



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 1 de 91

Regras de Golfe

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

31ª Edição
EM VIGOR DESDE 1 DE JANEIRO DE 2008

*©2008 R&A Rules Limited and The United States Golf Association
All rights reserved*



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 2 de 91

Índice

Prefácio

Principais Alterações

Como Usar o Livro das Regras

Guia Rápido das Regras de Golfe

Secção

I. Regras de Comportamento

II. Definições

III. Regras do Jogo

O Jogo

1. O Jogo

2. Jogo por Buracos

3. Jogo por Pancadas

Os Tacos e a Bolas

4. Os Tacos

5. A Bola

Responsabilidades do Jogador

6. O Jogador

7. Treino

8. Conselho; Indicação da Linha de Jogo

9. Informar o Número de Pancadas

Ordem de Jogo

10. Ordem de Jogo

Ponto de Partida

11. Ponto de Partida

Jogar a Bola

12. Procurar e Identificar a Bola

13. Bola Jogada Tal Como Está

14. Bater na Bola



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 3 de 91

15. Bola Errada. Bola de Substituição

16. O «Green»

17. A Bandeira

Bola Deslocada, Desviada ou Parada

18. Bola em Repouso, Deslocada

19. Bola em Movimento, Desviada ou Parada

Soluções Alternativas e Procedimentos

20. Levantar, Deixar Cair e Colocar a Bola

21. Limpar a Bola

22. Bola que Favorece ou Interfere com Uma Jogada

23. Impedimentos Soltos

24. Obstruções

25. Condições Anormais de Terreno, Bola Cravada e Green Errado

26. Obstáculos de Água (Incluindo Obstáculos de Água Lateral

27. Bola Perdida ou Fora de Limites. Bola Provisória

28. Bola Injogável

Outras Formas de Jogar

29. Partidas a Três Jogadores e Partidas a Quatro Jogadores

30. Partidas a Três Bolas, à Melhor Bola e a Quatro Bolas por Buracos

31. Partidas a Quatro Bolas por Pancadas

32. Competições Contra “Bogey”, Par e Stableford

Administração

33. A Comissão Técnica

34. Reclamações e Decisões



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 4 de 91

Prefácio da Edição de 2008 das Regras do Golfe

Este livro contém as Regras de Golfe, com aplicação efectiva em todo o mundo a partir de 1 de Janeiro de 2008. Representa o culminar de quatro anos de trabalho do R&A Rules Limited e da United States Golf Association (USGA) em consulta com outras organizações de golfe de todo o mundo.

Embora se considere importante que as Regras respeitem os seus princípios históricos, elas têm que ser claras, compreendidas e entendidas e as penalidades apropriadas. As Regras necessitam de ser revistas para assegurar que esses objectivos são atingidos e esta versão é o último estado da sua evolução. As principais alterações estão resumidas nas páginas 6 a 8.

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

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

W Michael B Brown
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

James T Bunch
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 5 de 91

INTRODUÇÃO

Este manual, que a Federação Portuguesa de Golfe põe agora à disposição de todos os seus praticantes, contém, em tradução, as regras de golfe aplicáveis a partir de 1 de Janeiro de 2008, pela quase totalidade das Federações de Golfe do mundo.

A revisão agora efectuada, teve por objectivo, clarificar e simplificar tanto quanto possível as regras aplicáveis à modalidade, bem como introduzir algumas alterações, julgadas pertinentes, quer na forma de proceder, como nas penalidades aplicáveis.

A honestidade de comportamento e o respeito pelos outros jogadores são uma das principais exigências de qualquer modalidade desportiva, sendo estas, no golfe, mais evidentes, uma vez que este é tantas vezes jogado sem o controlo directo de um árbitro. Conhecer e cumprir as regras de golfe é pois essencial para a salutar prática da modalidade.

Procurou a Federação que a versão em português das regras, já aprovada pelo R&A, fosse tão clara quanto possível, pese embora a dificuldade de tradução de algumas expressões da língua original e as próprias da modalidade.

Recomenda-se a consulta assídua deste manual, pois o conhecimento das regras, contribuirá seguramente, para que cada um possa tirar o melhor partido do seu jogo, ajudando-o, tantas vezes, a escolher a opção mais favorável, face à situação que se lhe apresenta.

A Federação Portuguesa de Golfe agradece a todos aqueles, que, com o seu trabalho e disponibilidade, tornaram possível a edição deste manual.

António Leite de Castro
Presidente do Conselho de Arbitragem



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 6 de 91

PRINCIPAIS ALTERAÇÕES INTRODUZIDAS EM 2008

EM GERAL

De um modo geral, as alterações às Regras são de dois tipos – (1) as que procuram clarificar o sentido das regras e (2) as que, em certos casos, reduzem as penalidades, de forma a garantir a respectiva proporcionalidade

DEFINIÇÕES

Conselho

Alterada para permitir a troca de informações sobre distâncias, uma vez que tal não deve ser considerado como sendo “conselho”.

Bola Perdida

Alterada para clarificar a Bola de Substituição e para incluir o conceito de “pancada-e-distância”. (ver as correspondentes alterações das Regras 18-1, 24-3, 25-1c, 26 e 27-1).

Modalidades de Jogo

Definição revogada e substituída por duas novas Definições – “Formas de Jogo Por Buracos” e “Formas de Jogo por Pancadas”.

REGRAS

1-2. Exercer Influência sobre a Bola

Adicionada uma Nota para clarificar o que constitui violação séria da Regra 1-2.

4-1. Formato e Fabrico dos Tacos

Alterada para reduzir a penalidade de desclassificação por transportar, mas não usar, um taco não conforme ou um taco que viola a Regra 4-2 passado a penalidade a ser igual ao facto de transportar mais de 14 tacos.

12-1. Procurar a Bola. Ver a Bola

Alterada para incluir a procura da bola numa Obstrução.

12-2. Identificar a Bola

Alterada para permitir que o jogador levante a bola para identificação num Obstáculo. (ver a correspondente alteração da Regra 15-3, eliminando a excepção da penalidade por jogar uma bola errada num Obstáculo).

13-4. Bola em Obstáculo; Acções Proibidas

Excepção 1 - alterada para clarificação; Excepção 2 - Alterada incluir referência à Regra 13-2 e para eliminar a referência ao favorecimento do jogador no restante jogo do buraco; adicionada Excepção 3 para, em certas circunstâncias, isentar o jogador da penalidade da Regra 13-4a (Experimentar o estado do *obstáculo* ou de qualquer outro *obstáculo* semelhante).



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 7 de 91

14-3. Dispositivos Artificiais e Equipamento Não Usual

Alterada, passando a referir também o uso anormal de qualquer equipamento (ver também a nova Exceção sobre o uso de equipamento de forma tradicionalmente aceite) e nova Exceção para jogadores com legítimos motivos médicos para uso de dispositivo artificial ou equipamento não usual.

Acrescentada Nota para clarificar que pode ser introduzida uma Regra Local que permita o uso de dispositivos de medição de distancias, anteriormente autorizada apenas por Decisão.

15-2. Bola de Substituição

Exceção acrescentada para evitar “dupla penalização” quando o jogador incorrectamente substitui a bola e joga de um local errado. (ver correspondente alteração da Regra 20-7c).

15-3. Bola Errada

Alterada para eliminação da exceção à penalidade por jogar uma Bola Errada de um Obstáculo. (ver a correspondente alteração da Regra 12-2, permitindo que o jogador levante a bola num Obstáculo, para a identificar).

Regra 16-1e. Pés Sobre ou Um de Cada Lado da Linha de «putt»

Acrescentada Exceção, para não aplicar penalidade se a acção foi inadvertida ou foi tomada para evitar pisar a linha de jogo de outro jogador, já anteriormente permitida apenas por Decisão,

Regra 18. Bola em Repouso Deslocada

Exceção acrescentada para evitar “dupla penalização” quando o jogador levanta bola sem o poder fazer e incorrectamente substitui a bola. (ver correspondentes alterações das Regras 15-2 e 20-7c).

18-1. Por Agente Externo

Acrescentada Nota para clarificar o procedimento correcto quando a bola foi movida por Agente Externo.

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

Alterada para reduzir a penalidade a uma pancada tanto em Jogo por Buracos como em Jogo por Pancadas.

20-3 a. Colocar e Recolocar. Por Quem e Onde

Alterada para reduzir para uma pancada a penalidade se abola for colocada ou recolocada por pessoa errada.

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

Exceção acrescentada para evitar “dupla penalização” quando o jogador joga de um local errado e incorrectamente substitui a bola. (ver correspondente alteração da Regra 15-2).



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 8 de 91

24-1. Obstrução Móvel

Alterada para permitir que a Bandeira assistida, retirada ou segurada possa ser movida quando a bola está em movimento.

Regra 24-3. Bola Perdida Numa Obstrução

Regra 25-1c. Bola Perdida em Condições Anormais de Terreno

Regra 26 Obstáculos de Água

Regra 27-1. Pancada e Distância; Bola Fora de Limites; Bola Não Encontrada Dentro de Cinco Minutos

Para determinar se uma bola que não é encontrada pode ser considerada perdida dentro de uma Obstrução (Regra 24-3), de terreno Condições Anormais (Regra 25-1) ou num Obstáculo de Água (Regra 26), a expressão “Razoável Evidência” é substituída pela expressão “Conhecido ou Praticamente Certo”.

Ver alteração correspondente na Definição de Bola Perdida e na Regra 18-1)

APÊNDICE I

Junção dos Tapetes de Relva Nova.

Acrescentado novo espécime de Regra Local

Obstruções Temporárias Fixas

Emendado a cláusula II do espécime de Regra Local para incluir a exigência adicional de que a intervenção de uma obstrução temporária fixa só pode ser evitada se ela estiver também na Linha de Jogo.

Acrescentada a Nota 4 à Cláusula III autorizando a Comissão Técnica a adoptar uma Regra Local que permita ao jogador a opção de proceder de acordo com a Regra 24-2.

APÊNDICE II

Ajustabilidade

Emendado para permitir formas de ajustabilidade, sujeitas a avaliação pelo R&A, que não sejam ajustamentos de peso.

Cabeça do Taco; Configuração Lisa

Emendado para clarificação do significado de “configuração lisa” e indicação de alguns aspectos não permitidos, anteriormente detalhados na publicação sobre as regras do equipamento.

Cabeça do Taco; Dimensões, Volume e Momento de Inércia

Acrescentadas secções sobre o momento de inércia e sobre dimensões da cabeça do “putt”er anteriormente detalhados na publicação sobre as regras do equipamento e protocolos de teste.

