

Regras e Normas do Golfe

JOGO

Regra 1: O Jogo

1-1. Geral

O Jogo de Golfe consiste em jogar uma bola, utilizando um taco, desde a área do tee até o buraco, executando uma tacada ou tacadas sucessivas em conformidade com as Regras.

1-2. Exercer Influência sobre a Bola

Nenhum jogador ou caddie pode exercer qualquer ação que influencie a posição ou o movimento de uma bola, de acordo com as Regras. (Remoção de obstruções móveis - ver Regra 24-1)

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 1-2:

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Nota: No caso de infração grave à Regra 1-2, a Comissão pode aplicar a penalidade de desclassificação.

1-3. Acordo em Descumprir Regras

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 1-3:

Jogo por buracos - Desclassificação de ambas as equipes;

Jogo por tacadas - Desclassificação dos competidores em questão.

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

1-4. Casos Não Previstos nas Regras

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

Regra 2: Jogo por Buracos

2-1. Geral

Uma partida consiste em uma equipe jogar contra outra em uma volta estipulada a não ser que a Comissão estabeleça o contrário. As partidas por buracos são disputadas buraco a buraco.

A não ser que algo diferente esteja estabelecido nas Regras, a equipe que embocar a bola em um buraco com menos tacadas ganha esse buraco. Em partidas com handicap, o escore líquido mais baixo ganha o buraco. A situação da partida expressa-se através dos seguintes termos: tantos "buracos acima" ou "empatado" e tantos "para jogar". Diz-se que uma equipe está "dormie" quando está a tantos buracos acima quantos os que faltam jogar.

2-2. Buraco Empatado

Um buraco fica empatado quando as duas equipes o terminam com o mesmo número de tacadas. Se um jogador incorre em uma penalidade depois de terminar um buraco, quando o seu adversário ainda tem uma tacada para empatar, o buraco é considerado empatado.

2-3. Vencedor da Partida

Uma partida é ganha pela equipe que já está à frente um número de buracos superior ao número dos que falta jogar. Para efeitos de decisão, em caso de empate, a Comissão pode prolongar a volta estipulada pelo número de buracos necessário para que haja um vencedor.

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

Um jogador pode conceder a próxima tacada de seu oponente, a qualquer momento, sempre que a bola de seu oponente esteja parada. Considera-se que o oponente terminaria o buraco com sua próxima tacada e a bola pode ser retirada por qualquer equipe.

Um jogador pode conceder um buraco ao adversário, a qualquer momento, antes de iniciar ou terminar esse buraco. Um jogador pode conceder uma partida ao adversário, a qualquer momento, antes de iniciar ou terminar essa partida. Uma concessão não pode ser rejeitada nem retirada. (Bola na borda do buraco - ver Regra 16-2) golfe.tur.br

2-5. Dúvida de como Proceder; Controvérsias e Reclamações

Em partidas por buracos, se surgir uma dúvida ou controvérsia entre jogadores, um jogador pode fazer uma reclamação. Se um representante devidamente autorizado pela Comissão não estiver disponível dentro de tempo razoável, os jogadores devem continuar o jogo sem demora. A Comissão só pode considerar uma reclamação se o jogador que a faz notifica seu adversário (i) que está fazendo uma reclamação, (ii) os fatos da situação, e (iii) que deseja uma decisão. A reclamação deve ser apresentada antes de qualquer jogador dessa partida jogar da próxima área do tee ou, no caso de se tratar do último buraco, antes de todos os jogadores dessa partida saírem do green. Não será aceita qualquer reclamação feita posteriormente à Comissão, a não ser que se baseie em fatos previamente desconhecidos pelo jogador que faz a reclamação e que esse jogador tenha recebido informação errada de um adversário (Regras 6-2a e 9). Uma vez anunciado oficialmente o score da partida, uma reclamação posterior não será atendida pela Comissão, a não ser que esta venha a constatar que o adversário sabia que estava dando informação errada.

2-6. Penalidade Geral

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

http://www.cbg.com.br/novo/regras/indice_categorias.asp?id_secao=9&id_categoria=11

Regra 3: Jogo por Tacadas

3-1. Vencedor

O vencedor é o competidor que jogar a volta estipulada ou voltas em menor número de tacadas. Em uma partida com handicap, o vencedor é o competidor com o menor score líquido referente à volta estipulada ou voltas.

