser tratada como vermelha ao jogar o buraco relevante (ver Modelo de Regra Local B-1).

O Status da Margem da Área de Penalidade Não Pode Mudar Durante o Jogo do Buraco

Embora uma área de penalidade possa ser jogada como amarela para jogadores jogando de uma área do tee e vermelho de outra área do tee, uma área de penalidade não pode ser definida de forma que parte desta área seja vermelha para tacadas de um local, e amarela para tacadas de outros locais pelo mesmo jogador. Por exemplo, seria inapropriado e confuso dizer que a margem de uma área de penalidade de um lago ao lado do green seja amarela quando jogado do fairway, porém vermelha quando jogado do green.

(6) Definindo uma Área de Penalidade como Zona de Jogo Proibido

A Comissão pode definir toda ou parte de uma área de penalidade como uma zona de jogo proibido. Ver a Seção 2G para mais informações sobre quando marcar uma área de penalidade como uma zona de jogo proibido.

(7) Corpo d'Água Adjacente ao Campo

Quando um corpo d'água como um riacho, lago, canal ou oceano, margeia o campo, é permitido marcar tal área como área de penalidade, em vez de marcá-la como fora de campo. A expressão “no campo” na definição de “área de penalidade” não significa propriedade do campo; refere-se a qualquer área não definida pela Comissão como fora de campo.

- Quando uma bola fica em repouso no solo, do lado oposto ao de um corpo de água, e seria impraticável para a Comissão definir a margem oposta, esta poderá adotar uma Regra Local, definindo que ao ser marcada somente num dos lados, considera-se que a área de penalidade se estenda ao infinito. Portanto, todo terreno e água localizados, além da margem definida da área de penalidade, estão na área de penalidade (ver Modelo de Regra Local B-1).
- Quando uma área de penalidade é limitada por um fora de campo em um lado, de forma que a margem da área de penalidade e a linha demarcatória coincidem, a Comissão pode utilizar uma Regra Local que permita ao jogador obter alívio no lado oposto da área de penalidade de onde a bola cruzou a margem pela última vez (ver Modelo de Regra Local B-2) e uma Regra Local adicional de forma que não seja necessário marcar a margem da área de penalidade (ver Modelo de Regra Local B-1).

2D Bunkers

Em geral, não há necessidade de marcar as margens de bunkers, mas algumas vezes estas margens podem ser difíceis de determinar. A Comissão deve marcar as margens com estacas ou linhas pintadas ou definir a margem por meio de Regras Locais (ver Modelo de Regra Local C-1).

Posição dos Rastelos

Não há nenhuma regra específica para a posição dos rastelos. Trata-se de uma questão para cada Comissão decidir se os rastelos serão colocados dentro ou fora dos bunkers.

Existem argumentos de que há maior probabilidade de uma bola ser desviada para dentro ou ser mantida fora de um bunker se o rastelo for colocado fora do bunker. Pode-se argumentar também que se um rastelo está em um bunker é mais improvável que a bola seja desviada para fora do bunker.

No campo, entretanto, jogadores que deixam os rastelos em bunkers, frequentemente os colocam na lateral do bunker, tendendo a evitar que a bola role para a parte central do bunker, resultando em uma tacada muito

mais difícil do que poderia ser o caso. Quando a bola fica em repouso, encostada ao rastelo ou sobre este, e o jogador tem que proceder de acordo com a Regra 15.2, pode ser que não seja possível recolocar a bola no mesmo local ou, encontrar um local no bunker que não seja mais próximo do buraco.

Se os rastelos forem deixados no centro do bunker, a única forma de posicioná-los seria jogando-os para o bunker, causando buracos na areia. Ainda, se um rastelo estiver no centro de um bunker grande, não será usado ou o jogador será forçado a rastelar uma grande área do bunker ao buscar o rastelo, resultando em demora desnecessária.

Considerando todos estes aspectos, e mesmo reconhecendo que o posicionamento de rastelos em bunkers seja uma prerrogativa da Comissão, recomenda-se que os rastelos sejam colocados fora dos bunkers, em áreas onde seja menos provável que afetem o movimento da bola.

Entretanto, a Comissão poderá decidir posicionar os rastelos dentro dos bunkers para ficar mais fácil para os mantenedores do campo cortarem os fairways e adjacências dos bunkers.

2E Greens

Em geral, não é necessário marcar a margem dos greens, mas algumas vezes pode ser difícil determinar a margem do green, devido ao corte de áreas adjacentes em altura similar. Quando for este o caso, a Comissão poderá pintar pequenos pontos para definir a margem do green. O status destes pontos devem ser esclarecidos por meio de uma Regra Local (ver Modelo de Regra Local D-1).

2F Condições Anormais de Campo

As obstruções irremovíveis, raramente, precisam ser marcadas de alguma maneira, porém, é recomendável que as áreas de terreno em reparação sejam claramente identificadas pela Comissão.

(1) Decidir Quais Áreas Marcar como Terreno em Reparação

Em geral, quando as condições do terreno são anormais para o campo ou quando for irrazoável exigir que um jogador jogue de uma área específica, esta deverá ser marcada como terreno em reparação.

Antes de marcar qualquer área como terreno em reparação, a Comissão deve revisar o campo inteiro, para avaliar quais tipos de áreas são anormais para o campo em seu estado atual. Deve-se considerar a localização de todas as áreas que poderiam ser marcadas:

- Áreas que estejam dentro ou próximas do fairway, deveriam ser marcadas, caso a Comissão considere o dano àquela área como anormal.
 - » Se os fairways do campo estiverem em boas condições, seria apropriado marcar uma única área de solo nu no fairway, como terreno em reparação.

- » Quando as condições são tais que temos ampla disseminação de áreas de solo nu, não faria sentido marcar ou declarar todas como terreno em reparação, mas apenas marcar as áreas onde o jogador poderia ter dificuldade em dar uma tacada, tal como uma área altamente danificada ou sulcada.
- Quanto mais distante do fairway, menos apropriado seria marcar a área como terreno em reparação. Áreas que estejam muito distantes do fairway ou muito antes da área de aterrisagem deveriam ser marcadas somente se o dano for muito severo.
- Se duas ou mais áreas de terreno em reparação estiverem próximas umas das outras, de forma que um jogador obtendo alívio de uma área poderia ter que dropar em um local onde sofreria interferência de outra área, seria aconselhável marcar estas áreas como uma única área de terreno em reparação.

(2) Como Marcar ou Definir a Margem do Terreno em Reparação

Recomenda-se que a Comissão identifique o terreno em reparação, usando tinta, estacas ou outra forma clara para definir a área, evitando dúvidas sobre a localização da margem do terreno.

- Não há cor específica para as estacas ou linhas a serem usadas para marcar áreas de terreno em reparação, porém estacas ou linhas azuis ou brancas são geralmente utilizadas. Estacas ou linhas vermelhas ou amarelas devem ser evitadas, para não haver confusão com as áreas de penalidade. A forma como está marcado o terreno em reparação deverá constar das Regras Locais.
- Quando uma área de terreno em reparação estiver próxima a uma obstrução irremovível, seria adequado unir as duas áreas para permitir alívio de ambas as condições em uma única etapa. Isto pode ser feito, usando linhas de tinta que conectem o terreno em reparação à obstrução irremovível. Deveria também ser esclarecido, na Regra Local, que quaisquer áreas marcadas que forem conectadas à obstrução irremovível formarão uma única condição anormal de campo (ver Modelo de Regra Local F-3).
- A Comissão pode definir a margem do terreno em reparação descrevendo-o, mas somente se não houver dúvidas sobre o que constitui a área e quais são suas margens.
 - » Um exemplo de quando uma descrição do dano é factível e justificável, para que a Comissão declare quaisquer áreas como terreno em reparação, sem marcá-los, acontece quando há dano significativo de cascos de animais (ver Modelo de Regra Local F-10).
 - » Por outro lado, não é correto fazer uma definição genérica. Por exemplo, a Comissão não deveria definir como terreno em reparação todos os sulcos feitos por equipamentos de manutenção por uma Regra Local, uma vez que muitos dos danos podem ser leves e o alívio sem

penalidade não seria justificável. Ao invés disso, a Comissão deveria marcar eventuais sulcos profundos com linhas pintadas ou estacas, para evitar dúvidas sobre quando o jogador teria direito a alívio.

2G Zonas de Jogo Proibido

A “zona de jogo proibido” é uma parte do campo onde a Comissão quer proibir o jogo. Zonas de jogo proibido podem estar dentro de uma condição anormal do campo ou em uma área de penalidade e podem compreender toda a área ou somente uma parte dela.

(1) O Que Pode Ser Marcado como uma Zona de Jogo Proibido

A Comissão pode definir toda ou parte de uma condição anormal de campo ou área de penalidade como uma zona de jogo proibido, por qualquer razão. São algumas das razões comuns:

- Proteger a fauna, habitats de animais e áreas de proteção ambiental.
- Evitar danos às árvores novas, aos canteiros de flores, aos viveiros de grama ou a outras áreas plantadas.
- Proteger jogadores de algum perigo.
- Preservar áreas de interesse histórico ou cultural.

Ao decidir marcar uma zona de jogo proibido como uma condição anormal de campo ou como uma área de penalidade, a Comissão deve levar em consideração o tipo de área a ser marcada e se o jogador poderia obter alívio sem penalidade ou com penalidade. Por exemplo:

- Se a área contém um corpo d'água como um riacho, lago ou área alagada, deveria ser marcada como uma área de penalidade.
- Para uma área pequena de plantas raras, perto de um green, seria adequado marcá-la como uma condição anormal de campo.
- Se uma grande área de dunas ao lado de um buraco é considerada área de proteção ambiental, marcar toda a área como uma condição anormal de campo. poderia resultar em vantagem excessiva para o jogador. O correto seria marcá-la como uma área de penalidade.

Quando um campo fica ao lado de alguma propriedade privada (ex.: residências ou fazendas), a Comissão deveria marcar estas áreas, que não fazem parte do campo, como fora de campo. A propriedade privada ao lado do campo não deveria ser marcada como área de penalidade ou zona de jogo proibido, uma vez que reduziria a penalidade para uma bola que venha parar naquela área. Se a Comissão decidir que o jogador deveria ser proibido de ficar fora de campo para jogar uma bola que esteja no campo, a área fora de campo poderá ser marcada como zona de jogo proibido (ver Modelo de Regra Local E-9).

(2) Como Marcar uma Zona de Jogo Proibido

A Comissão deveria definir a margem de uma zona de jogo proibido, com uma linha ou estacas, para esclarecer se a área está dentro de uma condição anormal de campo ou dentro de uma área de penalidade. Além disso, a linha ou estacas (ou a ponta destas estacas) deveriam identificar também que a área é uma zona de jogo proibido.

Não existe cor específica de estacas ou linhas a serem usadas para marcar uma zona de jogo proibido, porém recomendamos:

- Zona de jogo proibido em área de penalidade – estacas vermelhas ou amarelas com topo verde.
- Zona de jogo proibido em condição anormal de campo – estacas brancas ou azuis com topo verde.

As áreas de proteção ambiental podem ser protegidas por algum objeto para evitar que jogadores entrem na área (por exemplo, por uma cerca, placas de advertência ou similar). A Comissão pode definir, no Código de Conduta, uma penalidade para o jogador que entre naquela área para buscar uma bola ou por outras razões.

2H Objetos Integrantes

Objetos integrantes são objetos artificiais dos quais o alívio sem penalidade não existe. A seguir, exemplos de objetos que a Comissão pode definir como objetos integrantes:

- Objetos que foram desenhados para fazer parte do desafio de jogar o campo, como estradas e caminhos dos quais os jogadores deveriam jogar.
- Portões para atravessar uma parede ou cerca delimitadora (ver a Interpretação de “Objeto Delimitador/2”).
- Objetos que estejam muito próximos do limite de campo ou de outro objeto característico do campo que, se o alívio sem penalidade estivesse disponível, o jogador também poderia ter alívio do limite de campo ou do objeto característico, o que não seria desejável. Por exemplo, definindo cabos presos a árvores como objetos integrantes, assegura que o jogador não tenha, ao mesmo tempo, alívio de uma árvore quando tiver interferência do cabo.
- Objetos como paredes artificiais ou estacas que estejam dentro de áreas de penalidade ou paredes artificiais e revestimentos de bunkers. Por exemplo, quando estes objetos estão próximos à margem da área de penalidade, um jogador cuja bola está fora da área de penalidade poderia estar pisando na parede e obter alívio sem penalidade, enquanto um jogador que esteja imediatamente ao lado, porém dentro da área de penalidade, não obteria.

A Comissão deveria definir estes objetos como objetos integrantes nas Regras Locais (ver Modelo de Regra Local F-1).

Quando apenas uma parte da obstrução for considerada um objeto integrante, esta parte deverá ser claramente marcada e os jogadores

deverão ser informados. Esta marcação poderá ser feita com estacas de cores diferentes, de cada lado da parte onde o alívio sem penalidade não estiver disponível ou, usando tinta para marcar a área.

21 Áreas de Drop

(1) Quando Usar Áreas de Drop

A área de drop é um tipo especial de alívio que pode ser preparado pela Comissão. Para obter alívio em uma área de drop, o jogador precisa dropar a bola dentro e ela tem que ficar em repouso dentro da área de drop. A Comissão deverá adicionar uma Regra Local, informando em quais circunstâncias a área de drop pode ser usada (ver Modelo de Regra Local E-1).

O uso de áreas de drop deve ser considerado quando existem problemas práticos na aplicação das opções normais de alívio de acordo com as Regras:

- Regra 13.1f – Green Errado.
- Regra 16.1 – Condição Anormal de Campo (incluindo Obstruções Irremovíveis).
- Regra 16.2 – Condição de Animal Perigoso.
- Regra 17 – Área de Penalidade.
- Regra 19 – Bola Injogável.
- Modelo de Regras Locais, tais como: E-5 – Alternativas para Tacada e Distância para Bola Perdida ou Fora de Campo ou F-23 – Obstruções Irremovíveis Temporárias.

As áreas de drop devem ser usadas para dar aos jogadores uma opção extra de alívio. A Comissão também pode exigir o uso de uma área de drop, como a única opção de alívio de acordo com uma Regra, exceto tacada e distância. Quando a Comissão tornar a área de alívio obrigatória, esta substituirá as demais opções de alívio da Regra relevante. Isto deverá ser claramente informado aos jogadores.

(2) Onde Posicionar as Áreas de Drop

A Comissão deveria colocar a área de drop de forma que o desafio arquitetônico do buraco seja mantido e não esteja mais perto do buraco de onde o jogador teria que dropar a bola, usando uma das opções da Regra aplicável. Por exemplo, ao definir a área de drop, esta área deverá ter uma localização em que o jogador ainda tenha que ultrapassar a área de penalidade, em vez de colocá-la em local que não tenha nenhuma parte da área de penalidade entre a bola e o green.

As áreas de drop podem ser marcadas de várias maneiras como: linhas pintadas no solo, marcadores como os marcadores de tee, estacas ou placas, e podem ter qualquer formato, como um círculo ou um quadrado. O tamanho da área de drop depende da frequência de uso e de onde está localizada, mas deveria ter um raio

de um taco de distância ou menos. Ao ser marcada com tinta, deveria ainda ter uma placa ou uma marcação a tinta no solo para que o jogador possa identificá-la.

Se uma área de drop será usada frequentemente, a Comissão poderia marcar a área de drop, definindo-a nas Regras Locais. Por exemplo, pode ser definida como sendo a um taco de distância entre um objeto físico como por exemplo, uma placa ou estaca. Isto permite que o objeto seja deslocado, quando necessário, para assegurar as boas condições da área de drop.

3 Regras Locais para o Jogo Geral

Uma Regra Local é a alteração de uma Regra ou uma Regra adicional que a Comissão adota para o jogo geral ou para uma competição específica. Cabe à Comissão decidir se irá adotar Regras Locais e assegurar que sejam consistentes com os princípios da Seção 8. A Comissão precisa garantir que as Regras Locais estejam disponíveis para os jogadores, seja no cartão de escores, em um folheto, no quadro de avisos ou no site do clube na internet.

As Regras Locais que podem ser adotadas para o jogo geral, encaixam-se nas seguintes categorias:

- Definição dos Limites do Campo e outras Áreas do Campo (Seções 8A-8D),
- Definição de Procedimentos Exigidos ou Especiais (Seção 8E), e
- Definição de Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes (Seção 8F).

A Comissão também deveria estar atenta para a nota na Seção 8L – Regras Locais Não Permitidas.

Uma lista completa dos Modelos de Regras Locais pode ser encontrada no início da Seção 8.

Ver a Seção 5C para outros tipos de Regras Locais que são mais utilizadas para competições do que para jogo geral.

4 Considerações Adicionais para o Jogo Geral

4A Ritmo de Jogo e Código de Conduta

Para que os jogadores desfrutem o jogo da melhor maneira, a Comissão pode tomar uma série de providências com o objetivo de melhorar o ritmo de jogo e incentivar um padrão de conduta adequado aos jogadores, tais como:

- Reduzir o tamanho dos grupos, aumentar os intervalos de saída e colocar espaços nos horários de saída (starter times).
- Considerar mudanças na preparação do campo, tais como: alargar os fairways, reduzir a espessura e profundidade dos roughs, ou reduzir a velocidade dos greens.

- Recomendar aos jogadores que joguem dos tees adequados ao seu handicap.
- Adotar uma política de ritmo de jogo e código de conduta.

As seções seguintes tecem algumas considerações que as Comissões devem adotar por meio de uma política de ritmo de jogo ou de um código de conduta.

(1) Política de Ritmo de Jogo

- A natureza de tal política dependerá, em geral, dos recursos disponíveis de cada campo.
- Por exemplo, um campo, com número limitado de funcionários, pode simplesmente comunicar aos jogadores que cada grupo deverá se manter próximo ao grupo da frente ou que cada grupo jogue dentro de um limite de tempo, enquanto outros campos podem ter pessoal no campo para monitorar o ritmo de jogo e, quando necessário, alertar aos grupos que estão lentos.
- O cumprimento desta política ficaria mais fácil se acompanhado por medidas disciplinares. Estas sanções não fazem parte das Regras do Golfe e é de responsabilidade da Comissão defini-las e interpretá-las.

(2) Política de Código de Conduta

- Para o jogo geral, a Comissão poderia colocar um aviso no clubhouse, informando que alguns tipos de comportamento ou vestuário não são aceitáveis naquele campo, ou em determinadas áreas.
- O cumprimento desta política ficaria mais fácil se acompanhada por medidas disciplinares. Estas sanções não fazem parte das Regras do Golfe e é de responsabilidade da Comissão defini-las e interpretá-las.

4B Suspender o Jogo

Cada Comissão deveria considerar como irá suspender o jogo se as condições do tempo assim o exigirem. A suspensão de jogo pode ser realizada por meio de uma variedade de métodos, dependendo dos recursos disponíveis, como: sinalizar por meio de uma buzina de ar comprimido ou por notificação pessoal aos jogadores.

4C Fornecer Apoio com as Regras

Os jogadores podem ter dúvidas sobre como resolver questões sobre as Regras que são levantadas durante o jogo geral. Cada campo deve identificar pessoal responsável para elucidar as dúvidas sobre as Regras. Em muitos casos, pode ser o profissional do campo ou o gerente. Se esta pessoa tiver dúvidas sobre a decisão correta, ela poderá solicitar apoio da Federação ou da Confederação.



Competições

5 Antes da Competição

Os recursos disponíveis para a Comissão são variáveis, dependendo do campo ou do nível da competição e, portanto, a Comissão pode não ser capaz de implementar todas as ações sugeridas. Quando este for o caso, a Comissão precisará definir suas prioridades para cada competição.

O período anterior ao início da competição é, importante para a preparação e para assegurar que a competição transcorra de maneira adequada. As tarefas da Comissão durante este período incluem:

5A Estabelecer as Condições da Competição

As Condições da Competição determinam a estrutura de cada competição, inclusive quem pode participar, como participar, qual o período e formato da competição e como serão decididos os empates. É de responsabilidade da Comissão:

- Estabelecer condições claras e concisas para cada competição.
- Tornar estas condições disponíveis aos jogadores antes da competição.
- Interpretar as condições caso surjam dúvidas.

A Comissão não deveria alterar as Condições da Competição, uma vez que esta já tenha sido iniciada, a não ser em circunstâncias excepcionais.

É de responsabilidade de cada jogador conhecer e seguir as Condições da Competição.

Exemplos de terminologia para as Condições da Competição estão disponíveis em RandA.org.

(1) Elegibilidade

A Comissão pode definir nas Condições da Competição quem está apto para jogar numa competição.

Restrições de Gênero

A competição pode ser limitada a jogadores de um gênero específico.

Limites e Idade

A competição pode ser limitada a jogadores dentro de uma faixa etária. Sendo assim, será importante esclarecer a data em que os jogadores atingirão a idade necessária. Abaixo, alguns exemplos:

- Para competições juvenis onde os jogadores não podem ter mais de 18 anos, as Condições da Competição poderiam determinar que um jogador tem que ter de 18 anos ou menos no primeiro dia do ano ou, em outra data, como o último dia da competição.

- Para uma competição de sêniores, quando os jogadores têm que ter 55 anos ou mais, as Condições da Competição poderiam determinar que o jogador tem que ter atingido seu 55º aniversário até o primeiro dia da competição.

Status de Amador ou Profissional

Uma competição pode ser limitada somente a amadores, ou somente a profissionais, ou ser aberta a todos os jogadores. Quando uma competição é aberta a todos os jogadores, a Comissão precisa assegurar que os amadores se identifiquem e renunciem a seu direito ao prêmio em dinheiro, antes da competição.

Limites de Handicap

A Comissão poderá estabelecer restrições e/ou limites aos handicaps elegíveis em uma competição, da seguinte forma:

- Determinar limites superiores ou inferiores de handicap.
- Em modalidades por equipes, como Foursomes ou Quatro Bolas:
 - » Limitar a diferença máxima entre os handicaps dos parceiros. A Comissão também poderá optar por reduzir o handicap do jogador com o maior handicap, ou
 - » Limitar o handicap total máximo dos parceiros. A Comissão poderá também optar por reduzir o handicap de um ou de ambos os jogadores.
- Para uma competição jogada em várias voltas, entre as quais o handicap poderá ser alterado, especificar se cada jogador irá jogar toda a competição com o handicap do primeiro dia ou se usará o seu handicap revisado para cada volta da competição.

Status de Residência e Afiliação

A Comissão poderá limitar a inscrição dos jogadores que residam ou que tenham nascido em um país, estado, região ou outra área geográfica. Poderá exigir também, que todos os jogadores sejam membros de um clube, organização ou associação de golfe específicos.

(2) Exigências de Inscrição e Datas

A maneira de como se inscrever em uma competição e a data de início e de término da inscrição deverão ser especificadas.

Exemplos:

- Método de inscrição, completando um formulário de inscrição online, entrega de um formulário de inscrição via correio, ou preenchimento do nome em uma folha de inscrição, antes do horário de saída do jogador.
- Como e quando a taxa de inscrição deverá ser paga.

- Até que data as inscrições poderão que ser recebidas. A Comissão poderá suspender as inscrições em uma data específica ou permitir que os jogadores se inscrevam até o dia da competição.
- O procedimento a ser usado para determinar os participantes da competição, havendo número superior de inscrições, poderá ser: inscrições na ordem recebida, através de uma eliminatória ou pelos menores handicaps.

(3) Formato, Incluindo Handicaps

Os seguintes pontos relativos ao formato de uma competição deverão ser especificados:

- Datas do jogo ou, se for um evento de match play com um longo período de tempo, definir a data final na qual cada partida deverá ser concluída.
- Modalidade de jogo (por exemplo, match play, stroke play ou stroke play que se torna match play).
- Número e ordem dos buracos em uma volta.
- Número de voltas, inclusive se haverá corte.
- Havendo corte, quando será efetuado, e se houver empates para a última posição se haverá desempate e como será feito o desempate e quantos jogadores jogarão as últimas voltas.
- Quais áreas de tee serão usadas.
- Alocação do stroke index, assim como a ordem dos buracos de onde serão dadas ou recebidas as tacadas de handicap.
- No caso de haver múltiplas saídas ou draws, como estas serão organizadas, ver Seção 5F(1).
- Quais prêmios serão entregues (incluindo quaisquer restrições de elegibilidade). Para competições que envolvam jogadores amadores, a Comissão deverá assegurar que os prêmios para estes jogadores estejam em linha com aqueles autorizados pelas Regras do Status de Amador e que amadores renunciem, antecipadamente, a seus direitos aos prêmios em dinheiro ou a prêmios que ultrapassem os limites.

(4) Condições para Outras Modalidades de Jogo **Métodos Alternativos de Escores**

Quando a modalidade for Stableford, Escore Máximo ou Par/Bogey, as Condições da Competição poderão ter que especificar: como os pontos serão marcados, ou o número máximo de tacadas que um jogador poderá registrar em cada buraco.

Stableford

Stableford é uma modalidade de stroke play onde são atribuídos pontos ao jogador a cada buraco, ao comparar o escore do jogador com uma tabela

de escore fixo para o buraco. O escore fixo objetivo é par, a não ser que a Comissão estabeleça outro critério (ver Regra 21.1b).

Neste caso a Comissão poderá determinar nas Condições da Competição, bogey, birdie, ou outro escore fixo.

Escore Máximo

Quando a modalidade de jogo for Escore Máximo, as Condições da Competição deverão especificar o número máximo de tacadas que um jogador pode dar em cada buraco (ver a Regra 21.2).

O máximo de tacadas pode ser determinado por uma das formas a seguir:

- Relativo ao par, como por exemplo, duas vezes o par;
- Um número fixo, como 8, 9 ou 10 tacadas, ou
- Com referência ao handicap do jogador, por exemplo duplo bogey net.

Ao estabelecer qual o máximo para uma competição de Escore Máximo, a Comissão deveria considerar o seguinte:

- O par máximo para os buracos sendo jogados. Por exemplo, para um campo de par 3, pode ser apropriado determinar um escore máximo por buraco de um escore fixo de 6; porém, para buracos de par 5 não seria apropriado ter um escore fixo de somente 6.
- O nível dos jogadores que participam. Por exemplo, para uma competição de iniciantes, o escore máximo deverá dar aos jogadores uma oportunidade razoável de completar os buracos e, ao mesmo tempo, um nível que encoraje jogadores a levantar a bola quando tiverem dificuldades acima do normal para completar o buraco.
- Se os escores devem ser submetidos para efeito de handicap. Quando a Comissão decidir que uma competição deva contar para efeito de handicap, o escore máximo não deverá ser menor do que o duplo bogey net.

Par/Bogey

Quando a modalidade de jogo for Par/Bogey, as Condições da Competição deverão especificar o escore fixo contra o qual o escore do jogador será comparado, para determinar se o jogador ganha ou perde um buraco. Em geral, para uma competição contra par, o escore fixo seria par e para uma competição contra o Bogey, o escore fixo seria bogey (um acima do par).

Outras Modalidades de Jogo

Existem várias outras modalidades de jogo como Scrambles e Greensomes. Veja a Seção 9 e/ou RandA.org para maiores informações.

Competições por Equipes

Quando a modalidade de jogo for uma competição por equipes, a Comissão deverá levar em conta se serão necessárias Condições adicionais para a Competição. Exemplos:

- Quaisquer restrições sobre Capitães ou aconselhadores (ver Modelo de Regra Local, Seção 8H).
- Em match play:
 - » Se as partidas empatadas serão aceitas ou se deverão ser jogadas até que um vencedor seja definido.
 - » O número de pontos que a equipe deverá receber por ganhar ou empatar uma partida.
 - » Se algumas partidas forem concluídas, enquanto outras não forem concluídas no dia determinado, devido à pouca luminosidade ou às condições climáticas, as Condições da Competição deverão definir como as partidas completas e incompletas serão tratadas. Por exemplo, a Comissão poderia contar os jogos concluídos como jogados e os jogos não concluídos como empatados ou, a serem jogados novamente em data posterior ou, ainda, que as partidas sejam jogadas novamente, podendo cada equipe alterar sua equipe original.
 - » Se alguma partida remanescente precisará ser concluída mesmo que já tenha sido definida a equipe vencedora.
- Em stroke play:
 - » O número de escores a serem contados para o escore total da equipe.
 - » Se os escores a serem contados serão baseados nos 18 buracos ou por cada buraco.
- Como será decidido o empate na competição global, por exemplo, por meio de um play-off, de algum método baseado nos escores ou se serão levados em consideração os escores descartados.

(5) Quando se Considera um Cartão Entregue

Em stroke play, a Regra 3.3b faz com que os jogadores sejam responsáveis que seus cartões estejam corretos e pela entrega célere do cartão de escores para a Comissão, ao terminar uma volta.

A Comissão deve informar aos jogadores o local de entrega dos cartões de escores e disponibilizar alguém para resolver questões sobre as Regras e para validar seus escores.

Quando possível, disponibilizar uma área privativa e silenciosa onde os jogadores possam conferir seus escores, consultar um membro da Comissão, se necessário, e entregar seus cartões.

Determinar Quando o Cartão de Escores Será Considerado Entregue

A Comissão deveria determinar quando o cartão de escores será considerado entregue. Seguem algumas opções:

- Definir a área de escores e permitir ao jogador alterar seu cartão de escores até que ele saia daquela área. Assim, mesmo que o jogador já tenha entregue seu cartão de escores ao árbitro ou ao registrador, as alterações ainda poderão ser feitas enquanto o jogador estiver naquela área definida.
- Providenciar uma caixa onde o jogador possa depositar seu cartão de escores. Neste caso, o cartão será considerado entregue assim que o jogador colocá-lo na caixa. Esta abordagem poderá não dar ao jogador proteção suficiente contra a entrega de um cartão com erro, mas poderá ser o melhor método quando poucos recursos estiverem disponíveis ou quando muitos jogadores estiverem terminando o jogo simultaneamente (por exemplo, em caso de shotgun).

Solicitar que Jogadores Forneçam outras Informações no Cartão de Escores

A Comissão pode solicitar aos jogadores que auxiliem a Comissão, completando as tarefas relacionadas ao cartão que seriam de sua responsabilidade. As Regras do Golfe não permitem que a Comissão aplique uma penalidade ao jogador se ele não atender à solicitação ou se cometer um erro ao executar a tarefa. Poderá, entretanto, aplicar uma sanção disciplinar a um jogador que, seguidamente, não atenda a uma solicitação. A Comissão, por exemplo, poderá solicitar aos jogadores que:

- Calculem a soma dos escores ou, em uma competição de Quatro Bolas, determinem o escore que conta para o lado.
- Coloquem os pontos de escore, para cada buraco, no cartão de escores em Stableford.
- Coloquem no cartão, se o buraco foi ganho, perdido ou empatado em Par/Bogey.
- Coloquem detalhes específicos como: nome, data e nome da competição.

Da mesma forma, a Comissão poderá solicitar aos jogadores que auxiliem, colocando seus escores em um computador ou aplicativo ao final da volta. O jogador não deverá ser penalizado de acordo com as Regras do Golf, caso ele não execute essa tarefa ou erre ao fazê-la. No entanto, a Comissão poderá aplicar uma sanção disciplinar, de acordo com o Código de Conduta, a um jogador que, seguidamente, não atenda a esta solicitação.

(6) Como Empates Serão Decididos

Em match play e stroke play, as Condições da Competição poderão ser usadas para alterar a maneira pela qual os empates serão decididos.

Match Play

Se uma partida estiver empatada, após o último buraco, ela será continuada, um buraco por vez, até que haja um vencedor (ver Regra 3.2a(4)), a não ser que as Condições da Competição estabeleçam outras formas.

As Condições da Competição deverão especificar se a partida pode terminar empatada ou se o método de desempate será diferente daquele especificado na Regra 3.2a(4). Seguem as opções abaixo:

- A partida termina em empate,
- A partida será continuada, iniciando em um buraco específico que não seja o buraco 1, ou
- Haverá um play-off em um número fixo de buracos (por exemplo, 9 ou 18 buracos).

Em partidas com handicap, a tabela de alocação de tacadas, determinada pela Comissão, deverá ser usada para definir onde as tacadas de handicap deverão ser recebidas ou concedidas em buracos extras, a não ser que as Condições da Competição indiquem outra forma diferente.

O empate em uma partida não deverá ser decidido por um play-off em stroke play.

Stroke Play

As Condições da Competição deverão especificar se uma competição poderá terminar empatada, ou se haverá um play-off, ou a comparação de cartões de score, para determinar o vencedor e os demais colocados.

O empate em stroke play não deverá ser decidido por meio de match play.

Play-off em Stroke Play

Havendo um play-off em stroke play, as Condições da Competição deverão determinar o seguinte:

- Quando será realizado o play-off. Por exemplo, se este irá iniciar em um horário determinado, tão cedo quanto possível ou em data posterior.
- Quais buracos serão usados no play-off.
- O número de buracos nos quais o play-off será jogado. Por exemplo, se será buraco a buraco ou em uma série de buracos, como 2, 4 ou 18 buracos e o que será feito se o empate persistir no final.
- Na modalidade usual de stroke play, se um play-off para uma competição por handicap terminar em menos de 18 buracos, o número de buracos jogados deverá ser usado para determinar o handicap a ser deduzido. Por exemplo, se um play-off for em um buraco, um dezoito-avos dos handicaps deverão ser deduzidos dos resultados do buraco do play-off. Frações de tacadas de handicap deverão ser aplicadas de acordo com as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap utilizado pela Federação local.

- Play-offs para competições net onde a alocação de stroke index será usada (por exemplo, em competições Quatro Bolas, Par/Bogey ou Stableford), tacadas de handicap deverão ser aplicadas durante os buracos de play-off, usando a alocação de stroke index, como foram aplicadas na competição.
- Só poderá ser exigido que jogadores entreguem um cartão de escores para o play-off, se a Comissão houver entregue cartões aos jogadores.

Comparar Cartões de Escores

Se um play-off não for viável ou desejável, as Condições da Competição poderão especificar que quaisquer empates serão decididos, comparando os cartões de escores. Mesmo se o vencedor de uma competição for decidido por play-off, outros colocados poderão ser definidos, comparando os cartões de escores. O método de comparação de cartões de escores deveria incluir, também, o que aconteceria se o procedimento não puder determinar um vencedor.