Cabeça do Taco; Efeito de Mola e Propriedades Dinâmicas

Acrescentada nova secção sobre efeito de mola. O limite anteriormente fixado no Protocolo de Teste do Pêndulo aplica-se agora a todos os tacos (excepto “putt”er) e a todas as formas de jogar; anteriormente coberto pelo Regulamento da Competição.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 9 de 91

COMO USAR O LIVRO DAS REGRAS

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

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

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

Entender as Palavras

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 10 de 91

Conhecer as Definições

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

Os Factos da Situação

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

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

Usar o livro

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 11 de 91

GUIA RÁPIDO DAS REGRAS DE GOLFE

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

EM GERAL

Antes de começar a sua volta:

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

Durante o Jogo

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

No Final da Volta

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

AS REGRAS DO JOGO

Pancada de Saída (Regra 11)

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 12 de 91

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

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

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

Jogue a bola tal como ela está. Não melhore a posição da bola, a zona onde vai tomar posição ou da trajectória normal do taco ou a linha de jogo, movendo, dobrando ou partindo o que estiver fixo ou em crescimento, excepto ao tomar posição ou a fazer o movimento para dar a pancada devidamente apropriados às circunstâncias. Não melhore a posição da bola pressionando coisa alguma contra o chão. (Regra 13-2)

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

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

Se jogar uma bola errada, em jogo por buracos perde o buraco. Em jogo por pancadas tem 2 pancadas de penalidade e tem que corrigir o erro jogando a bola correcta. (Regra 15-3)

No Green (Regras 16 e 17)

Pode levantar e limpar a bola. Tem que a recolocar exactamente no mesmo local onde estava. (Regra 16-1b.)

Pode reparar marcas de bola ou de buracos antigos, mas não qualquer outra irregularidade como, por exemplo, dos “spikes” de sapatos Regra 16-1c.

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

Bola Parada, Movidada (Regra 18)

Em geral, quando a bola está em jogo, se acidentalmente provocar que ela se mova, se a levantou quando não era permitido ou a moveu depois de preparar a pancada, tem que acrescentar uma pancada de penalidade e recolocar a bola. Deve, porém, ver as excepções na Regra 18-2a. (Regra 18-2)



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 13 de 91

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

Bola em Movimento, Deflectida ou Parada (Regra 19)

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

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

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

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

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

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

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

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

Se a bola deixada cair pela segunda vez volta para qualquer dessas situações, coloque a bola no local onde, nessa segunda vez, a bola bateu a primeira vez no chão. (Regra 20.2c.)

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 14 de 91

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

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

Impedimentos soltos (Regra 23)

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

Obstruções Móveis (Regra 24-1)

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

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

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

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

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

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

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

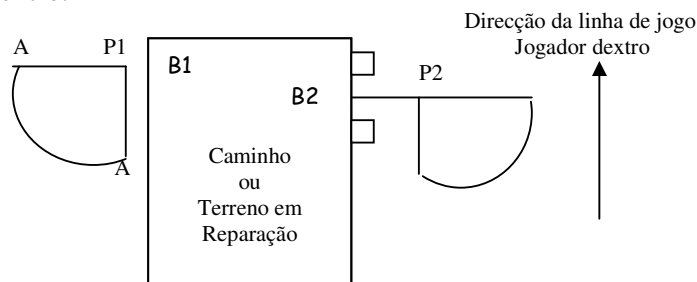
Não há interferência da linha de jogo a não quando a bola e a condição que se quer evitar estejam ambas no “green”.

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

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 15 de 91

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



B1 - Posição da bola no caminho ou em terreno em reparação

P1 - Ponto Mais Próximo

P1.A.A - Área de deixar cair a bola - raio medido com qualquer taco a partir de P1

} Tomar Posição para determinar P2 com o taco que o jogador tenciona jogar.
 }

B2 - Posição da bola no caminho ou em terreno em reparação.

P2 - Ponto Mais Próximo

P2.C.C - Área de deixar cair a bola - raio medido com qualquer taco a partir de P2.

Obstáculos de Água

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

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

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 16 de 91

Tem cinco minutos para procurar a bola, depois do que se não foi encontrada ou identificada, a bola é considerada perdida.

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

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

Bola Injogável (Regra 28)

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

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

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

Regras de Comportamento

Se ainda o não fez, deve ler com atenção a Secção de Comportamento no Campo que constitui uma guia prático para estar em campo com segurança, sem demora, com consideração pelos outros jogadores e cuidando do campo



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 17 de 91

REGRAS DE GOLFE

SECÇÃO I — COMPORTAMENTO NO CAMPO

Introdução

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

O Espírito do Jogo

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

Segurança

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

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

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

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

Consideração Devida aos Outros Jogadores

Não Perturbar ou Distrair

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 18 de 91

No “Green”

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

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

Resultados

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

Cadência do Jogo

Jogar Em Bom Ritmo e Mantê-lo

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

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

Estar Pronto A Jogar

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

Bola Perdida

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

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

Prioridade no Campo

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 19 de 91

Cuidados Com o Campo

Obstáculos de Areia

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

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

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

Prevenção de Estragos Desnecessários

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

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

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

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

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

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

Conclusão; Penalidades Pelas Infracções

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 20 de 91

SECÇÃO II — DEFINIÇÕES

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

Agente Externo (Outside Agency)

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

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

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

Água Casual (Casual Water)

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

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

Animal Lurador (Burrowing Animal)

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

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

Bandeira (Flagstick)

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 21 de 91

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*.

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

Bola Perdida (Lost Ball)

Uma bola é considerada como “*perdida*” se:

- 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 ditancia* (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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 22 de 91

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 que 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*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 23 de 91

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 o 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.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 24 de 91

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

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

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

«Green» (“putt”ing Green)

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

«Green» Errado

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

Honra de Sair (Honour)

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

Impedimentos Soltos (Loose Impediments)

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

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

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

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

Orvalho e geada não são *impedimentos soltos*.

Juiz Árbitro (Referee)

“*Juiz árbitro*” é uma pessoa nomeada pela *Comissão Técnica* para acompanhar os jogadores a fim de decidir sobre questões de facto e aplicar as *Regras*. Ele tem que 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.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 25 de 91

Lado

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

Linha de “putt” (Line of “putt”)

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

Marcador (Marker)

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

Modalidades de Jogos Por Buracos

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 Jogos Por Pancadas

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

Quatro jogadores (Foursome): 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.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 26 de 91

Obstáculos (Hazards)

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

Obstáculo de Água (Water Hazard)

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

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

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

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

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

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

Obstáculo de Água Lateral (Lateral Water Hazard)

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 27 de 91

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:

- Objectos que definem o *fora de limites*, tais como muros, vedações, estacas e grades;
- Qualquer parte de um objecto artificial fixo que esteja *fora de limites*; e
- 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*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 28 de 91

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*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 29 de 91

Preparar a Pancada (Addressing the Ball)

Um jogador “*prepara a pancada*” quando toma *posição* e também pousa 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*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 30 de 91

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.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 31 de 91

SECÇÃO III— REGRAS DO JOGO

O Jogo

Regra 1. O Jogo

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

1-1. Geral

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

1-2. Exercer Influência sobre a Bola

Nenhum jogador ou «*caddie*» pode exercer qualquer acção que influencie a posição ou o movimento de uma bola, excepto quando as *Regras* o permitam.

(Remover *Impedimentos soltos* – ver Regra 23-1)

(Retirar uma *obstrução* móvel – ver Regra 24-1.)

*PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 1-2:

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

* No caso de se tratar de uma violação grave da Regra 1-2 a Comissão Técnica pode aplicar a penalidade de Desclassificação

Nota: Considera-se que o jogador incorreu numa violação grave da Regra 1-2 se a Comissão Técnica entender que o acto de exercer influência sobre a posição ou o movimento da bola permitiu a esse jogador ou a qualquer outro ganhar uma vantagem significativa ou colocou outro jogador que não o respectivo parceiro em significativa desvantagem.

1-3 Acordo em Abolir Regras

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 1-3:

Jogo por buracos - desclassificação de ambos os lados

Jogo por pancadas - desclassificação dos competidores em causa

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 32 de 91

1-4 Situações Não Previstas nas Regras

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

Regra 2. Jogo por Buracos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

2-1. Geral

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

As partidas por buracos são disputadas buraco a buraco.

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

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

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

2-2. Buraco Empatado

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

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

2-3 Vencedor da Partida

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

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

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

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

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

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

Uma concessão não pode ser rejeitada nem retirada.

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 33 de 91

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

Em partidas por buracos, se surgir uma dúvida ou controvérsia entre os jogadores, um jogador pode apresentar uma reclamação. Se um representante da *Comissão Técnica* não estiver disponível dentro de um tempo razoável, os jogadores têm que continuar o jogo sem demora. A *Comissão Técnica* só pode considerar uma reclamação se o jogador que a apresenta deu conhecimento ao seu adversário (i) que vai apresentar uma reclamação, (ii) dos factos pelos quais vai reclamar e (iii) que quer ver as Regras aplicadas. A reclamação tem que ser feita antes de qualquer jogador da partida jogar do *ponto de partida* seguinte ou, no caso do último buraco da partida, antes de todos os jogadores saírem do «green».

Uma reclamação feita posteriormente não poderá ser considerada pela *Comissão Técnica*, a não ser que se baseie em factos previamente desconhecidos do jogador que faz a reclamação e lhe tenha sido dada uma informação errada por um adversário (Regras 6-2a. e 9).

Uma vez que o resultado da partida tenha sido oficialmente anunciado, uma reclamação posterior não pode ser considerada pela *Comissão Técnica*, a menos que a *Comissão Técnica* venha a constatar que o adversário sabia que estava a dar uma informação errada.

2-6. Penalidade Geral

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

Regra 3. Jogo por Pancadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

3-1. Geral; Vencedor

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

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

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

3-2. Não Terminar o Buraco

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 34 de 91

3-3. Dúvida quanto à Forma de Proceder

a. Procedimento

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

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

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

Nota: Se o *competidor* tomar qualquer ação antes de invocar uma situação duvidosa a Regra 3-3 não é aplicável. Conta o resultado feito com a bola original ou, se esta não for nenhuma das duas bolas jogadas, conta o resultado feito com a primeira bola que for jogada, mesmo que as *Regras* não permitam a forma adoptada para essa bola. O jogador não incorre em qualquer penalidade por ter jogado a segunda bola e qualquer penalidade incorrida apenas no jogo dessa bola não conta para o resultado.

b. Resultado no buraco

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

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

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

3.4. Recusa em Cumprir Uma Regra

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

3-5. Penalidade Geral

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 35 de 91

Os Tacos e a Bola

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

Regra 4. Tacos

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

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

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

4-1. Formato e Fabrico dos Tacos

a. Geral

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

Nota: A Comissão Técnica, no Regulamento da Competição (Regra 33-1), pode exigir que qualquer “driver” transportado pelo jogador tenha que ter a respectiva cabeça identificada pelo modelo e “loft” com que é referida na Lista em vigor dos “Drivers” em Conformidade publicada pelo R&A.

b. Desgaste e Modificações

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

4-2. Características de Jogo Alteradas e Materiais Estranhos

a. Características de Jogo Alteradas

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 36 de 91

b. Materiais Estranhos

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

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

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

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infracção; penalidade máxima por volta: quatro pancadas.