3-2 Não Terminar o Buraco

Se um competidor não embocar a bola no buraco, em qualquer buraco, e não corrigir o seu erro antes de dar uma tacada da área do tee seguinte ou, no caso do último buraco da volta, antes de sair do green, ele é desclassificado.

3-3. Dúvida quanto à Forma de Proceder

a. Procedimento Em partidas por tacadas, quando, durante o jogo de um buraco, um competidor tem dúvidas quanto aos seus direitos ou forma de proceder pode, sem penalidade, completar o buraco com duas bolas.

Após surgir a situação que originou a dúvida, e antes de adotar qualquer procedimento, o competidor deve comunicar ao seu marcador ou a um co-competidor sua intenção de jogar com duas bolas e o escore de qual pretende considerar, se as Regras o permitirem. Caso não o faça, as disposições da Regra 3-3(ii) são aplicáveis.

Antes de entregar o seu cartão de escore, o competidor deve relatar os fatos à Comissão. Se não proceder assim ele é desclassificado.

b. Determinar o Escore do Buraco

(i) Se as Regras permitirem o procedimento escolhido antecipadamente pelo competidor, o escore nesse buraco será o obtido com a bola escolhida. Caso contrário, o escore com a outra bola será considerado, se as Regras permitirem o procedimento adotado para essa bola.

(ii) Se o competidor não anunciar antecipadamente sua decisão de completar o buraco com duas bolas, ou qual delas ele quer que seja considerada, contará o escore obtido com a bola original, se as Regras permitirem o procedimento adotado para essa bola. Se a bola original não for uma das bolas em jogo contará o escore obtido com a primeira bola posta em jogo, desde que jogada de acordo com as Regras. Caso contrário, o escore com a outra bola será considerado se as Regras permitirem o procedimento adotado para essa bola.

Nota 1: Se o competidor jogar uma segunda bola conforme a Regra 3-3, as tacadas dadas depois de invocada esta Regra com a bola não escolhida não serão contadas e as tacadas de penalidade incorridas unicamente jogando essa bola são desconsideradas.

Nota 2: Uma segunda bola jogada, de acordo com a Regra 3-3, não é uma bola provisória segundo a Regra 27-2. golfe.tur.br

3.4. Recusa em Cumprir uma Regra

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

3-5. Penalidade Geral

A penalidade por infração a uma Regra em partidas por tacadas é de duas tacadas, exceto quando estiver estabelecido algo diferente.

TACOS E A BOLA

A R&A reserva-se o direito de, a qualquer hora, mudar as Regras referentes aos tacos e às bolas (ver Apêndices II e III) e fazer ou mudar as interpretações relacionadas a estas Regras.

Regra 4: Tacos

Um jogador que tenha dúvida sobre se um taco satisfaz ou não às exigências das Regras deve consultar a R&A. Um fabricante deve enviar para a R&A um exemplar de um taco que está para ser fabricado, pedindo um parecer sobre se ele está em conformidade com as Regras. Se o fabricante não enviar um exemplar de um taco ou não aguardar o parecer antes de fabricar e/ou comercializar, assume o risco de receber uma decisão de que o taco não está em conformidade com as Regras. Qualquer exemplar enviado para análise torna-se propriedade da R&A para fins de referência.

4-1. Formato e Fabrico dos Tacos

a. Geral

Os tacos de um jogador devem estar em conformidade com esta Regra e as disposições, determinações e as interpretações delineadas no Apêndice II.

b. Desgaste e Modificações

Se um taco, novo, satisfaz às Regras, continua a satisfazer as Regras mesmo que apresente um desgaste resultante da sua utilização normal. Qualquer parte de um taco que seja propositadamente modificado 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 o jogo de uma volta estipulada, as características de jogo de um taco não podem ser mudadas propositadamente por ajuste ou qualquer outro processo.

b) Materiais Estranhos

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO ÀS REGRAS 4-1 ou 4-2:

Desclassificação.