Um método para determinar o vencedor pela comparação de cartões de escores é o baseado no melhor escore para a última volta. Se houver empate, considerar o escore para os últimos nove buracos, últimos seis buracos, últimos três buracos e finalmente no 18º buraco. Se a volta for menor que 18 buracos, o número de buracos usados para comparar cartões poderá ser ajustado.

Se ainda após este processo não houver um vencedor, a Comissão deverá considerar a competição como empatada ou, como alternativa, decidir o vencedor na sorte (por exemplo, cara ou coroa).

Considerações Adicionais:

- Se este método for utilizado em uma competição com diferentes tees de saída: os “últimos nove buracos, seis buracos, etc.” serão os buracos 10-18, 13-18, respectivamente, etc.
- Nas competições net onde a alocação do stroke index conforme determinado pela Comissão não é usada como em stroke play individual e, se o cenário dos últimos nove, seis, três buracos forem utilizados: metade, um terço ou um sexto dos handicaps deveria ser deduzido dos escores para estes buracos. Frações de tacadas de handicap deveriam ser aplicadas de acordo com as regras ou com as recomendações contidas no Sistema de Handicap, utilizado em seu território.
- Em competições net onde a alocação de stroke index gerada pela Comissão for utilizada como em competições tipo Quatro Bolas, Par/Bogey ou Stableford: tacadas de handicap deverão ser aplicadas, consistentemente, com a forma em que foram aplicadas durante a competição.

(7) Quando o Resultado da Competição É Definitivo

É importante que a Comissão deixe claro nas Condições da Competição quando e como os resultados da competição serão considerados definitivos, pois isso influenciará quanto às questões de Regras que poderão ocorrer ao término do jogo, tanto em match play como em stroke play (ver Regra 20).

Match Play

Exemplos de quando as Condições da Competição poderão determinar que o resultado da partida é definitivo:

- Quando o resultado for registrado no placar oficial ou em outro local identificado, ou
- Quando o resultado for relatado a uma pessoa identificada pela Comissão.

Quando uma partida for determinada como terminada e o resultado for registrado no placar oficial, a Comissão poderá assumir a responsabilidade de registrar o nome do vencedor no placar, ou poderá passar a responsabilidade aos jogadores. Em alguns casos, o placar oficial será uma estrutura de destaque e, em outros, poderá ser apenas um papel no quadro de avisos ou no vestiário.

Quando um árbitro for indicado pela Comissão para acompanhar uma partida, qualquer anúncio do resultado da partida feito pelo árbitro no último green, não será o anúncio oficial, a não ser que isto tenha sido estabelecido, anteriormente, nas Condições da Competição.

Stroke Play

Exemplos de quando as Condições da Competição poderão determinar que a competição em stroke play foi terminada:

- Quanto todos os resultados forem colocados no placar ou quadro de avisos,
- Quando todos os vencedores forem anunciados na entrega de prêmios, ou
- Quando o troféu for entregue.

Em uma eliminatória por stroke play seguido por match play, a Regra 20.2e(2) estipula que a parte da competição jogada em stroke play será finalizada quando o jogador der a primeira tacada do tee para iniciar o match play.

Alterar as Condições da Competição Após o Início da Competição

As Condições da Competição deverão definir todo o processo da competição e uma vez que a competição começou, as condições somente poderão ser alteradas em circunstâncias muito especiais.

Exemplo de uma situação onde as Condições da Competição não deveriam ser alteradas:

- Uma vez que os jogadores iniciaram uma volta com a expectativa de que um certo número de buracos serão jogados e basearam seu jogo nesse quantitativo, o número de buracos a serem jogados não deverá ser alterado, uma vez que esta volta já foi iniciada. Por exemplo, se as condições climáticas resultarem na suspensão do jogo após todos os jogadores terem completado 9 buracos de uma volta de 18 buracos, a Comissão não deverá anunciar os resultados baseados apenas em 9 buracos.

Exemplos de situações onde existem circunstâncias excepcionais e as Condições da Competição poderão ser alteradas:

- Se circunstâncias como condições climáticas afetarem o número de voltas que poderão ser jogadas no tempo disponível, ou o número de voltas a serem jogadas, ou o número de buracos em qualquer volta ainda não iniciada, as Condições da Competição poderão ser alteradas para que se adequem às circunstâncias. Da mesma forma, se estas circunstâncias significarem que o formato planejado não será adequado ao tempo disponível, o formato da competição poderá ser alterado.
- O método de decidir desempates não deverá ser alterado a não ser que existam circunstâncias excepcionais. Por exemplo, se o método de decidir um empate para uma competição de stroke play estiver definido como um play-off buraco a buraco, porém as condições climáticas não o permitirem, a Comissão poderá alterar o método da decisão para uma comparação de cartões de escore.

(8) Antidoping

As Condições da Competição poderão exigir que jogadores cumpram com a política antidoping. É responsabilidade da Comissão definir e interpretar sua própria política antidoping, embora existam orientações da organização nacional sobre como desenvolver tal política.

5B Marcando o Campo

Ao preparar uma competição, a Comissão deverá assegurar que o campo esteja corretamente marcado e que sejam reavivadas as marcações que serão usadas para o jogo geral, ou mudá-las se for necessário. Embora não haja uma única maneira “correta” de marcar o campo, deixar de marcá-lo corretamente ou simplesmente não o marcar poderá levar a situações em que o jogador não poderá proceder de acordo com as Regras ou, onde a Comissão será obrigada a tomar decisões durante o jogo que poderão resultar em tratamento diferenciado entre os jogadores.

A Seção 2 fornece orientações e recomendações detalhadas sobre como marcar o campo para o jogo geral, mas se aplica igualmente a competições e deverá servir de referência à Comissão, ao se preparar para competições.

Quando forem feitas alterações na marcação para uma competição, a Comissão deverá assegurar que estas sejam claramente comunicadas a todos os jogadores que jogam regularmente no campo, de maneira que não se confundam ou procedam de forma incorreta inadvertidamente.

Além da informação na Seção 2, a Comissão poderá levar em consideração os seguintes itens:

(1) Fora de Campo

A Comissão é responsável por assegurar que todos os limites estejam corretamente marcados. É uma boa conduta pintar um pequeno círculo branco ao redor da base de qualquer estaca branca ou outro objeto delimitador que poderia ser deslocado durante o jogo, de forma que possa ser devolvido à sua posição original. Se linhas ou pontos brancos forem utilizados para marcar um limite, estes deverão ser reanimados para que possam ser vistos claramente. As Regras Locais deverão esclarecer quaisquer limites que forem definidos de maneira diferente do que através de estacas ou cercas (ver Modelo de Regra Local A-1).

(2) Áreas de Penalidade

Antes de uma competição, a Comissão poderia reavaliar a marcação de algumas ou de todas as áreas de penalidade.

- Áreas de penalidade que contenham corpos d'água não deverão fazer parte da área geral, porém suas bordas poderão ser ajustadas.
- Outras áreas de penalidade poderão ser removidas ou adicionadas, ou suas bordas alteradas para dificultar o buraco, como em um lugar onde seja apropriado aumentar a penalidade para uma tacada errada. Por exemplo, a Comissão poderá decidir marcar áreas de um arvoredo denso e de arbustos como uma área de penalidade para o jogo geral, mas não para competições. Deve-se ter cuidado quando isto for feito, para que os jogadores que normalmente jogam no campo sejam informados para não se confundirem ou procederem de maneira incorreta.
- Quando áreas de penalidade forem adicionadas ou removidas, a Comissão deveria consultar as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap, em vigor segundo a Federação local, para determinar se a mudança terá algum impacto no Course Rating emitido.
- A cor de algumas áreas de penalidade poderá ser alterada de amarelo para vermelho ou vice-versa. Por exemplo, para algumas competições pode ser desejável que uma área de penalidade perto do green seja marcada em amarelo, quando a Comissão não quiser permitir a opção de dropar no lado perto do green para uma bola em repouso na área de penalidade. Em alguns casos, pode ser oportuno criar uma área de

drop como opção adicional, por exemplo, para um green ilha onde os jogadores tenham um voo longo sobre a água.

- Para o jogo geral, a Comissão poderá ter usado um número mínimo de estacas para marcar áreas de penalidade ou elas poderão ter sido removidas, resultando em partes da área de penalidade estarem fora da área marcada. Para competições, todas as estacas terão que ser inspecionadas e reposicionadas, se necessário, para assegurar que a área de penalidade esteja corretamente marcada.
- Quando possível, seria recomendável pintar linhas vermelhas ou amarelas, ao redor de áreas de penalidade, para não depender exclusivamente de estacas. Uma linha assegura que as áreas corretas estejam incluídas ou excluídas, que a margem não seja alterada pela remoção de uma estaca e que facilite a um jogador determinar aonde obter alívio. De uma forma geral, será necessário o uso de menos estacas.

(3) Bunkers

Na maioria dos campos, a Comissão não precisará fazer nada especial para preparar bunkers para a competição. Estes deverão estar recém rastelados na manhã da competição e os rastelos colocados onde a Comissão preferir (ver Seção 2D). Se a margem de um bunker for difícil de ser determinada, a Comissão deveria considerar defini-la mais claramente, seja por trabalhos de manutenção, por marcação ou pela Regra Local, para evitar confusão entre jogadores e árbitros.

(4) Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes

A Comissão deveria rever todo o campo para assegurar que as áreas que deveriam ser marcadas como terreno em reparação estejam corretamente marcadas. Deverá também esclarecer o status de quaisquer obstruções ou objetos integrantes, usando as Regras Locais (ver Modelo de Regras Locais F-1).

O ideal seria que a Comissão marcasse quaisquer áreas de terreno em reparação antes de iniciar a competição. Entretanto, a Comissão poderá definir uma área como terreno em reparação, durante a volta em match play e stroke play se for necessário.

Quando um alívio for concedido durante a volta em uma área não marcada, a Comissão deveria marcar esta área como terreno em reparação, assim que possível, para assegurar que todos os demais jogadores no campo tenham conhecimento do status alterado da área.

(5) Zonas de Jogo Proibido

Havendo zonas de jogo proibido no campo, a Comissão deveria assegurar que estejam claramente identificadas. A Comissão também deveria

considerar a possibilidade de colocar placas nestas áreas, para assegurar que os jogadores fiquem cientes de que não poderão jogar destas áreas.

(6) Obstruções Temporárias

Estruturas temporárias como tendas ou arquibancadas poderão ser construídas para algumas competições. O status destas estruturas terá que ser esclarecido nas Regras Locais, seja como Obstruções Irremovíveis ou como Obstruções Irremovíveis Temporárias (OITs). Se forem tratadas como OITs, a Regra Local referente a Obstruções Irremovíveis Temporárias deverá ser usada (ver Modelo de Regra Local F-23). Esta Regra Local dará ao jogador um alívio adicional, se houver interferência na linha de visão, de forma que não seja necessário jogar ao redor ou sobre a obstrução.

5C Regras Locais (Incluindo Regras de Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiências)

A Comissão será responsável pela decisão de adotar as Regras Locais e por assegurar que elas sejam consistentes com os princípios da Seção 8. A Regra Local é uma modificação de uma Regra ou uma Regra adicional que a Comissão adota para o jogo geral ou para uma competição específica. A Comissão precisará assegurar que todas as Regras Locais estejam disponíveis para os jogadores, seja no cartão de escores, em um folheto separado, no quadro de avisos ou no site do torneio.

Ao considerar adotar uma Regra Local, a Comissão deverá considerar o seguinte:

- As Regras Locais têm o mesmo status que as Regras de Golfe para esta competição ou o campo, e
- O uso de Regras Locais deverá ser limitado tanto quanto possível e somente para tratar de situações e das políticas definidas na Seção 8.

Uma lista completa de Modelos de Regras Locais Permitidas poderá ser encontrada no início da Seção 8.

Regras Locais que poderão ser adotadas para competições se enquadram nas categorias gerais seguintes:

- Definição de Limites do Campo e outras Áreas do Campo (Seções 8A-8D),
- Definição de Procedimentos Especiais de Alívio (Seção 8E),
- Definição de Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes (Seção 8F),
- Uso de Equipamento Específico (Seção 8G),
- Quem Pode Aconselhar Jogadores (Seção 8H),

- Quando e Onde Jogadores Podem Treinar (Seção 8I),
- Procedimentos para Suspensão do Jogo (Seção 8J), e
- Políticas de Ritmo de Jogo (Seção 8K).

A Comissão também precisará estar ciente da Seção 8L – Regras Locais não Permitidas.

Regras de Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiências

Existe um conjunto de Regras Modificadas para jogadores com deficiências. As Regras Modificadas somente serão aplicadas se forem adotadas pela Comissão e não serão aplicadas automaticamente a jogadores com deficiências.

É de responsabilidade da Comissão a decisão de adotar quaisquer Regras Modificadas para jogadores com deficiências que participem da competição.

O objetivo das Regras Modificadas é permitir que um jogador com deficiência possa jogar de maneira justa com jogadores sem deficiências, ou com a mesma deficiência ou com tipos diferentes de deficiências.

Veja as Regras Modificadas para jogadores com deficiências para maiores informações.

5D Definir as Áreas de Treino

Muitos campos têm áreas de treino específicas, tais como: um driving range e greens de treino, bunker e chips. Os jogadores poderão treinar nestas áreas sejam elas dentro ou fora dos limites do campo. É recomendável que as áreas de treino localizadas dentro do campo sejam especificadas nas Regras Locais para esclarecer se os jogadores poderão treinar nestas áreas antes e depois de suas voltas. A Comissão poderá definir as margens destas áreas para determinar onde os jogadores poderão treinar.

A Comissão também poderá alterar as permissões relativas de onde e quando o treino será permitido, como segue:

- Uma Regra Local poderá permitir o treino em partes definidas e limitadas do campo, quando, por exemplo, não existir área de treino permanente. Entretanto, se isto for aplicável, recomenda-se que os jogadores não treinem em quaisquer greens ou bunkers no campo.
- Uma Regra Local poderá permitir o treino no campo em geral, por exemplo:
 - » Se a competição for iniciar mais tarde no dia e a Comissão quiser liberar os jogadores para treinarem no campo mais cedo no mesmo dia, ou
 - » Se o jogo for suspenso seria viável permitir que os jogadores deem algumas tacadas no campo, em vez de obrigá-los a voltar ao driving range.

- A Regra 5.2 trata de quando o treino é permitido ou proibido, antes ou entre voltas em uma competição, mas a Comissão poderá adotar uma Regra Local, para modificar estas definições (ver Modelo de Regra Local I-1).
- A Regra 5.5 dá à Comissão a opção de adotar uma Regra Local para proibir o treino perto do green ou no green do buraco recém completado (ver Modelo de Regra Local I-2).

5E Áreas do Tee e Localização dos Buracos

(1) Selecionando as Áreas do Tee

Ao selecionar as áreas do tee que serão usadas em uma competição, a Comissão deverá equilibrar a dificuldade do campo de acordo com o nível dos jogadores. Por exemplo, não seria aconselhável e poderia ter um efeito adverso no ritmo de jogo, escolher uma área do tee que exigisse um voo que muitos jogadores no campo seriam incapazes de realizar, exceto com suas melhores tacadas.

A Comissão poderá decidir usar áreas de tee diferentes, daquelas do jogo geral, para competições. Se isso for feito, a Comissão deveria consultar as regras ou recomendações, contidas no Sistema de Handicap adotados pela Federação local, para orientações sobre como isto poderia impactar o Course Rating. De outra forma, os escores poderão não ser aceitos para efeito de handicap.

A localização das áreas do tee poderá ser mudada entre voltas, mesmo que mais de uma volta ocorra no mesmo dia.

É recomendável colocar uma pequena marca, como um pouco de tinta, atrás ou embaixo dos marcadores do tee, para assegurar que se forem movidos, eles possam ser recolocados em sua posição original. Quando tivermos múltiplas voltas, um número diferente de pontos poderá ser usado para cada volta.

Se uma competição estiver sendo jogada onde não existam placas indicativas dos buracos, ou onde a Comissão tenha decidido jogar o campo em uma ordem diferente, placas deverão ser instaladas para identificar claramente os buracos.

(2) Seleção da Localização dos Buracos no Green

A localização dos buracos nos greens poderá ter um impacto considerável no escore e no ritmo de jogo durante as competições. Existem muitos fatores envolvidos na seleção da localização dos buracos, com ênfase nos seguintes:

- Ao selecionar a localização dos buracos, considerar as habilidades dos jogadores de forma que a localização dos buracos não seja tão difícil que atrase o jogo significativamente, nem tão fácil que não ofereça desafio aos melhores jogadores.
- A velocidade dos greens é um fator significativo na escolha da localização dos buracos. A localização de um buraco pode ser adequada para um green mais

lento, porém ela poderá ser muito severa quando a velocidade dos greens for aumentada.

- A Comissão deverá evitar colocar um buraco em uma inclinação que a bola não fique em repouso. Quando os contornos do green permitirem, os buracos deverão ser colocados em uma área relativamente plana com um raio de dois a três pés (60 a 90cm) ao redor do buraco para que putts executados com a velocidade correta fiquem em repouso perto do buraco.

Algumas considerações adicionais:

- Colocar os buracos onde haja superfície suficiente de green, entre o buraco e a frente ou as laterais do green, de forma a acomodar o approach naquele buraco específico. Por exemplo, não é recomendado, colocar o buraco imediatamente depois de um bunker grande, quando há um longo tiro de approach para a maioria dos jogadores no campo.
- Equilibrar a localização dos buracos para o campo inteiro, respeitando as localizações à esquerda, à direita e ao centro, frente e fundo.

5F O Draw, Grupos e Horários de Saída

(I) O Draw

Em uma competição match-play, o draw é usado para estabelecer a ordem geral das partidas e quais jogadores farão os jogos da primeira volta. O draw pode ser feito de várias maneiras:

- Aleatoriamente – os jogadores serão escolhidos, ao acaso, e colocados no draw sem uma ordem específica.
- Escores de Classificação – os jogadores poderão jogar uma ou mais voltas de classificação. Os jogadores serão colocados no draw, baseados nos seus escores.
- Handicap – os jogadores poderão ser colocados no draw por handicap, de forma que o jogador com o menor handicap joga contra o jogador de maior handicap na primeira volta, o segundo menor com o segundo maior handicap e daí em diante.
- Cabeça de Chave – Alguns jogadores, como por exemplo, o último vencedor, poderão ser colocados no draw em locais específicos, (cabeças de chave), enquanto os demais poderão ser colocados aleatoriamente ou através dos escores qualificatórios.

O draw deverá ser preparado de forma que os dois jogadores com os melhores resultados sejam colocados em lados opostos do draw e daí por diante, conforme a tabela seguinte:

METADE SUPERIOR	METADE INFERIOR	METADE SUPERIOR	METADE INFERIOR
64 QUALIFICADOS		32 QUALIFICADOS	
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 QUALIFICADOS	
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 QUALIFICADOS	
12 vs. 53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs. 44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Para determinar os locais no draw, empates nas voltas de classificação que não sejam para o último lugar na classificação, poderão ser decididos:

- Na ordem em que os escores forem entregues, com o primeiro escore entregue, recebendo o número mais baixo disponível e daí em diante,
- Por um play-off de cartão de escores, ou
- Por um sorteio entre os jogadores que estiverem empatados.

Quando existir um empate para o último lugar no draw, a Comissão poderá optar por um play-off ou adicionar uma outra rodada de partidas, reduzindo o campo para um número par de jogadores. Isto deveria estar explicado nas Condições da Competição.

Em alguns eventos, a Comissão poderá optar pela posição do campeão anterior em que o campeão geralmente é colocado na primeira ou na segunda posição. A Comissão também decidirá se o campeão deverá jogar na classificatória. Desta forma, ele perderá o direito à posição de cabeça de chave.

Draws Múltiplos (também Conhecidos como “Flights” ou Categorias)

Enquanto muitas competições tem todos os jogadores competindo contra todos os demais, em outras a Comissão poderá dividir os competidores em grupos (às vezes chamados de “flights” ou em categorias). Isto faz com que os jogadores de habilidades similares, compitam entre si, ou então para que se tenha múltiplos vencedores.

A constituição destes grupos poderá ser determinada por handicap, através de classificatórias ou por outro método escolhido pela Comissão. A Comissão deverá determinar como os draws serão definidos nas Condições da Competição.

Embora os draws possam ser estabelecidos com base no handicap, não é exigido que o jogo dentro de cada draw seja necessariamente uma competição por handicap, já que os jogadores terão praticamente o mesmo nível.

Em competições match play, é recomendável montar os draws de tal forma que não seja necessário dar a alguns jogadores o status de “bye” (passagem automática para a próxima fase sem precisar jogar), e o número ideal de jogadores para que estes joguem o mesmo número de partidas em competições diretas, tais como 8, 16, 32, 64 ou 128. Se não houver jogadores suficientes para preencher o último draw, alguns jogadores deverão receber o status de “bye” conforme a necessidade. Não há nenhuma exigência para que todos os draws tenham o mesmo número de jogadores. Por exemplo, o primeiro draw, ou draw do Campeonato poderá ter 32 jogadores, enquanto os outros draws poderão ter 16.

(2) Horários de Saída e Grupos de Jogadores

A Comissão poderá determinar os horários de saída e os grupos ou permitir que os jogadores decidam os seus próprios horários.

Quando a Comissão permitir que os jogadores decidam o seu próprio horário de saída, este terá o mesmo status que o horário de saída determinado pela Comissão (ver Regra 5.3a).

Vários fatores deverão ser considerados ao determinar o número de jogadores em um grupo e o intervalo entre os grupos. Para determinar o horário de saída e os grupos de jogadores será importante considerar o ritmo de jogo, bem como o tempo disponível para o jogo. Um grupo de dois jogadores é geralmente mais rápido que um grupo de três ou de quatro. Os intervalos de saída poderão ser mais próximos entre os grupos menores. Quando a Comissão decidir que os jogadores iniciem o jogo em vários buracos (como buracos 1 e 10), será importante planejar o tempo para assegurar que os jogadores não venham a ter uma espera excessiva, caso cheguem ao outro tee de saída antes que o último grupo tenha iniciado.

Quando uma competição match-play for jogada, por um longo período, e os jogadores em uma partida tiverem que concordar em quando jogar durante este período, a Comissão deveria:

- Estabelecer a data e o horário em que cada partida tenha que estar encerrada.
- Especificar como o resultado da partida será decidido se os jogadores não completarem a partida no dia especificado, como por exemplo, desclassificar ambos ou colocar o jogador em primeiro lugar ou em segundo lugar no draw da próxima volta.

Em match play, a Comissão determina o draw, mostrando quem vai jogar em cada partida ou, de outra forma específica, como as partidas serão definidas. Quando for possível, é melhor que cada partida tenha seu horário de saída específico, porém, algumas vezes é possível iniciar duas partidas ao mesmo tempo.

(3) Marcadores

Em stroke play, um jogador ou lado precisa ter alguém, que não seja o próprio jogador nem alguém do mesmo lado, para marcar o cartão de escores. A Comissão poderá determinar ou restringir quem poderá atuar como marcador para cada jogador, especificando que o marcador terá que ser: um jogador na mesma competição ou grupo, um jogador com handicap, ou alguma outra forma.

Em um formato onde dois ou mais parceiros competem juntos como um lado (Ex.: em uma competição de Foursomes ou Quatro Bolas), eles não podem atuar como o marcador do lado. Se o número de lados para uma modalidade de parceiros não for par, a Comissão poderá ter que encontrar um marcador para um lado jogando sozinho, ou poderá optar em ter três lados jogando juntos em um grupo.

(4) Áreas de Início

A Comissão poderá definir uma área específica na primeira área do tee, ou próximo à mesma, onde os jogadores terão que se apresentar prontos para jogar no horário de saída estipulado (ver regra 5.3a).

Esta área poderá ser definida por linhas pintadas no solo, por cordas ou por outra forma.

5G Política de ritmo de Jogo

A Comissão poderá estabelecer sua própria Política de Ritmo de Jogo, adotada como Regra Local (ver Regra 5.6b). Na prática, a natureza dessa política irá depender do número de membros da Comissão disponíveis para aplicá-la (ver Seção 8K).

Políticas de Ritmo de Jogo poderão conter:

- Um tempo máximo para completar uma volta, um buraco ou uma série de buracos, ou ainda, cada tacada.
- A definição de quando o primeiro grupo estará fora de posição e de quando cada um dos outros grupos está fora de posição com relação ao grupo à sua frente.
- Quando e como um grupo ou jogadores individuais poderão ser monitorados ou cronometrados.
- Se e quando os jogadores poderão ser avisados de que estão sendo cronometrados ou que excederam no seu respectivo tempo.
- A métrica das penalidades para infrações nesta Política.

A Comissão será responsável por assegurar que uma competição seja jogada com um ritmo célere. O que é considerado ritmo célere poderá variar dependendo do campo, do número de participantes e do número de jogadores por grupo. Para isto:

- A Comissão deveria adotar uma Regra Local, estabelecendo uma Política de Ritmo de Jogo (Ver Regra 5.6b).
- Esta Política deveria ao menos definir um tempo máximo para completar a volta ou partes da volta.
- A Política deverá estipular as penalidades para um jogador que não cumpra com a Política.
- A Comissão deverá considerar outras ações que possam ter um impacto positivo no ritmo de jogo. Estas incluem:
 - » Práticas de gerenciamento, como: reduzir o tamanho dos grupos, aumentar o intervalo de saída e introduzir tempos de starter.
 - » Considerar mudanças fundamentais na preparação do campo como: alargar os fairways, reduzir a espessura ou comprimento do rough, ou reduzir a velocidade dos greens. Quando as mudanças forem realizadas, a Comissão deveria consultar as regras ou recomendações do Sistema de Handicap em operação adotado pela Federação local, averiguar o impacto no Course Rating e seguir os procedimentos para os ajustes necessários.

5H Política do Código de Conduta

A Comissão poderá criar seus próprios padrões de conduta para os jogadores em um Código de Conduta, adotado como Regra Local (ver Regra 1.2b). Se a Comissão não criar um Código de Conduta, ela estará restrita a penalizar jogadores somente por conduta inapropriada, usando a Regra 1.2a. A única penalidade disponível para um ato contrário ao espírito do jogo, de acordo com esta Regra, é a desclassificação (ver Seção 5H(4) para maiores informações).

(1) Estabelecer um Código de Conduta

Ao estabelecer um Código de Conduta, a Comissão deveria considerar o seguinte:

- Ao estabelecer limites ou proibir as ações de um jogador, através de um Código de Conduta, a Comissão deveria levar em conta as diferentes culturas dos jogadores, pois algo considerado como um comportamento inapropriado em uma cultura e pode ser aceito em outra.
- A estrutura das penalidades a serem aplicadas por uma infração do Código (ver Seção 5H(2) como exemplo).

- Quem terá autoridade para decidir as penalidades e sanções. Por exemplo, se somente alguns membros da Comissão teriam autorização para aplicar estas penalidades, ou se um número mínimo de membros da Comissão precisaria estar envolvido nesta decisão ou se qualquer membro da Comissão teria autoridade para tal decisão.
- Se haverá um processo apelatório.

A Comissão poderá incluir, em um Código de Conduta, o seguinte:

- A proibição da entrada pelo jogador em qualquer zona de jogo proibido (ou em alguma específica).
- Definição do que seria considerado um comportamento inaceitável, pelo qual o jogador poderá ser penalizado durante uma volta. Por exemplo:
 - » Deixar de cuidar do campo não rastelando bunkers ou não reparando os divots.
 - » Linguajar inaceitável.
 - » Abusar dos tacos ou do campo.
 - » Ser desrespeitoso com outros jogadores, árbitros ou espectadores.
- Um código de vestimenta.

A Comissão poderá incluir, ainda, no Código de Conduta, que será dada uma advertência à primeira infração do Código e não uma penalidade, a não ser que os membros da Comissão considerem que a infração foi suficientemente séria.

A Comissão precisará determinar se o Código de Conduta será aplicado ao caddie do jogador, e se o jogador poderá ser penalizado de acordo com o Código, por ações de seu caddie durante a volta.

Não seria apropriado penalizar um jogador, de acordo com o Código de Conduta, por uma infração de um espectador, da família do jogador ou apoiadores. Por exemplo, em um torneio juvenil onde familiares não podem caminhar no fairway, ou dentro de uma distância específica dos competidores, o jogador não deveria ser penalizado por qualquer infração de um espectador

(2) Determinar Penalidades por Infração ao Código

Para determinar as sanções e a métrica das penalidades a serem aplicadas, a Comissão deveria considerar o seguinte:

- Se haverá um sistema de advertência antes que qualquer penalidade, ou outra sanção, seja imposta.
- Se as sanções serão somente disciplinares ou incluirão as penalidades de acordo com as Regras.

- Se a penalidade para cada infração será definida como uma tacada de penalidade, ou como penalidade geral ou se as penalidades irão aumentando. A Comissão não deverá usar quaisquer outros tipos de penalidades que se apliquem ao escore do jogador.
- Se o Código irá permitir a desclassificação por má conduta grave, quando o jogador não atuar dentro dos standards do Código.
- Se a penalidade será aplicada, automaticamente, sempre que um jogador infringir um de seus standards ou se esta será submetida à Comissão.
- Se penalidades diferentes serão aplicadas por infringir aspectos diferentes do Código.
- Sanções disciplinares que a Comissão poderá impor incluem: a recusa na inscrição em uma ou mais competições futuras gerenciadas pela Comissão, ou exigir que o jogador jogue apenas em um horário específico do dia. Estas sanções não fazem parte das Regras do Golfe e cabe à Comissão escrevê-las e interpretá-las.

(3) Exemplo da Estrutura da Penalidade para um Código de Conduta

O modelo de estruturas de penalidade, a seguir, dará um exemplo de como a Comissão poderá definir as penalidades para as infrações ao Código de Conduta na Regra Local.

A Comissão poderá implementar a estrutura de penalidade sem nenhuma advertência ou sanção para a primeira infração, ou poderá dar penalidades distintas para cada item, dentro do Código de Conduta. Por exemplo, certas infrações poderão resultar na penalidade de uma tacada, enquanto outras infrações poderão receber a penalidade geral.

Modelo da Estrutura de Penalidade

- Primeira Infração do Código de Conduta – advertência ou sanção da Comissão
- Segunda Infração – uma tacada de penalidade
- Terceira Infração – penalidade geral
- Quarta Infração ou qualquer má conduta grave - desclassificação.

(4) Espírito do Jogo e Má Conduta Grave

De acordo com a Regra 1.2a, a Comissão poderá desclassificar um jogador, por má conduta grave, ao agir contrariamente ao espírito do jogo. Isto se aplicará, havendo ou não um Código de Conduta para a competição.

Ao decidir que um jogador é culpado de má conduta grave, a Comissão deverá levar em consideração se as ações do jogador foram intencionais e se o ato cometido foi de grande relevância para desclassificá-lo, sem

primeiramente adverti-lo e/ou aplicar-lhe outras penalidades, quando o Código de Conduta estiver atuando.

Exemplos de ações que poderiam ensejar desclassificação de acordo com a Regra 1.2a podem ser encontradas na Interpretação 1.2a/1.

51 Informações para Jogadores e Árbitros

(1) Regras Locais

A Comissão deverá assegurar que Regras Locais sejam efetivamente entregues aos jogadores, podendo ser em um folheto distribuído na saída, ou no cartão de escores, no quadro de avisos ou no site do torneio.

Várias organizações que realizam muitas competições criam um documento que contém todas as Regras Locais utilizadas em todas as suas competições. Historicamente, este documento é impresso em cartão e é conhecido como “Hard Card”.

Se for exigido que os jogadores joguem bolas que estejam na Lista de Bolas Homologadas (ver Modelo de Regra Local G-3), ou usem tacos na Lista de Cabeças de Taco Homologadas (ver Modelo de Regra Local G-1), ou que estejam de acordo com as especificações de ranhuras e marcas de punções (ver Modelo de Regra Local G-2), a Comissão deverá considerar a disponibilização das listas para a visualização dos jogadores, ou dar acesso às bases de dados online.

(2) Tabelas de Grupos ou de Draw

Tabelas que estabeleçam os grupos para a volta, contendo seus horários de saída, deverão ser produzidas e afixadas em locais onde os jogadores poderão conferi-las. Embora os jogadores recebam seus emparelhamentos eletronicamente, ou possam verificá-los no site do torneio, estes deverão estar também disponíveis no local da competição para que os jogadores possam conferir seus horários de saída.

(3) Folhetos de Localização dos Buracos

A Comissão poderá entregar aos jogadores um folheto que informe a localização das bandeiras nos greens. Estes folhetos poderão ser: círculos com a distância da entrada do green e do lado mais próximo, um pedaço de papel somente com os números, um conjunto de desenhos mais detalhados com o formato do green, suas redondezas e a localização da bandeira.

(4) Cartões de Escores, Incluindo a Alocação de Handicap Stroke

A Comissão será responsável pela publicação no cartão de escores, ou em outro local visível (por exemplo, perto do primeiro tee), a ordem dos buracos nos quais as tacadas de handicap serão concedidas ou recebidas. Esta

alocação será usada para partidas com handicap e em algumas modalidades de competições stroke play com escores net, como por exemplo, Quatro Bolas, Stableford, Escore Máximo (quando o escore máximo estiver ligado ao escore net do jogador) e Par/Bogey. Para instruções sobre como determinar a ordem dos buracos, consulte as regras ou recomendações do Sistema de Handicap utilizado pela Federação local.

Match Play – Em uma partida com handicap, a Comissão deverá esclarecer nas Condições da Competição o que se segue:

- Se a diferença total entre handicaps, ou se uma porcentagem desta diferença será aplicada.
- A tabela de alocação do stroke index a ser utilizada, para identificar a ordem dos buracos onde os jogadores concederão ou receberão tacadas de handicap.

Se a Comissão autorizou uma partida a ser iniciada em buraco diferente do primeiro buraco, a Comissão poderá alterar a tabela de alocação de stroke index para estas partidas.

Stroke Play – Em uma competição com escore net, a Comissão deveria determinar as alocações de handicap de acordo com as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap utilizado pela Federação local. Por exemplo, se o handicap completo, ou uma porcentagem dele, será aplicado.

(5) Políticas de Ritmo de Jogo e do Código de Conduta

Deverão ser disponibilizadas aos jogadores, antes do início da competição, cópias das Políticas de Ritmo de Jogo e do Código de Conduta. Quando os jogadores desconhecerem estas políticas, a Comissão poderá apresentá-las aos jogadores, antes da competição.