Por buracos ou por pancadas - Se a violação for descoberta entre dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte

Competições contra «“Bogey”» ou «Par» - Ver Nota 1 da Regra 32-1ªa.

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

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

PENALIDADE POR DAR UMA PANCADA COM TACO QUE VIOLE AS REGRAS 4-1 ou 4-2:

Desclassificação

4-3. Tacos Estragados; Reparação e Substituição

a. Estragos ocorridos no decurso da forma normal de jogo

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 4-3a.

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

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

b. Estragos ocorridos de outra forma

Se, durante a *volta convencional*, um taco de um jogador sofrer danos por razões que não tenham a ver com a forma normal de jogo, tornando-o não conforme ou alterando



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 37 de 91

as suas características de jogo, esse taco não pode ser utilizado novamente ou substituído durante essa volta.

c. Estragos Ocorridos Antes da Volta

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 4-3b ou c:

Desclassificação

(demora injustificada – ver Regra 6-7)

4-4. Máximo de Catorze Tacos

a. Escolha e Substituição de Tacos

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

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

b. Parceiros Podem Compartilhar Tacos

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 4-4a ou b,

QUALQUER QUE SEJA O NÚMERO DE TACOS TRANSPORTADOS EM EXCESSO:

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

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infracção; penalidade máxima por volta: quatro pancadas.

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

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

c. Tacos em Excesso Declarados Fora de Jogo

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 38 de 91

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 4-4c:

Desclassificação

Regra 5. A Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

5-1. Geral

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

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

5-2. Materiais Estranhos

Não é permitido aplicar à bola qualquer material estranho com vista a alterar as suas características de jogo.

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

Desclassificação

5-3. Bola Imprópria para Jogar

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

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

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

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

Se se verificar que a bola ficou imprópria para jogar no decorrer do jogo do buraco que está a ser jogado, o jogador pode substituir a bola por outra, colocando-a no ponto onde estava a bola original. Caso contrário, a bola original, tem que ser



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 39 de 91

recolocada. Se um jogador substituir uma bola quando não é permitido e executar uma *pancada* na bola incorrectamente substituída, **incorre na penalidade geral por infracção à Regra 5-3**, mas não lhe é aplicada qualquer penalidade adicional por força desta Regra ou da Regra 15-2.

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À *REGRA 5-3 :

Jogo por buracos - perda do buraco

Jogo por pancadas - duas pancadas

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

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

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

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

Responsabilidades do Jogador

Regra 6. O Jogador

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

6-1. Regras

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

6-2. Abono

a. Jogo por Buracos

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 40 de 91

b. Jogo por Pancadas

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

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

6-3. Hora de Saída e Grupos

a. Hora de Saída

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

b. Grupos

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-3:

Desclassificação

(Em jogos à melhor bola e a quatro bolas - Ver as Regras 30-3a e 31-2)

Nota: A *Comissão Técnica* pode estabelecer no regulamento de uma competição (Regra 33-1) que, na ausência de razões que justifiquem abolir a penalidade de desclassificação prevista na Regra 33-7, se o jogador chegar ao *ponto de partida*, pronto para jogar, dentro de cinco minutos depois da sua hora de partida, a penalidade por não sair à hora prevista seja a **perda do primeiro buraco, no caso de competições por buracos, ou duas pancadas no primeiro buraco, no caso de competições por pancadas**, em vez de desclassificação.

6-4. «Caddie»

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-4

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

Jogos por pancadas - Duas pancadas por cada buraco em que se verificou a infracção; penalidade máxima por volta: quatro pancadas.

Tanto em jogo por buracos como por pancadas, se a infracção ocorrer entre dois buracos, a penalidade aplica-se ao buraco seguinte.

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 41 de 91

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

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

6-5. Bola

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

6-6. Resultados em Partidas por Pancadas

a. Registo de Resultados

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

b. Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-6b:

Desclassificação

c. Alteração do Cartão de Resultados

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

d. Resultado Errado Num Buraco

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

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

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

6-7. Demora Injustificada. Jogo Lento.

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-7:

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 42 de 91

Competições Stableford – Ver Nota 3 à Regra 32-1b.
Por infracção subsequente - Desclassificação

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

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

Somente em jogo por pancadas, a *Comissão Técnica* pode, no regulamento, alterar a penalidade por infracção a esta Regra da forma seguinte:

Primeira infracção - Uma pancada
Segunda infracção - Duas pancadas
Por infracção subsequente - Desclassificação

6-8. Interrupção do Jogo; Recomeço do jogo

a. Quando é Permitida

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

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

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

Se o jogador interromper o jogo sem autorização expressa da *Comissão Técnica*, tem que apresentar-se a essa *Comissão*, logo que possível, expondo as suas razões. Se assim proceder e a *Comissão Técnica* aceitar a sua explicação, não há penalidade.

Caso contrário, o jogador é desclassificado.

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

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

b. Procedimento quando a Comissão Técnica Suspende o Jogo

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 43 de 91

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-8b.

Desclassificação

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

c. Levantar a Bola Quando o Jogo é Interrompido

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

Se o jogador levantou a bola sem uma boa razão para o fazer, se não marcou a posição da bola antes de a levantar ou não relatou à *Comissão Técnica* o facto de ter levantado a bola, **incorre na penalidade de uma pancada**.

d. Procedimento Quando o Jogo Recomeça

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

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

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

***PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 6-8d:**

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 44 de 91

Regra 7. Treino

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

7-1. Antes ou Entre Voltas

a. Jogo por Buracos

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

b. Jogo por Pancadas

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

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

Excepção: É permitido treinar «*putt*’s» ou «*chips*» sobre ou perto do primeiro *ponto de partida*, antes de começar uma volta ou desempate.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 7-1b:

Desclassificação

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

7-2. Durante a Volta

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

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

- (a) do «*green*» do último buraco jogado;
- (b) de qualquer «*green*» de treino, ou;
- (c) do *ponto de partida* do próximo buraco a ser jogado na volta,

desde que essas *pancadas* de treino não sejam jogadas a partir de um *obstáculo* nem origem demora injustificada (Regra 6-7).

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 45 de 91

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 7-2:

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

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

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

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

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

Regra 8. Conselho; Indicação da Linha de Jogo.

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

8-1. Conselho

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

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

8-2. Indicação da Linha de Jogo

a. Fora do «Green»

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 46 de 91

b. No «Green»

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

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

Regra 9. Informar o Número de Pancadas Dadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

9-1. Geral

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

9-2. Jogo por Buracos

a . Informação do Número de Pancadas Dadas

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

b . Informação Errada

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

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

- (i) não informar o seu adversário, tão rápido quanto possível, que incorreu numa penalidade, a não ser que: (a) tenha claramente actuado em contração a uma *Regra* que implica penalidade, e isso tenha sido observado pelo seu adversário, ou (b) corrija o erro antes de o seu adversário executar a próxima *pancada*; ou



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 47 de 91

- (ii) der informação errada durante o jogo de um buraco relativa ao número de *pancadas* dadas e não corrigir o erro antes do seu adversário dar a sua próxima *pancada*; ou
- (iii) der informação errada relativa ao número de *pancadas* com que acabou o buraco e isso afectar o entendimento por parte do adversário quanto ao resultado do buraco, a menos que corrija o erro antes de qualquer jogador jogar do próximo *ponto de partida* ou, no caso de se tratar do último buraco da competição, antes de todos os jogadores saírem do «*green*».

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

9-3. Jogo por Pancadas

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

Regra 10. Ordem de Jogo

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

10-1. Jogo Por Buracos

a . No Começo de um Buraco

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

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

b . Durante o Jogo de um Buraco

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 48 de 91

c . Jogar Fora de Vez

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

10-2. Jogo Por Pancadas

a . No Começo de um Buraco

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

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

b . Durante o Jogo de um Buraco

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

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

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

c. Jogar Fora de Vez

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

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

(No caso de ordem de jogo incorrecta em partidas a *três jogadores* (threesomes) ou *quatro jogadores* (foursomes) por pancadas - ver a Regra 29-3.)

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 49 de 91

Regra 11. Ponto de Partida

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

11-1. Colocar a Bola no Ponto de Partida

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

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

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

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

11-2. Marcas do Ponto de Partida

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

11-3. Bola que Cai do «Tee»

Se uma bola, quando não está em jogo, cai do «tee», ou se o jogador a faz cair ao *preparar a pancada*, pode ser novamente colocada sobre o «tee» sem penalidade. No entanto, se for executada uma *pancada* nestas circunstâncias, quer a bola esteja em movimento ou não, a *pancada* conta mas o jogador não incorre em qualquer penalidade.

11-4. Jogar de Fora do Ponto de Partida

a. Jogo por Buracos

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 50 de 91

b. Jogo por pancadas

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

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

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

11-5 Jogar de Ponto de Partida Errado

Aplica-se o estabelecido na Regra 11-4.

Jogar a Bola

Regra 12. Procurar e Identificar a Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

12-1. Procurar a Bola. Ver a Bola

Ao procurar a sua bola em qualquer ponto do *campo*, o jogador pode tocar ou desviar erva alta, juncos, arbustos, tojo, urze ou algo semelhante, mas só o suficiente para a encontrar e identificar e desde que isso não melhore a posição da bola, a área onde vai tomar *posição*, a trajetória prevista para o taco ou a sua *linha de jogo*.

Um jogador não tem necessariamente que ver a sua bola para executar uma *pancada*. Se, num *obstáculo*, for admissível que a bola possa estar coberta por *impedimentos soltos* ou areia, o jogador pode remover, tacteando ou limpando com um ancinho ou por qualquer processo, a quantidade necessária de *impedimentos soltos* ou de areia que lhe permita ver uma parte da bola. No caso de se retirarem *impedimentos soltos* ou areia em demasia, não há lugar a penalidade e a bola tem que ser coberta de novo de forma a ficar à vista unicamente uma pequena parte da mesma. Se a bola se deslocar ao retirar os *impedimentos soltos* ou areia, não há lugar a penalidade; a bola tem que ser recolocada e, se necessário, coberta de novo. Quando à remoção de *impedimentos soltos* fora de um *obstáculo*, ver a Regra 23-1.

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 51 de 91

recolocar a bola, pode continuar a poder proceder em conformidade com a Regra 24-1b., 24-2b. ou 25-1b, se forem aplicáveis.

No caso de se supor que uma bola está dentro de água num *obstáculo de água*, o jogador pode tentar encontrá-la com um taco ou qualquer outra coisa. Se, ao fazê-lo, a bola for *deslocada*, não há lugar a penalidade; a bola tem que ser recolocada, a não ser que o jogador prefira proceder de acordo com a Regra 26-1. Não há penalidade por *deslocar* a bola, desde que essa deslocação seja directamente atribuível ao acto específico de a procurar. De outra forma o jogador incorre na penalidade prevista na Regra 18-2a.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 12-1:

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

12-2. Identificar a Bola

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

Se um jogador tem razões para acreditar que a bola que está parada é a sua e se for necessário levantá-la para a identificar, pode, para esse efeito, levantar a bola sem penalidade.