4-3. Tacos Danificados: Reparo e Substituição

a. Dano durante o jogo normal

Se, durante uma volta estipulada, o taco de um jogador é danificado no transcorrer normal do jogo, ele poderá:

- (i) usar o taco em seu estado danificado pelo restante da volta estipulada, ou
- (ii) sem atrasar indevidamente o jogo, repará-lo, ou fazer com que o mesmo seja reparado, ou
- (iii) como opção suplementar, disponível somente se o taco não estiver em condições de uso, substituir o taco danificado por outro taco qualquer. A substituição do taco não deve atrasar o jogo indevidamente, e não pode ser feita por empréstimo de taco selecionado para o jogo por qualquer outro jogador no campo.

PENALIDADE PARA INFRAÇÃO DA REGRA 4-3a:

Ver penalidade determinada para as Regras 4-4a ou b, e c.

Nota: Um taco não tem condições de jogo se ele estiver seriamente danificado. Por exemplo: a vara está torta, substancialmente arqueada ou quebrada em pedaços; cabeça do taco solta, destacada ou substancialmente deformada ou o grip fica solto. Um taco não deixa de ter condições de jogo simplesmente porque o "lie" ou a inclinação da cabeça mudou, ou tenha sido riscada.

b. Dano Ocorrido por outra Causa que não o uso Normal do Taco Durante o Jogo

Se, durante uma volta estipulada, o taco de um jogador é danificado de outra maneira

que não seja pelo uso normal, tornando-o fora de especificações ou mudando suas características de jogo, o taco não poderá ser usado subsequenteemente nem substituído durante a volta.

c. Dano Antes do Início da Volta

Um jogador poderá usar um taco, danificado antes do início de uma volta, em seu estado danificado, contanto que o mesmo continue a estar em conformidade com as Regras.

Estragos em um taco que tenham ocorrido antes do início de uma volta poderão ser reparados durante o transcorrer da volta, desde que as características do taco não sejam alteradas e o jogo não sofra atraso indevido.

PENALIDADE PARA INFRAÇÃO DA REGRA 4-3b ou c:

Desclassificação. (Atraso indevido - ver Regra 6 -7)

4-4. Máximo de Catorze Tacos

a. Escolha e Acréscimo de Tacos

O jogador não pode começar uma volta estipulada com mais de catorze tacos. Nessa volta ele só pode utilizar os tacos que escolheu, exceto que, se começou com menos de catorze tacos, ele pode adicionar tacos, desde que seu total não exceda os catorze tacos.

O acréscimo de um taco ou tacos não deve atrasar indevidamente o jogo (Regra 6-7) e o jogador não pode acrescentar ou pedir emprestado qualquer taco que tenha sido selecionado para o jogo por outro indivíduo jogando no campo.

b. Parceiros Podem Compartilhar Tacos .

Parceiros podem compartilhar tacos desde que o número total de tacos transportados por esses parceiros não exceda catorze.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO 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 infração, a situação da partida é ajustada, subtraindo um buraco por cada buraco em que ocorreu a infração.

Dedução máxima por volta: dois buracos.

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

Competições contra "Bogey" ou "Par" - Penalidades idênticas às de jogo por buracos.

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

c. Tacos em Excesso Declarados Fora de Jogo

Qualquer taco ou tacos transportado(s) ou utilizado(s) em infração à Regra 4-3a(iii) ou Regra 4-4 deverá ser declarado fora de jogo pelo jogador a seu adversário no jogo por buracos ou a seu marcador ou a um co-competidor no jogo por tacadas logo após ter sido detectado que houve uma infração. O jogador não pode utilizar esse taco ou tacos durante o restante da volta estipulada.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 4-4c:

Desclassificação.

Regra 5: A Bola

5-1. Geral

A bola utilizada por um jogador deve satisfazer às especificações estabelecidas no Apêndice III.

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

5-2. Materiais Estranhos

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

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

Desclassificação.

5-3. Bola Imprópria para Jogar

Uma bola está imprópria para jogar quando está visivelmente cortada, rachada ou deformada. Não se considera imprópria uma bola para jogar só porque tem lama ou outros materiais aderidos a ela, 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 sendo jogado, ele pode levantar a bola sem penalidade para verificar se ela está imprópria ou não. golfe.tur.br

Antes de levantar a bola, o jogador deve informar o seu adversário, no caso do jogo por buracos, ou o seu marcador ou co-competidor, no caso de jogo por tacadas, da intenção de o fazer, e marcar a posição da bola. O jogador pode então levantar e examinar a bola sempre que dê a seu adversário, marcador ou co-competidor a oportunidade de examiná-la e de observar a ação dela sendo levantada e recolocada. Segundo Regra 5-3, a bola não pode ser limpa quando levantada. Se o jogador não cumprir este procedimento, no todo ou em parte, ele incorre na penalidade de uma tacada.