Árbitros e demais pessoas que estiverem fazendo com que estas políticas sejam cumpridas deverão ser treinados e receber materiais adicionais, como folha de cronometragem ou roteiros com a linguagem específica a ser usada, para informar aos jogadores sobre as advertências ou possíveis infrações.

(6) Plano de Evacuação

A Comissão deveria considerar como evacuar um campo, em caso de condições climáticas severas ou de outra emergência. Se for considerado necessário, poderá ser criado e fornecido aos jogadores, um plano de evacuação. Informações adicionais poderão ser encontradas no Modelo de Regra Local J-I.

6 Durante a Competição

Uma vez que a competição tenha iniciado, a Comissão será responsável por assegurar que os jogadores tenham a informação necessária para jogar de acordo com as Regras e para auxiliá-los na aplicação das Regras.

6A Iniciando a Volta

Antes de iniciar a volta, os jogadores deverão receber toda a informação que necessitem para jogar o campo de acordo com as Regras.

Em stroke play, cada jogador deverá receber o cartão de escores e, em competições net, como Stableford, Escore Máximo ou Quatro Bolas, o cartão deverá incluir o stroke handicap index, conforme definido pela Comissão.

Quando a Comissão preparar documentos adicionais, deverá disponibilizá-los aos jogadores antes da volta, e, se possível, antes que os jogadores cheguem ao primeiro tee, de forma que tenham tempo razoável para lê-los. Estes poderão incluir:

- Regras Locais.
- Política de Ritmo de Jogo.
- Código de Conduta.
- Plano de Evacuação.

Dependendo dos recursos disponíveis, a Comissão poderá disponibilizar os documentos em um único local, para serem lidos pelos jogadores, como em um quadro de avisos ou no site do torneio. Poderão também ser entregues como folhetos, antes dos jogadores iniciarem suas voltas.

Quando os recursos permitirem, a Comissão deverá ter um starter no tee de saída, para assegurar que todos os jogadores tenham as informações necessárias e que iniciem no horário.

Quando for a hora de saída de um grupo, o starter deverá fazer com que o primeiro jogador inicie no horário marcado. Se isso não for possível, devido à posição do grupo à frente (jogadores atrasados por uma procura de bola), o tempo real de saída deverá ser anotado para que a Comissão possa usar esta informação para aplicar a política de ritmo de jogo.

A Comissão deverá adotar um método padrão para tratar situações de jogadores atrasados no tee de saída. Isto poderá incluir: o pedido a um membro da Comissão ou a outra pessoa para localizar o jogador atrasado, ou fazer uma contagem regressiva para os jogadores presentes, para que fique claro a todos que o jogador está atrasado. É recomendável ter um relógio com o horário oficial perto do tee e que todos os membros da Comissão e árbitros ajustem seus relógios a este horário.

6B O Campo

(1) Manutenção do Campo Durante a Volta

Embora seja preferível ter toda a manutenção do campo concluída antes que o primeiro grupo chegue ao buraco, e, de forma que todos os jogadores

possam jogar o campo nas mesmas condições, algumas vezes isso não será possível. Quando a manutenção do campo, como o corte dos greens, do fairway ou do rough, ou o rastelar dos bunkers, ocorrer durante uma volta, os resultados da competição serão válidos da forma como foram jogados.

Antes que a competição seja iniciada, a Comissão deverá marcar todas as áreas que precisem de marcação como terreno em reparação, mas pode ocorrer que estas áreas não sejam identificadas até que o jogo se inicie. Às vezes, as condições climáticas, veículos, jogadores ou espectadores poderão causar danos adicionais ao campo. Nestes casos, a Comissão poderá decidir marcar estas áreas como terreno em reparação. A marcação deverá ser feita, independentemente, de um jogador haver ou não jogado daquela área.

(2) Determinando a Localização dos Buracos e Áreas do Tee

Em uma competição stroke-play, todos os jogadores deverão jogar o campo com os mesmos marcadores de tee e os buracos posicionados nos mesmos lugares. A Comissão deverá evitar mover qualquer marcador de tee ou buraco, após grupos já terem jogado um buraco, mas poderá haver alguma situação onde isto não poderá ser evitado ou que eles tenham sido movidos por engano.

Área de Tee se Torna Inutilizável após Início da Volta

Se uma área de tee for coberta por água temporária ou, por outra razão, não for mais passível de utilização após iniciar a volta, a Comissão poderá suspender a volta ou mudar o local da área do tee, se isso puder ser feito, sem dar a qualquer jogador uma vantagem ou desvantagem significativa.

Marcadores do Tee ou Buraco Movido

Se os marcadores do tee ou o buraco forem movidos por um mantenedor do campo, ou se os marcadores do tee forem movidos por um jogador ou qualquer outra pessoa, a Comissão deverá verificar se isso causou uma vantagem ou desvantagem significativa em relação aos demais. Em caso afirmativo, normalmente, a volta deveria ser considerada nula e ficaria sem efeito. Caso contrário se nenhum jogador resultou beneficiado ou prejudicado de maneira significativa, a Comissão poderá considerar a volta válida.

Mover a Posição de um Buraco Devido à Dificuldade da Posição

No stroke play, se durante uma volta, ficar evidente que um buraco foi posicionado de maneira que a bola não ficasse parada perto do buraco, devido à inclinação do terreno, fazendo com que vários jogadores executassem um número excessivo de putts, a Comissão terá várias opções disponíveis.

A Comissão deverá levar em consideração todos os fatores, incluindo: a severidade da posição, quantos jogadores completaram o buraco, onde o buraco se encontra na volta e adotar o procedimento que considerar mais justo para todos os jogadores. Por exemplo:

- Continuar o jogo com a posição do buraco inalterada, considerando que as condições serão as mesmas para todos os jogadores na competição.
- Manter o buraco no mesmo local, executando outras ações para melhorar a situação, como molhar o green entre dois grupos.
- Declarar a volta nula e sem efeito, fazendo com que todos os jogadores reiniciem a volta com o buraco reposicionado.
- Suspender a volta, reposicionar o buraco, fazendo com que os jogadores que jogaram o buraco retornem ao final de sua volta, para jogar novamente o buraco. O escore para o buraco para estes jogadores será o escore obtido com o buraco reposicionado.
- Fazer com que todos os jogadores descartem seus resultados para o buraco em questão e joguem um buraco adicional (seja no campo da competição ou em outro local) para obter seu escore para o buraco.

As duas últimas opções deverão ser escolhidas apenas em circunstâncias extremas, pois alterariam a volta para alguns ou para todos os jogadores.

Em match play, a Comissão poderá mover o buraco entre duas partidas.

Mudar a Posição do Buraco após a Bola já Estar Posicionada Perto dele no Green

Se uma bola estiver no green quando um buraco for danificado, a Comissão deverá tentar consertar o buraco para que este esteja de acordo com a definição de “buraco”. Se isso não for possível, os jogadores poderão terminar o buraco, tal como ele se encontra, ainda que danificado.

Não é recomendável reposicionar um buraco antes que todos os jogadores no grupo terminem o buraco. No entanto, a Comissão poderá recolocar o buraco em uma posição próxima e similar, se isto for necessário, para assegurar que o buraco seja jogado corretamente. Caso isto ocorra antes que os jogadores do grupo terminem o buraco, a Comissão deveria requerer aos jogadores que ainda tenham suas bolas no green, que reposicionem suas respectivas bolas para um local relativo ao novo buraco que seja comparável ao local anterior. Para uma bola que esteja fora do green, a Comissão deverá determinar que a bola deveria ser jogada tal como se encontra.

6C Fornecer aos Jogadores Auxílio com as Regras

A Comissão poderá indicar árbitros para auxiliar na administração de uma competição. O árbitro é um representante, nomeado pela Comissão, para decidir questões de fato e aplicar as Regras.

(1) Árbitros em Match Play

Em match play, os deveres e a autoridade do árbitro dependem do papel que lhe foi atribuído:

- Quando for Designado para uma Partida em Toda a Volta. Uma vez que o árbitro estará acompanhando toda a partida, ele será responsável por decidir diante de qualquer infração das Regras que ele vier a observar ou tomar conhecimento (ver Regra 20-1b(1) e a definição de “árbitro”).
- Quando for Designado para Múltiplas Partidas ou Alguns Buracos ou Partes do Campo. Uma vez que o árbitro não estará em condições de acompanhar a partida na sua totalidade, ele deverá evitar envolver-se nas partidas, a não ser que:
 - » Um jogador peça seu auxílio ou solicite uma decisão (ver Regra 20.1b(2)). Antes de decidir, a pedido de um jogador, o árbitro deveria confirmar sempre que o pedido para uma decisão tinha sido feito a tempo (ver Regras 20.1b(2) e 20.1b(3)).
 - » Um jogador ou jogadores, em uma partida, possam estar infringindo a Regra 1.2b (Código de Conduta), a Regra 1.3b(1) (Dois ou Mais Jogadores de Maneira Deliberada Combinam Ignorar Qualquer Regra ou Qualquer Penalidade que Sabiam ser Aplicáveis), a Regra 5.6a (Atraso Indevido do Jogo) ou a Regra 5.6b (Ritmo Célere de Jogo).
 - » Um jogador chegue atrasado ao tee de saída (Regra 5.3).
 - » A busca por uma bola do jogador atinja 3 minutos (ver Regra 5.6a e a definição de “perdida”).

(2) Árbitros em Stroke Play

Em stroke play:

- O árbitro é responsável por atuar sobre qualquer infração das Regras que ele observe ou tome conhecimento.
- Isto se aplica ao árbitro designado para um grupo por toda a volta, para monitorar múltiplos grupos, ou determinados buracos, ou partes do campo.

(3) Limitar o Papel de Membros da Comissão e Árbitros

A Comissão é o órgão que administra a competição ou o campo, porém:

- O papel de alguns membros poderá ser limitado.
- Algumas decisões poderão exigir o “de acordo” de determinados membros.
- Certas responsabilidades poderão ser delegadas a pessoas fora da Comissão.

Exemplos incluem:

- Especificar que somente alguns membros da Comissão poderão fiscalizar o cumprimento da Política de Ritmo de Jogo, ao monitorar e cronometrar jogadores ou grupos e ao decidir quando advertir ou penalizar.
- Determinar que um mínimo de três membros da Comissão seja exigido, para decidir se um jogador deverá ser desclassificado por má conduta grave, de acordo com a Regra 1.2.
- Dar autoridade ao profissional do clube, gerente ou outra pessoa designada, para aplicar as Regras em nome da Comissão.
- Autorizar o chefe da equipe de manutenção a suspender o jogo em nome da Comissão.
- Evitar que um membro da Comissão, que esteja competindo, tome decisões para suspender o jogo durante aquela competição.
- Limitar o número de árbitros que terão autorização para definir uma área não marcada, como terreno em reparação, durante uma competição.

A Comissão poderá limitar os deveres de um árbitro em stroke play ou match play (quando achar que isto poderá ajudar na tomada de decisões mais consistentes, para todos os jogadores), identificando os itens que poderão ser tratados somente pela Comissão ou por um determinado conjunto de árbitros.

Exemplos destes itens são:

- Declarar uma parte do campo como terreno em reparação.
- Fazer cumprir a Política de Ritmo de Jogo, monitorando e cronometrando jogadores ou grupos, e decidindo quando advertir ou penalizar.
- Desclassificar jogadores por má conduta grave, de acordo com a Regra 1.2.

(4) Árbitro Autoriza Jogador a Infringir uma Regra

A decisão de um árbitro é definitiva e, portanto, se um árbitro autorizar um jogador a infringir uma Regra por engano, o jogador não será penalizado. Entretanto, existem na Regra 20.2d e nas Seções 6C(10) ou 6C(11), situações nas quais o erro poderá ser corrigido.

(5) Árbitro Alerta Jogador Prestes a Infringir uma Regra

Embora um árbitro não seja obrigado a alertar um jogador que esteja prestes a infringir uma Regra, é muito recomendável que o árbitro alerte, sempre que possível, para evitar que o jogador seja penalizado. O árbitro que age de acordo com a recomendação, voluntariando informação sobre as Regras, para evitar infrações, deverá fazê-lo de maneira uniforme para todos jogadores.

Porém, em match play, quando um árbitro não for indicado para uma única partida em toda a sua volta, ele não terá autorização para intervir. O árbitro não deverá alertar o jogador a não ser que lhe seja perguntado, e se o jogador infringir a Regra, o árbitro não deverá aplicar a penalidade sem que o adversário solicite uma decisão.

(6) Discordar da Decisão do Árbitro

Se o jogador discordar da decisão do árbitro em match play ou stroke play, em geral, ele não terá direito a uma segunda opinião, seja de outro árbitro ou da Comissão (ver a Regra 20.2a), porém um árbitro cuja decisão está sendo questionada poderá concordar em obter uma segunda opinião.

A Comissão poderá adotar uma política de sempre permitir que jogadores obtenham uma segunda opinião, quando discordarem da decisão do árbitro.

(7) Como Resolver Questões de Fato

Resolver questões de fato é uma das ações mais difíceis exigidas de um árbitro ou da Comissão.

- Em todas as situações, envolvendo questões de fato, a solução para a dúvida deverá tomar por base todas as circunstâncias relevantes e a avaliação do peso das evidências, incluindo a avaliação das probabilidades quando aplicável. Se a Comissão não estiver em posição de determinar os fatos de maneira satisfatória, deverá tratar a situação de forma razoável, justa e, consistente com situações similares que foram tratadas, de acordo com as Regras.
- Testemunhos dos jogadores envolvidos são importantes e devem ser considerados.
 - » Em algumas situações onde os fatos não são conclusivos, a decisão deverá favorecer o jogador cuja bola estava envolvida.
 - » Em outras situações, no entanto, a decisão poderá ser contra o jogador cuja bola estava envolvida.
- Não há um processo padrão para avaliar o testemunho dos jogadores ou para indicar o peso a ser dado a este testemunho e cada situação terá que ser baseada em seu próprio mérito. A decisão dependerá das circunstâncias de cada caso e deverá ser avaliada por um árbitro ou pela Comissão.
- Quando for solicitado a um jogador que identifique um lugar, local, linha, área ou localização de acordo com as Regras, a Comissão teria que determinar se o jogador mostrou um discernimento ao fazê-lo. Caso afirmativo, aquela decisão será aceita mesmo se, depois de dar a tacada, se descobrir que a referida estava equivocada (ver Regra 1.3b(2)).

- Testemunhos de pessoas que não fazem parte da competição, incluindo espectadores, deverão ser considerados e avaliados. Também é válido usar imagens da televisão ou similar, para ajudar a resolver uma dúvida, embora o padrão “a olho nu” deva ser aplicado ao usar tal evidência (ver Regra 20.2c).
- É importante que qualquer questão de fato seja resolvida rapidamente para que a competição possa prosseguir de forma organizada. Assim sendo, o árbitro dispõe de pouco tempo, para avaliar as evidências. Qualquer decisão deste tipo poderá ser revisada mais tarde pelo árbitro ou pela Comissão, se evidências adicionais surgirem após a decisão inicial.

Se a decisão for tomada por um árbitro, o jogador tem o direito de proceder de acordo com aquela decisão, seja uma interpretação das Regras de Golfe ou uma questão de fato. Em situações envolvendo ambas as circunstâncias, se a decisão for incorreta, a Comissão poderá ter autoridade para realizar a correção necessária (ver Regra 20.2d e Seção 6C(10 ou 6C(11)). Em todas as circunstâncias, porém, incluindo o match play e o stroke play, o árbitro ou a Comissão estarão limitados às correções de acordo com as orientações da Regra 20.2d.

Quando existir uma questão relacionada às Regras, que trata da palavra de um jogador contra a de outro e o peso da evidência não favorece a nenhum dos dois jogadores, o benefício da dúvida deverá ser dado ao jogador que deu a tacada, ou cujo score estiver em jogo.

(8) Verdadeiro Estado da Partida Não É Determinável

Se dois jogadores completarem sua partida, mas não concordarem com o resultado, eles deverão submeter o assunto à Comissão.

A Comissão deverá levantar todas as evidências disponíveis e tentar descobrir o verdadeiro estado da partida. Se, ainda assim, não for possível determinar o verdadeiro estado da partida, a Comissão deverá solucionar da maneira mais justa, o que poderia significar jogar a partida, novamente, caso isso seja possível.

(9) Como Lidar com uma Decisão Quando o Jogador Jogar de Acordo com uma Regra que Não se Aplica

Quando um jogador joga de acordo com uma Regra que não se aplica à sua situação e dá a tacada, a Comissão será responsável por determinar a Regra a ser aplicada, de maneira a tomar uma decisão que seja baseada nas ações do jogador.

Por exemplo:

- Um jogador obteve alívio de um objeto delimitador de acordo com a Regra 16.1b. Ele jogou de acordo com uma Regra que não era aplicável. Como a Regra 19.1 (bola Injogável) exige que o jogador tenha decidido

aplicá-la antes de obter alívio, a Comissão não poderá aplicar a Regra 19 às ações do jogador. Uma vez que não existe Regra que permita ao jogador levantar sua bola nessa situação, a Comissão deveria determinar que a Regra 9.4 fosse aplicada e que nenhuma de suas exceções evitariam que o jogador fosse penalizado.

- Um jogador declarou que sua bola era injogável em uma área de penalidade. Dropou a bola de acordo com o procedimento b ou c da Regra 19.2 e a jogou de dentro da área de penalidade. Uma vez que a Regra 17.1 é a única Regra para alívio em uma área de penalidade, a Comissão deverá determinar que a Regra 17 é aplicável e decidir desta forma. Como resultado, será considerado que o jogador jogou de um lugar errado (ver Regra 14.7) e, ainda, que receberá uma tacada de penalidade, de acordo com a Regra 17.1.
- A bola de um jogador está em água temporária que ele considerou, por engano, como uma área de penalidade. O jogador dropou e jogou a bola de acordo com o procedimento da Regra 17.1d(2). Uma vez que a Regra 16.1b é a única Regra que permite ao jogador levantar sua bola para alívio naquela situação, a Comissão deverá determinar que a Regra 16.1b é aplicável e decidir desta forma. Como resultado, considerando que o jogador não dropou uma bola e jogou de um lugar que satisfizesse a Regra 16.1b, será considerado que o jogador jogou de lugar errado (ver Regra 14.7).
- Um jogador desconhecia a localização de sua bola original, mas decidiu, sem conhecimento ou virtual certeza, que a bola estava em terreno em reparação. O jogador dropou e jogou outra bola de acordo com a Regra 16.1e e 16.1b. Uma vez que o jogador não sabia a localização da sua bola original, a Regra 18.1 é a única Regra de acordo com a qual o jogador poderia jogar. A Comissão deverá determinar, portanto, que a Regra 18.1 é aplicável e decidir desta forma. Como resultado, será considerado que o jogador colocou uma bola em jogo sob penalidade de tacada e distância, que jogou de lugar errado (ver Regra 14.7) e, ainda, receberá a penalidade de tacada e distância da Regra 18.1.

(10) Administrar Decisões Erradas em Match Play

De acordo com a Regra 20.2a, um jogador não poderá apelar da decisão de um árbitro. Entretanto, se a decisão de um árbitro ou da Comissão for considerada a posteriori como errada, esta deverá ser corrigida, se possível, de acordo com as Regras (ver Regra 20.2d). Esta seção esclarece quando uma decisão deverá ser corrigida em match play.

Correção de uma Decisão Incorreta por Árbitro Durante a Partida

- O árbitro não deverá corrigir uma decisão incorreta após qualquer um dos jogadores dar outra tacada em um buraco.

- Se nenhuma outra tacada for dada em um buraco após uma decisão incorreta, o árbitro não deverá corrigir a decisão após qualquer jogador dar uma tacada na área do tee do buraco seguinte.
- Caso contrário, a decisão incorreta do árbitro deverá ser corrigida.
- Em uma situação em que a decisão incorreta ainda possa ser corrigida, e se a decisão resultou em que um ou mais jogadores levantaram suas bolas, o árbitro deverá orientá-los a recolocarem suas bolas e a terminarem o buraco com a aplicação da decisão correta.
- As decisões acima também serão aplicáveis quando o árbitro não penalizar um jogador por uma infração à Regra, devido ao entendimento incorreto do resultado do buraco.
 - » Por exemplo, o árbitro deixa de avisar um jogador sobre a penalidade de perda do buraco, por uma infração da política de ritmo de jogo, pois acreditava que o jogador já havia perdido o buraco. No buraco seguinte, o árbitro fica ciente de que o jogador não perdeu o buraco. Se o jogador ou o adversário tiverem dado uma tacada da área do tee do próximo buraco, o árbitro não poderá mais corrigir o erro.

Correção de uma Decisão Errada Efetuada no Último Buraco da Partida Antes do Resultado ser Definitivo

Quando o árbitro tomar uma decisão errada no último buraco da partida, esta deverá ser corrigida a qualquer momento, até que o resultado da partida seja definitivo ou, se o jogo for estendido para buracos extras, até que qualquer jogador dê uma tacada da próxima área do tee.

Decisão Incorreta por Árbitro em Partida, Resulta no Jogador Dar uma Tacada de Lugar Errado

Quando o árbitro tomar uma decisão errada no último buraco da partida, a decisão deverá ser corrigida a qualquer momento, até que o resultado da partida seja definitivo ou, se a partida for estendida para buracos extras, até que qualquer jogador dê uma tacada da próxima área do tee:

- A não ser que uma infração grave tenha ocorrido, ou que o jogador tenha ficado em grande desvantagem ao jogar de lugar errado, será muito tarde para corrigir essa decisão, uma vez que o jogador já deu uma tacada do local errado. As tacadas executadas, após a decisão incorreta, serão válidas e sem penalidade por terem sido jogadas do lugar errado.
- Se uma infração grave foi cometida, ou se o jogador ficou em grande desvantagem ao jogar de lugar errado, a Comissão deverá corrigir o erro se o adversário ainda não tiver executado sua próxima tacada no buraco que está sendo jogado. De outra forma, será tarde demais para corrigir a decisão.

- Se uma infração grave foi cometida e o adversário não deu uma tacada no buraco, após a decisão ter sido dada, a Comissão deveria corrigir a decisão se nenhum dos jogadores tiver executado ainda, uma tacada da área do tee do buraco seguinte, ou no caso do último buraco da partida, antes que o resultado da partida seja definitivo. De outra forma, é tarde demais para corrigir a decisão.
- Se uma infração grave ocorreu e é tarde demais para corrigir a decisão, as tacadas executadas depois da decisão incorreta serão consideradas válidas sem penalidade.

(11) Administrando Decisões Erradas em Stroke Play

O jogador não terá direito de apelar uma decisão do árbitro (ver Regra 20.2a). Entretanto, se o árbitro ou a Comissão perceberem, em seguida, estarem errados, a decisão deveria ser corrigida, se possível, de acordo com as Regras (ver Regra 20.2d). Esta seção esclarece quando uma decisão incorreta deverá ser corrigida em stroke play.

Correção de uma Decisão Errada por Árbitro em Stroke Play

Se possível, o árbitro deverá corrigir uma decisão incorreta em stroke play, que cause a aplicação de uma penalidade incorreta ou que evite uma penalidade que já existia, desde que a competição não tenha sido encerrada (ver Regra 20.2e).

Jogador em Stroke Play Incorretamente Avisado que sua Tacada não Contava

Quando o árbitro em stroke play avisar erroneamente ao jogador que sua tacada não contará e que terá que jogar novamente sem penalidade, a decisão permanecerá e o score do jogador, com a tacada refeita, será o score para o buraco.

Jogador em Stroke Play Dá uma Tacada de Lugar Errado, Devido à Decisão Incorreta; Procedimento para o Jogador Quando o Erro é Descoberto

Em stroke play, quando um jogador procede baseado em uma decisão do árbitro, que resulta em dropar uma bola e jogá-la de lugar errado e a Comissão tomar conhecimento da decisão errada do árbitro, serão aplicáveis os seguintes princípios:

- A não ser que se trate de uma infração grave, ou que o jogador tenha ficado em grande desvantagem por ter jogado de lugar errado, será tarde demais para corrigir a decisão incorreta, porém as tacadas efetuadas após essa decisão serão válidas e sem penalidade por terem sido jogadas de lugar errado.
- Se se tratar de uma infração grave, ou se o jogador ficou em séria desvantagem por ter jogado de lugar errado, e ainda não deu uma tacada para começar outro buraco, ou, para o último buraco da volta, antes de entregar seu cartão de scores, a Comissão deveria corrigir a decisão. A Comissão deverá solicitar que o jogador cancele a tacada executada de lugar errado e qualquer outra tacada subsequente, procedendo da maneira correta. O jogador não incorrerá em penalidade por ter jogado de um lugar errado. Se for muito tarde para corrigir a decisão, as tacadas efetuadas após a decisão incorreta serão válidas e sem penalidade por terem sido jogadas de lugar errado.

Árbitro Fornece Informação Incorreta ao Jogador. Jogador usa esta Informação no Jogo Subsequente

Os jogadores deverão reconhecer quando infringirem uma Regra e serem honestos ao aplicarem suas próprias penalidades (ver a Regra 1.3b). Entretanto, se o árbitro fornecer uma informação incorreta ao jogador sobre as Regras, o jogador terá o direito de agir de acordo com esta informação no seu jogo subsequente.

Consequentemente, poderá ser exigido que a Comissão determine o período de duração desse direito do jogador e seu escore correto quando, como resultado de proceder de acordo com a informação incorreta recebida, e quando o jogador estará passível de ser penalizado de acordo com as Regras.

Nestas situações, a Comissão deveria decidir o assunto da maneira que considerar mais justa, tendo em vista todos os fatos e com o objetivo de assegurar que nenhum jogador receba uma vantagem ou desvantagem indevida. Nos casos em que a informação incorreta afetou de maneira significativa os resultados da competição, a Comissão poderá não ter outra opção a não ser cancelar a volta. Os princípios seguintes são aplicáveis:

- **Orientações gerais sobre as Regras**

Quando um membro da Comissão ou o árbitro fornece informação incorreta, na forma de orientações gerais sobre as Regras, o jogador não deveria ser isento de penalidade.

- **Decisão específica**

Quando o árbitro dá uma decisão específica que seja contrária às Regras, naquela situação em particular, o jogador estará isento de penalidade.

A Comissão deveria estender esta isenção por toda a volta, nas circunstâncias em que o jogador atuar de forma incorreta, por si mesmo, porém exatamente da mesma forma que foi aconselhado anteriormente pelo árbitro. Esta isenção cessará, porém se, naquela volta, o jogador ficar sabendo do procedimento correto ou se tiver suas ações questionadas.

Por exemplo, o jogador pede auxílio a um árbitro, ao obter alívio de uma área de penalidade vermelha e ele erroneamente afirma ao jogador que ele precisa dropar novamente, pois seu stance está na área de penalidade. Se o jogador dropar novamente pela mesma razão ao obter alívio de uma área de penalidade vermelha três buracos mais tarde, a Comissão não deveria penalizá-lo por ter jogado de lugar errado.

- **Orientações sobre as Regras Locais ou Condições da Competição**

Quando um membro da Comissão ou o árbitro fornecer informação incorreta sobre a vigência de uma Regra Local ou Condição da Competição, o jogador deveria estar isento de penalidade por atuar baseado nesta

informação. Esta isenção se aplicará a toda a volta a não ser que seja corrigida antes. Nesse caso, a isenção deveria cessar naquele momento.

Por exemplo, se o árbitro informar ao jogador que dispositivos medidores de distância, que meçam a distância efetiva de jogo são permitidos, embora uma Regra Local que os proíba esteja em vigor, o jogador não incorrerá em penalidade por medir essa distância durante a volta. Se, por outro lado, a Comissão tomar conhecimento da decisão incorreta, o jogador deverá ser informado do engano, assim que possível.

- **Decisão sobre equipamento**

Quando um membro da Comissão ou o árbitro estabelece que um taco, não em conformidade, é conforme, o jogador estará isento de penalidade por usar esse taco. Esta isenção se aplicará a toda a competição a não ser que seja corrigida antes. Nesse caso, a isenção cessará ao final da volta durante a qual a correção foi efetuada.

Jogador Levanta Bola Sem Autorização Devido a Compreender Incorretamente as Instruções do Árbitro

Se o jogador levantar a bola quando não era permitido fazê-lo, por incompreensão das instruções do árbitro, não haverá penalidade e a bola terá que ser recolocada, a não ser que o jogador proceda de acordo com outra Regra.

Por exemplo, a bola de um jogador fica em repouso contra uma obstrução móvel e ele solicita alívio. O árbitro, corretamente, informa ao jogador que a obstrução pode ser removida de acordo com a Regra 15.2 e que o local da bola deverá ser marcado para o caso dela ser deslocada durante a remoção da obstrução. O jogador marca a posição da bola e a levanta antes que o árbitro possa impedi-lo.

O jogador, normalmente, seria penalizado em uma tacada de acordo com a Regra 9.4, por levantar a bola quando isso não era permitido mas, desde que o árbitro esteja de acordo que o jogador não compreendeu sua instrução, a bola será recolocada sem penalidade.

Jogador Aconselhado Incorretamente pelo Árbitro a Continuar com a Bola Provisória

O jogador tinha motivo para jogar uma bola provisória da área do tee, mas encontra sua bola original na área de penalidade. O jogador é informado incorretamente pelo árbitro de que ele precisará continuar com a bola provisória e completar o buraco com a bola provisória. O jogador não incorrerá em penalidade por jogar uma bola errada (a bola provisória, que deveria ter sido abandonada de acordo com a Regra 18.3c).

Se a Comissão ficar ciente da decisão incorreta, ela deverá decidir que o score do jogador para o buraco consistiu da tacada do tee com a bola

original mais o número de tacadas executadas pelo jogador até completar o buraco com a bola provisória após a decisão incorreta, com a segunda tacada com a bola provisória sendo a segunda tacada no buraco. Porém, se teria sido claramente irrazoável que o jogador jogasse a bola original da área de penalidade, ele teria que adicionar uma tacada de penalidade de acordo com a Regra 17.1 para o escore do buraco.

A Comissão Toma Decisão Errada Quando o Jogador Jogou Duas Bolas de Acordo com a Regra 20.1c(3); Quando a Decisão Pode Ser Corrigida

Em stroke play, o jogador joga duas bolas de acordo com a Regra 20.1c(3), relata os fatos à Comissão e a Comissão diz ao jogador para considerar o escore com a bola errada. Trata-se de uma decisão errada e não um erro administrativo, portanto, a Regra 20.2d é aplicável e a resposta dependerá de quando a Comissão ficou ciente de sua decisão errada:

- Se a Comissão ficou ciente da decisão errada antes do encerramento da competição, ela deverá corrigir a decisão alterando o escore do buraco em questão para aquele da bola correta.
- Se a Comissão ficou ciente da decisão incorreta após o encerramento da competição, o escore com a bola incorreta será mantido. De acordo com a Regra 20.2d, esta decisão será definitiva após o encerramento da competição.

Penalidade de Desclassificação Aplicada Incorretamente ao Vencedor de um Evento; Erro Descoberto Após Dois Outros Jogadores Fazerem Play Off para Primeiro Lugar

Se, como resultado de uma decisão errônea da Comissão, o vencedor de direito de uma competição for desclassificado e outros dois jogadores fizerem um play off para decidir o primeiro lugar, o melhor procedimento dependerá de quando a Comissão ficou ciente de seu erro. Se a Comissão se conscientizar do erro antes que o resultado da competição seja definitivo, a Comissão deveria corrigir a decisão incorreta, anulando a penalidade de desclassificação e declarando o jogador vencedor. Se a Comissão ficar ciente após o resultado ser definitivo, o resultado permanecerá, com o jogador desclassificado.

Aplicação da Penalidade de Desclassificação em Competição na qual Nem Todos os Escores São Utilizados para Determinar o Vencedor

Em uma competição de várias voltas como um stroke-play por equipes, quando nem todos os resultados dos jogadores contam para o escore da equipe para uma volta, o escore do jogador não poderá contar para a volta se o jogador for desclassificado, porém poderia contar em outras voltas. Por exemplo, quando dois resultados de uma equipe de três jogadores valem, se um jogador for desclassificado na primeira das quatro voltas, a desclassificação se aplicará somente à primeira volta e os escores poderiam ser ainda utilizados para as demais voltas.

Isto se aplicará a todas as competições em que nem todos os escores são usados para determinar o vencedor (Ex.: uma competição individual na qual o jogador utiliza seus três melhores resultados de quatro voltas).

Se o jogador for desclassificado por uma infração da Regra 1.3b ou do Código de Conduta da Comissão, caberá à Comissão a decisão, com respeito à desclassificação, se será para uma volta ou para toda a competição.

(12) Combinando Match Play e Stroke Play

Recomenda-se que jogos de match play e de stroke play não sejam combinados, uma vez que algumas Regras são substancialmente diferentes entre estas duas modalidades. Algumas vezes, porém, jogadores solicitam que sejam combinadas as duas modalidades, ou, uma vez que já tenham feito por conta própria, solicitam uma decisão. A Comissão deveria se empenhar para apoiar os jogadores da melhor forma possível nestas instâncias e deveria seguir as orientações abaixo para fazê-lo.

Quando os jogadores solicitam combinar match play e stroke play

Se a Comissão optar por permitir que jogadores joguem uma partida, enquanto competem em uma competição stroke-play, é recomendável que os jogadores sejam avisados de que as Regras para o stroke-play serão aplicadas o tempo todo. Por exemplo, nenhuma concessão será permitida e se um jogador jogar fora da vez, o outro não terá a opção de cancelar a tacada.

Quando jogadores solicitam uma decisão, tendo combinado match play e stroke play

Se a Comissão for solicitada a dar uma decisão quando os jogadores combinarem match play e stroke play, ela deverá aplicar as Regras de Golfe como se aplicasse a cada modalidade separadamente. Por exemplo, se o jogador não terminou um buraco por qualquer razão, ele será desclassificado da competição em stroke play, por infração à Regra 3.3c. Para as modalidades Stableford, Escore Máximo e Par/Bogey ver Regras 21.1c(2), 21.2c e 31.3c(2), respectivamente.

6D Fazer Cumprir o Ritmo de Jogo

Quando uma política de Ritmo de Jogo está em vigor em uma competição, é importante que a Comissão compreenda e ativamente a faça cumprir para assegurar que os jogadores sigam a política, e o jogo prossiga de maneira organizada.

Para maiores informações e exemplos da política, ver o Modelo de Regra Local Seção 8K.