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

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

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

*PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 12-2:

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 52 de 91

Regra 13. Bola Jogada tal Como Está

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

13-1. Geral

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

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

Um jogador não pode melhorar ou permitir que alguém melhore:

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

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

- ao pousar suavemente o taco no chão.
 - ao tomar a *posição* apropriada às circunstâncias,
 - ao executar uma *pancada*, ou no movimento do taco para trás antes da *pancada* se completar a *pancada*,
 - ao criar ou eliminar irregularidades do terreno (ver Regra 11-1) ou remover orvalho, geada ou água no *ponto de partida*,
- ou
- no «*green*», ao retirar areia ou terra solta, ou ao reparar estragos (ver Regra 16-1).

O taco pode ser apenas levemente apoiado no chão não se podendo exercer pressão com ele no terreno.

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 53 de 91

13-3. Construir Base ao Tomar Posição

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

13-4. Bola em Obstáculo; Acções Proibidas

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

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

Excepções:

1. Desde que nada seja feito que permita experimentar o estado do *obstáculo* ou melhorar a posição da bola, não há lugar a penalidade se o jogador (a) tocar no terreno ou num impedimento solto em qualquer *obstáculo* ou na água de um *obstáculo de água* em consequência ou na tentativa de evitar uma queda, ao remover uma *obstrução*, ao fazer uma medição ou ao marcar a posição, recuperar, levantar, colocar ou recolocar uma bola ao abrigo de qualquer *Regra* ou (b) colocar os seus tacos dentro do *obstáculo*.

2. Depois de dar a *pancada*, se a bola ainda está no *obstáculo* ou tendo sido levantada do *obstáculo* possa ser deixada cair ou colocada no *obstáculo*, desde que nada seja feito, que viole a Regra 13-2 relativamente à sua próxima *pancada*. Se a bola, depois da *pancada*, ficar fora *obstáculo*, o jogador pode alisar a areia ou a terra dentro do *obstáculo* sem qualquer restrição.

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 54 de 91

Regra 14. Bater na Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

14-1. Bola Francamente Batida

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

14-2. Ajuda

Ao executar uma *pancada*, um jogador não pode:

- a. receber ajuda física nem protecção das condições atmosféricas, ou
- b. permitir que o seu «*caddie*», o seu *parceiro* ou o «*caddie*» do seu *parceiro* se coloquem sobre ou próximo do prolongamento da *linha de jogo* ou da *linha de «putt»* para trás da bola.

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

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por pancadas - Duas pancadas

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

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

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

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

Exceptuando o previsto nas *Regras*, durante uma *volta convencional*, o jogador não pode usar nenhum dispositivo artificial ou **equipamento não usual e uso anormal do equipamento**:

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 55 de 91

Exceções:

1. Um jogador não infringe esta regra se (a) o equipamento ou dispositivo servir para ou tiver o efeito de aliviar uma condição médica (b) o jogador tem uma situação médica que legitima o uso do equipamento e (c) a Comissão Técnica considera que o seu uso não dá ao jogador nenhuma injustificada vantagem sobre os outros jogadores.
2. Um jogador não viola esta regra se usar o equipamento da maneira tradicionalmente aceite.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 14-3:

Desclassificação

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

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

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

14-5. Jogar Bola em Movimento

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

Exceções:

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

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

Bola em repouso *deslocada* pelo jogador - Regra 18-2a.

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

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

14-6. Bola em Movimento na Água

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

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

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por *pancadas* - Duas *pancadas*



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 56 de 91

Regra 15. Bola Errada. Bola de Substituição

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

15-1. Geral

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

15-2. Bola de Substituição

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

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

(Jogar de local errado – ver Regra 20-7)

Exceção: Se o jogador incorrer numa penalidade por dar uma pancada de local errado não há penalidade por substituir a bola quando não for permitido.

(Jogar de local errado - ver Regra 20-7)

15-3. Bola Errada

a . Jogo por Buracos

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

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

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

Exceção: Não há penalidade, se um *competidor* executar uma *pancada* numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água*. Quaisquer *pancadas* dadas numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água* não contam para o resultado do *competidor*.

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 57 de 91

b . Jogo por Pancadas

Se um *competidor* executar uma ou mais *pancadas* numa *bola errada* incorre na [penalidade de duas pancadas](#).

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

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

Excepção: Não há penalidade, se um *competidor* executar uma *pancada* numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água*. Quaisquer *pancadas* dadas numa *bola errada* que está em movimento na água num *obstáculo de água* não contam para o resultado do *competidor*.

(Local da bola a ser colocada ou recolocada, alterado - ver a Regra 20-3b).

(Local não determinável – ver Regra 20-3c)

O «Green»

Regra 16. O «Green»

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30)

16-1. Geral

a. Tocar na Linha de «“putt”»

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

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

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

b. Levantar e Limpar a Bola

Uma bola que está no «*green*» pode ser levantada e, querendo-se, limpa. A posição da bola tem que ser marcada antes de ser levantada e a bola tem que ser recolocada (ver Regra 20-1).



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 58 de 91

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

O jogador pode reparar as marcas de posições anteriores do *buraco* ou estragos no «*green*» causados pelo impacto de bolas, quer a bola do jogador esteja ou não no «*green*». Se uma bola ou marcador de bola se *deslocar* em consequência dessa reparação, a bola ou o marcador têm que ser recolocados. Não há nenhuma penalidade desde que a *deslocação* da bola ou do marcador de bola seja directamente atribuível ao acto específico de reparar a marca da posição anterior do *buraco* ou do estrago no «*green*» causado pelo impacto de bolas. Caso contrário aplica-se a Regra 18.

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

d. Experimentar a superfície

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

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

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

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

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

f. Executar Pancada Estando Outra Bola em Movimento

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 16-1:

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

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

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

16-2. Bola na Borda do Buraco

Quando uma parte da bola ultrapassa a borda do *buraco*, o jogador tem direito ao tempo suficiente para se dirigir ao *buraco*, sem demora injustificada, e mais dez segundos para verificar se a bola está parada. Se entretanto, a bola não tiver caído no *buraco*, considera-se que está parada. Se, posteriormente, a bola cair no *buraco*,



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 59 de 91

considera-se que o jogador meteu a bola no *buraco* com a sua última *pancada* e tem que acrescentar uma *pancada de penalidade* ao resultado obtido no buraco; caso contrário, não há penalidade à luz desta Regra.
(Demora injustificada - ver a Regra 6-7.)

Regra 17. A Bandeira

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

17-1. Bandeira Assistida, Retirada ou Suspensa

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

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

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

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

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

17-2. Bandeira Assistida Sem Autorização

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 60 de 91

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

A bola do jogador não pode bater:

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 17-3:

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

17-4. Bola Encostada à Bandeira

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

Bola Deslocada Desviada ou Parada

Regra 18. Bola em Repouso Deslocada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

18-1. Por Agente Externo

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

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

(Bola do jogador em repouso, deslocada por outra bola - ver a Regra 18-5)



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 61 de 91

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

a. Geral

Quando a bola de um jogador está *em jogo*, se:

- (i) o jogador, o seu *parceiro* ou qualquer dos seus «*caddies*» a levantar, *deslocar*, tocar propositadamente (excepto com um taco ao *preparar a pancada*) ou provocar que ela se *desloque*, salvo se isso for permitido por uma *Regra*, ou
- (ii) o *equipamento* do jogador ou do seu *parceiro* provocarem o *deslocação* da bola, o jogador **incorre na penalidade de uma pancada**. Se a *bola se deslocou* tem que ser recolocada, a menos que o movimento da bola ocorra depois de o jogador ter começado a *pancada* ou o movimento do taco para trás para executar a *pancada* e a *pancada* seja executada.

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

- Ao procurar uma bola num *obstáculo* coberta por *impedimentos soltos* ou areia, uma bola em zona de *condições anormais de terreno* ou uma bola que se pensa que esteja na água num *obstáculo de água* - Regra 12-1.
- Ao reparar marcas de posições anteriores do *buraco* ou marcas de impactos de bolas - Regra 16-1c.
- Ao medir – Regra 18-6
- Ao levantar uma bola de acordo com uma *Regra* – Regra 20-1
- Ao colocar ou recolocar uma bola à luz de uma *Regra* - Regra 20-3a.
- Ao remover *impedimentos soltos* no «*green*» - Regra 23-1
- Ao retirar uma *obstrução* móvel - Regra 24-1.

b. Bola Deslocada Depois da Preparação da Pancada

Se a *bola em jogo* de um jogador se *deslocar* depois de ele *preparar a pancada* (não sendo em consequência de uma *pancada*) considera-se que o jogador *deslocou a bola e incorre na penalidade de uma pancada*. A bola tem que ser recolocada, excepto se a *deslocação* da bola ocorre depois de o jogador ter iniciado a *pancada* ou o movimento do taco para trás para executar a *pancada* e a *pancada* seja executada.

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

a. Ao Procurar Uma Bola

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

b. Sem Ser A Procurar Uma Bola

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

(Jogar uma bola errada—ver a Regra I5-2)

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 62 de 91

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

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

18-5. Por Outra Bola

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

18-6. Bola Deslocada ao Medir

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

*PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

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

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

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

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

Regra 19. Bola em Movimento Desviada ou Parada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

19-1. Por Agente Externo

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

- Se a bola de um jogador, estando em movimento, depois de uma *pancada* dada fora do «*green*», vier a parar dentro ou sobre qualquer *agente externo* em movimento ou animado, a bola tem que, no *percurso* ou num *obstáculo*, ser *deixada cair* ou, se for no «*green*», colocada tão perto quanto possível do ponto



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 63 de 91

directamente abaixo do local onde a bola estava parada dentro ou sobre o *agente externo*, mas não mais perto do buraco.

- b. Se a bola de um jogador, estando em movimento, depois de uma *pancada* dada no «*green*», for desviada ou parada ou vier a parar dentro ou sobre um *agente externo* em movimento ou animado, excepto um verme ou insecto ou semelhante, a *pancada* é anulada, e a bola tem que ser recolocada e jogada de novo.

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

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

Nota: Se o *juiz árbitro* ou a *Comissão Técnica* decidirem que a bola de um jogador foi propositadamente desviada ou parada por um *agente externo*, aplica-se a Regra 1-4 ao jogador. Se o *agente externo* for um *concorrente* ou o seu «*caddie*», aplica-se a Regra 1-2 ao *concorrente*.

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

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

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

Excepção: Bola deixada cair - ver Regra 20-2a.