Caso se verificar que a bola ficou imprópria para jogar no decorrer do jogo do buraco em jogo, o jogador pode substituir a bola por outra, colocando-a no ponto onde estava a bola original. Caso contrário, a bola original deve ser novamente colocada. Se um jogador substitui uma bola quando isto não for permitido e dá uma tacada na bola incorretamente substituída, ele incorrerá na penalidade geral por violação da Regra 5-3, porém não existe nenhuma penalidade adicional segundo essa Regra ou a Regra 15-1.

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 5-3:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

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

Nota: Se o adversário, marcador ou co-competidor quiser contestar a declaração de bola imprópria para jogar, deve fazê-lo antes do jogador jogar outra bola. (Limpendo a bola levantada do "green" ou conforme qualquer outra Regra - ver Regra 21).

RESPONSABILIDADES DO JOGADOR

REGRA 6 - O Jogador

6-1. Regras

O jogador e seu caddie são responsáveis por saber as Regras. Durante uma volta estipulada, por qualquer violação de uma Regra cometida por seu caddie o jogador incorre na penalidade aplicável.

6-2. Handicap

a. Jogo por Buracos

Antes de começar uma partida em uma competição com handicap, os jogadores devem perguntar-se qual o handicap de cada um. Se um jogador começar uma partida tendo declarado um handicap mais elevado àquele a que tem direito e isto afeta o número de tacadas dadas ou recebidas, ele é desclassificado; caso contrário, o jogador joga com o handicap que tiver declarado.

b. Jogo por Tacadas

Em qualquer volta de uma competição com handicap, o competidor deve verificar que o seu handicap esteja indicado no cartão, antes de entregá-lo à Comissão. Se, não for registrado nenhum handicap no cartão antes de ser entregue (Regra 6-6b), ou se o handicap indicado for superior àquele a que o competidor tem direito e este fato alterar o número de tacadas a receber, ele é desclassificado da competição com handicap; caso contrário, o score será válido.

Nota: É da responsabilidade do jogador saber em quais buracos tem que dar ou receber as tacadas de handicap.

6-3. Hora de Saída e Grupos

a. Hora de Saída

O jogador deve sair à hora indicada pela Comissão.

b. Grupos

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-3:

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

Nota: A Comissão 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 na hora prevista seja a perda do primeiro buraco, no caso de jogo por buracos, ou duas tacadas no primeiro buraco, no caso de jogo por tacadas, em vez de desclassificação.

6-4. Caddie

É permitido ao jogador a assistência de um caddie, porém deve limitar-se a um só caddie por vez.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-4:

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

Jogos por tacadas - Duas tacadas por cada buraco em que se verificou a infração; penalidade máxima por volta: Quatro tacadas.

Jogos por tacadas ou por buracos - Caso a infração ocorra entre o jogo de dois buracos, aplica-se a penalidade ao buraco seguinte.

Um jogador com mais de um caddie, em violação a esta Regra, deve, imediatamente após a descoberta de tal infração, assegurar que não tenha mais de um caddie, em nenhum momento, durante o restante da volta estipulada. Caso contrário, o jogador é desclassificado.

Competições contra "Bogey" ou "Par" - Penalidades idênticas às de jogo por buracos.

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

Nota: A Comissão, através do regulamento da competição (Regra 33-1), pode proibir a utilização de caddies ou restringir a escolha do caddie por parte do jogador.

6-5. Bola

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

6-6. Escores em Partidas por Tacadas

a. Registro de Escores

Após cada buraco, o marcador deve conferir o escore com o competidor e registrá-lo. No fim da volta, o marcador deve assinar o cartão e entregá-lo ao competidor. No caso de mais de um marcador ter registrado os escores, cada um deve assinar a parte pela qual foi responsável.

b. Assinatura e Entrega do Cartão

Depois de terminada a volta, o competidor deve conferir seu escore em cada buraco, e esclarecer quaisquer pontos em dúvida com a Comissão. Deve verificar que o marcador ou marcadores assinou(aram) seu cartão, assiná-lo também e entregá-lo à Comissão o mais rápido possível.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-6b:

Desclassificação.

c. Alteração do Cartão

Não é permitido fazer qualquer alteração no cartão depois do competidor o entregar à Comissão.

d. Escore Errado de um Buraco. O competidor é responsável pela exatidão do escore registrado de cada buraco no seu cartão. Se um competidor apresentar, em qualquer buraco, um escore inferior ao efetivamente feito, ele é desclassificado. No caso de apresentar, em qualquer buraco, um escore superior ao efetivamente feito, esse escore será o válido.