6E Suspensões e Reinícios

(1) Suspensão Imediata e Suspensão Normal de Jogo

Temos dois tipos de suspensão de jogo que poderão ser aplicadas pela Comissão, cada uma com suas próprias exigências para quando os jogadores têm que parar o jogo (ver Regra 5.7b).

- Suspensão imediata (quando houver perigo iminente). Se a Comissão declarar uma suspensão imediata do jogo, todos os jogadores terão que parar imediatamente e não dar nenhuma tacada até que a Comissão reinicie o jogo.
- Suspensão normal (quando escurecer ou o campo estiver injogável). Se a Comissão interromper o jogo por razões normais, o que ocorrerá a seguir dependerá do grupo estar entre o jogo de dois buracos ou jogando o buraco.

A Comissão deveria usar uma maneira de sinalizar uma suspensão imediata, diferente daquela usada para uma suspensão normal. Os sinais a serem utilizados deverão ser comunicados aos jogadores nas Regra Locais.

Ver Modelo de Regra Local J-1 – Métodos para Suspender e Reiniciar o Jogo

Quando o jogo for suspenso, a Comissão precisará avaliar se os jogadores deverão ficar nas suas posições no campo ou se deverão ser encaminhados ao clubhouse.

Tanto na suspensão imediata como na normal, a Comissão deverá retomar o jogo quando for possível fazê-lo. Os jogadores reiniciarão o jogo de onde pararam (ver Regra 5.7c).

(2) Decidir Quando Suspender e Reiniciar o Jogo

Decidir quando o jogo deverá ser suspenso e, então, reiniciado pode ser difícil para a Comissão. Esta deverá considerar o seguinte:

Raios

A Comissão deverá usar todos os meios à sua disposição, para determinar se há risco de raios e tomar as ações que considerar apropriadas.

Jogadores poderão também parar o jogo quando acreditarem que há risco de raios (ver Regra 5.7a).

Quando a Comissão concluir que não há mais risco de raios e ordenar o reinício do jogo, os jogadores terão que reiniciar o jogo. Ver Interpretação 5.7c/1, para saber o que fazer se um jogador se recusar a reiniciar o jogo, por acreditar que ainda há risco de raios.

Visibilidade

Recomenda-se que, se as áreas de aterrissagem da bola não estiverem mais visíveis aos jogadores (devido a neblina ou escuridão), o jogo deverá ser suspenso. Da mesma forma, se os jogadores não forem mais capazes de ler a linha de jogo no green, devido à falta de visibilidade, o jogo deverá ser suspenso.

Água

Se toda a área ao redor de um buraco estiver coberta por água temporária e esta não puder ser removida, em stroke-play, o campo deverá ser considerado injogável e a Comissão deverá suspender o jogo de acordo com a Regra 5.7.

Em match play, se a água não puder ser removida, a Comissão poderá suspender o jogo ou reposicionar o buraco.

Vento

Várias bolas sendo deslocadas pelo vento pode ser razão suficiente para interromper o jogo, mas somente uma ou duas bolas deslocadas pelo vento em um green, em geral, não seria suficiente para que a Comissão suspendesse o jogo. No green existem Regras para ajudar os jogadores a não serem penalizados ou para levarem vantagem se a bola for deslocada para mais próximo do buraco ou desvantagem se a bola for deslocada para mais longe do buraco (ver Regras 9.3 e 13.1).

A Comissão deverá considerar a suspensão do jogo, devido ao vento, somente se em várias ocorrências as bolas forem deslocadas e os jogadores tiverem problemas em recolocá-las no lugar de onde foram deslocadas pelo vento, ou ao menos perto daquele local e se a bola não ficar em repouso no local original.

(3) Reinício do Jogo

Quando o jogo for reiniciado após uma suspensão, os jogadores reiniciarão o jogo de onde pararam (ver Regra 5.7d).

A Comissão deverá estar preparada para levar em consideração o seguinte:

- Se os jogadores forem evacuados do campo, se será necessário dar um tempo para os jogadores se aquecerem antes de reiniciar o jogo.
- Se as áreas de treino estiveram fechadas durante a suspensão, quando deverão ser reabertas para dar aos jogadores tempo suficiente para que estejam prontos para o jogo.
- Como levar os jogadores de volta às suas posições no campo.
- Como assegurar que todos os jogadores estejam de volta às suas posições, antes de reiniciar o jogo. Isto poderá exigir ter membros da Comissão em determinadas posições para observar e relatar quando todos os jogadores tiverem retornado.

(4) Se a Volta Deve Ser Cancelada

Match Play

Uma partida não deverá ser cancelada uma vez que o jogo tenha iniciado, já que os dois jogadores na partida estão jogando com as mesmas condições, sem que um tenha vantagem sobre o outro.

Se os jogadores pararem, por acordo, conforme permitido pela Regra 5.7a, ou a Comissão acreditar que as condições sejam tais que o jogo deva ser suspenso, a partida deverá ser reiniciada de onde foi suspensa.

Em uma competição por equipes, se alguns jogos foram completados enquanto outros não puderam ser terminados no dia marcado, devido à falta de luminosidade ou mau tempo, as Condições da Competição deveriam esclarecer como os jogos completados e os jogos não completados seriam tratados (ver Seção 5a(4)). Por exemplo:

- O resultado dos jogos terminados permanece como jogado e os jogos incompletos deverão ser continuados ou jogados novamente em outra data,
- Todos os jogos deverão ser jogados novamente, e cada equipe terá liberdade para alterar a equipe original, ou
- Quaisquer jogos que não puderam ser completados conforme agendado serão considerados empatados.

Stroke Play

Em stroke play, não há orientação para quando a Comissão deva cancelar uma volta. A ação correta dependerá das circunstâncias de cada caso e a decisão caberá à Comissão.

Uma volta deverá ser cancelada somente no caso em que fosse muito injusto não a cancelar. Por exemplo, um número pequeno de jogadores inicia a volta em condições climáticas extremamente ruins. As condições subsequentemente pioram, e dar continuidade ao jogo naquele dia seria impossível, porém, ao reiniciar o jogo no dia seguinte, o clima está perfeito.

Quando uma volta é cancelada, todos os escores e penalidades durante aquela volta serão cancelados. Isto normalmente incluiria qualquer penalidade de desclassificação, porém, se o jogador for desclassificado, por má conduta grave (ver Regra 1.2), ou por cometer uma infração ao Código de Conduta, esta desclassificação não deveria ser anulada.

(5) Jogador se Recusa a Iniciar ou Levanta a Bola Devido ao Mau Tempo

Se, devido ao mau tempo, o jogador se recusar a iniciar o jogo no horário determinado pela Comissão, ou levantar a bola durante a volta e a Comissão posteriormente cancelar esta volta, o jogador não receberá penalidade uma vez que todas as penalidades em uma volta cancelada são canceladas

(6) Remoção de Água Temporária ou Impedimentos Soltos do Green

Se água temporária, areia, folhas ou outros impedimentos soltos se acumularem no green durante uma volta, a Comissão poderá fazer o que for necessário para remover o acúmulo, usando um rodo, varrendo ou soprando o green. Não é necessário que a Comissão suspenda o jogo para executar estas ações.

Nestes casos, a Comissão poderá, quando necessário, pedir a ajuda dos jogadores para remover os impedimentos soltos ou a areia. O jogador, porém, infringirá a Regra 8.1 se ele remover água temporária na sua linha de jogo, sem a permissão da Comissão.

A Comissão poderá adotar uma política que esclareça quais as ações são consideradas apropriadas para um membro da Comissão, para alguém indicado pela Comissão (Ex.: um mantenedor do campo), ou jogadores, para remover água temporária no green.

Ver Modelo de Regra Local J-2: Modelo de Regra Local, Permitindo que a Água Temporária no Green, seja Removida com um Rodo.

(7) Partida Iniciada por Desconhecimento de que o Campo Estava Fechado

Se os jogadores iniciarem uma partida quando o campo estiver fechado e a Comissão ficar ciente desta ação, a partida deverá ser jogada novamente, em sua totalidade, uma vez que o jogo no campo fechado é considerado nulo e sem efeito.

6F Entrega de Escores

(1) Match Play

Em geral, é de responsabilidade dos jogadores relatar os resultados de sua partida em um local determinado pela Comissão. Se um árbitro for indicado para a partida, ele poderá ser incumbido desta responsabilidade em vez dos jogadores.

Se um jogador solicitar, durante a partida, uma decisão que ainda não foi resolvida, a Comissão deverá determinar se a solicitação atende às exigências da Regra 20.1b(2) e tomar sua decisão. Isto poderá acarretar na volta dos jogadores ao campo, para continuar a partida.

Uma vez que o resultado tenha sido relatado, será considerado definitivo e nenhuma solicitação de decisão poderá ser aceita, a não ser que atenda às exigências da Regra 20.1b(3).

(2) Stroke Play

Em stroke play, os jogadores deverão ter a oportunidade de resolver quaisquer assuntos que tenham que ser esclarecidos com a Comissão (ver Regras 14.7b e 20.1c(4)), verificar seus cartões de escores e corrigir qualquer erro. Havendo um erro no cartão de escores, o jogador poderá

pedir ao marcador ou a Comissão para corrigir ou ratificar a correção no seu cartão de escores (ver Regra 3.3b(2)) até que este seja entregue.

Uma vez entregue o cartão de escores, a Comissão terá que verificá-lo para assegurar que tenha o nome do jogador, seu handicap (se for uma competição net), as assinaturas exigidas e os escores corretos buraco a buraco. A Comissão deverá totalizar os escores e aplicar os handicaps em uma competição net.

Em outras modalidades de jogo, como Stableford ou Par/Bogey, ou em uma competição de Quatro Bolas, a Comissão deverá determinar o resultado final para o jogador ou lado. Por exemplo, em uma competição Stableford, a Comissão é responsável por determinar o número de pontos que o jogador faz em cada buraco e o total para a volta.

6G Fazer Cortes; Gerar Draws (Saídas); Criar Novos Grupos

(1) Fazer Cortes e Criar Novos Grupos

Em uma competição, jogada em várias voltas, as Condições da Competição poderão determinar que:

- Jogadores serão reagrupados nas últimas voltas, baseados nos seus escores acumulados.
- O tamanho do draw será reduzido para a última volta ou voltas (geralmente, chamado de “corte”).

Em ambos os casos, a Comissão deverá gerar novos grupos e publicá-los. Em geral, os jogadores com os escores mais altos saem primeiro e os jogadores com os menores escores saem depois, embora a Comissão possa decidir alterar a ordem.

A Comissão poderá escolher como reagrupar os jogadores que tiverem o mesmo escore total. Por exemplo, a Comissão poderá decidir que o primeiro jogador a entregar um resultado específico sairá depois daqueles que obtiverem o mesmo escore mais tarde.

Se forem usados dois tees para as últimas voltas (por exemplo, metade dos jogadores começam no buraco 1 e metade no buraco 10), a Comissão poderá decidir arrumar os grupos de maneira que os maiores escores saiam de um lado (como no tee do buraco 10), e os jogadores com os menores escores saiam do outro lado (como no tee do buraco 1). Isto fará com que os jogadores com resultados intermediários sejam os primeiros a jogar em cada tee.

(2) Lidando com Desistências e Desclassificações em Match Play

Em match play, se o jogador desistir ou for desclassificado da competição, antes do início da sua primeira partida, e a Comissão não especificou nas

Condições da Competição como seria tratada esta situação, as opções da Comissão são as seguintes:

- Declarar o próximo adversário do jogador como vencedor automaticamente, ou
- Se o jogador desistir antes da sua primeira partida:
 - » Se houver tempo, gerar novo draw, ou
 - » Substituir o jogador pelo primeiro na lista de jogadores alternativos/reservas, ou
 - » Quando os jogadores forem classificados através de uma competição stroke play ou match play, substituí-los pelo jogador que agora está como último classificado.

Se o jogador desistir ou for desclassificado, após sua primeira partida ou partida subsequente, a Comissão poderia:

- » Declarar o próximo adversário do jogador como vencedor automaticamente, ou
- » Exigir que todos os jogadores eliminados pelo jogador em match play, façam um play-off para sua substituição.

Se ambos finalistas em uma competição match-play forem desclassificados, a Comissão poderá concluir a competição sem vencedor. Como alternativa, a Comissão poderia optar por ter os semifinalistas derrotados, jogando uma partida para determinar o vencedor da competição.

Se o jogador em uma competição match-play for desclassificado, ele deverá ter direito aos prêmios que tenham sido ganhos anteriormente na competição, como, por exemplo, se ganhou a competição stroke play qualificatória.

(3) Lidando com Desistências e Desclassificações em Stroke Play

Se um jogador desistir ou for desclassificado antes da primeira volta da competição (Ex.: por não haver começado no horário de saída), a Comissão poderá substituir o jogador por outro que ainda não esteja participando da competição (chamado de reserva ou alternativo), se estiver disponível. Uma vez que o jogador já tenha iniciado sua primeira volta ele não deverá ser substituído.

(4) Qualificatória para Match Play

Quando uma qualificatória stroke-play for usada para determinar as saídas no match play, a Comissão poderá optar por desempatar as várias posições na saída, de maneira aleatória, ou usando uma revisão dos cartões de escore, ou por play-off. Isto deveria estar especificado nas Condições da Competição.

(5) Aplicação Errônea de Handicap Afeta o Draw de Saída em Match-Play

Em uma classificatória por stroke-play para uma competição match-play, se a Comissão aplicar erroneamente o handicap de um jogador em um cartão de escores que resulte em um draw incorreto, a Comissão deveria tratar o

assunto da maneira mais justa possível. Poderia optar por corrigir o draw de saída e cancelar as partidas afetadas pelo erro.

Se o erro for descoberto, após a segunda volta do match play ter sido iniciada, será tarde demais para corrigir o draw de saída

7 Após a Competição

7A Resolvendo Empates em Stroke Play

Após todos os cartões de escore terem sido entregues em stroke-play, a Comissão poderá ter que resolver empates para a primeira ou outras posições. A Comissão poderia aplicar o método detalhado nas Condições da Competição (ver Seção 5A(6)) que deveria ser especificado, antecipadamente.

Em uma classificatória onde um número fixo de jogadores passará para o match-play, ou quando a competição é classificatória para uma competição posterior, poderá haver um play-off ou play-offs, organizados pela Comissão, para decidir quais jogadores avançarão.

(1) Desclassificação ou Concessão de Perda em Play-Off de Stroke-Play

Em um play-off de stroke-play entre dois jogadores, se um deles for desclassificado ou conceder a partida, não será necessário o outro jogador completar o buraco ou buracos do play-off para ser considerado vencedor.

(2) Alguns Jogadores Não Completam o Play-Off do Stroke-Play

Em um play-off de stroke-play, entre três ou mais jogadores, se nem todos completarem o(s) buraco(s) do play-off, a ordem na qual os jogadores serão desclassificados ou decidirem desistir, determinará o resultado do play-off, se necessário.

7B Finalizar os Resultados

Conforme detalhado na Seção 5A(7)), é importante que a Comissão esclareça nas Condições da Competição quando e como os resultados da competição serão definitivos, uma vez que isto afetará a maneira com que a Comissão irá resolver quaisquer questões de Regras que ocorram após o termino da competição, tanto em match play como em stroke play (ver Regra 20).

A Comissão deverá assegurar o desempenho de suas responsabilidades, para finalizar os resultados de uma competição match-play ou stroke-play, alinhados às Condições da Competição. Por exemplo:

- Se o resultado de uma partida for considerado definitivo quando gravado no placar oficial, a Comissão precisará assegurar que isto seja feito assim que possível.
- Havendo questões de Regras que possam impactar o resultado de uma competição stroke-play, a Comissão deverá resolver estes assuntos, mesmo que signifique atrasar o encerramento da competição e o anúncio dos vencedores.

7C Premiando

Se a competição envolver jogadores amadores, a Comissão deverá assegurar que estes estejam cientes das regras que tratam dos prêmios que um golfista amador poderá aceitar, sem infringir as Regras do Status de Amador. As Comissões deverão consultar as Regras do Status de Amador e as Decisões sobre as Regras do Status de Amador que estão disponíveis em RandA.org. Algumas das principais restrições:

- Um golfista amador não poderá jogar golfe por prêmio em dinheiro.
- Um golfista amador não poderá aceitar um prêmio ou vale com valor de mercado, acima do permitido pela entidade que administra as Regras do Status de Amador, no país onde a competição está sendo jogada.
- Um golfista amador poderá aceitar um prêmio simbólico de qualquer valor. Um exemplo de prêmio simbólico seria um troféu, taça ou medalha feito de ouro, prata, cerâmica, vidro ou similar que seja gravado de maneira permanente e distinta.
- Um golfista amador poderá aceitar um prêmio de qualquer valor, inclusive um prêmio em dinheiro, para um hole-in-one feito durante uma volta de golfe.

7D Questões de Regras ou Escore Surgindo Após Competição

Quando uma questão sobre as Regras for trazida à Comissão, após o encerramento da competição, a decisão irá depender da natureza do problema. Se ocorrer que um jogador possa ter agido incorretamente, de acordo com as Regras, a Comissão deverá estar atenta à Regra 20.2e, para determinar se uma penalidade de desclassificação precisará ser aplicada ao jogador.

Se o assunto for sobre um erro administrativo da Comissão, ela deveria corrigir o erro e apurar os novos resultados. Se necessário, a Comissão deveria recuperar os prêmios entregues, erroneamente, e premiar os jogadores corretos.

Erros administrativos incluem:

- Ter permitido que jogadores inelegíveis jogassem.

- Erro de cálculo do escore total de um jogador.
- Aplicar incorretamente um handicap ou deixado um jogador fora dos resultados finais.
- Aplicar um método errado para os desempates.

IV

Modelos de Regras Locais e Outras Modalidades de Jogo

Conteúdo

8 Modelos de Regras Locais

8A Fora de Campo e Limites do Campo..... 451

A-1 Definindo Limites..... 451

A-2 Esclarecendo os Limites ao Usar uma Parede ou Rua..... 451

A-3 Fora de Campo Quando Vias Públicas Atravessam o Campo..... 452

A-4 Fora de Campo Interno..... 452

A-5 Estacas Identificando Fora de Campo..... 453

8B Áreas de Penalidade..... 453

B-1 Definindo as Áreas de Penalidade..... 453

B-2 Alívio na Margem Oposta de uma Área de Penalidade Vermelha..... 454

B-3 Bola Provisória para Bola em uma Área de Penalidade..... 456

B-4 Definindo o Leito Seco como Parte da Área Geral..... 458

B-5 Alívio Especial Quando a Área de Penalidade Está ao Lado de um Bunker..... 458

8C Bunkers..... 459

C-1 Esclarecendo a Margem do Bunker..... 459

C-2 Alterando o Status de Áreas de Areia..... 459

C-3 Esclarecendo o Status de Materiais Similares à Areia..... 460

C-4 Declarando Bunkers de Treino como Parte da Área Geral..... 460

8D Greens..... 460

D-1 Esclarecendo a Margem do Green..... 460

D-2 Status de Green Quando Green Provisório Está Sendo Usado..... 461

D-3	Proibindo Alívio de Green Errado Quando Somente Existe Interferência para o Stance	461
D-4	Proibindo o Jogo da Franja do Green Errado	462
D-5	Status de Green de Treino (Putting Green) ou Green Provisório	462
D-6	Dividindo um Green Duplo em Dois Greens Separados	463
8E	Procedimentos de Alívio Especiais ou Obrigatórios	463
E-1	Áreas de Drop	463
E-2	Limpendo a Bola	465
E-3	Lies Melhorados	466
E-4	Alívio de Buracos de Aeração	467
E-5	Alternativa para Tacada e Distância para Bola Perdida ou Bola Fora de Campo	468
E-6	Alívio de Linha de Jogo para Cerca de Proteção	473
E-7	Alívio de Cerca Delimitadora Eletrificada	473
E-8	Definindo Zonas de Jogo Proibido	474
E-9	Definindo uma Área Fora de Campo como Zona de Jogo Proibido ..	475
E-10	Proteção para Árvores Novas	475
E-11	Bola Desviada por Cabos Suspensos da Rede Elétrica	476
8F	Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes	476
F-1	Definindo Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes ...	476
F-2	Alívio Limitado para Bola Enterrada	477
F-3	Terreno em Reparação Tratado como Parte de Obstrução Próxima ..	478
F-4	Dano Extenso Devido à Chuva Forte e Tráfego	479
F-5	Obstruções Irremovíveis Perto dos Greens	479
F-6	Proibindo Alívio de Condição Anormal de Campo Quando Existe Apenas Interferência com o Stance	480
F-7	Alívio de Linhas de Junção de Placas de Grama	481
F-8	Alívio de Terra Rachada	481
F-9	Alívio de Raízes de Árvores no Fairway	482

F-10	Danos por Animais	482
F-11	Formigueiros	483
F-12	Estrume de Animais	483
F-13	Danos por Cascos de Animais	484
F-14	Acúmulos de Impedimentos Soltos	484
F-15	Cogumelos no Green	485
F-16	Bunker Cheio de Água Temporária	485
F-17	Todas as Estradas e Caminhos São Tratadas como Obstruções	486
F-18	Tratando Objetos Móveis como Irremovíveis	486
F-19	Valetas de Separação de Gramas Perto do Green	486
F-20	Canais de Drenagem de Concreto	487
F-21	Linhas ou Pontos Pintados	487
F-22	Fios e Cabos Temporários	488
F-23	Obstruções Irremovíveis Temporárias	489

8G Restrições no Uso de Equipamento Específico 495

G-1	Lista de Drivers Homologados	495
G-2	Especificações de Ranhuras e Marcas de Punção	495
G-3	Lista de Bolas de Golfe Homologadas	496
G-4	Regra de Uma Única Bola	496
G-5	Proibindo o Uso de Dispositivos Medidores de Distância	497
G-6	Proibindo o Uso de Transporte Motorizado	497
G-7	Proibindo o Uso de Certos Tipos de Sapatos	498
G-8	Proibindo o Uso de Equipamentos de Áudio e Vídeo	499

8H Definindo Quem Pode Ajudar ou Aconselhar Jogadores 499

H-1	Uso de Caddie Proibido ou Obrigatório; Restrições a Caddies	499
H-2	Nomeação de um Aconselhador em Competições por Equipes	500
H-3	Restringindo quem Pode Ser um Capitão de Equipe	501
H-4	Tratar o Aconselhador Como Parte do Lado do Jogador	501

H-5	Conselho: Membros da Equipe no Mesmo Grupo	501

8I	Definindo Quando e Onde os Jogadores Podem Treinar	502

I-1	Treino Antes das Voltas	502

I-2	Proibindo Treino no Último Green ou Perto Dele.....	503

8J	Procedimentos para Mau Tempo e Suspensão do Jogo.....	503

J-1	Métodos de Interromper e Reiniciar o Jogo	503

J-2	Remoção de Água Temporária.....	503

8K	Políticas de Ritmo de Jogo	504

K-1	Tempo Máximo Para Toda a Volta ou Parte de uma Volta	504

K-2	Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada.....	504

K-3	Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada em Stableford.....	507

K-4	Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada em Competições Par/Bogey.....	507

K-5	Estrutura de Penalidade para Ritmo de Jogo Modificada.....	508

8L	Regras Locais Não Permitidas	508

9 Outras Modalidades de Jogo

9A	Stableford Modificado.....	509

9B	Greensomes	509

9C	Scramble.....	510

9D	Dois Melhores de Quatro Escores	510

8 Modelos de Regras Locais

Esta seção contém os Modelos de Regras Locais Permitidas que podem ser utilizadas pela Comissão:

- Estas podem ser adotadas de maneira integral ou servir como exemplo de como elaborar um tipo específico de Regra Local.
- Regras Locais são permitidas somente se forem consistentes com as políticas estabelecidas nesta seção.
- É recomendável que a Comissão use o texto recomendado se este se enquadrar na situação local para que se minimize a possibilidade do jogador encontrar versões distintas da mesma Regra Local em campos e competições diferentes.
- A Comissão deve assegurar que as Regras Locais estejam disponíveis para os jogadores, seja em um cartão de escores, em um folheto aos jogadores ou de alguma outra maneira.
- Quando uma versão resumida do texto completo do Modelo de Regra Local for fornecida, por exemplo no verso do cartão de escores, a Comissão deve assegurar que o texto completo esteja disponível em um quadro de avisos ou no site.
- A não ser que seja informado diferentemente, a penalidade por infringir uma Regra Local deve ser a penalidade geral.

Princípios para o estabelecimento de Regras Locais:

- Regras Locais têm o mesmo status que uma Regra de Golfe para aquela competição ou aquele campo.
- As Comissões devem usar Regras Locais somente para tratar tipos de situações e políticas tratadas nesta seção e na Seção 5.
- Se uma Regra Local for incorporada devido a uma situação temporária, ela deve ser removida assim que a situação não mais exija o uso da Regra Local.
- Se a Comissão alterar os termos de um Modelo de Regra Local para se ajustar às necessidades específicas do campo ou da competição, precisa assegurar-se que as alterações estejam dentro dos parâmetros permitidos pelo Modelo de Regra Local e consistente com o propósito declarado.
- Para assegurar que o jogo seja conduzido de acordo com as Regras de Golfe, a Comissão não pode usar uma Regra Local para desconsiderar ou modificar as Regras de Golfe simplesmente por preferir uma Regra diferente.
- Como princípio geral, quando um jogador estiver jogando uma volta que deverá ser anotada para efeito de handicap, ele tem que jogar de acordo com as Regras de Golfe. Se a Comissão autorizar jogadores a jogar de maneira que difira significativamente das Regras de Golfe, é possível que

o jogador não possa entregar o escore para efeito de handicap. Para conhecer as possíveis exceções, consulte as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap em vigor em sua Federação.

Se a Comissão acreditar que uma Regra Local que não esteja de acordo com estes princípios seria necessária devido a condições locais anormais que interfiram com o jogo justo, a Comissão deveria:

- Consultar RandA.org para verificar se algum Modelo de Regra Local adicional está disponível para tratar tal condição, ou
- Consultar diretamente o R&A.

O Modelo de Regras Locais em cada categoria é numerado em ordem – por exemplo, A-1, A-2, etc.

Uma declaração do propósito é fornecida juntamente com cada Modelo de Regra Local. Se a Comissão alterar o texto de um Modelo de Regra Local para que se enquadre nas necessidades específicas de um campo ou competição, tem que assegurar que tais alterações sejam consistentes com a declaração de propósito.

Estes Modelos de Regras Locais foram organizados nas seguintes categorias:

- A. A.Fora de Campo e Limites do Campo
- B. Áreas de Penalidade
- C. Bunkers
- D. Greens
- E. Procedimentos de Alívio Especiais ou Exigidos
- F. Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes
- G. Restrições ao Uso de Equipamento Específico
- H. Determinar Quem Pode Ajudar ou Aconselhar Jogadores
- I. Definindo Quando e Onde os Jogadores Podem Treinar
- J. Procedimentos para Mau Tempo e Suspensão de Jogo
- K. Políticas de Ritmo de Jogo

Estes Modelos de Regras Locais tratam aquelas situações ou problemas que surgem com tal frequência que justifiquem um formato padrão. Para todas as demais situações onde uma Regra Local seja necessária, porém, caso um modelo de texto não esteja disponível, a Comissão deveria elaborar a Regra Local em linguagem clara e simples. A Comissão, entretanto, não está autorizada a elaborar Regras Locais que vão contra os princípios das Regras de Golfe. A Seção 8L fornece maiores informações com relação ao uso de Regras Locais não Permitidas.

Quando uma Regra Local é escrita usando o linguajar dos Modelos de Regras Locais nesta seção, a Comissão pode procurar ajuda do R&A na interpretação da Regra Local.

8A Fora de Campo e Limites do Campo

A-1 Definindo Limites

Propósito. Há muitas formas nas quais a Comissão pode definir os limites do campo e não seria apropriado ou possível fazer uma lista completa de Modelos de Regras Locais que possam ser usadas para este fim.

O importante é ser claro e específico ao definir os limites nas Regras Locais.

Nenhum Modelo de Regra Local específico está incluído nesta seção devido à variedade de opções disponíveis, porém seguem abaixo alguns exemplos:

- Fora de Campo é definido pela linha entre a parte interna (lado do campo) das estacas brancas e mourões da cerca a nível do solo. Fora de Campo também está definido por [insira a descrição ou outros métodos de definir fora de campo].
- Os limites no [especifique o número do buraco] são definidos por [insira uma descrição da característica física].
- Os limites à esquerda do [especifique o número do buraco] são definidos pela parte interna (lado do campo) dos pontos brancos de tinta no [detalhar a localização, como o pavimento].
- Os limites à direita do [especifique o número do buraco] são definidos pela parte interna (lado do campo) da linha branca pintada na [nome da rua].
- A área de manutenção entre [especifique o número dos buracos] está fora de campo. Os limites são definidos pela parte interna (lado do campo) dos mourões da cerca que circundam a área.

Ver as Seções 2A e 5B(1) para maiores informações sobre como definir o fora de campo.

A-2 Esclarecendo os Limites ao Usar uma Parede ou Rua

Propósito. A definição de “fora de campo” determina que quando um limite for definido por objetos tais como uma parede ou uma rua, a Comissão deve definir a margem do limite.

Dependendo da natureza ou da condição de uma parede, pode ser razoável definir o limite como sendo além da parede ou usando a parte interna (lado do campo) da parede como o limite.

Modelo de Regra Local A-2.1

“A lateral interna (lado do campo) de qualquer parede [lateral interna (lado do campo) da estrada] define os limites do campo.”

Modelo de Regra Local A-2.2

“Uma bola está fora de campo quando está além de qualquer parede que defina os limites do campo.”

A-3 Fora de Campo Quando Vias Públicas Atravessam o Campo

Propósito. Quando uma via pública atravessa o campo, ela é normalmente definida como fora de campo. Isto pode tornar possível que uma bola jogada de um lado da via fique em repouso do outro lado da via, apesar de que a bola estaria fora de campo se houvesse parado na própria via.

No caso da Comissão acreditar que seria injusto ou perigoso tratar tais situações diferentemente, poderia adotar uma Regra Local que estabelecesse que uma bola jogada de um lado da via que ficasse em repouso no outro lado da via estaria fora de campo.

Se uma rua atravessar um buraco específico onde os jogadores tenham que jogar de um lado para o outro durante o jogo normal, a Comissão deve especificar que esta Regra Local não se aplica àquela rua durante o jogo daquele buraco.

Modelo de Regra Local A-3

“Uma bola que fique em repouso sobre ou além da rua [identifique a rua ou os buracos onde ela entra em jogo] está fora de campo, mesmo se ficar em repouso em outra parte do campo que seja dentro de campo para outros buracos.”

A-4 Fora de Campo Interno

Propósito. Por motivos de desenho do campo ou por segurança, a Comissão pode decidir especificar que uma parte específica do campo seja fora de campo durante o jogo de um buraco específico.

Isto é feito para evitar que os jogadores que estão jogando aquele buraco joguem para outra parte do campo ou a partir dela. Por exemplo, em um buraco dogleg, um fora de campo interno pode ser usado para evitar que um jogador corte o dogleg jogando uma bola para o fairway de outro buraco.

Porém, não é permitido que uma Regra Local determine que uma bola está fora de campo se cruzar um limite, mesmo que ela cruze novamente o limite e fique em repouso na mesma parte do campo.

Modelo de Regra Local A-4

Quando um limite for definido por estacas:

“Durante o jogo de [especifique o número do buraco], o [descreva a parte do campo] no [especifique a localização ou lateral] do buraco, definida por [especifique a cor das estacas, por exemplo, estacas brancas], está fora de campo.

Estas estacas são tratadas como objetos delimitadores durante o jogo do [especifique o número do buraco]. Para todos os demais buracos, elas são obstruções irremovíveis.”

A-5 Estacas Identificando Fora de Campo

Propósito. Quando o fora de campo é definido por uma linha no solo, uma vala ou de outra forma que possa não ser vista à distância, a Comissão pode colocar estacas acompanhando a linha ou vala para permitir que os jogadores possam ver de longe onde estão os limites.

Objetos delimitadores não podem ser movidos e o alívio sem penalidade geralmente não é disponibilizado, mas a Comissão pode prover alívio destas estacas através do seguinte Modelo de Regra Local, que também deveria esclarecer o status destas estacas.

É recomendado que tais estacas sejam marcadas diferentemente de outras estacas delimitadoras no campo, por exemplo, estacas brancas com os topos pretos podem ser usadas com este propósito.

Modelo de Regra Local A-5

“Onde o limite seja marcado por [identifique limite, por exemplo, uma linha branca pintada no solo], estacas brancas com topo preto foram colocadas para maior visibilidade. Estas estacas [descreva qualquer marcação especial] são obstruções [irremovíveis | móveis].”

8B Áreas de Penalidade

B-1 Definindo as Áreas de Penalidade

Propósito. Existem várias maneiras nas quais a Comissão pode definir as áreas de penalidade no campo, não sendo necessário ou possível fornecer uma lista completa de Modelos de Regras Locais que possa ser usada para este propósito.

O objetivo é ser claro e específico ao definir áreas de penalidade nas Regras Locais.

Nenhum Modelo de Regra Local específico está incluído nesta seção devido à variedade de opções disponíveis, entretanto fornecemos alguns exemplos abaixo:

- Ao jogar o [especifique o número do buraco] a área de penalidade amarela no [especifique o número do buraco] é para ser jogada como uma área de penalidade vermelha.
- A área de penalidade vermelha no [especifique o número do buraco] se estende até o limite do fora de campo e coincide com este.
- A área de penalidade vermelha no [especifique o número do buraco] definida apenas em um lado se estende até o infinito

Embora seja recomendável marcar as bordas das áreas de penalidade, algumas vezes as bordas de uma área de penalidade podem ser definidas por texto no cartão de scores ou no folheto de Regras Locais. Isto deve ser feito somente se não houver confusão a respeito de onde a borda da

área de penalidade começa, e pode ser feito de maneira consistente através do campo. Alguns exemplos são:

- Todas as áreas de deserto são áreas de penalidade vermelhas e a borda da área de penalidade é onde a grama encontra o deserto.
- Todas as áreas de lava são áreas de penalidade vermelha.
- Quando um muro artificial rodeie a margem de um lago ou outro corpo d'água, a área de penalidade é definida pela borda externa do muro.

Ver Seções 2C e 5B(2) para maiores informações da definição de áreas de penalidade.