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 64 de 91

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

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

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

19-5. Por Outra Bola

a) Parada

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma *pancada*, é desviada ou travada por uma *bola em jogo* que esteja parada, o jogador tem que jogar a sua bola tal como ela se encontra.

Em jogo por buracos, não há penalidade. Em jogo por pancadas, não há penalidade a não ser que ambas as bolas estejam no «*green*» antes de dar a *pancada*, caso em que o jogador incorre na penalidade de duas pancadas.

b. Em movimento.

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma *pancada*, for desviada ou travada por outra bola em movimento depois de uma *pancada*, o jogador tem que jogar a sua bola tal como ela se encontra.

Não há penalidade a não ser que o jogador infrinja a Regra 16-1f, caso em que incorre na penalidade por infracção a essa Regra.

Exceção: Se a bola de um jogador estiver em movimento depois de uma *pancada* no «*green*», e a outra bola em movimento for um *agente externo* - Ver a Regra 19-1b.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

Soluções Alternativas e Procedimentos

Regra 20. Levantar, Deixar Cair e Colocar a Bola. Jogar de Local Errado

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

20-1. Levantar e Marcar

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 65 de 91

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

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

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

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

a. Por Quem e Como

Para deixar cair uma bola em conformidade com as *Regras*, a bola tem que ser deixada cair pelo próprio jogador. Ele tem que se colocar de pé, direito, segurar a bola à altura do ombro com o braço estendido e deixá-la cair. Se for qualquer outra pessoa a deixar cair a bola ou o jogador o fizer de forma diferente e qualquer destes erros não for corrigido conforme estabelecido na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade de uma pancada.

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

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

b. Onde Deixar Cair

Quando tiver que se deixar cair uma bola tão perto quanto possível de um determinado ponto, ela não pode ser deixada cair mais perto do *buraco* do que esse ponto, o qual, se não for conhecido com precisão pelo jogador, tem que ser estimado. Uma bola quando deixada cair, tem que, em primeiro lugar, bater numa parte do *campo* onde a *Regra* aplicável determina que ela seja deixada cair. Não sendo deixada cair desta maneira, aplicam-se as Regras 20-6 e 20-7.

c. Quando Tornar a Deixar Cair

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

- (i) rola e fica parada dentro de um *obstáculo*;
- (ii) rola e fica parada fora de um *obstáculo*;
- (iii) rola e fica parada num «*green*»;
- (iv) rola e fica parada *fora de limites*;
- (v) rola e fica parada numa posição onde há interferência pela situação que se quis evitar à luz da Regra 24-2b (obstrução fixa), Regra 25-1 (condições anormais do terreno), Regra 25-3 («*green*» errado) ou uma Regra Local (Regra 33-8 a) ou rola



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 66 de 91

para dentro da marca de impacto da bola de onde foi levantada ao abrigo da Regra 25-2 (bola cravada no solo);

- (vi) rola e fica parada a mais de dois tacos de distância do ponto do *campo* onde ela bateu pela primeira vez; ou
- (vii) rola e fica parada mais perto do *buraco* do que:
 - (a) a sua posição original ou posição estimada (ver Regra 20-2b) a não ser que as *Regras* o permitam;
 - (b) o *ponto mais próximo de não interferência* ou que evita ao máximo a interferência (Regra 24-2, 25-1 ou 25-3) ou
 - (c) o ponto em que a bola original atravessou, pela última vez, a margem do *obstáculo de água* ou do *obstáculo de água lateral* (Regra 26-1).

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

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

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

20-3. Colocar e Recolocar

a. Por Quem e Onde

Uma bola a ser colocada em conformidade com as *Regras*, tem que ser colocada pelo jogador ou pelo seu *parceiro*. Se uma bola deve ser recolocada, o jogador, o seu *parceiro*, ou a pessoa que a levantou ou *deslocou* tem que a colocar no lugar de onde foi levantada ou *deslocada*. Se a bola foi colocada ou recolocada por qualquer outra pessoa e o erro não for corrigido como previsto na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade de uma pancada.

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 67 de 91

(iii) num *obstáculo de areia*, o local original da bola tem que ser reconstituído tanto quanto possível, e a bola aí colocada.

c. Local Indeterminável

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

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

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

d. A Bola Não se Mantém no Local

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 68 de 91

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 20-5:

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

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

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

20-7. Jogar de Local Errado

a . Geral

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

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

Nota: Para o caso de uma bola jogada de fora do *ponto de partida*, ou de um *ponto de partida errado* - ver a Regra 11-4

b. Jogo por Buracos

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

c. Jogo por Pancadas

Se um *competidor* executar uma *pancada* de um local errado, **incorre na penalidade de duas pancadas estabelecida pela Regra aplicável**. O jogador tem que terminar o buraco com a bola jogada de local errado, sem corrigir o erro, desde que não tenha cometido uma infracção grave (ver Nota 1).

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 69 de 91

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

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

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

Nota 3: Se o jogador incorrer em penalidade por dar uma *pancada* de um local errado, não haverá penalidade adicional por ter substituído a bola quando não permitido.

Regra 21. Limpar a Bola

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 70 de 91

Regra 22. Bola Que Favorece ou Interfere com Uma Jogada

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

22-1. Bola Que Favorece a Jogada

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

- a . levantar a bola se ela for sua; ou
- b . mandar levantar qualquer outra bola.

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

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

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

22-2 Bola Que Interfere Com Uma Jogada

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

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

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

Regra 23. Impedimentos Soltos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 71 de 91

23-1. Forma de Evitar

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

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

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

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

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

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

Regra 24. Obstruções

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

24-1. Obstrução Móvel

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

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

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

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

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 72 de 91

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

24-2. Obstrução Fixa

a. Interferência

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

b. Forma de Evitar

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

- (i) **No Percurso:** Se a bola está no *percurso*, o jogador tem que levantar a bola e deixá-la cair, sem penalidade, dentro da distância de um taco, não mais perto do *buraco* do que o *ponto mais próximo de não interferência*. O *ponto mais próximo de não interferência* não pode ser num *obstáculo* nem num «*green*». Quando a bola é deixada cair dentro da distância de um taco do *ponto mais próximo de não interferência*, tem que, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo* num local que evite a interferência da *obstrução* fixa e que não seja num *obstáculo* nem num «*green*».
- (ii) **Num Obstáculo de Areia:** Se a bola está num *obstáculo de areia*, o jogador tem que levantar a bola e deixá-la cair:
 - (a) Sem penalidade em conformidade com o estabelecido em (i) acima, com a exceção de que o *ponto mais próximo de não interferência* tem que estar dentro do *obstáculo de areia* e a bola tem que ser deixada cair dentro do *obstáculo de areia*; ou
 - (b) Com a penalidade de uma *pancada*, fora do *obstáculo de areia*, mantendo o ponto onde a bola estava no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair, sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo de areia*, a bola vai ser deixada cair.
- (iii) **No «Green»:** Se a bola está no «*green*», o jogador tem que levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no *ponto mais próximo de não interferência* que não esteja num *obstáculo*. O *ponto mais próximo de não interferência* pode ser fora do «*green*».
- (iv) **No Ponto de Partida:** Se a bola está no *ponto de partida*, o jogador tem que levantar a bola e deixá-la cair sem penalidade em conformidade com o estabelecido em (i) acima.

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

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

Exceção: Um jogador não pode evitar uma interferência ao abrigo desta Regra, se (a) estiver claramente impossibilitado de executar uma *pancada* em virtude da interferência de qualquer outra coisa que não uma *obstrução* fixa ou (b) a



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 73 de 91

interferência de uma *obstrução* fixa se verificar unicamente como consequência do uso de uma *posição*, trajectória do taco ou direcção de jogo injustificadamente anormal.

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

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

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

24-3. Bola Não Encontrada numa Obstrução

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de uma *obstrução* está nessa *obstrução*. Para que esta Regra se aplique tem que ser conhecido ou seja praticamente certo que a bola está dentro da *obstrução*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador tem que proceder em conformidade com a Regra 27-1.

a . Bola Não Encontrada Numa Obstrução Móvel

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

b . Bola Não Encontrada Numa Obstrução Fixa

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

- (i) **No percurso:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está no *percurso*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 24-2b(i).
- (ii) **Num Obstáculo de Areia:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está num *obstáculo de areia*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 24-2b(ii).
- (iii) **Num Obstáculo de Água (Incluindo um Obstáculo de Água Lateral):** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *obstrução* fixa num ponto que está num *obstáculo de água*, o jogador não pode evitar a interferência de uma *obstrução* fixa sem penalidade. O jogador tem que proceder de acordo com a Regra 26-1.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 74 de 91

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA

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

Regra 25. Condições Anormais do Terreno, Bola Cravada e «Green» Errado

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

25-1. Condições Anormais de Terreno

a. Interferência

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

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

b. Forma de Evitar

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

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 75 de 91

dentro do *obstáculo de areia* e a bola tem que ser deixada cair dentro desse *obstáculo*, ou, se não for possível evitar por completo a interferência, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do *buraco*, em zona do *campo* dentro do *obstáculo* que evite o mais possível a interferência; ou

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

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

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

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

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

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

c. Bola Não Encontrada em Condição Anormal de Terreno

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de uma *condição anormal do terreno* está nessa condição. Para que esta Regra se aplique tem que ser conhecido ou seja praticamente certo que a bola está dentro da *condição anormal do terreno*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador tem que proceder em conformidade com a Regra 27-1.

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 76 de 91

- (i) **No percurso:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno* num ponto que está no *percurso*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-1b(i).
- (ii) **Num Obstáculo de Areia:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior da *condição anormal de terreno* num ponto que está num *obstáculo de areia*, o jogador pode usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-1b(ii).
- (iii) **Num Obstáculo de Água (Incluindo um Obstáculo de Água Lateral):** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno* num ponto que está num *obstáculo de água*, o jogador não pode evitar a interferência sem penalidade. O jogador tem que proceder de acordo com a Regra 26-1.
- (iv) **Num «Green»:** Se a bola cruzou, pela última vez, o limite exterior, da *condição anormal de terreno*, num ponto que está no «green», o jogador pode, usar uma *bola de substituição* sem penalidade e evitar a interferência em conformidade com o disposto na Regra 25-1b(iii).

25-2. Bola Cravada no Solo

Uma bola que esteja cravada no ponto do seu impacto no solo em qualquer zona de relva cortada rente ao chão no *percurso*, pode ser levantada, limpa e deixada cair sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do *buraco*. A bola ao ser deixada tem que, em primeiro lugar, tocar numa parte do *campo no percurso*. «Zona de relva cortada rente ao chão» significa qualquer zona do *campo*, inclusive caminhos no «rough», com a relva cortada à altura do «fairway», ou mais curta.

