

Definições de Golfe

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

Animal Lurador (Burrowing Animal)

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

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

Bandeira (Flagstick)

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

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

Bola no Buraco (Holed)

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

Bola Deslocada (Move or Moved)

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

Bola Errada (Wrong Ball)

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

a) está em jogo.

b) é uma bola provisória, ou

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

E inclui:

- a bola de outro jogador;

- uma bola abandonada; e

- a bola original do jogador quando já não está em jogo

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

Bola em Jogo (Ball in Play)

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

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

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

Bola Perdida (Lost Ball)

Uma bola é considerada como “perdida” se:

a. Não for encontrada ou identificada como sua pelo jogador dentro de cinco minutos, a partir do momento em que o lado do jogador ou o seu ou seus «caddies» começam a procurá-la; ou

b. O jogador dá uma pancada numa bola provisória do local onde provavelmente se encontra a bola original ou de um ponto mais perto do buraco do que esse local. (ver Regra 27-2b); ou

c. O jogador põe outra bola em jogo com a penalidade de pancada e distância (ver Regra 27-1a); ou
d. O jogador põe outra bola em jogo por que se sabe ou é praticamente certo que a bola que não foi encontrada foi deslocada por um agente externo (ver Regra 18-1). está numa obstrução (ver Regra 24-3), numa condição anormal de terreno (ver Regra 251c) ou está dentro de um obstáculo de água (ver Regra 26-1); ou
e. O jogador dá uma pancada numa bola de substituição; ou
O tempo gasto a jogar uma bola errada não conta para os cinco minutos permitidos para procurar uma bola.

Bola Provisória (Provisional Ball)

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

Bola de Substituição

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

Buraco (Hole)

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

«Caddie»

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

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

«Caddie» Avançado (Forecaddie)

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

Campo de Jogo (Course)

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

Comissão Técnica (Committee)

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

Competidor (Competitor)

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

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

Concorrente (Fellow-Competitor)

Ver “Competidor”.

Condições Anormais do Terreno (Abnormal Ground Conditions)

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

Conselho (Advice)

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

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

Equipamento (Equipment)

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

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

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

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

Fora de Limites (Out of Bounds)

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

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

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

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

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

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

«Green» (“putting” Green)

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

«Green» Errado

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

Honra de Sair (Honour)

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

Impedimentos Soltos (Loose Impediments)

“Impedimentos soltos” são objectos naturais, incluindo:

- pedras, folhas, galhos, ramos e similares,
- esterco, e
- vermes, insectos ou animais semelhantes e os desperdícios e montículos feitos por eles, desde que não estejam:

- solidamente incrustados no solo, ou
- colados à bola.

Areia e terra solta são impedimentos soltos no «green», mas não em qualquer outro local. Neve e gelo natural, mas não orvalho, são água casual ou impedimentos soltos, à opção do jogador. Orvalho e geada não são impedimentos soltos.

Juiz Árbitro (Referee)

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

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

Lado (Side)

Um lado é um jogador ou dois ou mais jogadores que são parceiros.

Linha de Jogo (Line of Play)

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

Linha de “putt” (Line of “putt”)

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

Marcador (Marker)

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

Modalidades de Jogo Por Buracos (Forms of Match Play)

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

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

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

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

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

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

Modalidades de Jogo Por Pancadas (Forms of Stroke Play)

Singulares: competição em que cada competidor joga individualmente.

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

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

Nota: ver Regra 32-1 para competições contra “Bogey” contra Par e Stableford

Observador («Observer»)

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

Obstáculos (Hazards)

Um “obstáculo” é qualquer obstáculo de areia ou obstáculo de água.

Obstáculo de Água (Water Hazard)

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

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

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

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

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

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

Obstáculo de Água Lateral (Lateral Water Hazard)

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

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

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

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

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

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

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

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

Obstáculos de Areia (Bunker)

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

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

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

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

Obstruções (Obstructions)

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

- a. Objectos que definem o fora de limites, tais como muros, vedações, estacas e grades;
- b. Qualquer parte de um objecto artificial fixo que esteja fora de limites; e
- c. Qualquer construção que a Comissão Técnica classifique como parte integrante do campo.

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

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

Ocorrência Fortuita (Rub of the Green)

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

Pancada (Stroke)

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

Pancada de Penalidade (Penalty Stroke)

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

Parceiro (Partner)

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

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

Percurso (Through the Green)

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

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

Ponto de Partida (Teeing Ground)

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

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

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

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

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

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

Posição (Stance)

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

Preparar a Pancada (Addressing the Ball)

Um jogador “prepara a pancada” quando toma posição e também pausa o taco no chão, salvo dentro de um obstáculo, em que um jogador prepara a pancada logo que toma posição.

R & A

R & A significa “R & A Rules Limited”

Regra ou Regras (Rule or Rules)

A palavra “Regra” inclui:

- a. As Regras de Golfe e as suas interpretações contidas no livro «Decisions on the Rules of Golf»;
- b. Quaisquer Condições de Competição estabelecidas pela Comissão Técnica ao abrigo da Regra 33-1 e Apêndice I; e
- c. Quaisquer Regras Locais estabelecidas pela Comissão Técnica ao abrigo da Regra 33-8a e Apêndice I;
- d. As especificações sobre os Tacos e a Bola constantes dos Apêndices II e III e a sua interpretação tal como se contem em “Guide to the Rules on Clubs and Balls”

Tee

Um “Tee” é um utensílio desenhado para elevar a bola do chão. Não pode ser mais comprido do que 101.6 mm (4”) e não pode ser desenhado ou construído de forma a indicar a linha de jogo ou a influenciar o movimento da bola.

Terreno em Reparação (Ground Under Repair)

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

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

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

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

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

As estacas que definem o terreno em reparação são obstruções.

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

Volta convencional (Stipulated Round)

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