B-2 Alívio na Margem Oposta de uma Área de Penalidade Vermelha

Propósito. A Regra 17.1 dá ao jogador a opção de obter alívio lateral ou alívio seguindo a linha para trás, tomando por base o local onde a bola cruzou pela última vez a borda de uma área de penalidade vermelha. Porém, em alguns casos (por exemplo, devido à localização de uma área de penalidade vermelha imediatamente ao lado de um limite do campo), estas opções podem deixar o jogador sem uma opção razoável a não ser obter alívio por tacada e distância.

A Comissão pode estabelecer uma Regra Local que permita alívio lateral na margem oposta da área de penalidade vermelha como uma opção adicional de acordo com a Regra 17.1d.

Ao considerar uma Regra Local que permita o alívio adicional:

- A Comissão deve considerar estabelecer a Regra Local nas situações em que um jogador poderia ser prejudicado gravemente se ela não fosse estabelecida. Dois exemplos disso são:
 - » Quando o limite de campo coincide com a margem da área de penalidade de forma que, se uma bola cruzou pela última vez a borda da área de penalidade no lado do limite de campo, o jogador provavelmente não teria uma opção realista de alívio a não ser jogar de novo por tacada e distância.
 - » Onde o layout da área de penalidade é tal que poderia haver uma dúvida sobre onde a bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade e a decisão sobre qual lado da área de penalidade a bola cruzou pela última vez tenha impacto considerável sobre onde obter alívio. Isto se aplica quando uma área de penalidade relativamente estreita for margeada de um lado por arbustos ou um rough alto e do outro lado pelo fairway.
- Recomenda-se que a Comissão especifique a localização das áreas de penalidade às quais se aplique esta Regra Local, em vez de aplicar a todas as áreas de penalidade vermelhas no campo. Esta Regra Local não deve ser usada para permitir que um jogador use este alívio da margem oposta para cruzar uma área de penalidade vermelha e assim conseguir uma localização mais favorável da que estaria disponível se somente o alívio lateral normal de acordo com a Regra 17.1d estivesse disponível e fosse utilizado.

- Também seria recomendável marcar as áreas de penalidade, onde esta opção estiver disponível, de uma maneira distinta, como, por exemplo, ao colocar um topo das estacas de outra cor, e isto deveria estar mencionado nas Regras Locais.
- Em vez de usar esta Regra Local, a Comissão pode adicionar uma ou mais áreas de drop (ver Modelo de Regra Local E-1).

Modelo de Regra Local B-2.1

“Quando a bola de um jogador estiver em uma área de penalidade, inclusive quando for conhecido ou virtualmente assegurado que esteja em uma área de penalidade embora não tenha sido encontrada, o jogador pode obter alívio usando uma das opções de acordo com a Regra 17.1d.

De outra forma, quando a bola cruzou por último a margem da área de penalidade vermelha no [especifique o número do buraco e localização], como uma opção adicional de alívio adicionando **uma tacada de penalidade**, o jogador pode dropar a bola original ou outra bola na margem oposta da área de penalidade:

- Ponto de Referência: O local estimado na margem oposta da área de penalidade que seja à mesma distância do buraco que o local estimado onde a bola cruzou por último a margem da área de penalidade vermelha.
- Tamanho da Área de Referência Medido do Ponto de Referência: tacos de distância, **porém** com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o local de referência, e
 - » Pode ser em qualquer área do campo exceto a mesma área de penalidade, porém
 - » Se mais de uma área do campo estiver localizada dentro de dois tacos de distância do local de referência, a bola tem que ficar em repouso dentro da área de alívio na mesma área do campo que a bola tocar primeiro ao ser dropada na área de alívio.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

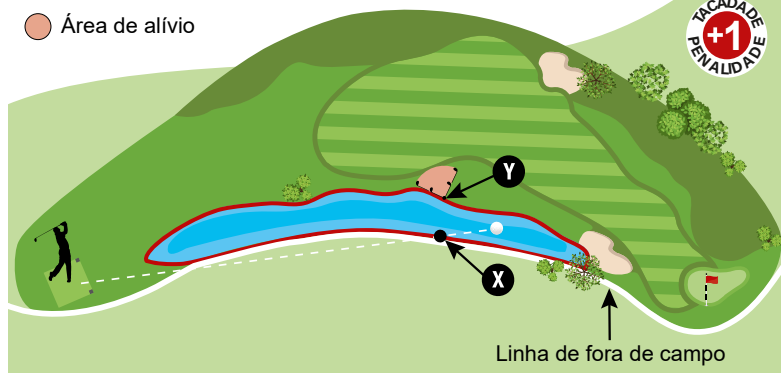
Modelo de Regra Local B-2.2

O Modelo de Regra Local B-2.1 é aplicável, porém com o seguinte adendo ao primeiro parágrafo:

“Esta Regra Local é aplicável quando a bola do jogador for encontrada ou for conhecido ou virtualmente assegurado que esteja em repouso em uma área de penalidade que coincida com um limite do campo e o local onde a bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade estiver no lado da área de penalidade onde está o limite do campo.”

MRL B-2.1 E B-2.2: ALÍVIO NO LADO OPOSTO DE ÁREA DE PENALIDADE VERMELHA

- X** Ponto onde bola entrou na área de penalidade
- Y** Ponto na margem oposta à mesma distância do buraco que X (ponto de referência)
- Área de alívio



Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola do jogador está em uma área de penalidade vermelha, o jogador pode obter alívio usando uma das opções de acordo com a Regra 17.1d ou, como opção adicional quando o Modelo de Regra Local B-2.1 ou B-2.2 for adotado, o jogador também poderá obter alívio lateral na margem oposta da área de penalidade, com uma tacada de penalidade.

Ponto de Referência	Tamanho Área de Alívio	Limites Área de Alívio
O ponto estimado (ponto Y) na margem oposta da área de penalidade que seja à mesma distância do buraco que o ponto estimado (ponto X) onde a bola original cruzou por último a margem da área de penalidade vermelha	Dois tacos de distância do ponto de referência	A área de alívio: • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência, e • Pode ser em qualquer área do campo exceto na mesma área de penalidade

B-3 Bola Provisória para Bola em uma Área de Penalidade

Propósito. De acordo com a Regra 18.3, não é permitido que um jogador jogue uma bola provisória se for conhecido ou virtualmente assegurado que sua bola está em uma área de penalidade.

Porém, em casos raros, o tamanho, formato ou localização de uma área de penalidade pode ser tal que:

- O jogador não pode ver se a bola está na área de penalidade,
- Atrasaria o jogo de forma irrazoável se o jogador tivesse que ir à frente para procurar a bola antes de voltar para jogar outra bola com penalidade de tacada e distância, e

- Se a bola original não for encontrada, seria conhecido ou virtualmente assegurado que a bola está na área de penalidade.

Para estas situações, para poupar tempo, a Comissão pode decidir modificar a Regra 18.3:

- A Regra 18.3a é modificada para permitir que o jogador jogue uma bola provisória de acordo com a Regra 17.1d(1), a Regra 17.1d(2) ou, no caso de uma área de penalidade vermelha, a Regra 17.1d(3).
- As Regra 18.3b e 18.3c são modificadas para determinar quando tal bola provisória tem que, ou pode, ser jogada ou abandonada, conforme definido no Modelo de Regra Local.

Modelo de Regra Local B-3

“Se um jogador não souber se sua bola está na área de penalidade [identifique a localização], o jogador pode jogar uma bola provisória de acordo com a Regra 18.3, que foi modificada desta forma:

Ao jogar uma bola provisória, o jogador pode usar a opção de alívio por tacada e distância (ver a Regra 17.1d(1), a opção de alívio seguindo a linha para trás (ver Regra 17.1d(2)) ou, se for uma área de penalidade vermelha, o jogador também pode usar a opção de alívio lateral (ver Regra 17.1d(3)). Se uma área de drop (ver Modelo de Regra Local E-1) estiver disponível para esta área de penalidade, o jogador também pode usar esta opção de alívio.

Uma vez que o jogador tenha jogado uma bola provisória de acordo com esta Regra, ele não pode usar quaisquer outras opções de alívio de acordo com a Regra 17.1 com relação à bola original.

Ao decidir quando esta bola provisória se torna a bola em jogo do jogador ou se tem que ser abandonada, a Regra 18.3c(2) e 18.3c(3) se aplicam exceto que:

- Quando a Bola Original for Encontrada na Área de Penalidade Dentro dos três Minutos de Tempo de Procura. O jogador pode escolher:
 - » Continuar o jogo com a bola original como se encontra na área de penalidade, em cujo caso a bola provisória não pode ser jogada. Todas as tacadas com aquela bola provisória antes de ser abandonada (incluindo tacadas dadas e quaisquer tacadas de penalidade exclusivamente por jogar aquela bola) não valem, ou
 - » Continuar a jogar a bola provisória em cujo caso a bola original não pode ser jogada.
- Quando a Bola Original Não É Encontrada Dentro dos Três Minutos de Tempo de Procura ou seja Conhecido ou Virtualmente Assegurado que esteja na Área de Penalidade. A bola provisória se torna a bola em jogo do jogador.

Penalidade por Infração da Regra Local: Penalidade Geral!”

B-4 Definindo o Leito Seco como Parte da Área Geral

Propósito. Se um leito seco de um canal ou córrego que normalmente não contém água (como, por exemplo uma vala de drenagem ou área de escoamento que fica seco exceto durante a temporada de chuvas), a Comissão pode definir esta área como parte da área geral.

A Comissão também pode escolher marcar esta área de água corrente como uma área de penalidade durante a temporada em que elas contêm água, ou deixá-la como parte da área geral, em cujo caso qualquer água que colete será tratado como água temporária. Porém, áreas que normalmente conteriam água devem ser marcadas como áreas de penalidade durante o ano todo.

Veja Modelo de Regra Local F-20 para ver quando uma área de água corrente pode ser considerada como parte de uma condição anormal de campo.

Modelo de Regra Local B-4.1

“O [descreva a área de leito seco, por exemplo, vala] no [especifique onde está localizada] é para ser tratada como parte da área geral e não como uma área de penalidade.”

Modelo de Regra Local B-4.2

“Todas [descreva os tipos específicos de áreas de leito seco, por exemplo valas de drenagem de concreto] devem ser tratadas como parte da área geral e não como áreas de penalidade.”

B-5 Alívio Especial Quando a Área de Penalidade Está ao Lado de um Bunker

Propósito. É possível que, em certos buracos, parte da lateral de uma área de penalidade vermelha seja tão próxima de um bunker que um jogador obtendo alívio lateral de acordo com a Regra 17.1d(3) precisará dropar a bola no bunker.

Quando for o caso, a Comissão pode criar uma opção extra de alívio que permita ao jogador, com uma tacada de penalidade, obter alívio em uma área de drop posicionada ao lado do bunker no fairway.

Modelo de Regra Local B-5

“Esta Regra Local permite o uso de uma área de drop como opção extra de alívio quando:

- A bola de um jogador está na área de penalidade vermelha [identifique localização], inclusive quando for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso na área de penalidade, e
- A bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade vermelha [identifique local de início e de término como, por exemplo, entre duas estacas marcadas especialmente].

Neste caso, o jogador pode:

- Obter alívio de acordo com uma das opções da Regra 17.1d, adicionando **uma tacada de penalidade**, ou
- Como opção adicional, também adicionando **uma tacada de penalidade**, obter alívio dropando uma bola dentro e jogando a bola da área de drop mais próxima ao ponto onde a bola cruzou pela última vez a margem da área de penalidade vermelha e que não seja mais perto do buraco que aquele ponto.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a."

8C Bunkers

C-1 Esclarecendo a Margem do Bunker

Propósito. Quando pode ser difícil determinar a margem de um bunker devido ao desgaste ou quando os bunkers se misturam a áreas de areia que estão na área geral, a Comissão pode precisar definir as margens do bunker.

Nenhum Modelo de Regra Local específico está incluído nesta seção devido à variedade de opções disponíveis, mas alguns exemplos são fornecidos abaixo:

- A margem do bunker à esquerda do [especifique o número do buraco] está definida pela margem externa das estacas [identifique a cor]. As estacas são obstruções móveis e estão dentro do bunker.
- A margem do bunker que fica à direita do [especifique o número do buraco] está definida pela linha [identifique a cor] pintada na areia,
- Quaisquer áreas de areia que tenham sido rasteladas são consideradas como sendo parte de um bunker.

Ver as Seções 2D e 5B(3) para maiores informações sobre bunkers.

C-2 Alterando o Status de Áreas de Areia

Propósito. A definição de "bunker" especifica que um bunker é uma "área de areia especialmente tratada". Porém, se a Comissão quer definir uma área preparada de areia como parte da área geral ou definir uma área de areia não preparada como um bunker, pode fazê-lo através de uma Regra Local.

Modelo de Regra Local C-2.1

Definindo uma área preparada de areia como parte da área geral:

"A[s] área[s] preparada[s] de areia [detalhe os buracos ou localizações] fazem parte da área geral e não são bunkers."

Modelo de Regra Local C-2.2

Definindo uma área não preparada de areia como um bunker:

“A[s] área[s] de areia [detalhe os buracos ou localização] são bunkers e não fazem parte da área geral.”

C-3 Esclarecendo o Status de Materiais Similares à Areia

Propósito. Bunkers em um campo algumas vezes contém materiais similares à areia, como conchas trituradas ou pó de lava. Estes materiais são tratados como areia ao aplicar a Regra 12. (Ver Definição de “Bunker”).

Para ter consistência, a Comissão pode escolher tratar tais materiais como areia também em todas as demais partes do campo.

Modelo de Regra Local C-3

“O [identifique o material como conchas trituradas ou pó de lava] usado para preencher bunkers é tratado como areia, tanto quando está no bunker e em todas as demais partes do campo. Isto significa que estes materiais não são impedimentos soltos.

Um jogador não pode melhorar as condições que afetam sua tacada removendo estes materiais, exceto quando estejam no green (ver Regra 13.1c(1)).”

C-4 Declarando Bunkers de Treino como Parte da Área Geral

Propósito. Quando um campo tenha bunkers dentro dos limites do campo que sejam usados para treino, eles devem ser tratados como bunkers. Porém, a condição destes pode ser muito ruim uma vez que os jogadores normalmente não os rastelam. Se a Comissão preferir dar alívio para os jogadores, o bunker poderia ser declarado terreno em reparação e parte da área geral, o que permitiria aos jogadores obter alívio fora do bunker.

Modelo de Regra Local C-4

“O bunker de treino localizado [inserir detalhes da localização do bunker] é terreno em reparação e faz parte da área geral. Alívio sem penalidade está disponível de acordo com a Regra 16.1b.”

8D Greens

D-1 Esclarecendo a Margem do Green

Propósito. Em alguns campos, as áreas ao redor dos greens são mantidos de maneira que possa ser difícil determinar se a bola está ou não no green. Em casos como este, a Comissão pode marcar as margens dos greens com pontos marcados com tinta.

Modelo de Regra Local D-1

“As margens dos greens estão definidas por pontos [inserir cor]. Os pontos estão [dentro][fora] do green e não há alívio sem penalidade destes pontos.”

D-2 Status de Green Quando Green Provisório Está Sendo Usado

Propósito. Algumas vezes, um green para um buraco não pode ser usado por alguma razão, por exemplo, devido ao mau tempo, ou por razões relacionadas a consertos ou à manutenção. Quando este for o caso, a Comissão poderá preparar um green provisório e colocar uma Regra Local para definir este como o green em jogo para aquele buraco. O green que foi substituído pelo green provisório deve ser definido como um green errado de forma que jogadores não possam jogar nele.

Modelo de Regra Local D-2

“Greens provisórios estão em jogo nos buracos [inserir número dos buracos] definidos por [inserir descrição, por exemplo, as áreas de fairway cercadas por linhas brancas]. Qualquer green que tenha sido substituído por um green provisório é um green errado e alívio sem penalidade pela interferência tem que ser tomado de acordo com a Regra 13.1f.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

D-3 Proibindo Alívio de Green Errado Quando Somente Existe Interferência para o Stance

Propósito. Podem existir situações em que a Comissão queira proibir o alívio de um green errado quando somente exista interferência ao stance do jogador, por exemplo:

- No caso de um rough alto junto a um green, se a Comissão considerar que seria injusto exigir que o jogador obtenha alívio nesta área, ou
- Um grande green é usado como green para dois buracos distintos, mas a Comissão decide dividir o green. Ela também poderá decidir não exigir que um jogador, cuja bola está no green do buraco sendo jogado, seja obrigado a obter alívio quando seu stance está no outro green.

Modelo de Regra Local D-3.1

“A Regra 13.1f fica modificada desta maneira:

Interferência não existe se um green errado somente interferir com o stance do jogador.”

Modelo de Regra Local D-3.2

“A Regra 13.1f fica modificada desta maneira:

Quando a bola de um jogador está no green do buraco [especifique o número do buraco], interferência não existe para o stance do jogador no green do buraco [especifique o número do buraco] ou o inverso.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

D-4 Proibindo o Jogo da Franja do Green Errado

Propósito. Se bolas jogadas de um buraco, com certa frequência, ficam em repouso no green de um buraco próximo:

- O local mais próximo de alívio completo ao obter alívio daquele green errado de acordo com a Regra 13.1f seria geralmente no fairway próximo a este green, e
- Aquela franja ou o primeiro corte, consequentemente, poderiam ficar danificados.

Para evitar danos, a Comissão poderá exigir que os jogadores obtenham alívio de acordo com a Regra 13.1f tomando por base o local mais próximo de alívio modificado que evite a interferência tanto do green errado como da franja ou do primeiro corte, ou ainda, usando uma área de drop (ver Modelo de Regra Local B-2).

Modelo de Regra Local D-4

“Ao jogar o buraco [especifique o número do buraco], se o jogador tiver que obter alívio de acordo com a Regra 13.1f, pois sua bola ficou em repouso no green do [especificar número do buraco] ou que este green interfira com seu stance ou área de swing pretendido:

- Ao procurar a área de alívio a ser usada ao obter este alívio, o green do [especifique o número do buraco] fica definido como incluindo a área do fairway dentro de [especifique a distância, como, por exemplo, dois tacos de distância] da margem do green.
- Isto significa que o local mais próximo de alívio completo tem que evitar a interferência desta área além do green.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

D-5 Status de Green de Treino (Putting Green) ou Green Provisório

Propósito. Greens errados incluem greens de treino para putt ou pitch, mas a Comissão poderá permitir que se jogue deles através de uma Regra Local (significando que o jogador cuja bola se encontra em um green errado tenha que jogar dali). Um green provisório para um buraco geralmente faz parte da área geral quando não está em uso, mas a Comissão poderá esclarecer seu status ou declarar que seja um green errado. A comissão também pode declarar um green de treino ou green provisório como terreno em reparação o que permitiria que o jogador obtivesse alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

Modelo de Regra Local D-5.1

“O green de treino localizado [inserir detalhes de onde o green está localizado] não é um green errado e alívio sem penalidade não é exigido ou permitido de acordo com a Regra 13.1f.”

Modelo de Regra Local D-5.2

“O green provisório localizado [inserir detalhes de onde o green está localizado] é um green errado mesmo quando não esteja em uso e alívio tem que ser obtido de acordo com a Regra 13.1f.”

Modelo de Regra Local D-5.3

“O green de treino localizado [inserir detalhes de onde o green está localizado] não é um green errado e alívio sem penalidade não é exigido de acordo com a Regra 13.1f, mas é terreno em reparação e um jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.”

D-6 Dividindo um Green Duplo em Dois Greens Separados

Propósito. Quando um campo tem um green que serve como green para dois buracos, a Comissão poderá dividir o green em dois greens separados utilizando uma Regra Local. Isto exigiria que um jogador que esteja na porção errada do green obtenha alívio de acordo com a Regra 13.1f. O método de definir a separação deveria ser especificado. Esta Regra Local pode ser usada conjuntamente com o Modelo de Regra Local D-3 para os casos onde a bola do jogador esteja na porção correta do green, mas seu stance esteja na outra porção do green.

Modelo de Regra Local D-6

“O green servindo os buracos [especificar os números dos buracos] é considerado como sendo dois greens separados divididos por [especifique o método como estacas coloridas]. Um jogador que tenha interferência com a porção do green para o buraco que não está sendo jogado está em um green errado e tem que obter alívio de acordo com a Regra 13.1f.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

8E Procedimentos de Alívio Especiais ou Obrigatórios

E-1 Áreas de Drop

Propósito. Uma área de drop é uma forma especial de alívio que pode ser adotado pela Comissão. Ao obter alívio em uma área de drop, o jogador tem que dropar a bola e ela tem que ficar em repouso na área de drop.

Áreas de drop devem ser consideradas quando problemas práticos possam ocorrer que dificultem o uso das opções normais de alívio de acordo com uma Regra, tal como:

- Regra 13.1f – Green Errado.
- Regra 16.1 – Condição Anormal de Campo (Incluindo Obstruções Irremovíveis).
- Regra 16.2 – Condição de Animal Perigoso.
- Regra 17 – Áreas de Penalidade.
- Regra 19 – Bola Injogável.
- Modelos de Regras Locais E-5 – Alternativa a Tacada e Distância para Bola Perdida ou Bola Fora de Campo ou F-23 – Obstruções Irremovíveis Temporárias.

Os seguintes pontos são aplicáveis ao dropar uma bola em uma área de drop:

- O jogador não tem que ficar dentro da área de drop ao dropar a bola.
- Quando o jogador está usando uma área de drop, a área de alívio é definida por aquela área de drop e a bola tem que ser dropada dentro e ficar em repouso dentro da área de drop (ver Regra 14.3).
- Se a área de drop for definida por uma linha no solo, a linha está dentro da área de drop.

Ver Seção 21 para informações adicionais com relação a áreas de drop.

Modelo de Regra Local E-1.1

Este Modelo de Regra Local trata o exemplo de um a área de drop usada como opção adicional para obter alívio de uma área de penalidade, porém pode ser adaptada para qualquer outra Regra mencionada acima.

“Se uma bola está em uma área de penalidade [identificar localização], incluindo quando for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola que não foi encontrada ficou em repouso em uma área de penalidade, o jogador tem estas opções de alívio, cada uma com **uma tacada de penalidade**:

- Obter alívio de acordo com a Regra 17.1, ou
- Como opção adicional de alívio, dropar a bola original ou outra bola na área de drop [descrever como a área de drop é definida e onde está localizada]. A área de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

Modelo de Regra Local E-1.2

Este Modelo de Regra Local trata o exemplo de uma área de drop usada como opção adicional para obter alívio de uma condição anormal de campo como uma grande área de terreno em reparação, mas pode ser adaptada para qualquer outra Regra mencionada acima.

“Se uma bola está em terreno em reparação [identifique a localização], incluindo quando for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola que não foi encontrada ficou em repouso em um terreno em reparação, o jogador pode:

- Obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1, ou
- Como uma opção adicional, obter alívio sem penalidade dropando a bola original ou outra bola em uma área de drop [descreva como a área de drop está definida e onde está localizada]. A área de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

Modelo de Regra Local E-1.3

Este Modelo de Regra Local trata o exemplo de uma área de drop usada com a única opção de alívio (além de tacada e distância) para obter alívio de uma área de penalidade, porém pode ser adaptada para qualquer outra Regra mencionada acima.

“Se uma bola está em uma área de penalidade [identifique a localização], inclusive quando for conhecido ou virtualmente assegurado que uma bola que não foi encontrada ficou em repouso em uma área de penalidade, o jogador pode:

- Obter alívio por tacada e distância de acordo com a Regra 17.1d(1), adicionando **uma tacada de penalidade**, ou
- Dropar a bola original ou outra bola na área de drop [descreva como a área de drop está definida e onde está localizada], adicionando **uma tacada de penalidade**. A área de drop é uma área de alívio de acordo com a Regra 14.3.
- O jogador não pode obter alívio de acordo com as Regras 17.1d(2) ou 17.1d(3).

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-2 Limpando a Bola

Propósito. A ocorrência de solo encharcado em várias partes do campo pode causar que torrões de lama fiquem presos à bola. Neste caso, a Comissão pode permitir ao jogador levantar, limpar e recolocar a bola na área geral. Este alívio deve ser limitado somente àquelas partes do campo onde for necessário.

Embora a Regra Local para Lie Melhorado (Modelo de Regra Local E-3) seja criada para somente as áreas cortadas à altura do fairway ou menos na área geral, esta Regra Local pode ser usada em toda a área geral ou ser restrita a áreas específicas. A Comissão pode escolher usar as duas Regras Locais permitindo Lie Melhorado nos fairways e permitir a limpeza da bola nos outros locais na área geral.

Não se aconselha implementar esta Regra Local depois que o jogo tenha começado para uma volta de stroke-play, pois isso permitiria que jogadores com mais buracos a jogar levassem uma vantagem por um tempo maior. A Regra Local pode ser implementada uma vez que uma partida match-play tenha começado ou entre o jogo de dois buracos uma vez que os adversários terão o mesmo benefício.

Para orientações sobre quando e como esta Regra Local pode ser usada de forma que os escores possam ser usados para efeito de handicap (por exemplo, se tem que ser limitado somente ao fairway) consulte as Regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado pela Federação local.

Modelo de Regra Local E-2

“Quando o lie da bola do jogador estiver em [identifique a área, como a área geral, no buraco 6, na área geral cortada à altura do fairway ou menos, etc.], a bola pode ser levantada, limpada e recolocada sem penalidade. O jogador tem que marcar o local antes de levantar a bola (ver a Regra 14.1) e a bola tem que ser recolocada em seu local original (ver Regra 14.2).

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-3 Lies Melhorados

Propósito. Quando condições anormais possam interferir com o jogo justo, as partes do campo afetadas podem ser definidas como terreno em reparação. Porém, condições adversas como nevasca, degelo, chuvas prolongadas ou calor extremo podem impedir a operação de equipamentos para realizar o necessário corte de grama.

Quando tais condições no campo são generalizadas, a Comissão pode adotar uma Regra Local para “lies melhorados” (também conhecido como “regras de inverno” ou “winter rules”) para permitir o jogo justo ou ajudar a proteger o fairway. Tal Regra Local deve ser retirada assim que as condições o permitirem.

O uso desta Regra Local fora do fairway na área geral não é recomendado uma vez que pode resultar que o jogador receba alívio sem penalidade de áreas onde uma bola possa estar injogável (como em áreas de arbustos ou árvores).

Não é permitido implementar esta Regra Local depois que o jogo tenha começado para uma volta em stroke-play, pois isto permitiria que jogadores com mais buracos a jogar levassem uma vantagem por usar a Regra por um tempo maior. A Regra Local pode ser implementada uma vez que uma partida match-play tenha começado ou entre o jogo de dois buracos uma vez que os adversários terão o mesmo benefício.

Para orientações sobre quando e como esta Regra Local pode ser usada de forma que os escores possam ser considerados para fins de handicap (incluindo o tamanho da área de alívio e se tem que ser limitado somente ao fairway) consulte as Regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado por sua Federação local.

Modelo de Regra Local E-3

“Quando a bola de um jogador está em repouso em uma parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos [ou identifique uma área específica como, por exemplo, ‘no fairway do buraco 6’], o jogador pode obter alívio sem penalidade uma vez, colocando a bola original ou outra bola e a jogando da seguinte área de alívio:

- Ponto de Referência: Local da bola original.
- Tamanho da Área de Referência Medido do Ponto de Referência: [Especifique o tamanho da área de alívio, como um taco de distância, um cartão de distância ou 15 centímetros] do ponto de referência, **porém** com os seguintes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o local de referência, e
 - » Tem que ser na área geral.

Ao proceder de acordo com esta Regra Local, o jogador tem que escolher um local para colocar a bola e usar os procedimentos para recolocar uma bola de acordo com as Regras 14.2b(2) e 14.2e.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-4 Alívio de Buracos de Aeração

Propósito. Buracos de aeração não se enquadram na definição de buracos feitos por mantenedores do campo. Portanto não é permitido que os jogadores os consertem no green (ver Regra 13.1c) ou obtenham alívio sem penalidade deles na área geral, porém tais buracos podem interferir com o jogo justo. Se a Comissão declarar os buracos de aeração como terreno em reparação, pode não ser prático ou ser impossível um jogador obter alívio completo.

Quando buracos de aeração recentes podem interferir significativamente com o lie da bola ou a área de swing pretendido, a Comissão pode dar alívio sem penalidade como daria para terreno em reparação, porém excluir o alívio para interferência com o stance do jogador. Esta Regra Local deveria ser retirada quando os buracos de aeração tiverem melhorado o suficiente para evitar interferência significativa.

Modelo de Regra Local E-4

“Se a bola de um jogador estiver dentro ou tocar um buraco de aeração:

(a) Bola na Área Geral. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b. Se a bola ficar em repouso em outro buraco de aeração, o jogador pode obter novo alívio de acordo com esta Regra Local.

(b) Bola no Green. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1d.

Porém a interferência não existe se o buraco de aeração somente interferir com o stance do jogador ou, no green, com a linha de jogo do jogador.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-5 Alternativa para Tacada e Distância para Bola Perdida ou Bola Fora de Campo

Propósito. Quando uma bola provisória não foi jogada, problemas sérios de ritmo de jogo podem ocorrer caso um jogador tenha que obter alívio por tacada e distância para uma bola fora de campo ou que não foi encontrada. O propósito desta Regra Local é permitir que a Comissão forneça uma opção adicional de alívio que permita que um jogador siga jogando sem retornar ao local da última tacada.

A Regra Local é apropriada durante o jogo recreativo ou competições internas. No entanto, esta Regra Local não é apropriada para competições de alto nível (ou seja, competições de jogadores profissionais ou da elite de amadores). Para orientações sobre quando e como esta Regra Local pode ser usada para os escores serem considerados válidos para handicap, consulte as regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado pela Federação local.

Quando a Comissão colocar em prática esta Regra Local para o jogo geral, e removê-la para competições, deve assegurar que todos os jogadores estejam cientes desta mudança antes de iniciar o jogo.

A Comissão pode colocar esta Regra Local no jogo de todo o campo ou somente para um ou dois buracos específicos (por exemplo, onde os jogadores não possam ver o local de aterrissagem da bola e, portanto, não saberiam se precisam ou não jogar uma bola provisória).

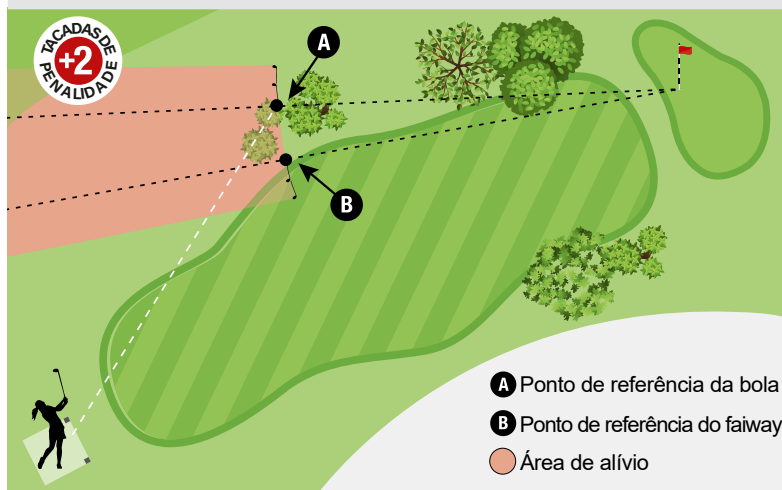
Esta opção permite ao jogador dropar em uma grande área entre o local onde estima-se que a bola ficou em repouso ou tenha saído do campo e a margem do fairway do buraco sendo jogado que não seja mais próximo do buraco.

O jogador recebe duas tacadas de penalidade ao usar esta opção de alívio. Isto significa que o alívio é comparável ao que seria alcançado se o jogador tivesse obtido alívio por tacada e distância.

Esta Regra Local não pode ser usada para bola injogável, ou para uma bola que seja conhecido ou virtualmente assegurado estar em uma área de penalidade.

Se uma bola provisória for jogada e nem a bola original nem a bola provisória podem ser encontradas, então esta Regra Local pode ser aplicada à bola provisória que não pode ser encontrada.

MRL E-5 FIGURA 1: BOLA NÃO ENCONTRADA



Quando uma bola do jogador não foi encontrada, o jogador pode obter alívio por tacada e distância, ou quando o Modelo de Regra Local E-5 estiver em vigor, o jogador terá a opção adicional de dropar a bola e jogá-la da área de alívio descrita abaixo recebendo duas tacadas de penalidade:

Pontos de Referência	Tamanho Área de Alívio	Limites Área de Alívio
A. Ponto de Referência da Bola: O ponto onde é estimado que a bola original ficou em repouso no campo (ponto A) B. Ponto de Referência do Fairway: O ponto no fairway do buraco sendo jogado (ponto B) que seja mais próximo ao ponto de referência da bola, porém não mais próximo do buraco que o ponto de referência da bola	Em qualquer lugar entre: • Uma linha do buraco que atravesse o ponto de referência da bola (ponto A) (e dentro de dois tacos de distância da parte externa desta linha), e • A linha do buraco através do ponto de referência do fairway (ponto B) (e dentro de dois tacos de distância do lado do fairway desta linha)	A área de alívio: • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência da bola, e • Tem que ser na área geral

Nota para o Jogador:

Uma vez que a área de drop provavelmente será muito grande, a bola poderá rolar uma grande distância de onde tocar primeiro o solo sem que tenha que ser dropada novamente.