25-3. «Green» Errado

a. Interferência

A interferência de um «green» *errado* ocorre quando a bola está num «green» *errado*. A interferência com a *posição* do jogador ou com a trajectória normal do taco não é, só por si, interferência à luz desta Regra.

b. Forma de Evitar

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

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

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 77 de 91

Regra 26. Obstáculos de Água (Incluindo Obstáculos de Água Lateral)

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

26-1. Bola em Obstáculo de Água

É uma questão de facto determinar se uma bola que não é encontrada depois de ter sido jogada na direcção de um *obstáculo de água* está no *obstáculo*. Para que esta Regra se aplique tem que ser conhecido ou seja praticamente certo que a bola está dentro do *obstáculo*. Na ausência de tal conhecimento ou certeza, o jogador tem que proceder em conformidade com a Regra 27-1.

Se uma bola está dentro do *obstáculo* ou for conhecido ou praticamente certo que uma bola que não foi encontrada está num *obstáculo de água* (quer a bola esteja na água ou não), o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada**:

- a. Jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- b. Deixar cair uma bola atrás do *obstáculo de água*, mantendo o ponto onde a bola original atravessou a margem do *obstáculo de água* pela última vez no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair, sem limite para a distância onde, atrás do *obstáculo de água*, a bola pode ser deixada cair, ou
- c. Como opções adicionais, somente se a bola atravessou pela última vez a margem de um *obstáculo de água lateral*, deixar cair uma bola fora do *obstáculo de água* dentro da distância de dois tacos e não mais perto do *buraco* do que (i) o ponto em que a bola original atravessou a margem do *obstáculo de água* pela última vez ou (ii) um ponto na margem oposta do *obstáculo de água*, à mesma distância do *buraco*.

Ao proceder ao abrigo desta Regra, o jogador pode levantar e limpar a sua bola ou substituí-la.

(Acções proibidas quando a bola está num *obstáculo* – ver Regra 13-4)

(Bola em movimento na água de um *obstáculo de água* - ver a Regra 14-6).

26-2. Bola Jogada Dentro de Obstáculo de Água

a. A Bola Mantém-se no Mesmo ou Noutro Obstáculo

Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo de água* volta a ficar dentro do mesmo ou noutro *obstáculo de água*, o jogador pode:

- (i) proceder de acordo com a Regra 26-1a. Se, depois de deixar cair a bola no *obstáculo*, o jogador optar por não jogar a bola deixada cair, pode:
 - (a) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, Regra 26-1c, acrescentando a **penalidade adicional de uma pancada** prescrita por essa Regra e usando como ponto de referência o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem deste *obstáculo de água* antes de ficar parada dentro deste *obstáculo*; ou



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 78 de 91

- (b) **acrescentar a penalidade adicional de uma pancada** e jogar uma bola tão próximo quanto possível do ponto de onde foi executada a última *pancada* fora do *obstáculo*.(ver Regra 20-5); ou
- (ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou se aplicável com a Regra 26-1c; ou
- (iii) **com a penalidade de uma pancada**, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi executada a última *pancada* fora do *obstáculo de água* (ver Regra 20-5).

b. Bola Perdida ou Injogável Fora de Obstáculo ou Fora de Limites

Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo de água* está *perdida* ou declarada injogável fora do *obstáculo* ou está *fora de limites*, o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada** ao abrigo da Regra 27-1 ou 28a:

- (i) jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto dentro do *obstáculo* de onde foi jogada a bola original pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- (ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b., ou 26-1c se for aplicável, **acrescentando a penalidade adicional de uma pancada** prevista na Regra, e usando como ponto de referência o ponto em que a bola original atravessou a margem do *obstáculo* pela última vez antes de ter parado dentro do *obstáculo*; ou
- (iii) **acrescentar uma penalidade adicional de uma pancada** e jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde foi executada a última *pancada* fora do *obstáculo* (ver a Regra 20-5).

Nota 1: Quando proceder de acordo com a Regra 26-2b, o jogador não é obrigado a deixar cair uma bola de acordo com a Regra 27-1 ou 28a. Se deixar cair uma bola, não é obrigado a jogá-la. Pode, alternativamente, proceder de acordo com a Regra 26-2b (ii) ou (iii).

Nota 2: Se uma bola jogada a partir de um *obstáculo* de água for considerada injogável fora do *obstáculo* nada há na Regra 26-2b que impeça o jogador de proceder de acordo com a Regra 28b ou c.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO A REGRA:

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

Regra 27. Bola Perdida ou Fora de Limites. Bola Provisória

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

27-1. Pancada e Distância; Bola Fora de Limites; Bola Não Encontrada Dentro de Cinco Minutos

a. Procedimento sob Pancada e Distância

Em qualquer altura o jogador pode, **com a penalidade de uma pancada**, jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 79 de 91

última vez (ver a Regra 20-5), ou seja proceder sob penalidade de pancada e distância.

A não ser quando outra coisa for prevista nas Regras, se um jogador dá uma pancada numa bola do local de onde jogou pela última vez a bola original, considera-se que procedeu sob penalidade de pancada e distância

b. Bola Fora de Limites

Se uma bola está *fora de limites*, o jogador tem que jogar uma bola, **com a penalidade de uma pancada**, de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5).

c. Bola Não Encontrada Dentro de Cinco Minutos

Se uma bola está perdida por não ter sido encontrada ou identificada pelo jogador como sendo a sua dentro de cinco minutos contados a partir do momento em que o *lado* do jogador ou o seu ou seus «*caddies*» começam a procurá-la, o jogador tem que jogar uma bola, **com a penalidade de uma pancada**, de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5).

Exceções:

1. Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original que não foi encontrada está numa *obstrução* (Regra 24-3) ou em *condição anormal do terreno* (Regra 25-1c), o jogador pode proceder em conformidade com a Regra aplicável.
2. Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original que não foi encontrada foi *deslocada* por um *agente externo* (Regra 18-1) ou está num *obstáculo de água* (Regra 26-1), o jogador tem que proceder em conformidade com a Regra aplicável.

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA 27-1:

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

27-2. Bola Provisória

a. Procedimento

Na hipótese de uma bola poder estar ou *perdida* fora de um *obstáculo de água* ou *fora de limites*, o jogador pode, para não perder tempo, jogar uma bola provisória, em conformidade com a Regra 27-1. O jogador tem que informar o seu adversário, em jogo por buracos, ou o seu *marcador* ou um *concorrente* em jogo por pancadas, de que pretende jogar uma *bola provisória*, e tem que a jogar antes dele ou o seu *parceiro* avançarem para procurar a bola original.

Se não proceder assim e jogar outra bola, essa bola não será uma bola provisória, ficando a ser a *bola em jogo*, **sob a penalidade de pancada e distância** (Regra 27-1); a bola original está *perdida*.

(Ordem de jogo do ponto de partida – ver Regra 10-3.)

Nota: Se uma bola provisória jogada de acordo com a Regra 27-2a pode estar *perdida* fora de um *obstáculo de água* ou *fora de limites*, o jogador pode jogar outra bola provisória. Se for jogada outra bola provisória, relaciona-se com a primeira bola provisória de mesma forma que a primeira se relaciona com a bola original.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 80 de 91

b. Quando a Bola Provisória Passa a Bola em Jogo

O jogador pode jogar uma *bola provisória* até ao local onde provavelmente está a bola original. Se ele executar uma *pancada* com a bola provisória do local onde provavelmente está a bola original ou de um ponto mais perto do *buraco* do que esse local, a bola original está *perdida* e a bola provisória passa a ser a *bola em jogo*, com a *penalidade de pancada e distância* (Regra 27-1).

Se a bola original está *perdida* fora de um *obstáculo de água*, ou está *fora de limites*, a bola provisória passa a ser a *bola em jogo*, com a *penalidade de pancada e distância* (Regra 27-1).

Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original está *perdida* dentro de um *obstáculo de água*, o jogador tem que proceder de acordo com a Regra 26-1.

Exceção: Se for conhecido ou praticamente certo que a bola original está *perdida* numa *obstrução* (Regra 24-3) ou numa zona com *condições anormais do terreno* (Regra 25-1c), o jogador pode proceder em conformidade com a Regra aplicável.

c. Quando Abandonar a Bola Provisória

Se a bola original não está nem *perdida* nem *fora de limites*, o jogador tem que abandonar a *bola provisória* e continuar a jogar com a bola original. Se ele executar qualquer outra *pancada* com a *bola provisória*, está a jogar com uma *bola errada* e aplica-se o estabelecido na Regra 15-3.

Nota: Se um jogador joga uma *bola provisória* de acordo com a Regra 27-2a, as *pancadas* executadas, depois desta Regra ter sido invocada, com uma bola provisória que posteriormente é abandonada de acordo com a Regra 27-2c e as *pancadas* de penalidade incorridas apenas ao jogar esta bola provisória, não contam para o resultado.

Regra 28. Bola Injogável

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

O jogador pode considerar a sua bola injogável em qualquer ponto do *campo*, excepto se a bola está num *obstáculo de água*. O jogador é a única pessoa a decidir se a sua bola está injogável.

Se o jogador considera que a sua bola está injogável, pode *com a penalidade de uma pancada*:

- a.** Jogar uma bola de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5); ou
- b.** Deixar cair uma bola atrás do ponto onde ela se encontra, mantendo esse ponto no alinhamento entre o *buraco* e o ponto onde a bola vai ser deixada cair, sem limite para a distância onde, atrás desse ponto, a bola pode ser deixada cair; ou
- c.** Deixar cair uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do *buraco*.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 81 de 91

Se a bola injogável está num *obstáculo de areia*, o jogador pode proceder de acordo com as alíneas a, b ou c. Se decide proceder de acordo com as alíneas b ou c, a bola tem que ser deixada cair no *obstáculo de areia*.

Quando se procede ao abrigo desta Regra, o jogador pode levantar e limpar a sua bola ou substituí-la

PENALIDADE POR INFRACÇÃO À REGRA:

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

Outras Formas de Jogo

Regra 29. Partidas a Três Jogadores e a Quatro Jogadores

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

29-1. Geral

Numa *volta convencional* em partidas *a três ou a quatro jogadores*, os *parceiros* têm que jogar alternadamente dos *pontos de partida*, e alternadamente durante o jogo de cada buraco. As *pancadas de penalidade* não afectam a ordem de jogo.

29-2. Jogo por buracos

Se um jogador jogar quando devia ser o seu *parceiro* a jogar *o seu lado perde o buraco*.

29-3. Jogo por Pancadas

Se os parceiros executam uma ou mais *pancadas* por ordem incorrecta, essas *pancadas* são anuladas e *o lado incorre na penalidade de duas pancadas*. O *lado* tem que corrigir o erro, jogando uma bola pela ordem correcta de tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez pela ordem incorrecta (ver Regra 20-5). Se o *lado* executar uma *pancada* do *ponto de partida* seguinte sem primeiramente corrigir o erro ou no caso do último buraco da volta sair do «*green*» sem declarar a intenção de corrigir o erro *o lado é desclassificado*.