Nota 1: A Comissão é responsável pela soma dos escores e aplicação do handicap registrado no cartão - ver Regra 33-5.

Nota 2: Em partidas de quatro bolas por tacadas, ver também Regras 31-4 e 31-7a.

6-7. Demora Indevida; Jogo Lento.

O jogador deve jogar sem demora indevida e de acordo com quaisquer diretrizes de cadência de jogo que a Comissão venha a estabelecer. Entre o fim de um buraco e o

começo do jogo na área do tee seguinte, o jogador não deve atrasar o jogo indevidamente.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-7:

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Competições "Bogey" e "Par" - ver Nota 3 da Regra 32-1a.

Competições "Stableford" - ver Nota 3 da Regra 32-1b

Por reincidência - Desclassificação.

Nota 1: Se o jogador atrasa indevidamente o jogo entre dois buracos, está atrasando o jogo do buraco seguinte e, assim, a penalidade aplica-se nesse buraco; exceto para competições contra "Bogey", "Par" e "Stableford" (ver Regra 32).

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

Somente em jogo por tacadas, a Comissão pode, no regulamento, alterar a penalidade por infração a esta Regra da forma seguinte:

Primeira infração - Uma tacada;

Segunda infração - Duas tacadas.

Por infração subsequente - Desclassificação.

6-8. Interrupção do Jogo; Recomeço do Jogo

a. Quando é Permitida

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

(i) A Comissão tenha interrompido o jogo;

(ii) julgue estar sob perigo de raios;

(iii) aguarde uma decisão da Comissão sobre um ponto em dúvida ou controverso (ver Regras 2-5 e 34-3), ou

(iiii) haja qualquer outra boa razão, 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, deve apresentar-se à Comissão logo que possível. Se assim proceder, e a Comissão aceitar sua explicação, não incorre em penalidade. Caso contrário, o jogador é desclassificado.

Exceção em partidas por buracos: Os jogadores que interromperem uma partida por buracos por acordo mútuo não estão sujeitos a desclassificação, a não ser que ao fazê-lo a competição sofra um atraso.

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

b. Procedimento quando a Comissão Suspende o Jogo

Quando a Comissão decide suspender o jogo, se os jogadores em uma partida ou grupo se encontram entre o jogo de dois buracos, não podem recomeçar o jogo antes da Comissão dar ordem para tal. Se tiverem já começado a jogar um buraco, podem interromper o jogo imediatamente ou continuar a jogar o buraco, desde que o façam sem demora. Se os jogadores decidirem continuar jogando o buraco, podem interromper o jogo antes de o completar. Em todo caso, o jogo deve ser interrompido após a conclusão do buraco. Os jogadores devem recomeçar o jogo quando a Comissão der ordem para tal. golfe.tur.br

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 6-8b:

Desclassificação.

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

c. Levantar a Bola Quando o Jogo é Interrompido

Quando um jogador interrompe o jogo em um buraco de acordo com a Regra 6-8a, ele poderá levantar sua bola, sem penalidade, somente se a Comissão tiver suspenso o jogo, ou, existe um bom motivo para levantar a bola. Antes de levantar a bola o jogador deverá marcar sua posição. Se um jogador interrompe o jogo e levanta a bola sem permissão específica da Comissão, ao reportar o ocorrido à Comissão (Regra 6-8a), deve comunicar que levantou a bola.