MRL E-5 FIGURA 2: BOLA FORA DE CAMPO



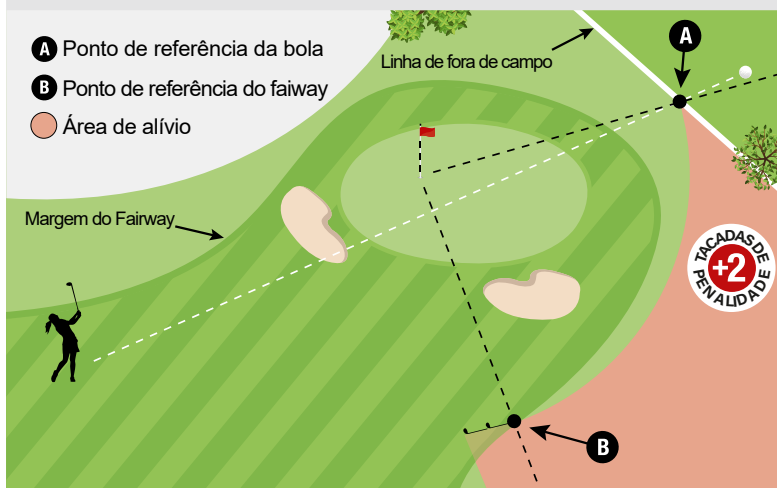
Quando é conhecido ou virtualmente assegurado que a bola de um jogador está fora de campo, o jogador pode obter alívio por tacada e distância, ou quando o Modelo de Regra Local E-5 estiver em vigor, o jogador tem a opção adicional de dropar uma bola e jogá-la da área de alívio descrita abaixo com duas tacadas de penalidade:

Pontos de Referência	Tamanho Área de Alívio	Limites Área de Alívio
A. Ponto de Referência da Bola: O ponto onde é estimado que a bola original cruzou por último a margem do limite do campo para ir para fora do campo (ponto A) B. Ponto de Referência do Fairway: O ponto no fairway do buraco sendo jogado (ponto B) que seja mais próximo ao ponto de referência da bola, porém não mais próximo do buraco que o ponto de referência da bola	Em qualquer lugar entre: • Uma linha do buraco que atravesse o ponto de referência da bola (ponto A) (e dentro de dois tacos de distância da parte externa desta linha), e • A linha do buraco através do ponto de referência do fairway (ponto B) (e dentro de dois tacos de distância do lado do fairway desta linha)	A área de alívio: • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência da bola, e • Tem que ser na área geral

Nota para o Jogador:

Uma vez que a área de drop provavelmente será muito grande, a bola poderá rolar uma grande distância de onde tocar primeiro o solo sem que tenha que ser dropada novamente.

MRL E-5 FIGURA 3:

BOLA NÃO ENCONTRADA OU FORA DE CAMPO
PERTO DO GREEN


Quando a bola de um jogador não foi encontrada ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que esteja fora de campo, o jogador pode obter alívio por tacada e distância, ou quando o Modelo de Regra Local E-5 estiver em vigor, o jogador tem a opção adicional de dropar uma bola e jogá-la da área de alívio descrita abaixo com duas tacadas de penalidade:

Pontos de Referência	Tamanho Área de Alívio	Limites Área de Alívio
A. Ponto de Referência da Bola: O ponto onde é estimado que a bola original ficou em repouso no campo ou cruzou a margem do campo para ficar fora de campo (ponto A) B. Ponto de Referência do Fairway: O ponto no fairway do buraco sendo jogado (ponto B) que seja mais próximo ao ponto de referência da bola, porém não mais próximo do buraco que o ponto de referência da bola	Em qualquer lugar entre: • Uma linha do buraco que atravesse o ponto de referência da bola (ponto A) (e dentro de dois tacos de distância da parte externa desta linha), e • A linha do buraco através do ponto de referência do fairway (ponto B) (e dentro de dois tacos de distância do lado do fairway desta linha)	A área de alívio: • Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência da bola, e • Tem que ser na área geral

Notas para o Jogador:

Uma vez que a área de drop provavelmente será muito grande, a bola poderá rolar uma grande distância de onde tocar primeiro o solo sem que tenha que ser dropada novamente.

Modelo de Regra Local E-5

“Quando a bola de um jogador não foi encontrada ou se for conhecido ou virtualmente assegurado que está fora de campo, o jogador pode proceder como segue ao invés de proceder por tacada e distância.

Recebendo **duas tacadas de penalidade**, o jogador pode obter alívio dropping a bola original ou outra bola na seguinte área de alívio (ver Regra 14.3):

Dois Pontos de Referência Estimados:

a. Ponto de Referência da Bola: O ponto onde estima-se que a bola original tenha:

- Ficado em repouso no campo, ou
- Cruzado pela última vez o limite do campo para ir para fora de campo.

b. Ponto de Referência do Fairway: O local no fairway do buraco sendo jogado que seja mais próximo do local de referência da bola, porém que não seja mais próximo do buraco que o local de referência da bola.

Para os propósitos desta Regra Local, “fairway” significa qualquer grama na área geral que seja cortada à altura do fairway ou menos.

Se for estimado que uma bola esteja perdida no campo ou que tenha cruzado pela última vez os limites do campo antes do fairway, o local de referência do fairway pode ser um caminho de grama ou a área do tee para o buraco sendo jogado cortado à altura do fairway ou menos.

Tamanho da Área de Alívio Baseado nos Pontos de Referência: Em qualquer lugar entre:

- A linha do buraco através do local de referência (e dentro de dois tacos de distância da parte externa desta linha), e
- A linha do buraco através do local de referência do fairway (e dentro de dois tacos de referência do lado do fairway desta linha).

Porém com os limites a seguir:

Limites na Localização da Área de Alívio:

- Tem que ser na área geral, e
- Não pode ser mais próxima do buraco que o ponto de referência da bola.

Ao colocar uma bola em jogo de acordo com esta Regra Local:

- A bola original que estava perdida ou fora de campo não está mais em jogo e não pode ser jogada.
- Isto é válido mesmo que a bola seja encontrada no campo antes do término dos três minutos de tempo de busca (ver Regra 6.3b).

Porém o jogador não pode usar esta opção para obter alívio para a bola original quando:

- For conhecido ou virtualmente assegurado que aquela bola esteja em repouso em uma área de penalidade, ou
- O jogador jogou uma bola provisória com penalidade de tacada e distância (ver Regra 18.3).

Um jogador pode usar esta opção para obter alívio de uma bola provisória que não foi encontrada ou que seja conhecido ou virtualmente assegurado que esteja fora de campo.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-6 Alívio de Linha de Jogo para Cerca de Proteção

Propósito. Uma cerca (ou tela de proteção semelhante) é utilizada algumas vezes para proteger os jogadores em um buraco de tacadas dadas em outro buraco.

Se esta cerca estiver próxima à área de jogo de outro buraco, a Comissão pode decidir usar áreas de drop para dar ao jogador uma opção de alívio adicional sem penalidade quando estiver jogando aquele outro buraco e a cerca esteja em sua linha de jogo.

O jogador deve ter direito a alívio somente quando sua bola estiver mais perto do buraco do que a área de drop, de forma que um jogador que esteja bastante longe do buraco não seja permitido mover para a área de drop que seja mais perto do buraco. A Comissão deve levar isto em consideração ao posicionar a área de drop para assegurar que este alívio esteja disponível somente em situações onde acredite que o alívio sem penalidade seria justificado.

Modelo de Regra Local E-6

“Durante o jogo do [especifique número do buraco], se a cerca protetora no [especifique o número do buraco] estiver na linha de jogo do jogador:

- O jogador pode obter alívio sem penalidade dropando uma bola e a jogando da área de drop [descreva a localização].
- **Porém** este alívio é permitido somente se a bola estiver em jogo mais próximo do buraco do que onde a área de drop está localizada (ver Regra 14.3).

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-7 Alívio de Cerca Delimitadora Eletrificada

Propósito. Quando uma cerca eletrificada for usada como cerca delimitadora, seria permitido uma Regra Local que dê alívio sem penalidade para uma bola que esteja a uma certa distância (por exemplo, dois tacos de distância) da cerca delimitadora.

Nestas circunstâncias, para a segurança do jogador, ele poderia medir os dois tacos de distância da cerca e teria um taco de distância adicional para dropar a bola, não mais próximo do buraco que onde a bola original se encontra.

Não é autorizado que se inclua uma Regra Local permitindo alívio sem penalidade de uma cerca delimitadora mesmo que as razões da Comissão sejam para proteger danos à cerca.

Modelo de Regra Local E-7

“Se a bola de um jogador está dentro do campo e dentro de [especifique uma distância, como por exemplo, a dois tacos de distância] da cerca delimitadora eletrificada no[s] buraco[s] [especifique a localização] ele pode, sem penalidade, obter alívio de acordo com a Regra 16.1, usando como local de referência o local que seja a [especifique a distância, como dois tacos de distância] da cerca e a uma mesma distância do buraco.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-8 Definindo Zonas de Jogo Proibido

Propósito. Poderá haver partes do campo onde a Comissão gostaria de proibir o jogo, em cujo caso cada área tem que ser tratada como uma condição anormal de campo ou como uma área de penalidade.

A Comissão pode usar uma zona de jogo proibido por várias razões, como, por exemplo:

- Para proteger a vida selvagem, habitats de animais e áreas de proteção ambiental.
- Para evitar danos a árvores novas, floreiras, viveiros de grama, áreas replantadas ou vegetação.
- Para proteger jogadores de algum perigo.
- Para preservar áreas de valor histórico ou interesse cultural.

Ver Seções 2G e 5B(5) para mais informações sobre Zonas de Jogo Proibido e como marca-las distintamente.

Modelo de Regra Local E-8.1

“A área definida por [especifique como a área foi marcada, por exemplo, com estacas verdes] [especifique onde está localizada, por exemplo, à direita do fairway no buraco 8] é uma zona de jogo proibido que deve ser tratada como uma condição anormal de campo. Alívio sem penalidade tem que ser obtido da interferência pela zona de jogo proibido de acordo com a Regra 16.1f.”

Modelo de Regra Local E-8.2

“A área definida por [especifique como a área foi marcada, por exemplo, com estacas verdes] [especifique onde está localizada, por exemplo, à

direita do fairway no buraco 8] é uma zona de jogo proibido. Quando uma bola estiver na zona de jogo proibido dentro da área de penalidade, a bola não pode ser jogada como se encontra e alívio tem que ser obtido da interferência pela zona de jogo proibido de acordo com a Regra 17.1e.”

E-9 Definindo uma Área Fora de Campo como Zona de Jogo Proibido

Propósito. Embora um jogador não possa jogar uma bola de fora de campo, pode existir uma área que seja fora de campo que a Comissão queira estabelecer como zona de jogo proibido, por exemplo, para evitar que jogadores estraguem alguma planta em crescimento naquela área que possa interferir com o jogo de uma bola que esteja no campo. Neste caso, o jogador tem que obter alívio se a bola do jogador estiver no campo, porém seu stance ou sua área de swing pretendido estiver na zona de jogo proibido que está fora de campo ou se seu swing toca em algo que esteja na zona de jogo proibido.

Modelo de Regra Local E-9

“A [identifique a área fora de campo que é para ser tratada como uma zona de jogo proibido] é uma zona de jogo proibido e o jogador tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1f(2) se sua bola estiver no campo e qualquer coisa na zona de jogo proibido interferir com a área de stance ou swing pretendido. O jogador não pode jogar a bola como se encontra.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-10 Proteção para Árvores Novas

Propósito. Para evitar danos a árvores novas quando o jogador dá uma tacada, a Comissão poderá decidir designá-las como uma zona de jogo proibido de forma que:

- Se um jogador tiver qualquer tipo de interferência conforme definido na Regra 16.1 de uma árvore designada como uma zona de jogo proibido, ele tem que obter alívio de acordo com a Regra 16.1f.
- Se a bola do jogador estiver em uma área de penalidade, ele tem que obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra Local dentro da área de penalidade ou proceder com penalidade de acordo com a Regra 17.1.

Tais árvores devem ser identificadas por estacas, fitas ou de outra maneira clara.

Quando a árvore amadurecer e não precisar mais desta proteção, a Comissão deve retirar a Regra Local e/ou remover a estaca ou fita identificadora da árvore.

Modelo de Regra Local E-10

“As árvores novas identificadas por [identifique a marcação] são zonas de jogo proibido:

- Se a bola de um jogador se encontra em qualquer lugar no campo que não seja uma área de penalidade e esteja sobre ou encostada em tal árvore ou a árvore interfere com o stance ou área de swing pretendido, o jogador tem que obter alívio de acordo com a Regra 16.1f.

- Se a bola estiver em uma área de penalidade, havendo interferência ao stance do jogador ou área de swing pretendido por tal árvore, o jogador tem que obter alívio seja com penalidade de acordo com a Regra 17.1e ou com alívio sem penalidade de acordo com a Regra 17.1e(2).

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

E-11 Bola Desviada por Cabos Suspensos da Rede Elétrica

Propósito. No caso que uma Rede Elétrica de Cabos Suspensos possa interferir com o jogo razoável de um buraco de golfe a Comissão pode exigir que se uma bola atingir a rede suspensa (incluindo torres, amarração ou postes de suporte da rede elétrica), a tacada não conta e o jogador teria que dar a tacada novamente. Esta Regra Local não deve normalmente ser utilizada para linhas elétricas que não interfiram com o jogo de um buraco ou estejam fora de campo.

Uma Regra Local que dê ao jogador a opção de jogar novamente a tacada que atinja uma rede elétrica não deve ser implementada.

Modelo de Regra Local E-11

“Se for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola de um jogador atingiu um cabo suspenso da rede elétrica [ou torre ou uma guia ou poste que apoiam uma rede elétrica] ao jogar o [especifique o número do buraco], a tacada não conta. O jogador tem que jogar uma bola sem penalidade de onde deu a tacada anterior (ver Regra 14.6 para o procedimento).

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

8F Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes

F-1 Definindo Condições Anormais de Campo e Objetos Integrantes

Propósito. Existem várias formas em que a Comissão pode definir condições anormais de campo, e não seria factível fornecer uma lista completa para este propósito.

O segredo é ser claro e específico ao definir uma condição anormal de campo e objetos integrantes nas Regras Locais.

A Comissão tem a autonomia para adotar Regras Locais para os seguintes propósitos sem a necessidade de enquadrá-las com os Modelos de Regras Locais detalhadas na Seção 2:

- Esclarecer o status de objetos que possam ser obstruções.
- Declarar qualquer objeto artificial como sendo um objeto integrante (e não uma obstrução).

- Declarar superfícies artificiais e beiradas das estradas como sendo objeto integrante.
- Declarar estradas e caminhos que não tenham superfícies e beiradas artificiais como sendo obstruções se puderem afetar o jogo injustamente.
- Definir obstruções temporárias no campo ou ao lado do campo como móveis, irremovíveis ou obstruções temporárias irremovíveis.

Nenhum Modelo de Regra Local específico foi incluído nesta seção devido à variedade de opções disponíveis, porém alguns exemplos podem ser encontrados abaixo:

- Terreno em reparação é definido como qualquer área circundada por uma linha branca [ou insira outra cor ou descrição conforme apropriado].
- Terreno em reparação inclui pedras expostas em áreas cortadas à altura do fairway ou menos [ou dentro de uma distância determinada do fairway, como, por exemplo, dois tacos de distância].
- Áreas em bunkers onde a areia tenha sido removida pelo movimento da água, resultando em sulcos profundos na areia são terreno em reparação.
- Tapetes que estejam presos e rampas de plástico que estejam cobrindo cabos são obstruções irremovíveis.
- Cercas protetoras ao redor de greens são obstruções irremovíveis.
- As madeiras transversais em cercas são obstruções [móveis ou irremovíveis].
- Paredes artificiais e estacas de retenção quando localizadas dentro de áreas de penalidade são objetos integrantes.
- Cabos e outros objetos presos [muito próximos] a árvores são objetos integrantes.
- Todos os portões com o propósito de atravessar os muros e cercas delimitadoras [ou especifique o(s) buraco(s) nos quais isto se aplica] são objetos integrantes.

Ver Seções 2F e 5B(4) para mais informações sobre condições anormais de campo.

Ver Seções 2H e 5B(4) para mais informações sobre objetos integrantes.

F-2 Alívio Limitado para Bola Enterrada

Propósito. A Regra 16.3 normalmente permite alívio sempre que uma bola enterrada em qualquer lugar da área geral (a não ser em areia em áreas não cortadas à altura do fairway, ou menos).

Porém, a Comissão poderá:

- Permitir alívio somente quando uma bola estiver enterrada em parte da área geral cortada à altura do fairway, ou menos.

- Não permitir alívio sem penalidade para bola enterrada na parede ou beijo de um bunker (como uma parede de pilhas de torrões ou de terra).

Modelo de Regra Local F-2.1

“A Regra 16.3 está modificada desta forma:

Alívio sem penalidade é permitido somente quando uma bola estiver enterrada em parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos.

[Paredes de pilhas de torrões em bunkers não são cortados à altura do fairway ou menos para o propósito desta Regra.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

Modelo de Regra Local F-2.2

“A Regra 16.3 fica modificada desta forma:

Alívio sem penalidade não é permitido quando uma bola estiver enterrada em [paredes de pilhas de torrões] [paredes de terra] em bunkers.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-3 Terreno em Reparação Tratado como Parte de Obstrução Próxima

Propósito. Terreno em reparação pode estar localizado ao lado de uma obstrução irremovível. Por exemplo, quando uma floreira que tenha sido declarada como terreno em reparação estiver cercada por um caminho de cart com superfície artificial ou quando o tráfego de carts causa danos ao lado de um caminho de cart.

Isto pode levar a situações complicadas de alívio. Após obter alívio de uma situação, um jogador pode ter, então, interferência pela outra condição; e após o alívio daquela outra condição, o jogador pode encontrar-se novamente com a interferência da primeira condição.

Para permitir que o jogador obtenha alívio em uma única etapa, a Comissão pode declarar que ambas as condições são uma única condição anormal de campo. Neste caso, as áreas de terreno em reparação devem ser conectadas à obstrução irremovível por linhas brancas ou devem ser definidas claramente de outra forma.

Este Modelo de Regra Local fornece exemplos de como tratar situações deste tipo:

Modelo de Regra Local F-3.1

Quando linhas brancas forem usadas para marcar o terreno em reparação:

“[Descreva a área, como uma área de plantas decorativas] que sejam circundadas por um caminho com superfície artificial (incluindo tudo que cresça nesta área), e o caminho, são tratados como uma única condição anormal de campo ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1.”

Modelo de Regra Local F-3.2

Quando linhas brancas não forem usadas para marcar o terreno em reparação:

“Onde áreas de terreno danificado estão imediatamente ao lado de [caminho de cart com cobertura artificial ou outra obstrução identificada] estas são tratadas como uma única condição anormal de campo ao tomar alívio de acordo com a Regra 16.1.”

Modelo de Regra Local F-3.3

Para áreas plantadas com flores decorativas como floreiras cercadas por obstruções irremovíveis como, por exemplo, um caminho de cart:

“[Descreva a área, como uma área de plantas decorativas] que sejam circundadas por um caminho com superfície artificial (incluindo tudo que cresça nesta área) e o caminho são tratados como uma única condição anormal de campo ao obter alívio de acordo com a Regra 16.1.”

F-4 Dano Extenso Devido à Chuva Forte e Tráfego

Propósito. Quando chuvas fortes tiverem causado várias áreas de dano não usual ao campo (como sulcos profundos provocados por veículos ou pegadas profundas feitas por espectadores), e não for viável marcá-las com estacas ou linhas, a Comissão tem autoridade para declarar este dano não usual como terreno em reparação.

Modelo de Regra Local F-4

“Terreno em reparação pode incluir áreas de danos não usuais, incluindo áreas onde espectadores ou outro tráfego tenham, juntamente com as chuvas, alterado significativamente a superfície do solo, porém somente quando declarado por um árbitro autorizado ou um membro da Comissão.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-5 Obstruções Irremovíveis Perto dos Greens

Propósito. Quando uma bola se encontra em qualquer lugar que não seja um green, obstruções irremovíveis na linha de jogo do jogador não é, por si só, interferência de acordo com a Regra 16.1. Alívio sem penalidade normalmente não seria permitido.

Porém, se as franjas dos greens forem cortadas tão curtas de forma que o putt seja a opção mais preferida para uma tacada dada de fora do green, obstruções irremovíveis que sejam próximas ao green podem interferir com tais tacadas.

Neste caso, a Comissão pode optar por dar uma opção adicional de alívio de acordo com a Regra 16.1 quando a bola de um jogador esteja na área geral ou no green e uma obstrução irremovível próxima ao green esteja na linha de jogo do jogador:

A Comissão pode limitar tais alívios, por exemplo, permitindo somente em alguns buracos ou obstruções, ou somente quando a bola e a obstrução estejam em uma parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos.

Modelo de Regra Local F-5

“Alívio da interferência por uma obstrução irremovível pode ser obtida de acordo com a Regra 16.1.

O jogador também tem estas opções adicionais para obter alívio quando estas obstruções irremovíveis estão perto do green e na linha de jogo:

Bola na Área Geral. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b se uma obstrução irremovível estiver:

- Na linha de jogo, e está:
 - » Dentro de dois tacos de distância do green, e
 - » Dentro de dois tacos de distância da bola.

Exceção – Sem Alívio Se a Jogada for Claramente Irrazoável. Não há alívio de acordo com esta Regra Local se o jogador escolher uma linha de jogo que é claramente irrazoável.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-6 Proibindo Alívio de Condição Anormal de Campo Quando Existe Apenas Interferência com o Stance

Propósito. A Comissão pode desejar proibir alívio de interferência ao stance do jogador de algumas condições como buracos de animais, uma vez que a interferência ao stance não afeta significativamente a tacada ou o alívio pela interferência com o stance poderia resultar em que o jogador recebesse repetidas vezes de condições similares próximas.

Modelo de Regra Local F-6

“A Regra 16.1 fica modificada como segue:

Não existe interferência se [insira a condição da qual o alívio é restrito] somente interfira com o stance do jogador.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-7 Alívio de Linhas de Junção de Placas de Grama

Propósito. Uma parte do campo que foi consertada com placas de grama geralmente é marcada como terreno em reparação até que esteja estável o suficiente para jogar:

Mas quando a área de grama nova já não precisar ser marcado como terreno em reparação, a Comissão pode ainda permitir alívio quando:

- Uma bola esteja em uma linha de junção de placas de grama.
- Uma linha de junção de placas de grama interfira com a área de swing pretendido do jogador.

Quando tais linhas interfiram somente com o stance do jogador, não há necessidade de permitir alívio.

Modelo de Regra Local F-7

“Se a bola de um jogador estiver dentro ou tocar a linha de junção de placas de grama ou uma linha de junção interfira com a área de swing pretendido do jogador:

- (a) Bola na Área Geral. O jogador pode tomar alívio de acordo com a Regra 16.1b.
- (b) Bola no Green. O jogador pode tomar alívio de acordo com a Regra 16.1d.

Mas não existe interferência se a linha de junção somente interferir com o stance do jogador.

Todas as linhas de junção dentro da área de placas de grama são tratadas como a mesma linha de junção ao obter alívio. Isto significa que se um jogador tiver interferência de qualquer linha de junção após dropar a bola, o jogador tem que proceder conforme exigido de acordo com a Regra 14.3c(2) mesmo quando a bola ainda estiver a um taco de distância do local de referência.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-8 Alívio de Terra Rachada

Propósito. Em condições quentes e secas, os fairways de um campo pode sofrer com rachaduras na terra. O lie de uma bola poderia ser seriamente afetado de ela ficar em repouso dentro de uma dessas rachaduras, porém o stance de um jogador pode não ser afetado por esta condição, em cujo caso, recomenda-se uma Regra Local que dê alívio somente para o lie da bola e a área de swing pretendido.

Modelo de Regra Local F-8

“Rachaduras na terra em partes da área geral cortadas à altura do fairway ou menos são terreno em reparação. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1b.

[Mas a interferência não existe se a rachadura interferir só com o stance do jogador:]”

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-9 Alívio de Raízes de Árvores no Fairway

Propósito. No caso raro de raízes de árvores expostas surjam no fairway, pode ser injusto não permitir que o jogador obtenha alívio das raízes. A Comissão poderá tratar estas raízes no fairway como terreno em reparação do qual alívio pode ser obtido pela Regra 16.1b.

Em algumas circunstâncias onde as raízes expostas estejam em um rough baixo perto do fairway, a Comissão também poderá tratar estas raízes de árvores desde que dentro de uma determinada distância da margem do fairway, (por exemplo, dois tacos de distância ou no primeiro corte do rough) como terreno em reparação do qual alívio seja obtido de acordo com a Regra 16.1b.

Ao fazer isso, a Comissão poderá limitar o alívio à interferência com o lie da bola e a área de swing pretendido.

Modelo de Regra Local F-9.1

“Se a bola de um jogador está em repouso em uma parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos e há a interferência de raízes de árvore expostas que estejam em uma parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos, as raízes da árvore são tratadas como sendo terreno em reparação. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

[Mas a interferência não existe se as raízes da árvore somente interferirem com o stance do jogador.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

Modelo de Regra Local F-9.2

“Se a bola de um jogador estiver na área geral e houver interferência de raízes expostas de árvore que fazem parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos [ou no rough dentro de uma distância – especifique o número de tacos de distância da margem da área cortada à altura do fairway ou menos] [ou no primeiro corte do rough]. Raízes de árvores são tratadas como terreno em reparação. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

[Mas a interferência não existe se as raízes da árvore somente interferirem com o stance do jogador.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-10 Danos por Animais

Propósito. Algumas vezes animais causam danos tão extensos ao campo que não seria prático marcar todas as áreas danificadas como terreno em reparação. É possível também que alguns tipos de danos por animais não sejam cobertos pela Regra 16.1.

Estes Modelos de Regras Locais mostram como a Comissão pode abordar estes problemas.

Se animais, inclusive insetos, causarem danos ao campo, a Comissão poderá tratar tais danos como terreno em reparação do qual se permite alívio de acordo com a Regra 16.1. Isto é feito ao definir as áreas ou condições em vez de tentar marcar todas as áreas de dano.

A Comissão pode escolher limitar o alívio somente para danos que interfiram com o lie da bola ou a área de swing pretendido.

Modelo de Regra Local F-10

“Na área geral, áreas de danos causados por [tipo de animal] são tratadas como terreno em reparação do qual se permite alívio de acordo com a Regra 16.1b.

[Mas a interferência não existe se o dano somente interfira com o stance do jogador.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-11 Formigueiros

Propósito. Formigueiros são impedimentos soltos e podem ser removidos de acordo com a Regra 15.1. Eles não são buracos de animal do qual alívio sem penalidade seja permitido de acordo com a Regra 16.1.

Mas, em algumas situações, os formigueiros são impossíveis de serem retirados (como, por exemplo, formigueiros grandes, rígidos e de formato cônico). Neste caso, a Comissão pode adotar uma Regra Local que dê ao jogador uma opção de tratar o formigueiro como terreno em reparação.

Não é necessário adotar esta Regra Local para formigas-lava-pés uma vez que formigas-lava-pés são consideradas como condição de animal perigoso e alívio sem penalidade é disponibilizado de acordo com a Regra 16.2.

Modelo de Regra Local F-11

“Formigueiros grandes ou duros no campo são opcionalmente para o jogador; impedimentos soltos que podem ser removidos de acordo com a Regra 15.1 ou terreno em reparação do qual se pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-12 Estrume de Animais

Propósito. As fezes de um pássaro ou de outro animal são impedimentos soltos que podem ser removidos de acordo com a Regra 15.1.

Mas havendo preocupação com o efeito de estrume de animais no jogo justo, a Comissão pode dar aos jogadores a opção de tratar o estrume de animais como terreno em reparação do qual alívio pode ser obtido de acordo com a Regra 16.1.

Se considerar estrume de animais como terreno em reparação não daria alívio completo quando uma bola estiver no green, a Comissão também pode permitir que os jogadores utilizem uma chibata/chicote de green ou equipamento similar de manutenção para remover o estrume da linha de jogo sem penalidade, mesmo se ao fazê-lo o jogador melhoraria a linha de jogo ou outras condições que afetam a tacada.

Modelo de Regra Local F-12

“À opção do jogador, estrume de [especifique o estrume do qual alívio pode ser dado, por exemplo, estrume de ganso, de cachorro] pode ser tratado como:

- Um impedimento solto que pode ser removido de acordo com a Regra 15.1, ou
- Terreno em reparação do qual alívio é permitido de acordo com a Regra 16.1.

[Se o estrume for encontrado no green, o jogador também pode utilizar uma chibata/chicote de green localizado ao lado do green para remover o estrume da linha de jogo. Se ao fazê-lo melhorar as condições que afetam a tacada, não há penalidade de acordo com a Regra 8.1a.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-13 Danos por Cascos de Animais

Propósito. O casco de animais como veados ou alces pode causar danos no campo. A Comissão pode preferir permitir alívio deste tipo de dano aos jogadores como terreno em reparação sem ter que marcar todas as áreas.

Uma vez que o dano causado por animais pode ser consertado no green, a Comissão pode declarar este dano como terreno em reparação ou permitir que os jogadores o consertem.

Modelo de Regra Local F-13

“Dano claramente identificável como causado por cascos de animais é terreno em reparação do qual alívio sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1.

[Mas no green, a Regra 16.1 não se aplica uma vez que tal dano pode ser consertado de acordo com a Regra 13.1.]

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-14 Acúmulo de Impedimentos Soltos

Propósito. Em alguns períodos do ano, pilhas de impedimentos soltos como folhas, sementes ou pinhas pode dificultar que um jogador encontre ou jogue

sua bola. A Comissão poderá tratar estas pilhas de impedimentos soltos na área geral ou em um bunker como terreno em reparação do qual se permite alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1.

Esta Regra Local não pode ser usada para áreas de penalidade uma vez que alívio sem penalidade para condições anormais de campo não está disponível.

A Regra Local deve ser limitada ao(s) buracos onde problemas são criados por tais impedimentos soltos e deve ser descontinuada assim que as condições o permitam.

Modelo de Regra Local F-14

“Durante o jogo do [especifique o número do buraco], qualquer terreno com acúmulo temporário de [especifique os tipos de impedimentos soltos] na área geral ou em um bunker é tratado como terreno em reparação do qual alívio sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-15 Cogumelos no Green

Propósito. Se cogumelos crescendo no green podem interferir com o jogo justo, a Comissão pode tratá-los como terreno em reparação de forma que um jogador possa obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.

Modelo de Regra Local F-15

“Cogumelos que estejam presos no green são terreno em reparação do qual se permite alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-16 Bunker Cheio de Água Temporária

Propósito. Se um bunker estiver inundado, alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1c pode não ser o suficiente para permitir o jogo justo. A Comissão poderá tratar um bunker como terreno em reparação na área geral do qual alívio sem penalidade é permitido fora do bunker.

A Comissão somente deveria utilizar esta Regra Local caso-a-caso e não tem autorização para fazer uma Regra Local que afirme genericamente que todos os bunkers inundados sejam terreno em reparação.

Modelo de Regra Local F-16

“O bunker inundado no [inserir localização do bunker; por exemplo, à esquerda do green do buraco 5] é terreno em reparação na área geral. Não é tratado como um bunker durante a volta.

Se a bola de um jogador estiver dentro ou tocar este terreno em reparação ou se o terreno em reparação interferir com o stance ou área de swing pretendido do jogador, o jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

Todos os demais bunkers no campo, seja contendo água temporária ou não, ainda são bunkers para todos os propósitos de acordo com as Regras.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-17 Todas as Estradas e Caminhos São Tratadas como Obstruções

Propósito. Quando estradas e caminhos que não tenham superfícies artificiais possam interferir com o jogo justo, a Comissão poderá designar estas estradas e caminhos como obstruções irremovíveis das quais se permite alívio de acordo com a Regra 16.1.

Modelo de Regra Local F-17

“Todas as estradas e caminhos no campo [ou identifique tipos específicos ou localizações], mesmo que não tenham cobertura artificial, são tratadas como obstruções irremovíveis das quais alívio sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7aa.”

F-18 Tratando Objetos Móveis como Irremovíveis

Propósito. A Comissão poderá tratar certos objetos móveis no campo, como todas as estacas (exceto estacas delimitadoras), recipientes e postes direcionais como irremovíveis de forma a desencorajar os jogadores de movê-los.

As implicações desta Regra Local deveriam ser avaliadas de modo bastante abrangente pela Comissão uma vez que poderia resultar que jogadores infringem a Regra 8.1 ao mover uma obstrução definida como irremovível.

Modelo de Regra Local F-18

“Todas as estacas [ou identifique as obstruções móveis que serão consideradas como irremovíveis] no campo são tratadas como obstruções irremovíveis das quais alívio sem penalidade é permitido de acordo com a Regra 16.1. O jogador não pode obter alívio de acordo com a Regra 15.2.

Penalidade por Infração da Regra Local: Penalidade Geral.”

F-19 Valetas de Separação de Gramas Perto do Green

Propósito. Valetas de separação às vezes são cortadas na franja do green para evitar que outros tipos de grama invadam o green. Uma vez que poderia ser difícil jogar uma bola de tais valetas, a Comissão poderá tratá-las como terreno em reparação do qual alívio sem penalidade seria permitido de acordo com a Regra 16.1.

Alívio somente deve ser permitido para interferência com o lie da bola ou a área de swing pretendido.

Modelo de Regra Local F-19

“As valetas de separação de gramas ao redor das franjas do green são terreno em reparação. Se um jogador estiver dentro ou tocar uma valeta ou se uma valeta interferir com a área de swing pretendido:

- (a) Bola na Área Geral. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.
- (b) Bola no Green. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1d.

Mas a interferência não existe se a valeta de separação somente interferir com o stance do jogador.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-20 Canais de Drenagem de Concreto

Propósito. Canais estreitos de drenagem de concreto podem ser vistos algumas vezes em campos onde enchentes são comuns. Isto pode criar problemas para o jogo pois:

- Estes canais são áreas de penalidade conforme definido pelas Regras.
- Porém eles comumente são localizados ao lado caminhos de cart e são mais parecidos com obstruções do que com áreas de penalidade.

A Comissão poderá tratar estes canais de drenagem como obstruções irremovíveis na área geral em vez de áreas de penalidade.

Ver Modelo de Regra Local B-4 para ver quando uma Área de Água Corrente pode ser definida como parte da área geral.

Modelo de Regra Local F-20

“Canais de drenagem feitos de materiais artificiais que estejam ao lado de caminhos de cart são tratados como obstruções irremovíveis na área geral e fazem parte do caminho de cart. Um jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1b.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-21 Linhas ou Pontos Pintados

Propósito. Caso a Comissão coloque linhas ou pontos pintados no green ou em parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos (por exemplo, para marcação de distância), ela pode tratar tais áreas como condições anormais de campo das quais alívio sem penalidade pode ser obtido de acordo com a Regra 16.1.

Quando estas linhas ou pontos pintados somente interferirem com o stance do jogador, não há necessidade de permitir alívio.

Como alternativa, a Comissão poderá esclarecer que não há alívio disponível para tais linhas ou pontos.