Regra 30. Partidas a Três Bolas, à Melhor Bola e a Quatro Bolas, por Buracos

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 82 de 91

30-1. Regras de Golfe Aplicáveis

As Regras de Golfe aplicam-se às partidas a *três bolas*, à *melhor bola* e a *quatro bolas* salvo quando estejam em contradição com as *Regras* específicas que se seguem:

30-2. Partidas a Três Bolas por Buracos

a. Bola em Repouso Deslocada por Um Adversário

Excepto quando algo diferente está estabelecido nas *Regras*, se a bola de um jogador é tocada ou deslocada por um adversário pelo seu «*caddie*» ou *equipamento*, sem ser ao procurá-la, aplica-se a Regra 18-3b. **Esse adversário tem uma pancada de penalidade na sua partida com o jogador**, mas não na sua partida com o outro adversário.

b. Bola Desviada ou Parada Acidentalmente por Um Adversário

Se a bola de um jogador é desviada ou parada acidentalmente por um adversário, pelo seu «*caddie*» ou *equipamento*, não há penalidade. Na sua partida com esse adversário, o jogador pode, antes de qualquer *pancada* ser dada por qualquer dos *lados*, cancelar a *pancada* e jogar uma bola sem penalidade de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver a Regra 20-5) ou pode jogar a bola de onde ela está. Na sua partida com o outro jogador, a bola tem que ser jogada de onde está.

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

(Bola propositadamente desviada ou parada pelo adversário - ver a Regra 1-2.)

30.3. Partidas à Melhor Bola e a Quatro Bolas

a. Representação do Lado

Um *lado* pode ser representado por um dos *parceiros* em toda ou qualquer parte da partida; não é necessária a presença de todos os *parceiros*. Um *parceiro* ausente pode juntar-se à partida entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

b. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem ao mesmo *lado* podem ser jogadas pela ordem que o *lado* julgar melhor.

c. Bola Errada

Se um jogador incorrer na penalidade de perda do buraco por aplicação da Regra 15-3a. ao dar uma *pancada* com uma *bola errada* é **desclassificado nesse buraco**, mas o seu *parceiro* não incorre em penalidade, mesmo que a *bola errada* lhe pertença. Se a *bola errada* pertence a outro jogador, o seu dono tem que colocar uma bola no ponto de onde a *bola errada* foi jogada pela primeira vez.

d. Penalidade para o Lado

Um *lado* é penalizado pela violação pelo *parceiro* das seguintes Regras:

- * Regra 4 Tacos
- * Regra 6-4 Caddie



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 83 de 91

- * Qualquer Regra local ou norma do Regulamento para a qual a penalidade for um ajuste da situação da partida

e. Desclassificação do Lado

- (i) Um *lado é desclassificado* se qualquer dos *parceiros* incorrer na penalidade de desclassificação por infracção a qualquer das seguintes Regras:

Regra 1-3 -	Acordo para Abolir Regras
Regra 4	Tacos
Regra 5-1, ou -2 -	A Bola
Regra 6-2a -	Abono
Regra 6-4 -	«Caddie»
Regra 6-7 -	Demora Injustificada, Jogo Lento
Regra 11-1	Colocar a Bola no Ponto de Partida
Regra 14-3 -	Dispositivos Artificiais, Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
Regra 33-7	Poder Discricionário da Comissão Técnica

- (ii) Um *lado é desclassificado* se todos os *parceiros* infringiram qualquer das seguintes Regras:

Regra 6-3 -	Hora de Saída e Grupos
Regra 6-8 -	Interrupção do Jogo

- (iii) Em todos os outros casos em que a infracção de uma Regra implica a desclassificação, o jogador é desclassificado somente nesse buraco.

f. Consequências de Outras Penalidades

Se uma infracção a uma *Regra* por parte de um jogador facilita o jogo do seu *parceiro* ou prejudica o jogo do seu adversário, o *parceiro* incorre na penalidade aplicável, para além de qualquer penalidade em que o jogador incorra.

Em todos os outros casos em que um jogador incorre numa penalidade por infracção a uma *Regra*, a penalidade não é extensiva ao seu *parceiro*. Quando a penalidade a aplicar é a perda do buraco, a consequência é a desclassificação do jogador nesse buraco.

Regra 31. Partidas a Quatro Bolas por Pancadas

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

31-1. Geral

Em partidas a *quatro bolas* por pancadas, dois *competidores* jogam como *parceiros* jogando cada um a sua bola. O resultado mais baixo dos dois *parceiros* é o resultado nesse buraco. Se um *parceiro* não jogar um buraco até ao fim, não há penalidade.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 84 de 91

As Regras de Golfe aplicam-se às partidas a *quatro bolas* por pancadas, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

31-2. Representação do Lado

Um *lado* pode ser representado por qualquer dos *parceiros* em toda ou qualquer parte de uma *volta convencional*; não é necessária a presença de ambos os *parceiros*. Um *competidor* ausente pode juntar-se ao seu *parceiro* entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

31-3. Registo de Resultados

O *marcador* é obrigado a registar, em cada buraco, unicamente o número total (bruto) de pancadas dadas pelo jogador cujo resultado é para contar. O resultado bruto que conta em cada buraco deve ser identificável com o jogador que o fez; caso contrário, o *lado* é *desclassificado*. Somente um dos *parceiros* é obrigado a cumprir com o estabelecido na Regra 6-6b.

(Resultado errado - ver Regra 31-7a.)

31-4. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem ao mesmo *lado* podem ser jogadas pela ordem que o *lado* considerar melhor.

31-5. Bola Errada

Se um *competidor* infringir a Regra 153b. por executar uma *pancada* com uma *bola errada* incorre na penalidade de duas pancadas e deve corrigir o erro jogando a bola correcta ou procedendo de acordo com as Regras. O seu *parceiro* não incorre em penalidade, mesmo que a *bola errada* lhe pertença.

Se a *bola errada* pertence a outro *competidor*, o seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde foi jogada a *bola errada* pela primeira vez.

31-6. Penalidade para o Lado

Um *lado* é penalizado pela violação pelo *parceiro* das seguintes Regras:

- * Regra 4 Tacos
- * Regra 6-4 Caddie
- * Qualquer Regra Local ou norma do Regulamento que estabeleça um máximo de penalidades por volta.

31-7. Penalidades de Desclassificação

a. Infracção por Um Parceiro

Um *lado* é *desclassificado da competição* se qualquer dos *parceiros* incorrer na penalidade de desclassificação prevista em qualquer das seguintes Regras:

Regra 1-3 -	Acordo para Abolir Regras
Regra 3-4 -	Recusa em Cumprir Uma Regra
Regra 4 -	Tacos
Regra 5-1 ou -2 -	A Bola
Regra 6-2b -	Abono
Regra 6-4 -	«Caddie»



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 85 de 91

Regra 6-6b -	Assinatura e Entrega do Cartão de Resultados
Regra 6-6d -	Resultado Errado num Buraco
Regra 6-7 -	Demora Injustificada, Jogo Lento
Regra 7-1 -	Treino Antes ou Entre Voltas
Regra 11-1	Colocar a Bola no Ponto de Partida
Regra 14-3 -	Dispositivos Artificiais e Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
Regra 22-1	Bola Que Favorece a Jogada
Regra 31-4 -	Resultados Brutos que Contam não Identificáveis com o Jogador
Regra 33-7	Poder Discricionário da Comissão Técnica

b. Infracção por Ambos os Parceiros

Um lado é desclassificado da competição:

- (i) se cada parceiro incorrer na penalidade de desclassificação por infracção da Regra 6-3 (Hora de Saída e Grupos) ou da Regra 6-8 (Interrupção do Jogo), ou
- (ii) se, no mesmo buraco, os dois *parceiros* cometerem uma infracção a uma *Regra* cuja penalidade seja desclassificação da competição ou do buraco.

c. Somente Num Buraco

Em todos os outros casos em que uma infracção a uma *Regra* implica desclassificação, *o competidor só é desclassificado no buraco em que a infracção ocorreu.*

31-8. Consequências de Outras Penalidades

Se a infracção a uma *Regra* por parte de um *competidor* facilita o jogo do seu *parceiro*, *o parceiro incorre na penalidade aplicável, para além de qualquer penalidade em que o competidor incorra.*

Em todos os outros casos em que um *competidor* incorre numa penalidade por infracção a uma *Regra*, a penalidade não é extensiva ao seu *parceiro*.

Regra 32. Competições Contra «Bogey», «Par» e «Stableford»

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

32-1. Regulamento

As competições contra «“Bogey”», «Par» e «Stableford» são formas de competições por pancadas em que se joga contra um resultado fixado para cada buraco. As *Regras* de jogo por pancadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 86 de 91

Nas competições contra «Bogey», «Par» e «Stableford» com abono o *competidor* com o mais baixo resultado “net” num buraco tem a *honra* de sair no buraco seguinte.

a. Competições contra «Bogey» e «Par»

A contagem nas competições contra «Bogey» e «par» é feita como no jogo por buracos. Qualquer buraco no qual um *competidor* não apresenta resultado é considerado como perdido. O vencedor é o *competidor* que realiza o melhor resultado no conjunto dos buracos.

O *marcador* é unicamente responsável pelo registo do número total de *pancadas* (bruto) nos buracos em que o *competidor* obtém um resultado líquido igual ou inferior ao resultado fixado.

Nota 1: O resultado do *competidor* é ajustado pela dedução de um ou mais buracos ao abrigo da regra aplicável sempre que ocorrer numa penalidade que não a desclassificação por aplicação das seguintes Regras:

- * Regra 4 Tacos
- * Regra 6-4 Caddie
- * Qualquer Regra Local ou norma do Regulamento que estabeleça um máximo de penalidades por volta.

O *competidor* é responsável por reportar à *Comissão Técnica* os factos relativos a tais infracções antes de entregar o cartão para que a *Comissão Técnica* possa aplicar a penalidade. Se o *competidor* não relatar os factos à *Comissão Técnica* é desclassificado.

Nota 2: Se o *competidor* estiver em infracção à Regra 6-7 (Demora Injustificada; Jogo Lento) a *Comissão Técnica* deduzirá um buraco ao conjunto dos buracos.

No caso de reincidência, ver Regra 32-2a

b. Competições «Stableford»

A contagem em competições «Stableford» é feita por pontos, que são atribuídos por comparação com o resultado fixado para cada buraco, da forma seguinte:

Pancadas Feitas no Buraco:

Pontos:

Mais do que uma acima do resultado fixado ou resultado não marcado	0
Uma acima do resultado fixado	1
Igual ao resultado fixado	2
Menos uma do que o resultado fixado	3
Menos duas do que o resultado fixado	4
Menos três do que o resultado fixado	5
Menos quatro do que o resultado fixado	6

O vencedor é o *competidor* que totaliza o maior número de pontos.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 87 de 91

O *marcador* é unicamente responsável pelo registo do número total de pancadas (bruto) executadas nos buracos em que o competidor faça um resultado líquido que lhe permita marcar um ou mais pontos.