Modelo de Regra Local F-21.1

“Linhas ou pontos pintados no green ou em parte da área geral cortada à altura do fairway ou menos devem ser tratadas como terreno em reparação do qual alívio é permitido de acordo com a Regra 16.1.

Mas a interferência não existe se as linhas ou pontos pintados somente interferirem com o stance do jogador.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

Modelo de Regra Local F-21.2

“Alívio não é permitido de linhas ou pontos pintados [descreva a área, por exemplo, em áreas onde a grama foi cortada à altura do fairway ou menos].

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-22 Fios e Cabos Temporários

Propósito. Fios e cabos temporários são comumente colocados no campo para fornecer energia e comunicações para uma competição. Estes cabos podem estar na superfície do terreno, acima ou abaixo do solo. Estes fios e cabos não estão normalmente no campo e não fazem parte do desafio de jogar o campo, e portanto, a Comissão poderá dar alívio adicional quando interferirem com o jogo.

Modelo de Regra Local F-22

“Fios e cabos de energia e de comunicações temporários (e os tapetes que os cobrem ou os postes que os suportam) são obstruções:

1. Se forem movidos facilmente, eles são obstruções móveis e um jogador pode removê-los sem penalidade de acordo com a Regra 15.2.
2. De outra forma, serão obstruções irremovíveis das quais o jogador pode obter alívio como segue

- (a) Bola na Área Geral ou Bunker. O jogador pode obter alívio de acordo com a Regra 16.1.
- (b) Bola em Área de Penalidade. A Regra 16.1b fica modificada para permitir ao jogador uma opção adicional para obter alívio sem

penalidade da interferência por estas obstruções irremovíveis na área de penalidade ao dropar uma bola e jogá-la desta área de alívio:

- Ponto de Referência: O ponto mais próximo de alívio completo na área de penalidade.
- Tamanho da Área de Referência Medido do Ponto de Referência: Um taco de distância, **mas** com estes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que ser na área de penalidade na qual a bola ficou em repouso,
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o Ponto de Referência, e
 - » Tem que haver alívio completo de qualquer interferência pela obstrução irremovível.

3. Se a bola de um jogador atingir um fio ou cabo elevado, a tacada não conta. O jogador tem que jogar a bola novamente sem penalidade de onde a última tacada foi dada (ver a Regra 14.6 para o que fazer).

4. Valas de fios ou cabos temporários cobertas por grama na área geral são terreno em reparação, mesmo se não forem marcados. O jogador pode obter alívio sem penalidade de acordo com a Regra 16.1.

Mas existem duas exceções:

- **Exceção 1 – Bola Atinge Seção Elevada**: Se a bola bater na junção elevada de um cabo que sai do chão, a tacada vale, e a bola tem que ser jogada como se encontra.
- **Exceção 2 – Bola Atinge Cabos Segurando Obstrução Temporária Irremovível**: Cabos apoiando uma obstrução irremovível temporária (OIT) fazem parte da OIT e não são tratadas por esta Regra Local, a não ser que a Comissão afirme que os cabos de sustentação devem ser tratados como fios ou cabos elevados temporários de acordo com esta Regra Local.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

F-23 Obstruções Irremovíveis Temporárias

Propósito. Quando obstruções são colocadas temporariamente no campo ou perto dele, a Comissão deve especificar se elas são obstruções móveis (ver Regra 15), obstruções irremovíveis (ver Regra 16) ou obstruções irremovíveis temporárias (“OITs”).

OITs (como, por exemplo uma arquibancada ou uma tenda) normalmente não estão presentes e não são consideradas parte do desafio de jogar o campo. Devido à sua natureza temporária, esta Regra Local fornece uma opção de alívio adicional que não é permitida para uma obstrução

irremovível, embora o jogador ainda possa tratar a OIT como se fosse uma obstrução irremovível e usar os procedimentos de alívio disponibilizados pela Regra 16.

O alívio adicional disponibilizado por esta Regra Local inclui a habilidade de um jogador de obter alívio quando a OIT estiver localizada na linha reta entre sua bola e o buraco (conhecido como “alívio de linha de visão”) ao deslocar-se lateralmente, mantendo a mesma distância do buraco, de forma que a OIT não mais esteja entre a bola do jogador e o buraco (também conhecido como deslocar-se pelo “arco equidistante”).

Quando um jogador obtém alívio de uma OIT, seja através desta Regra Local ou pelos procedimentos de alívio na Regra 16, é garantido ao jogador alívio completo da interferência física. Porém somente quando alívio for obtido usando o alívio adicional de acordo com esta Regra Local será garantido ao jogador alívio completo da OIT que estiver em sua linha de visão.

Modelo de Regra Local F-23.

“Definição de OIT: Uma obstrução irremovível temporária (OIT) é uma estrutura que é adicionada temporariamente no campo ou ao seu lado, geralmente para uma competição específica, e é fixa ou não facilmente móvel.

Exemplos de OITs são tendas temporárias, placas de escores, arquibancadas, torres de televisão e banheiros portáteis. OITs incluem qualquer cabo de sustentação ligados a eles, exceto quando a Comissão decidir que os cabos de sustentação devam ser tratados como obstruções irremovíveis.

A lateral mais externa da OIT é usada para determinar se uma bola está embaixo da OIT ou se a OIT está na linha de visão entre a bola do jogador e o buraco.

Linhas ou estacas podem ser usadas para definir as margens de uma OIT ou para unir vários OITs em uma única OIT maior.

Uma OIT é diferente de uma obstrução irremovível e esta Regra Local fornece um alívio adicional da interferência de uma OIT. Isto significa que um jogador pode escolher obter alívio ao usar:

- O procedimento para obter alívio de uma condição anormal de campo na Regra 16 como se a OIT fosse uma obstrução irremovível (este alívio também está disponível quando a bola estiver em uma área de penalidade ou quando a OIT estiver fora de campo), ou
- A opção de alívio adicional disponível de acordo com esta Regra Local.

a. Quando o Alívio é Permitido

Alívio de uma OIT é normalmente permitido quando há interferência física ou interferência da OIT na linha de visão.

Interferência de acordo com esta Regra Local significa que o jogador tem:

- Interferência física,
- Interferência de linha de visão, ou
- Tanto interferência física como interferência de linha de visão.

(1) Significado de Interferência Física por Obstrução Irremovível Temporária. Interferência física existe quando:

- A bola toca ou está dentro ou sobre uma OIT, ou
- A OIT interfere com o stance pretendido ou a área de swing pretendido do jogador.

(2) Significado de Interferência de Linha de Visão pela Obstrução Irremovível Temporária. Interferência de linha de visão existe quando:

- A bola do jogador toca ou está dentro, sobre ou embaixo de uma OIT, ou
- A OIT está na linha de visão do jogador para o buraco (ou seja, que a OIT está na linha reta entre a bola e o buraco), ou
- A bola está a um taco de distância, medido em um arco equidistante do buraco, de um local onde a OIT estaria na linha de visão direta para o buraco (esta área de um taco de distância de largura é usualmente chamada de “corredor”).

(3) Quando o Alívio Não Está Disponível Apesar da Interferência. Se uma bola tocar, estiver dentro ou sobre a OIT, alívio sempre estará disponível.

Mas quando a bola não toca ou não está nem dentro nem sobre a OIT, **não** há alívio de acordo com Regra Local se for aplicável qualquer dos seguintes:

- Da interferência física ou interferência da linha de visão:
 - » Não há alívio quando jogar uma bola como se encontra seria claramente irrazoável devido a algo que não seja a OIT (como por exemplo quando o jogador for incapaz de dar uma tacada de onde a bola se encontra em um arbusto fora da OIT), e
 - » Não há alívio quando a interferência existir somente porque o jogador escolher um taco, tipo de stance, swing ou direção de jogo que seja claramente irrazoável nestas circunstâncias; e
- Da interferência da linha de visão:
 - » Não há alívio quando for claramente irrazoável que o jogador jogue a bola longe o suficiente para que a bola alcance a OIT, e

- » Não há alívio quando o jogador não puder demonstrar que há uma tacada que ele razoavelmente poderia dar que (a) teria a OIT (incluindo o corredor) na linha daquela tacada, e (b) resultaria na bola terminando com um lie em uma linha direta para o buraco.

b. Alívio de Interferência para Bola na Área Geral

Se a bola de um jogador está na área geral e há a interferência por uma OIT (inclusive uma OIT localizada fora de campo), o jogador pode obter alívio dropando a bola original ou outra bola nesta área de alívio e jogando a bola de lá:

- Ponto de Referência: O ponto mais próximo de alívio completo onde tanto a interferência física como a de linha de visão não mais existam.
- Tamanho da Área de Alívio do Ponto de Referência: Toda a área dentro de um taco de distância do local de referência, **porém** com os seguintes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Tem que ser na área geral,
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o local de referência, e
 - » Tem que haver alívio completo tanto da interferência física como da linha de visão pela OIT.

Se o jogador tiver a interferência física da OIT, em vez de usar este procedimento de alívio ele pode optar por obter alívio usando o procedimento para alívio de uma condição anormal de campo de acordo com a Regra 16.1b, tratando a OIT como se fosse uma obstrução irremovível. O procedimento de alívio da Regra 16.1b também estará disponível quando a bola estiver em uma área de penalidade ou quando a OIT estiver fora de campo. Ver a Cláusula f desta Regra Local para ver como obter o alívio.

c. Alívio da Interferência para Bola em Bunker ou em Área de Penalidade.

Se a bola de um jogador estiver em um bunker ou em uma área de penalidade e houver interferência por uma OIT (inclusive uma OIT localizado fora de campo), o jogador pode obter alívio sem penalidade ou alívio com penalidade:

(1) Alívio sem Penalidade: Jogando do Bunker ou da Área de Penalidade. O jogador pode obter alívio sem penalidade conforme previsto na Cláusula b, **exceto que** o ponto mais próximo de alívio completo onde a interferência não mais exista e a área de alívio têm que estar naquele bunker ou área de penalidade.

Se não houver este ponto naquele bunker ou área de penalidade onde a interferência não mais exista, o jogador ainda pode obter alívio conforme previsto acima, utilizando o ponto de máximo alívio disponível no bunker ou área de penalidade como o ponto de referência.

(2)) Alívio com Penalidade: Jogando de Fora do Bunker ou Área de Penalidade. Por **uma tacada de penalidade**, o jogador pode dropar a bola original ou outra bola e jogá-la desta área de alívio:

- Ponto de Referência: O ponto mais próximo de alívio completo não mais próximo do buraco onde tanto a interferência física quanto a de linha de visão não mais existam e que seja fora daquele bunker ou área de penalidade.
- Tamanho da Área de Alívio do Ponto de Referência: :Toda a área a um taco de distância do ponto de referência, **mas** com os seguintes limites:
- Limites na Localização da Área de Alívio:
 - » Qualquer área do campo que não seja naquele bunker ou área de penalidade ou em qualquer green,
 - » Não pode ser mais próximo do buraco que o ponto de referência, e
 - » Tem que haver alívio completo tanto da interferência física quanto da interferência de linha de visão pela OIT.

Se o jogador tiver interferência física pela OIT, em vez de usar este procedimento de alívio ele pode optar por obter alívio usando o procedimento de uma condição anormal de campo de acordo com a Regra 16.1b, tratando a OIT como se fosse uma obstrução irremovível. O procedimento de alívio de acordo com a Regra 16.1b também está disponível quando a bola está em uma área de penalidade ou quando a OIT está fora de campo. Ver a Cláusula f desta Regra Local para saber como obter o alívio.

d. Alívio Quando a Bola em uma OIT Não Foi Encontrada

Se a bola de um jogador não foi encontrada, porém é conhecido ou virtualmente assegurado que tenha ficado em repouso em uma OIT:

- O jogador pode obter alívio se acordo com esta Regra Local, usando o local estimado onde a bola cruzou pela última vez a margem da OIT no campo como o ponto da bola para os propósitos de encontrar o ponto mais próximo de alívio completo.
- Uma vez que o jogador coloque outra bola em jogo para obter alívio desta forma:
 - » A bola original não está mais em jogo e não pode ser jogada.
 - » Isto é válido mesmo que ela seja encontrada em campo antes do término dos três minutos de tempo de procura (ver Regra 6.3b)

Mas, se não for conhecido ou virtualmente assegurado que a bola ficou em repouso na OIT, o jogador tem que jogar com penalidade de tacada e distância (ver Regra 18.2).

e. Autoridade da Comissão para Modificar os Procedimentos de Alívio da OIT

Ao adotar esta Regra Local, a Comissão pode modificar os procedimentos de alívio na Cláusula b e c em qualquer das maneiras a seguir, ou ambas:

(1) Uso Opcional ou Obrigatório de Áreas de Drop. A Comissão pode permitir ou exigir que um jogador use uma área de drop de acordo com esta Regra Local. Ao fazer isto, a Comissão pode adicionar a área de drop para alívio somente de interferência física ou somente para interferência de linha de visão ou pode ser usada para alívio para os dois tipos de interferência.

(2) Opção de Alívio de “Qualquer Lado”. A Comissão pode permitir que o jogador obtenha alívio no outro lado da OIT além das opções de alívio de acordo com as Cláusulas b e c desta Regra Local. Mas a Comissão pode estipular que o alívio de qualquer lado não será permitido se o jogador estiver usando os procedimentos da Regra 16.1.

f. Jogador Pode Proceder de Acordo com Outras Regras de Alívio

(1) Obter Alívio Usando os Procedimentos na Regra 16.1 ou desta Regra. Se um jogador tem interferência física da OIT como definido na Cláusula a, o jogador pode:

- Optar por usar os procedimentos de alívio da Regra 16.1 ou
- Usar esta Regra Local.
- **Mas** não pode obter alívio de acordo com uma dessas opções e então obter alívio de acordo com a outra.

Se o jogador optar por usar o procedimento para alívio de uma condição anormal de campo na Regra 16.1, ele tem que tratar a OIT como uma obstrução irremovível e obter alívio com base no local onde a bola se encontra:

- Na área geral usando os procedimentos da Regra 16.1b.
- Em um bunker usando os procedimentos da Regra 16.1c.
- Em uma área de penalidade usando os procedimentos da Regra 16.1c como se a bola estivesse em um bunker.
- No green usando os procedimentos da Regra 16.1d.

(2) Obtendo Alívio de Acordo com a Regra 17, 18 ou 19. Esta Regra Local não proíbe que o jogador obtenha alívio de acordo com a Regra 17, 18 ou 19 em vez de obter alívio da OIT de acordo com esta Regra Local.

Penalidade por Jogar Bola de um Lugar Errado Infringindo a Regra Local: Penalidade Geral de Acordo com a Regra 14.7a.”

8G Restrições no Uso de Equipamento Específico

G-1 Lista de Drivers Homologados

Propósito. Esclarecer qualquer dúvida de que os drivers sendo usados em uma competição sejam homologados:

- A Comissão pode optar por exigir que os jogadores somente usem drivers cujas cabeças tenham sido avaliadas e homologadas de acordo com as Regras de Equipamento.
- Uma lista de Drivers Homologados pode ser encontrada em RandA.org.

Esta Regra Local é recomendada para ser usada apenas em competições que envolvam jogadores de alto nível (por exemplo, competições de jogadores profissionais e da elite dos amadores).

Modelo de Regra Local G-1

“Qualquer driver que o jogador use para dar uma tacada tem que ter uma cabeça, identificada por modelo e loft, que esteja na lista atual de Cabeças de Driver Homologados (List of Conforming Driver Heads) emitida pelo R&A.

Esta lista é atualizada regularmente e pode ser encontrada em RandA.org.

Exceção – Cabeças de Driver Anteriores a 1999: Um driver com uma cabeça fabricada antes de 1999 está isenta desta Regra Local.

Penalidade por Dar uma Tacada com um Taco Infringindo esta Regra Local: Desclassificação.

Não há penalidade de acordo com esta Regra Local por carregar, porém não dando uma tacada com um driver que não esteja na Lista de Cabeças de Driver Homologados.”

G-2 Especificações de Ranhuras e Marcas de Punção

Propósito. Vigentes a partir de 1 de janeiro de 2010, as Regras de Equipamento foram revisadas para fornecer novas especificações sobre ranhuras e marcas de punção para todos os tacos a não ser drivers e putters. Pelo menos até 2024, os tacos produzidos antes de 2010 não precisam atender a estas especificações.

Mas a Comissão pode optar por adotar uma Regra Local que exija que os jogadores usem somente tacos que atendam às especificações incluídas nas Regras de Equipamentos atuais. Isto é recomendado para uso apenas em competições envolvendo jogadores de alto nível (por exemplo, competições de jogadores profissionais e da elite dos amadores).

Uma base de dados de Equipamentos pode ser encontrada em RandA.org para auxiliar a identificar quais tacos podem ser usados.

Modelo de Regra Local G-2

“Ao efetuar uma tacada, o jogador tem que usar tacos homologados com as especificações de ranhuras e marcas de punção das Regras de Equipamentos vigentes a partir de 1 de janeiro de 2010.

Uma base de dados de madeiras de fairway, híbridos, ferros e wedges que foram homologados em conformidade com as Regras de Equipamentos atuais pode ser encontrado em RandA.org.

Penalidade por Dar uma Tacada com um Taco Infringindo esta Regra Local: Desclassificação.

Não há penalidade de acordo com esta Regra Local por carregar, porém não dando uma tacada com um taco que não esteja homologado na lista de especificações de ranhuras e marcas de punção.”

G-3 Lista de Bolas de Golfe Homologadas

Propósito. Esclarecer qualquer dúvida de que as bolas sendo usadas em uma competição foram homologadas, a Comissão pode optar por exigir que o jogador use somente bolas que tenham sido avaliadas e homologadas pelas Regras de Equipamentos.

Uma lista de bolas homologadas pode ser encontrada em RandA.org e é atualizada mensalmente.

Mesmo se esta Regra Local não estiver estipulada, qualquer bola usada tem que ser homologada.

Modelo de Regra Local G-3

“Qualquer bola usada ao dar uma tacada tem que estar na lista atual de bolas Homologadas emitida pelo R&A.

Esta lista é atualizada regularmente e pode ser encontrada em RandA.org.

Penalidade por Dar uma Tacada com uma Bola que não Esteja na Lista Atual Infringindo esta Regra Local: Desclassificação.”

G-4 Regra de Uma Única Bola

Propósito. Para evitar que um jogador use bolas com características de jogo distintas dependendo da natureza do buraco ou da tacada a ser efetuada durante uma volta, a Comissão pode optar por exigir que um jogador jogue apenas com um tipo de bola que esteja na Lista de Bolas Homologadas.

Cada item individual na Lista de Bolas Homologadas é considerada uma bola diferente. Bolas de golfe de cores distintas com marcação idêntica são consideradas bolas diferentes.

Esta Regra Local é recomendada para ser usada apenas em competições envolvendo jogadores de alto nível (por exemplo, competições de jogadores profissionais e da elite dos amadores).

Modelo de Regra Local G-4

“Durante uma volta inteira, cada bola na qual o jogador dê uma tacada tem que ter a mesma marca e modelo conforme encontrado em um único lançamento na Lista de Bolas Homologadas atual.

Se uma marca e/ou modelo diferente for dropada, recolocada, ou colocada, mas ainda não foi jogada, o jogador tem que corrigir o erro parando de usar aquela bola, sem penalidade, de acordo com a Regra 14.5. O jogador tem que dropar, recolocar, ou colocar uma bola da mesma marca e modelo conforme usado no início da volta.

Quando o jogador descobre que jogou uma bola infringindo esta Regra Local, ele tem que parar o uso daquela bola antes de jogar da área de tee seguinte e completar a volta com uma bola da mesma marca e modelo usada para iniciar a volta; se não o fizer, o jogador é **desclassificado**.

Se a descoberta for feita durante o jogo de um buraco, o jogador pode completar o jogo do buraco com a bola jogada em infração ou colocar uma bola da marca e modelo correto no local de onde a bola em infração desta Regra Local foi levantada.

Penalidade por Dar uma Tacada em uma Bola Infringindo esta Regra Local:

O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante o qual ele infringiu esta Regra Local.”

G-5 Proibindo o Uso de Dispositivos Medidores de Distância

Propósito. Embora a Regra 4.3 permita que jogadores usem dispositivos medidores de distância (sujeito a certas exigências), a Comissão pode optar por proibir o uso de qualquer dispositivo medidor de distância.

Modelo de Regra Local G-5

“A Regra 4.3a(1) fica modificada desta maneira:

Durante uma volta, um jogador não pode obter informação de distância usando um dispositivo eletrônico medidor de distância.

Penalidade por Infringir esta Regra Local – ver Regra 4.3.”

G-6 Proibindo o Uso de Transporte Motorizado

Propósito. A Comissão pode optar por proibir jogadores de usar qualquer tipo de transporte motorizado, como um cart de golfe, durante uma volta. Isto é apropriado quando a Comissão considera que caminhar seja uma parte integrante de jogar a competição ou quando acredita que o uso de transporte motorizado seria inseguro ou poderia danificar o campo.

Ao adotar esta Regra Local, a Comissão pode permitir transporte motorizado de maneira limitada, como, por exemplo, para levar os jogadores de um buraco a outro quando estes buracos são distantes um do outro, ou permitir aos membros da Comissão oferecer transporte a jogadores que tiverem que jogar, ou jogaram com penalidade de tacada e distância.

Se um jogador aceitar um transporte sem a permissão da Comissão, a mesma poderá cancelar a penalidade se tiver autorizado ao jogador o transporte naquela situação se o pedido fosse efetuado. Por exemplo, se um jogador que perdeu uma bola e precisasse voltar à área do tee aceitasse o transporte de um voluntário quando nenhum membro da Comissão estava presente, a Comissão pode cancelar a penalidade se membros da Comissão teriam feito o transporte se solicitado.

Mas, quando o transporte motorizado não é permitido pela Regra Local, é um princípio da Regra Local que os jogadores devem caminhar todo o campo, então a autorização não deveria ser dada se um jogador for transportado à frente quando ainda não caminhou esta distância. Por exemplo, se um jogador parar para comprar refrigerante após dar a tacada do tee, e aceitar transporte para a sua bola de um voluntário, a penalidade de acordo com a Regra Local não deve ser cancelada.

Modelo de Regra Local G-6

“Durante uma volta, um jogador ou caddie não podem ser transportados em qualquer tipo de transporte motorizado exceto conforme autorizado ou posteriormente aprovado pela Comissão.

[Um jogador que irá jogar, ou jogou, com penalidade de tacada e distância está autorizado a receber transporte motorizado.]

[Jogadores e caddies podem ser transportados entre os buracos [identifique o buraco] e [identifique o buraco].]

Penalidade por Infringir a Regra Local: O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante o qual haja infração desta Regra Local. Se a infração ocorrer entre dois buracos, se aplica ao buraco seguinte.”

G-7 Proibindo o Uso de Certos Tipos de Sapatos

Propósito. Para proteger o campo de danos, a Comissão pode proibir o uso de sapatos com travas de metal ou do modelo tradicional.

A Comissão também pode proibir o uso de sapatos com outros atributos que possam causar danos indesejados.

Modelo de Regra Local G-7

“A Regra 4.3a fica modificada da seguinte maneira:

Durante uma volta, um jogador não pode usar sapatos com:

- Cravos Tradicionais – ou seja, cravos tendo um único ou múltiplas pontas desenhadas para penetrar profundamente na superfície do solo (independentemente de ser produzido em metal, cerâmica, plástico ou outros materiais); ou
- Cravos de qualquer desenho que seja totalmente ou parcialmente feitos de metal, se tal metal entrar em contato com o campo.

Penalidade por Infração da Regra Local – ver Regra 4.3.”

G-8 8 Proibir ou Restringir o Uso de Equipamentos de Áudio e Vídeo

Propósito. A Regra 4.3a(4) permite que um jogador use equipamento para escutar áudio ou ver vídeo de assuntos não relacionados à competição sendo jogada. Mas a Comissão pode adotar uma Regra Local proibindo o uso de equipamentos de áudio e vídeo durante uma volta.

Modelo de Regra Local G-8

“A Regra 4.3a(4) fica modificada desta maneira: Durante uma volta, um jogador não pode escutar ou ver conteúdo de qualquer natureza em equipamento de áudio ou vídeo.

Penalidade por Infringir a Regra Local – ver Regra 4.3.”

8H Definindo Quem Pode Ajudar ou Aconselhar Jogadores

H-1 Uso de Caddie Proibido ou Obrigatório; Restrições a Caddies

Propósito. A Comissão pode optar por alterar a Regra 10.3 para:

- Proibir o uso de caddies,
- Exigir que jogadores usem um caddie, ou
- Limitar a escolha de um caddie pelo jogador (como, por exemplo, não permitindo que o caddie seja um profissional, um pai ou parente, outro jogador na competição, etc.).

Modelo de Regra Local H-1.1

Se caddies forem proibidos:

“A Regra 10.3a fica modificada desta maneira: Um jogador não pode ter um caddie durante a volta.

Penalidade por Infração da Regra Local:

- O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante o qual ele foi auxiliado por um *caddie*.

Se a infração acontecer ou continuar entre dois buracos, o jogador recebe a **penalidade geral** para o próximo buraco.”

Modelo de Regra Local H-1.2

Por outro lado, havendo limites de quem pode atuar como caddie:

“A Regra 10.3a fica modificada desta maneira: Um jogador não pode ter [identifique o tipo proibido de caddie por exemplo, um pai ou guardião] como seu caddie durante a volta.

Penalidade por Infringir a Regra Local:

- O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco durante o qual ele foi auxiliado por tal caddie.
- Se a infração acontecer ou continuar entre dois buracos, o jogador recebe a **penalidade geral** para o próximo buraco.”

Modelo de Regra Local H-1.3

Se um jogador for obrigado a ter um caddie:

“A Regra 10.3a fica modificada desta maneira: Um jogador tem que ter um caddie durante a volta.

Penalidade por Infringir a Regra Local: O jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco no qual ele não teve um caddie.”

H-2 Nomeação de um Aconselhador em Competições por Equipes

Propósito. De acordo com a Regra 24.4a, em uma competição por equipes a Comissão pode permitir que cada equipe nomeie uma ou duas pessoas que podem aconselhar os membros da equipe quando estiverem jogando no campo:

- Qualquer “aconselhador” tem que ser identificado junto à Comissão antes de dar conselhos.
- A Comissão pode limitar os tipos de conselhos que esta pessoa pode dar (como por exemplo, não permitindo que o aconselhador indique a linha de jogo quando a bola estiver no green).
- A Comissão pode proibir o aconselhador a caminhar em certas partes do campo (como por exemplo, os greens).
- Não é normal que a Comissão permita dois aconselhadores por equipe, a não ser que a natureza da competição o justifique, como por exemplo, em uma competição onde caddies não são permitidos ou onde cada equipe tenha um grande número de jogadores.
- A Comissão deve determinar a penalidade apropriada por uma violação do aconselhador. Esta pode ser uma penalidade para um jogador específico que foi ajudado de maneira proibida ou uma penalidade geral para a equipe, por exemplo, adicionando duas tacadas ao score da equipe em um evento de stroke-play.

Modelo de Regra Local H-2

“Cada equipe pode nomear [um/dois] aconselhador[es] a quem os jogadores da equipe possam solicitar conselhos e receber conselhos durante uma volta. A equipe tem que identificar cada aconselhador à Comissão antes que qualquer jogador da equipe inicie a sua volta.

[A equipe pode trocar seu aconselhador durante a volta, porém tem que informar a Comissão ao fazê-lo.]

[O aconselhador não pode indicar a linha de jogo [ou caminhar no green] quando a bola de um jogador da equipe estiver no green.]”

H-3 Restringindo quem Pode Ser um Capitão de Equipe

Propósito. De acordo com a Regra 24.3, em uma competição a Comissão pode traçar limites em quem pode ser um capitão de equipe e na conduta do capitão de equipe de acordo com a Regra 24.4a. Quando aconselhadores forem permitidos (ver Modelo de Regra Local H-2), o capitão de equipe também pode ser um aconselhador.

Modelo de Regra Local H-3

“Um capitão de equipe tem que ser [insira restrição de elegibilidade, como por exemplo, ser um membro do mesmo clube].”

H-4 Tratar o Aconselhador Como Parte do Lado do Jogador

Propósito. A Comissão pode estabelecer que o aconselhador tenha o mesmo status que um membro do lado para assegurar que as Regras do Golfe se apliquem às ações desta pessoa.

Modelo de Regra Local H-4

“O aconselhador tem o mesmo status que um membro do lado em relação a cada membro de sua equipe.”

H-5 Conselho: Membros da Equipe no Mesmo Grupo

Propósito. De acordo com a Regra 24.4c, em stroke play quando o score de um jogador conta somente como parte do score da equipe, a Comissão pode adotar uma Regra Local que permita que os membros de uma equipe que joguem no mesmo grupo aconselhem um ao outro mesmo que não sejam parceiros.

Modelo de Regra Local H-5

“A Regra 10.2 fica modificada desta forma:

Quando dois jogadores da mesma equipe estiverem jogando no mesmo grupo, estes jogadores podem solicitar conselho e receber conselho do outro durante a volta.”

81 Definindo Quando e Onde os Jogadores Podem Treinar

I-1 Treino Antes das Voltas

Propósito. A Regra 5.2 trata do treino no campo antes ou entre voltas durante uma competição:

- **Match Play (Regra 5.2a).** Jogadores em uma partida podem treinar no campo antes ou entre voltas, uma vez que eles geralmente terão as mesmas possibilidades de fazê-lo pois jogarão no mesmo horário.
- **Stroke Play (Regra 5.2b).** Jogadores não podem treinar no campo antes de uma volta no dia da competição, uma vez que eles podem não ter as mesmas possibilidades de fazê-lo pois jogam em grupos e horários diferentes. Porém permite-se que eles treinem no dia da competição após terem terminado o jogo do dia.

Há muito a ser considerado com relação à permissão ao treino no campo, como a equidade aos jogadores, possível interferência com o arranjo do campo e atividades de manutenção, o tempo disponível antes ou entre as voltas, ou quando os jogadores são encorajados a jogar no campo fora da competição.

Devido a estas ou outras razões, a Comissão pode optar por adotar uma Regra Local que modifique estas provisões ao permitir ou proibir este treino em sua totalidade ou ao limitar quando, onde e como este treino pode ser efetuado.

Modelo de Regra Local I-1.1

“A Regra 5.2a fica modificada desta maneira:

Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.

[Ou, se os jogadores puderem treinar de maneira limitada: Descreva estes limites e horários, quando e como um jogador pode treinar no campo.]

Penalidade por Infração desta Regra Local:

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

Modelo de Regra Local I-1.2

“A Regra 5.2b fica modificada desta maneira:

Um jogador pode treinar no campo da competição antes ou entre as voltas.

[Ou, se os jogadores puderem treinar de maneira limitada: Descreva estes limites e horários, quando e como um jogador pode treinar no campo.]

[Ou, se os jogadores forem proibidos de treinar no campo tanto antes como entre voltas: “Um jogador não pode treinar no campo da competição antes ou entre voltas.”]

I-2 Proibindo Treino no Green Anterior ou Perto Dele

Propósito. A Regra 5.5b permite que um jogador, entre o jogo de dois buracos, treine putts ou chips no green do buraco recém terminado ou perto dele. Porém, se isto pode afetar o ritmo de jogo ou por outras razões, a Comissão pode optar por proibir tal treino.

Modelo de Regra Local I-2

“A Regra 5.5b fica modificada desta maneira:

Entre o jogo de dois buracos, um jogador não pode

- Dar qualquer tacada de treino no green do buraco recém terminado ou perto dele, ou
- Testar a superfície daquele green ao esfregá-la ou ao rolar uma bolal.

Penalidade por Infração da Regra Local: Penalidade Geral.”

8J Procedimentos para Mau Tempo e Suspensão do Jogo

J-1 Métodos de Interromper e Reiniciar o Jogo

Propósito. A Regra 5.7b exige que os jogadores parem o jogo imediatamente se a Comissão declarar uma suspensão imediata do jogo. A Comissão deve usar um método claro de sinalizar aos jogadores uma suspensão imediata.

Os seguintes sinais são usados geralmente, e é recomendado que todas as Comissões usem estes sinais quando for possível:

Interrupção Imediata: Um toque prolongado da sirene.

Interrupção Normal: Três toques consecutivos da sirene.

Reinício do Jogo: Dois toques curtos da sirene.

Modelo de Regra Local J-1

“Uma suspensão de jogo por uma situação de perigo será sinalizada por [insira o sinal a ser usado]. Todas as demais suspensões serão sinalizadas por [insira sinal a ser usado]. Em ambos os casos, o reinício do jogo será sinalizado por [insira o sinal a ser usado]. Ver Regra 5.7b.”

J-2 Remoção de Água Temporária

Propósito. A Comissão pode adotar uma política que esclareça quais ações são apropriadas para um membro da Comissão, alguém indicado

pela Comissão (por exemplo, um membro da equipe de manutenção), ou jogador, para remover água temporária no green.

Modelo de Regra Local J-2

“Se a bola de um jogador estiver no green e se houver interferência por água temporária no green, o jogador pode:

- Obter alívio de acordo com a Regra 16.1d; ou
- Ter sua linha de jogo varrida com um rodo.

Esta passada de rodo deve ser feita na linha de jogo e deve se estender uma distância razoável além do buraco (ou seja, pelo menos um comprimento do rolete) e somente pode ser feito por [especificar quem pode passar o rodo, por exemplo um mantenedor do campo].”

8K Políticas de Ritmo de Jogo

O seguinte Modelo de Regras Locais fornece alguns exemplos de como a Comissão pode optar por tratar o Ritmo de Jogo. A Comissão pode adotar outras Regras Locais de acordo com os recursos disponíveis e, portanto, esta lista não abrange todas as opções.

Outras amostras de políticas estão disponíveis em RandA.org.

K-1 Tempo Máximo Para Toda a Volta ou Parte de uma Volta

Propósito. Em competições onde se tenham poucos ou nenhum árbitro no campo, pode ser desejável que a Comissão formule uma Regra Local simples que estabeleça um limite de tempo que considere adequado para que os jogadores terminem uma volta e/ou um certo número de buracos. Estes limites irão variar dependendo do número de grupos e a modalidade de jogo. Se um grupo exceder o limite de tempo determinado e estiver fora de posição no campo, cada jogador no grupo estará sujeito a penalidade.