Nota 1: Se o *competidor* infringiu uma Regra na qual se estabelece um máximo de penalidades por volta, tem que reportar os factos à *Comissão Técnica* antes de entregar o cartão. Se o não fizer é desclassificado. A *Comissão Técnica*, do total dos pontos da volta, deduzirá dois pontos por cada buraco em que ocorreu a infracção com uma dedução máxima quatro pontos por cada regra violada.

Nota 2: Se o *competidor* estiver em infracção à Regra 6-7 (Demora Injustificada; Jogo Lento) a *Comissão Técnica* deduzirá dois pontos ao total de pontos registados na volta. No caso de reincidência, ver Regra 32-2a.

32-2. Penalidades de Desclassificação

a. Da Competição

Um *competidor* é desclassificado da competição ocorrer na penalidade de desclassificação prevista em qualquer das seguintes Regras:

Regra 1-3 -	Acordo para Abolir Regras
Regra 3-4 -	Recusa em Cumprir Uma Regra
Regra 4	Tacos
Regra 5-1, ou 5-2	A Bola
Regra 6-2b -	Abono
Regra 6-3 -	Hora de Saída e Grupos
Regra 6-4 -	«Caddie»
Regra 6-6b -	Assinatura e Entrega do Cartão
Regra 6-6d -	Resultado Errado num Buraco,
Regra 6-7 -	Demora Injustificada Jogo Lento
Regra 6-8 -	Interrupção do Jogo
Regra 7-1 -	Treino Antes ou Entre Voltas
Regra 11-1	Colocar a Bola no Ponto de Partida
Regra 14-3.	Dispositivos Artificiais e Equipamento Não Usual e Uso Anormal do Equipamento
Regra 22-1	Bola que Favorece a Jogada
Regra 33-7	Poder Discricionário da Comissão Técnica

b. Num buraco

Em todos os outros casos em que uma infracção a uma *Regra* implica desclassificação, o *competidor* só é desclassificado no buraco em que a infracção ocorre.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 88 de 91

Administração

Regra 33. A Comissão Técnica

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

33-1. Regulamentos; Abolição de Regras

A *Comissão Técnica* tem que elaborar o regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada.

A *Comissão Técnica* não tem competência para abolir uma *Regra* de Golfe.

Algumas regras específicas, relativas ao jogo por pancadas, são tão substancialmente diferentes das que regem o jogo por buracos, que jogar as duas modalidades simultaneamente não é prático nem é permitido. O resultado da partida por buracos jogada nestas condições é nulo e anulado e em partidas por pancadas os *competidores* são desclassificados.

Em provas por pancadas, a *Comissão Técnica* pode limitar as atribuições de um *juiz árbitro*.

33-2. O campo

a. Definição dos Limites e Margens

A *Comissão Técnica* tem que definir rigorosamente:

- (i) o *campo* e o *fora de limites*,
- (ii) as margens dos *obstáculos de água* e dos *obstáculos de água laterais*,
- (iii) o *terreno em reparação* e
- (iv) as *obstruções* e tudo o que é parte integrante do campo.

b. Buracos Novos

Devem abrir-se novos *buracos* no dia em que começa uma competição por pancadas e sempre que a *Comissão Técnica* o considere necessário, mas desde que todos os *concorrentes* numa volta joguem com os *buracos* colocados na mesma posição.

Excepção: Quando for impossível reparar um *buraco* estragado de maneira que ele fique conforme a sua Definição, a *Comissão Técnica* pode mandar abrir um *buraco* novo numa nova posição semelhante e próxima daquele.

Nota: Quando uma só volta é para ser jogada em mais do que um dia, a *Comissão Técnica* pode estabelecer no regulamento da competição (Regra 33-1) que os *buracos* e os *pontos de partida* podem estar em locais diferentes em cada dia da competição, desde que, no mesmo dia, todos os *concorrentes* joguem com os *buracos* e os *pontos de partida* na mesma posição.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 89 de 91

c. Local de Treino

Quando não existir uma zona para treino fora dos limites de um *campo* de competição, a *Comissão Técnica* deve, se isso for possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição. Em qualquer dos dias de uma competição por pancadas, a *Comissão Técnica* não deve, normalmente, permitir que se treine sobre ou para um «green» ou a partir de um *obstáculo* do *campo* da competição.

d. Campo Injogável

Se a *Comissão Técnica* ou um seu representante autorizado considerarem que, por qualquer motivo, o *campo* não está em condições para se jogar ou que existem circunstâncias que tornam impossível jogar em condições normais, pode, tanto em jogo por buracos como em jogo por pancadas, determinar a suspensão temporária do jogo ou, em jogo por pancadas, declarar a volta anulada e cancelada invalidando todos os resultados obtidos na volta em questão. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades em que os jogadores tenham incorrido nessa volta são canceladas. (Procedimento no caso de interrupção e de recomeço do jogo - ver a Regra 6-8.)

33-3. Horas de Saída e Grupos

A *Comissão Técnica* tem que estabelecer as horas de saída e, em partidas por pancadas, formar os grupos em que os *concorrentes* têm que jogar.

Quando uma prova por buracos for jogada num período alargado, a *Comissão Técnica* deve estabelecer a data limite para a conclusão de cada volta.

Quando os jogadores forem autorizados a marcar as datas das partidas dentro desses limites, a *Comissão Técnica* deve marcar a hora limite para ser disputada a partida no último dia do prazo, a não ser que os jogadores concordem jogar em data anterior.

33-4. Tabela de Pancadas de Abono

A *Comissão Técnica* tem que elaborar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dadas ou recebidas as pancadas de abono.

33-5. Cartão de Resultados

Em competições por pancadas, a *Comissão Técnica* tem que preparar para cada *competidor*, um cartão com a data e seu nome ou, no caso de partidas a *quatro jogadores* ou a *quatro bolas* por pancadas, os nomes dos *competidores*.

Em competições por pancadas, a *Comissão Técnica* é responsável pela soma dos resultados obtidos nos diferentes buracos e pela aplicação do abono indicado no cartão de resultados.

Em competições a *quatro bolas* por pancadas, a *Comissão Técnica* é responsável pelo apuramento do resultado da melhor bola em cada buraco, aplicando simultaneamente os abonos indicados no cartão de resultados, e pela soma dos resultados da melhor bola.

Em competições contra «“Bogey”», «par» ou Stableford, a *Comissão Técnica* é responsável pela aplicação do abono indicado no cartão de resultados, pela determinação do resultado em cada buraco e pelo resultado total ou total de pontos.

Nota: A *Comissão Técnica* pode solicitar que cada *competidor* registre a data e o seu nome no seu cartão de resultados.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 90 de 91

33-6. Forma de Desempate

A *Comissão Técnica* tem que indicar a forma, dia e hora para a resolução de um empate em competições por buracos ou por pancadas quer se jogue com ou sem abono.

Uma partida por buracos, empatada, não pode ser decidida em jogo por pancadas. Uma partida por pancadas, empatada, não pode ser decidida em jogo por buracos.

33-7. Desclassificação; Poder Discricionário da Comissão Técnica

Uma penalidade de desclassificação pode, em casos concretos excepcionais, ser abolida, modificada ou instituída, se a *Comissão Técnica* julgar que essa decisão é apropriada.

Qualquer penalidade que não seja a desclassificação não pode ser alterada ou abolida. Se a *Comissão Técnica* considerar que um jogador é culpado de uma infracção grave à Etiqueta, pode impor uma penalidade de desclassificação de acordo com esta Regra.

33-8. Regras Locais

a. Directrizes

A *Comissão Técnica* pode estabelecer Regras Locais tendo em atenção condições locais anormais, desde que elas estejam de acordo com as directrizes indicadas no Apêndice I.

b. Anular ou Modificar uma Regra

Uma Regra de Golfe não pode ser anulada por uma Regra Local. Contudo, se a *Comissão Técnica* considerar que condições locais anormais interferem com a maneira correcta de jogar o jogo, a ponto de ser necessário fazer uma Regra Local que modifique as *Regras*, essa Regra Local tem que ser aprovada pelo R & A.

Regra 34. Reclamações e Decisões

Definições

Todos os termos referentes a definições são representados em *Itálico* e estão listados por ordem alfabética na Secção – Definições (ver pág. 20 a 30).

34-1. Reclamações e Penalidades

a. Competições por Buracos

Se a *Comissão Técnica* receber uma reclamação à luz da Regra 2-5, deve tomar uma decisão o mais rapidamente possível, para que o resultado da partida, se necessário, seja ajustado.

Se a reclamação não for feita de acordo com a Regra 2-5, não pode ser considerada pela *Comissão Técnica*.

Não há limite de tempo para aplicar a penalidade de desclassificação por infracção à Regra 1-3.



FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE GOLFE

Pág 91 de 91

b. Competições por Pancadas

Em competições por pancadas, uma penalidade não pode ser anulada, modificada ou aplicada depois de a competição ser encerrada. Uma competição está encerrada quando o resultado for oficialmente anunciado ou, numa prova de qualificação por pancadas seguida de competição por buracos, o jogador der a pancada de saída na sua primeira partida por buracos.

Exceções: Uma penalidade de desclassificação tem que ser aplicada depois de a competição estar encerrada, se um *competidor*:

- (i) infringiu a Regra 1-3 (Acordo em Abolir Regras); ou
- (ii) entregar o cartão em que indicou um abono que, antes de a competição encerrar, ele sabia ser superior àquele a que tinha direito, e isso alterar o número de pancadas recebidas (Regra 6-2b); ou
- (iii) apresentar em qualquer buraco um resultado inferior ao realizado (Regra 6-6d), por qualquer razão que não seja a omissão de uma penalidade em que, antes da competição encerrada, ele ignorava ter incorrido; ou
- (iv) sabia, antes da competição encerrada, que cometeu uma falta em relação a qualquer *Regra* pela qual a penalidade aplicável é a desclassificação.

34-2. Decisões do Juiz Árbitro

Se a *Comissão Técnica* nomear um *Juiz Árbitro*, as decisões deste serão definitivas.

34-3. Decisões da Comissão Técnica

Na ausência de um *Juiz Árbitro*, qualquer litígio ou caso duvidoso deve ser apresentado à *Comissão Técnica*, cuja decisão será definitiva.

Se a *Comissão Técnica* não conseguir chegar a uma decisão, pode comunicar o caso à Comissão de Regras de Golfe do R & A, cuja decisão será definitiva.

Se o caso em dúvida ou litígio não foi apresentado à Comissão de Regras de Golfe, o jogador ou jogadores podem solicitar através de uma exposição conjunta com um representante autorizado da *Comissão Técnica* um parecer sobre a correcção da decisão tomada. A resposta será enviada a esse representante autorizado.

Se o jogo foi conduzido e realizado em discordância com as Regras de Golfe, a Comissão de Regras de Golfe não emitirá qualquer parecer sobre qualquer questão.