Modelo de Regra Local K-1

“Se um grupo terminar a volta [ou especifique o número de buracos] mais do que o intervalo de saída atrás do grupo à sua frente e acima de [especifique o tempo, por exemplo, 3 horas e 45 minutos] do horário de saída [ou especifique conforme necessário], todos os jogadores do grupo estarão sujeitos à penalidade de uma tacada [ou especifique conforme necessário].”

K-2 Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada

Propósito. Em competições onde se tenha um número adequado de representantes em campo, a Comissão pode estabelecer uma política de Ritmo de Jogo que permita um certo período de tempo para cada buraco, e quando os jogadores excederem este tempo, estabeleça um tempo máximo para que se jogue cada tacada.

O Modelo de Regra Local abaixo é um exemplo de uma política para uma competição stroke play onde os jogadores serão cronometrados individualmente quando o grupo estiver fora de posição.

Uma estrutura de penalidade diferente que pode ser usada em uma política de ritmo de jogo também está detalhada no Modelo de Regra Local K-5.

Opções para Estar Fora de Posição

Um grupo está fora de posição quando está acima do tempo alocado para os buracos que foram jogados e não está em posição relativamente ao grupo à sua frente. Ao definir que um grupo está fora de posição, a política deve especificar quando se considera que o grupo está fora de posição relativo ao grupo à sua frente. Alguns exemplos são:

- O grupo está mais atrasado que o intervalo entre os grupos ao iniciar a volta.
- Um buraco par 4 ou par 5 está aberto antes que o grupo chegue à área do tee daquele buraco.

Tempo para Dar uma Tacada

Quando um grupo está sendo cronometrado, cada jogador do grupo tem que dar sua tacada em um certo intervalo de tempo. A Comissão pode exigir que todas as tacadas sejam dadas em um mesmo intervalo de tempo ou pode adotar a opção de terminologia abaixo para permitir um tempo adicional ao primeiro jogador a jogar de uma área específica como por exemplo, a área do tee ou o green.

Modelo de Regra Local K-2

“Tempo Máximo Permitido

O tempo máximo permitido é o tempo máximo considerado pela Comissão como o necessário para um grupo concluir sua volta. Isto é definido buraco a buraco e de forma cumulativa de tempo e inclui todo o tempo associado ao jogo, por exemplo, para decisões e caminhada entre buracos.

O tempo máximo permitido para terminar os 18 buracos no [insira o nome do campo] é de [insira o tempo máximo, por exemplo, 4 horas e 5 minutos]. Os seguintes procedimentos são aplicáveis somente quando um grupo esteja “fora de posição.”

Definição de Fora de Posição

O primeiro grupo a iniciar estará “fora de posição” se, a qualquer momento dentro da volta, o tempo acumulado do grupo ultrapassar o tempo permitido para o número de buracos jogados. Qualquer grupo seguinte estará fora de posição se estiver [especifique quando um grupo está fora de posição relativo ao grupo à sua frente (ver exemplos acima)] e excedeu o tempo permitido para os buracos jogados.

Procedimento Quando o Grupo Está Fora de Posição

1. Árbitros irão monitorar o ritmo de jogo e decidir quando um grupo que esteja “fora de posição” deve ser cronometrado. Será feita uma avaliação de se existe alguma circunstância atenuante como por exemplo, uma decisão demorada, bola perdida, bola injogável, etc.

Se for decidido cronometrar os jogadores, cada jogador no grupo estará sujeito à cronometragem individual e um árbitro irá avisar a cada jogador que eles estão “fora de posição” e que estão sendo cronometrados.

Em circunstâncias excepcionais, um jogador individual, ou dois jogadores de um grupo de três, pode ser cronometrado em vez do grupo todo.

2. O tempo máximo permitido por tacada é [especifique um limite de tempo como 40 segundos].

[10 segundos adicionais são permitidos ao primeiro jogador a jogar: a) uma tacada do tee em um buraco par 3; b) um approach para o green; e c) um chip ou putt.]

A cronometragem iniciará quando o jogador tiver tempo suficiente para alcançar a bola, for sua vez de jogar e ele puder jogar sem interferência ou distração. O tempo usado para determinar distância e escolher o taco irá contar como tempo usado para a próxima tacada.

No green, a cronometragem iniciará quando o jogador teve tempo razoável para levantar, limpar e recolocar a bola, consertar danos que interfiram na linha de jogo e retirar impedimentos soltos da linha de jogo. O tempo gasto olhando a linha de jogo de além do buraco e/ou atrás da bola contará como parte do tempo para a próxima tacada.

A cronometragem será a partir do momento que o árbitro decidir que é a vez do jogador jogar e que ele pode jogar sem interferência ou distração.

A cronometragem cessa quando o grupo estiver novamente em posição e os jogadores serão devidamente informados.

Penalidade por Infringir a Regra Local:

- Penalidade pela primeira infração: uma tacada de penalidade.
- Penalidade pela segunda infração **Penalidade Geral** aplicada adicionalmente à penalidade pela primeira infração.
- Penalidade pela terceira infração: **Desclassificação.**”

Até que um jogador seja informado que teve um tempo ruim, ele não pode incorrer outro tempo ruim.

Procedimento Quando Novamente Fora de Posição na Mesma Volta

Se um grupo estiver “fora de posição” mais de uma vez durante uma volta, o procedimento acima será aplicado a cada ocasião. Tempos ruins e a aplicação de penalidades na mesma volta serão acumulados até que a volta termine. Um jogador não será penalizado se tiver um Segundo tempo ruim antes de ser informado do tempo ruim anterior.”

K-3 Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada em Stableford

Propósito. Para uma competição Stableford, a Comissão pode alterar a penalidade para uma infração do Modelo de Regra Local K-2 para assegurar que a penalidade irá impactar o escore do jogador. A Comissão pode, opcionalmente, adicionar uma advertência oral para a primeira infração.

Modelo de Regra Local K-3

“A penalidade no Modelo de Regra Local K-2 fica modificada desta maneira:

Penalidade por Infringir a Regra Local:

- Penalidade pela primeira infração: Dedução de **um ponto** do total de pontos marcados para a volta.
- Penalidade pela segunda infração: Dedução de **dois pontos** adicionais do total de pontos marcados para a volta.
- Penalidade pela Terceira infração: **Desclassificação.**”

K-4 Política de Ritmo de Jogo Buraco a Buraco e Tacada a Tacada em Par/Bogey

Propósito. Para uma competição Par/Bogey, a Comissão pode modificar a penalidade por infração do Modelo de Regra Local K-2 para assegurar que a penalidade irá impactar o escore do jogador. A Comissão pode, opcionalmente, adicionar uma advertência oral para a primeira infração.

Modelo de Regra Local K-4

“A penalidade no Modelo de Regra Local K-2 fica modificada desta maneira:

Penalidade por Infringir a Regra Local:

- Penalidade pela primeira infração: Dedução de **um buraco** do total de buracos agregados para a volta.
- Penalidade pela segunda infração: Dedução de **um buraco** adicional ao total de buracos agregados para a volta.
- Penalidade pela Terceira infração: **Desclassificação.**”

• K-5 Estrutura de Penalidade para Ritmo de Jogo Modificada

Propósito. A Comissão pode alterar a penalidade pela infração de qualquer política de Ritmo de Jogo de forma que a penalidade pela primeira infração seja uma advertência do árbitro. O exemplo abaixo é de como uma penalidade pode ser alterada em uma competição stroke play e as penalidade para competições Match Play, Stableford e Par/Bogey podem ser ajustadas da mesma forma.

Modelo de Regra Local K-5

“Penalidade por Infringir a Regra Local:

- Penalidade pela primeira infração: Advertência pelo árbitro.
- Penalidade pela segunda infração: Uma tacada de penalidade.
- Penalidade pela Terceira infração: **Penalidade Geral** aplicada adicionalmente à penalidade pela segunda infração.
- Penalidade pela quarta infração: **Desclassificação.**”

8L Regras Locais Não Permitidas

Embora a Comissão tenha uma considerável autoridade para adotar Regras Locais que se enquadrem com as necessidades específicas de um campo ou de uma competição, quaisquer Regras Locais que decida implementar têm que ser consistentes com as políticas estabelecidas na Seção 8, Modelos de Regras Locais.

A Regra 1.3c(3) determina que a Comissão não tem autorização para aplicar penalidades de uma maneira diferente daquela presente nas Regras de Golfe. Portanto, não é apropriado que a Comissão escreva uma Regra Local não autorizada que dispense ou altere uma penalidade. Por exemplo, a Comissão não pode alterar a penalidade pelo uso de um taco não homologado de desclassificação para a penalidade geral, ou alterar a penalidade geral por não recolocar a bola que foi deslocada para uma tacada de penalidade. A Comissão não pode impor penalidades quando as Regras não as impõem, por exemplo, penalizando um jogador que deixar de totalizar seu score no cartão de scores em stroke play.

Adicionalmente, as Comissões não podem criar uma Regra Local que vá além das Regras Locais Permitidas de forma que comprometa os princípios básicos das Regras de Golfe. Como exemplos, permitir que os jogadores usem lies melhorados em toda a área geral ou dar alívio sem penalidade de buracos de divot no fairway comprometem o princípio básico de acordo com a Regra 1.1 de jogar a bola como se encontra.

Como princípio geral, quando um jogador estiver jogando uma volta que será contada para efeito de handicap, ele tem que jogar a volta de acordo com as Regras de Golfe. Se a Comissão autorizar que os jogadores joguem

de acordo com Regras Locais que diferem de maneira significativa das Regras de Golfe, é possível que o jogador não possa apresentar seu escore para efeito de handicap. Para outras exceções, consulte as Regras ou recomendações contidas no Sistema de Handicap adotado pela Federação local.

Se a Comissão acreditar que uma Regra Local não tratada nas políticas estabelecidas na Seção 8 poderia ser necessária devido a condições anormais locais que interfiram com o jogo justo, ela pode:

- Consultar RandA.org para verificar se algum Modelo de Regra Local adicional está disponível para tratar esta condição ou situação, ou
- Consultar diretamente o R&A.

9 Outras Modalidades de Jogo

As modalidades mais tradicionais de match play, stroke play e de parceiros e de equipes estão detalhadas nas Regras 1 – 24. Esta seção descreve várias modalidades alternativas de jogo. Modificações detalhadas das Regras 1-24 que são exigidas para estas modalidades estão detalhadas em RandA.org.

9A Stableford Modificado

Stableford Modificado é uma modalidade de jogo que dá maior pontuação para um bom jogo, mas também subtrai pontos para um jogo ruim. Por exemplo, quatro pontos são recebidos por um birdie, dois para par e um ponto negativo para bogey.

9B Greensomes

Greensomes é uma variação de Foursomes onde ambos os parceiros jogam de uma área do tee e uma das duas tacadas é escolhida. O parceiro que não teve sua tacada escolhida joga a seguir e cada tacada subsequente é dada em ordem alternada até que a bola seja embocada. Por exemplo, se a tacada do tee do Jogador A for selecionada no primeiro buraco, o Jogador B joga a tacada seguinte, então joga o Jogador A e assim em sequência até que a bola seja embocada. Ambos jogadores jogam da área do tee do buraco dois e o processo é repetido.

Outras variações de Greensomes incluem:

- Pinehurst Foursomes onde ambos jogadores batem do primeiro tee, e então trocam as bolas, o que significa que o Jogador A joga a bola do Jogador B, e o Jogador B joga a bola do Jogador A. Após as segundas tacadas, eles então selecionam com qual bola continuarão a jogar, e então esta bola é jogada de forma alternada até ser embocada.
- Chinese ou St Andrews Greensomes onde os jogadores decidem, antes de iniciar o primeiro buraco na volta, qual jogador irá jogar a segunda

tacada em todos os buracos de número ímpar e o outro joga a segunda tacada em todos os buracos pares. Esta seleção de jogador se aplica independentemente de qual tacada do tee for escolhida para aquele buraco. Cada tacada subsequente é efetuada de forma alternada

9C Scramble

Um scramble é jogado em equipes de dois, três ou quatro jogadores. Cada jogador bate da área do tee em cada buraco, uma das tacadas é escolhida e todos os jogadores jogam sua segunda tacada daquele local. Uma das segundas tacadas é escolhida e todos jogadores jogam sua terceira tacada daquele local, e daí por diante até que a bola seja embocada.

Existem muitas variações do formato básico do scramble. Alguns desses incluem:

- O Texas Scramble que é um scramble de quatro jogadores, e normalmente exige um mínimo de três tacadas de cada membro da equipe a ser utilizado na volta. Algumas formas de Texas Scramble exigem que um jogador jogue sua própria bola durante todos buracos de par 3.
- O Florida Scramble (também conhecido como Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) prevê que o jogador cuja tacada é selecionada não jogue a próxima tacada.
- O Scramble de Uma Pessoa é um em que cada jogador dá duas tacadas, uma bola é selecionada, duas bolas são jogadas daquele local, uma bola é selecionada novamente daquele local, e daí para a frente até que a bola seja embocada.

9D Melhores Dois de Quatro Escores

Este é uma modalidade de equipe com quatro jogadores onde os escores de somente dois membros da equipe irão valer para o resultado da equipe para cada buraco.

As Regras do Golfe Modificadas para Jogadores com Deficiência

Introdução

Como parte de sua governança do jogo através de escrever e interpretar as Regras do Golfe, a USGA e o R&A autorizaram que estas Regras Modificadas sejam usadas por jogadores com deficiência.

Estas Regras Modificadas somente se aplicam se forem adotadas pela Comissão encarregada de uma competição. Elas não se aplicam automaticamente a todas as competições que envolvam jogadores com deficiência.

Está a cargo de cada Comissão decidir se irá adotar qualquer destas Regras Modificadas em suas competições.

O objetivo destas Regras Modificadas é permitir que um jogador com uma deficiência possa jogar de maneira justa com jogadores que não têm deficiência, jogadores com a mesma deficiência ou com outro tipo de deficiência. A USGA e o R&A receberam valiosa colaboração da comunidade de jogadores com deficiência, organizações de deficientes e de outras fontes para identificar modificações que sejam justas e apropriadas sobre todos os ângulos.

Do ponto de vista prático, jogadores com deficiência geralmente têm as mesmas necessidades, ou bastante similares. Desta forma, foram identificadas quatro categorias de deficiência:

- Jogadores cegos,
- Jogadores amputados,
- Jogadores que usam equipamentos para auxiliar a mobilidade, e
- Jogadores com deficiência intelectual.

As modificações apresentadas a seguir adaptaram as Regras de Golfe para estas categorias de deficiência.

Todos os termos em *itálico* estão definidos nas Regras do Golfe, e todas as referências a números de Regras se referem às Regras do Golfe.

Regra Modificada I – Para Jogadores Cegos

Propósito:

Para um jogador cego, a Regra Modificada I fornece recomendações para permitir que o jogador seja auxiliado tanto por um ajudante e por um caddie ao mesmo tempo e para dar ao jogador uma exceção limitada à proibição tocar areia em um bunker com o taco.

A Comissão pode adotar uma ou mais destas modificações para jogadores cegos:

I.1 Jogador Pode Receber Auxílio de um Ajudante

Um jogador cego pode obter auxílio de um ajudante:

- Ao tomar um *stance*,
- Ao alinhar antes da tacada, e
- Ao solicitar e receber *conselho*.

Um ajudante tem o mesmo status de acordo com as Regras que um *caddie* (ver Regra 10.3), porém com as exceções descritas na Regra Modificada I.4.

Para os propósitos da Regra 10.2a, um jogador pode solicitar e receber *conselho* tanto do ajudante como do *caddie* ao mesmo tempo.

I.2 Jogador Só Pode Ter um Ajudante por Vez

Um jogador cego somente pode ter um ajudante por vez.

Se o jogador tiver mais do que um ajudante a qualquer momento, o jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde ocorreu a infração, na mesma maneira estipulada pela Regra 10.3a(1).

I.3 Modificação da Regra 10.2b(4) (Restrição Sobre o Caddie se Posicionar Atrás do Jogador)

A Regra 10.2b(4) fica modificada de forma que não exista penalidade se o ajudante ou o *caddie* se posicionar de maneira deliberada na extensão da *linha de jogo* atrás da bola, ou perto dela, a qualquer momento antes ou durante a *tacada* do jogador, desde que o ajudante ou o *caddie* não auxilie o jogador ao dar a *tacada*.

Mas isto não modifica a Regra 10.2b(3) (Não se Pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance).

I.4 Modificação da Regra I 0.3 (Caddies)

O ajudante de um jogador cego também pode servir como o *caddie* do jogador, mas não é obrigado a fazê-lo.

O jogador pode ter tanto um ajudante e um *caddie* ao mesmo tempo, em cujo caso:

- Aquele ajudante não pode carregar ou manusear os tacos do jogador exceto ao auxiliar o jogador a tomar seu *stance* ou a se alinhar antes de dar a *tacada*, ou ao ajudar o jogador como cortesia conforme a definição de *caddie*. **Mas** isto não modifica a Regra I 0.2b(3) (Não se Pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance).
- Se este ajudante carregar ou manusear os tacos do jogador em infração a esta Regra, o jogador tem dois *caddies* ao mesmo tempo e recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde esta infração ocorreu (ver Regra I 0.3a(1)).

I.5 Modificação da Regra I 2.2b(1) (Quando Tocar a Areia Acarreta Penalidade)

Antes de dar uma *tacada* à sua bola em um *bunker*, um jogador cego pode, sem penalidade, tocar a areia no *bunker* com seu taco:

- Na área logo à frente ou atrás da bola, e
- Ao fazer o *backswing* para a *tacada*.

Mas ao fazê-lo, o jogador não pode *melhorar o lie* da bola mais do que o que resultaria de levemente encostar o taco no solo.

O jogador continua sujeito às proibições da Regra I 2.2b(1) em tocar de maneira deliberada a areia do *bunker* para testar a condição da areia com um taco ou ao fazer um *swing* de treino.

I.6 Modificação da Regra I 4.1b (Quem Pode Levantar a Bola)

Quando a bola de um jogador está no *green*, a Regra I 4.1b fica modificada de forma que o ajudante do jogador, além de seu *caddie*, pode levantar a bola sem a autorização do jogador.

Regra Modificada 2 – Para Jogadores Amputados

Propósito:

Para um jogador amputado, a Regra Modificada 2 permite o uso de próteses, dar uma tacada ancorando o taco e autorização para outra pessoa dropar, colocar e recolocar a bola do jogador.

A *Comissão* pode adotar uma ou mais destas modificações para jogadores amputados (o que significa tanto aqueles com deficiência de membros quanto aqueles que perderam um membro):

2.1 Status de Dispositivos Prostéticos

Uso de um braço ou perna artificial não é uma infração à Regra 4.3a desde que o jogador tenha uma razão médica para usá-lo e que a *Comissão* decida que seu uso não concede ao jogador uma vantagem injusta sobre os outros jogadores (ver Regra 4.3b). Jogadores em dúvida sobre o uso de um equipamento deveria levar o assunto à *Comissão* assim que possível.

2.2 Modificação da Regra 10.1b (Ancorar o Taco)

Se a *Comissão* achar que um jogador amputado é incapaz de segurar e fazer um swing sem ancorar devido à deficiência ou perda de um membro, o jogador poderá dar uma *tacada* enquanto ancora o taco, sem penalidade de acordo com a Regra 10.1b.

2.3 Jogador Amputado Pode Obter Ajuda ao Dropar, Colocar e Recolocar a Bola

Uma vez que a limitação física pode dificultar ou impossibilitar que um jogador amputado *drope*, coloque ou *recoloque* sua bola, todas as Regras que exigem que o jogador *drope*, coloque ou *recoloque* uma bola ficam modificadas de maneira que também seja permitido que o jogador, sem limites, dê uma autorização geral para que qualquer outra pessoa *drope*, coloque ou *recoloque* a bola do jogador.

Regra Modificada 3 – Para Jogadores que Usam Dispositivos para Auxiliar a Mobilidade

Propósito:

Para um jogador que usa um dispositivo para auxiliar a mobilidade, a Regra Modificada 3 fornece recomendações sobre como o jogador pode usar um dispositivo para auxiliar a mobilidade, tal como uma cadeira de rodas ou outros dispositivos de mobilidade com rodas ou uma bengala ou uma muleta, para auxiliar a fazer o *stance*, dar uma *tacada* e de outras maneiras no seu jogo.

A Comissão pode adotar uma ou mais destas modificações para jogadores que usam dispositivos para auxiliar a mobilidade, tal como cadeiras de rodas e outros dispositivos de mobilidade com rodas e bengalas ou muletas:

Regras Modificadas 3.1 a 3.10 são aplicáveis a todos os dispositivos para auxiliar a mobilidade, inclusive cadeiras de rodas e outros dispositivos de mobilidade com rodas.

A Regra Modificada 3.11 é aplicável somente a equipamentos de mobilidade com rodas.

3.1 Jogador que Utiliza um Dispositivo para Auxiliar a Mobilidade Pode Receber Auxílio de um Ajudante ou Qualquer Outra Pessoa

Um jogador que usa um dispositivo para auxiliar a mobilidade pode receber auxílio de um ajudante ou qualquer outra pessoa, inclusive outro jogador, destas maneiras:

- **Levantar Bola no Green:** Quando a bola do jogador está em repouso no *green*, a Regra 14.1b fica modificada de maneira que o ajudante do jogador, além de seu *caddie*, possa levantar a bola sem a autorização do jogador.
- **Dropar, Colocar e Recolocar a Bola:** Uma vez que as limitações físicas podem dificultar ou impossibilitar que um jogador usando um dispositivo para auxiliar a mobilidade possa *dropar*, colocar ou *recolocar* sua bola, todas as Regras que exigem que o jogador *dropar*, *colocar* ou *recolocar* uma bola ficam modificadas de maneira que o jogador também pode, sem limites, dar uma autorização geral a qualquer outra pessoa para *dropar*, colocar ou *recolocar* a bola do jogador.
- **Posicionando Jogador ou Dispositivo:** Embora não haja modificação [ara a Regra 10.2b(5), antes de dar uma *tacada*, o jogador pode receber assistência física de qualquer pessoa para ajudar a posicionar o jogador ou remover o dispositivo de auxílio à mobilidade.

3.2 Jogador Utilizando um Dispositivo para Auxílio à Mobilidade Pode Receber Conselho de um Ajudante

Um jogador que usa um dispositivo para auxiliar a mobilidade pode solicitar e receber *conselho* de seu ajudante da mesma maneira que o jogador pode solicitar e receber *conselho* de um caddie de acordo com a Regra 10.2a.

Um ajudante tem o mesmo status de acordo com as Regras que um *caddie* (ver Regra 10.3), mas com as exceções descritas na Regra Modificada 3.9.

Para os propósitos da Regra 10.2a, um jogador pode solicitar e receber *conselho* do ajudante e do *caddie* ao mesmo tempo.

3.3 Jogador Só Pode Ter Um Ajudante por Vez

Um jogador que use um dispositivo para auxiliar a mobilidade somente pode ter um ajudante por vez.

Se o jogador tiver mais do que um ajudante a qualquer momento, o jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde ocorreu a infração, na mesma maneira estipulado pela Regra 10.3a(1).

3.4 Modificação da Definição de “Stance”

O uso por um jogador de um dispositivo para auxiliar a mobilidade pode afetar seu *stance* para o propósito de várias Regras, como ao determinar a área de *stance* pretendido de acordo com a Regra 8.1a e decidir se há interferência por uma *condição anormal de campo de acordo com a Regra 16.1*.

Para isto, a definição de *stance* fica modificada desta forma: “a posição do pé e do corpo de um jogador, e a posição de um dispositivo de auxílio à mobilidade, se for o caso, ao preparar e dar uma *tacada*”.

3.5 Aplicação da Regra 4.3 (Uso de Equipamento)

A Regra 4.3 se aplica ao uso de dispositivos de auxílio à mobilidade:

- O jogador pode usar dispositivos de auxílio à mobilidade para ajudar em seu jogo se isto for permitido pela Regra 4.3b, e
- O jogador usando um dispositivo de auxílio à mobilidade ainda está sujeito às proibições da Regra 4.3a contra o uso de *equipamento* de maneira anormal.

3.6 Modificação da Regra 8.1b(5) para Permitir o Uso de um Dispositivo de Auxílio à Mobilidade ao Tomar Stance

De acordo com a Regra 8.1b(5), não há penalidade se um jogador *melhorar as condições que afetam a tacada* ao colocar firmemente seus pés ao tomar o stance, “incluindo um afundamento razoável dos pés na areia”.

Para um jogador que usa um dispositivo de auxílio à mobilidade, a Regra 8.1b(5) fica modificada de maneira que um “afundamento razoável dos pés” inclua:

- Um afundamento razoável com um dispositivo de auxílio à mobilidade, ou
- Tomar ações razoáveis para posicionar um dispositivo de auxílio à mobilidade ao tomar stance e para evitar escorregar.

Mas esta modificação não permite que o jogador vá além disso ao fazer um stance *de maneira que o* dispositivo de auxílio à mobilidade não escorregue durante o swing, como ao criar uma elevação no solo ou areia para prender o dispositivo.

Se o jogador o fizer, ele recebe **penalidade geral** por alterar a superfície do solo para fazer um stance infringindo a Regra 8.1a(3).

3.7 Modificação da Regra 10.1b (Ancorar o Taco)

Quando a Comissão nota que um jogador é incapaz de segurar e de fazer o swing com um taco sem ancorar devido ao uso de um dispositivo de auxílio à mobilidade, o jogador pode dar a *tacada* enquanto ancora o taco, sem penalidade de acordo com a Regra 10.1b.

3.8 Modificação da Regra 10.1c (Dando uma Tacada Pisando do outro Lado da Linha de Jogo ou Pisando Sobre a Mesma)

Para tratar o uso de um dispositivo de auxílio à mobilidade pelo jogador ao tomar stance para jogar a bola, a Regra 10.1c fica modificada para:

“c. Dar uma Tacada Pisando do outro Lado da Linha de Jogo ou Sobre a Mesma

O jogador não pode dar uma *tacada* com um pé ou qualquer parte de um dispositivo de auxílio à mobilidade colocado de maneira deliberada a cada lado da linha de jogo ou uma extensão desta linha atrás da bola, ou que um pé ou parte de um dispositivo de auxílio à mobilidade toque a linha de jogo de forma deliberada.

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

Exceção – Se o Stance for Tomado Acidentalmente ou para Evitar a Linha de Jogo de Outro Jogador: Não há penalidade.”

3.9 Modificação da Regra 10.3 (Caddies)

O ajudante do jogador usando um dispositivo de auxílio à mobilidade também pode atuar como o *caddie* do jogador, mas não é obrigado a fazê-lo

O jogador pode ter ambos, um ajudante e um *caddie* ao mesmo tempo, em cujo caso:

- O ajudante não pode carregar ou manusear os tacos do jogador **exceto** ao ajudar o jogador a tomar seu *stance* ou se alinhar antes de dar a *tacada*, ou ao ajudar o jogador como cortesia conforme a definição de *caddie*. **Mas** isto não modifica a Regra 10.2b(3) (Não se Pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance).
- Se este ajudante carregar ou manusear os tacos do jogador infringindo esta Regra, o jogador tem dois *caddies* ao mesmo tempo e recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde a infração ocorreu (ver Regra 10.3a(1)).

3.10 Aplicação da Regra 12.2b(1) ao Usar Dispositivo de Auxílio de Mobilidade para Testar Condições de Areia no Bunker

De acordo com a Regra 12.2b(1), um jogador não pode “tocar de maneira deliberada a areia de um *bunker* com uma mão, taco, rastelo ou outro objeto para testar a condição da areia e conseguir informação para sua próxima *tacada*”.

Isto se aplica a usar um dispositivo para auxílio à mobilidade para testar de maneira deliberada a condição da areia.

Mas o jogador pode tocar a areia com seu dispositivo para auxílio à mobilidade por qualquer outro motivo, sem penalidade.

3.11 Modificação da Opção do Alívio Lateral para uma Bola em Área de Penalidade Vermelha e para Bola Injogável para Jogador Usando um Dispositivo de Mobilidade com Rodas

Quando um jogador com um dispositivo de mobilidade com rodas obtém alívio lateral para uma bola em uma *área de penalidade vermelha* ou para uma bola injogável, as Regras 17.1d(3) e 19.2c ficam modificadas para aumentar o tamanho da *área de alívio* permitida de dois tacos de distância para quatro tacos de distância.

Regra Modificada 4 – Para Jogadores com Deficiência Intelectual

Propósito:

Para um jogador que tenha deficiência intelectual, a Regra Modificada 4 fornece recomendações para permitir que o jogador seja auxiliado por um ajudante e um caddie ao mesmo tempo e receber conselho daquele ajudante.

A Comissão pode adotar uma ou mais destas modificações recomendadas para jogadores com deficiência intelectual:

4.1 Uso de um Ajudante ou Supervisor para Ajudar com o Jogo

A extensão da ajuda que jogadores com deficiência intelectual poderiam necessitar varia de acordo com cada indivíduo e irá depender da natureza da deficiência.

A Comissão pode fornecer ou permitir no campo um ajudante ou supervisor para auxiliar jogadores com deficiência intelectual:

- Um ajudante é alguém que auxilia um jogador individual com deficiência intelectual no seu jogo e ao aplicar as Regras:
 - » Um ajudante tem o mesmo status que um *caddie* (ver Regra 10.3), mas com as exceções descritas na Regra Modificada 4.3.
 - » Para os propósitos da Regra 10.2a, um jogador pode pedir e receber *conselho* de um ajudante e de um *caddie* ao mesmo tempo.
- Um supervisor é alguém indicado pela Comissão para auxiliar jogadores com deficiência intelectual durante a competição:
 - » O supervisor não é designado a um jogador específico, em vez disso ele auxilia os jogadores de acordo com a necessidade.
 - » Um supervisor é uma *influência externa* para o propósito das Regras.
 - » Um jogador não pode pedir ou receber *conselho* de um supervisor.

4.2 Jogador Só Pode Ter um Ajudante por Vez

Um jogador com deficiência intelectual somente pode ter um ajudante por vez.

Se o jogador tiver mais do que um ajudante a qualquer momento, o jogador recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde ocorreu a infração, na mesma maneira estipulado pela Regra 10.3a(1).

4.3 Modificação da Regra 10.3 (Caddie)

Um ajudante para um jogador com deficiência intelectual também pode servir como o *caddie* do jogador, mas não é obrigado a fazê-lo.

O jogador pode ter ambos, um ajudante e um *caddie* ao mesmo tempo, em cujo caso:

- Aquele ajudante não pode carregar ou manusear os tacos do jogador **exceto** ao ajudar o jogador a tomar seu *stance* ou se alinhar antes de dar a *tacada*, ou ao ajudar o jogador como cortesia conforme a definição de *caddie*. **Mas** isto não modifica a Regra 10.2b(3) (Não se Pode Colocar Objeto para Ajudar a Tomar o Stance).
- Se este ajudante carregar ou manusear os tacos do jogador infringindo esta Regra, isto significa que o jogador tem dois *caddies* ao mesmo tempo e recebe a **penalidade geral** para cada buraco onde a infração ocorreu (ver 10.3a(1)).

4.4 Modificação da Regra 14.1b (Quem Pode Levantar a Bola)

Quando a bola de um jogador está no *green*, a Regra 14.1b fica modificada de forma que o ajudante do jogador, além de seu *caddie*, pode levantar a bola sem a autorização do jogador.

4.5 Jogadores com Deficiência Intelectual e Física

Para jogadores com deficiência tanto intelectual quanto física, recomenda-se que a *Comissão* use uma combinação das Regras Modificadas de maneira que os dois tipos de deficiência sejam tratadas.

Todas Categorias de Deficiência

Demora Indevida

Ao aplicar a proibição da Regra 5.6a sobre demora indevida a jogadores com deficiência:

- Cada *Comissão* deve usar seu critério para definir seu próprio padrão de razoabilidade levando em consideração a dificuldade do *campo*, as condições climáticas (tendo em vista o impacto que poderia ter no uso de dispositivos para auxiliar a mobilidade), a natureza da competição e a extensão das deficiências dos jogadores na competição.
- Levando em consideração estes fatores, seria recomendável que a *Comissão* use uma interpretação menos severa daquilo que se considera demora indevida.

Dropar

Ao aplicar a Regra 14.3b (A Bola Tem que Ser Dropada da Maneira Correta), uma vez que as limitações físicas podem dificultar ou impossibilitar que jogadores com certas deficiência saibam se eles *droparam* a bola da altura do joelho, a *Comissão* deve aceitar o discernimento razoável do jogador de que o tenha feito. Também, a *Comissão* deveria aceitar todos os esforços razoáveis para dropar a bola da altura do joelho, levando em consideração as limitações físicas do jogador.

Jogadores com Outras Deficiências

Estas Regras Modificadas cobrem as categorias de deficiência e desafios associados que foram identificadas até agora como apropriadas para modificar as Regras do Golfe de forma a permitir que jogadores com deficiência joguem de maneira justa com todos os demais jogadores. Como ocorre com as Regras do Golfe em geral, estas Regras Modificadas são revisadas regularmente. Se *Comissões* ou jogadores acreditarem que outras modificações deveriam ser consideradas, eles deveriam contatar o R&A.

Muitos jogadores têm limitações físicas que podem resultar em algum grau de deficiência que possa afetar sua habilidade de jogar. Exemplos incluem jogadores que têm visão parcial e jogadores que tenham dificuldade em empunhar um taco devido a artrite avançada. Estas Regras Modificadas não se aplicam especificamente a estes jogadores.

Porém, qualquer jogador pode pedir à *Comissão* encarregada de uma competição a permissão para usar um dispositivo artificial, como uma braçadeira ou um material adicional no grip, para auxiliar com uma condição médica. De acordo com a Regra 4.3b, um jogador não infringe a Regra 4.3 por usar *equipamento* para auxiliar em uma condição médica se a *Comissão* decidir que:

- O jogador tem uma razão médica para usar o *equipamento*, e
- O uso daquele *equipamento* não daria ao jogador uma vantagem injusta sobre os demais jogadores.

Como alternativa, a pedido, o R&A revisará e dará uma opinião preliminar, caso a caso, sobre se o uso de um dispositivo por razões médicas é permitido de acordo com a Regra 4.3. Qualquer jogador pode enviar uma solicitação escrita ao The R&A para sua opinião sobre algum dispositivo segundo razões médicas. Cabe à *Comissão* decidir se o dispositivo dará ao jogador uma vantagem injusta sobre os demais jogadores e, portanto, permitir ou não o seu uso.