Se um jogador levanta sua bola sem ter um bom motivo para tal, não marca a posição da bola antes de levantá-la, ou não comunica o levantamento da bola, ele incorre em uma penalidade de uma tacada.

d. Procedimento Quando o Jogo Recomeça

O jogo deve recomeçar no ponto onde ele foi interrompido, mesmo que o recomeço venha a ocorrer em um dia subsequente. Antes, ou ao recomeçar o jogo, o jogador deve proceder da seguinte maneira:

(i) Se o jogador levantou a bola, ele deve, desde que ele tivesse direito de levantá-la de acordo com a Regra 6-8c, recolocar uma bola no local de onde a bola original foi levantada. Caso contrário, a bola original deve ser recolocada na posição de onde foi levantada;

(ii) Se o jogador, com direito a levantar a bola de acordo com a Regra 6-8c, não o fez, ele pode levantá-la, limpá-la e recolocá-la, ou substituí-la por uma bola no local de onde foi levantada a bola original. Antes de levantar a bola, deve marcar sua posição; ou

(iii) Se a bola ou o marcador de bola de um jogador tiver sido deslocado (incluindo por vento ou água) enquanto o jogo esteve interrompido, uma bola, ou um marcador de bola deve ser colocado na posição de onde a bola original, ou o marcador de bola foi deslocado.

Nota: Se a posição onde a bola deve ser colocada não pode ser determinada, deve-se fazer uma estimativa e colocar a bola na posição estimada. Os dispositivos da Regra 20-3c não são aplicáveis.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO DA REGRA 6-8c ou d:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

*Se um jogador incorrer na penalidade geral por violar a Regra 6-8d, não há nenhuma penalidade adicional segundo a regra 6-8c.

Regra 7: Treino

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 volta.

b. Jogo por Tacadas

Antes de uma volta ou desempate, em qualquer dia de uma competição por tacadas, um competidor não pode treinar no campo onde tem lugar a competição nem testar a superfície de qualquer dos seus greens, rolando uma bola ou raspando a superfície.

Quando duas ou mais voltas de uma competição por tacadas se jogam em dias consecutivos, o competidor não pode treinar entre essas voltas em qualquer parte do campo da competição onde ainda não se tenha jogado, nem testar as superfícies de quaisquer dos greens nesse campo, rolando uma bola ou raspando a superfície.

Exceção: É permitido treinar "putts" ou "chips" sobre ou perto da primeira área do tee, antes de começar uma volta ou desempate.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 7-1b:

Desclassificação.

Nota: Ao elaborar as condições de uma competição (Regra 33-1), a Comissão pode proibir o treino no campo da competição em qualquer dia de uma competição 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 competição por tacadas.

7-2. Durante a Volta

Um jogador não pode executar nenhuma tacada de treino durante o jogo de um buraco. Entre dois buracos um jogador não pode executar nenhuma tacada de treino, exceto treinar "putts" ou "chips" em ou perto:

- (a) do green do último buraco jogado,
- (b) de qualquer green de treino, ou
- (c) da área do tee do próximo buraco a ser jogado na volta, desde que nenhuma tacada de treino seja feita a partir de um azar nem cause atraso indevido (Regra 6-7).

Tacadas dadas em continuação do jogo de um buraco cujo score já está decidido, não são tacadas de treino.

Exceção: Quando o jogo tiver sido suspenso pela Comissão, um jogador pode treinar, antes do recomeço do jogo, (a) conforme previsto nesta Regra, (b) em qualquer parte que não seja no campo da competição e (c) conforme a Comissão vier a autorizar.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 7-2:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

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

Nota 1: Um "swing" de prática não é uma tacada de treino e pode executar-se em qualquer local, desde que o jogador não infrinja as Regras.

Nota 2: A Comissão pode, no regulamento de uma competição (Regra 33-1), proibir:

- (a) que se treine em ou perto do green do último buraco jogado, e
- (b) que se role uma bola no green do último buraco jogado.

Regra 8: Conselho; Indicando a Linha do Jogo

8-1. Conselho

Durante uma volta estipulada, um jogador não pode:

- (a) dar conselhos a alguém que participe da competição jogando no campo a não ser ao seu parceiro, ou
- (b) pedir conselho para alguém que não seja seu parceiro ou qualquer dos seus caddies.

8-2. Indicando a Linha de Jogo

a. Fora do Green

Exceto no green, qualquer pessoa pode indicar a linha de jogo a um jogador, mas ninguém pode estar posicionado, por indicação do jogador, sobre ou perto dessa linha ou no prolongamento dessa linha para além do buraco durante a execução da tacada. Qualquer marca colocada por um jogador ou com seu consentimento com o fim de indicar a linha de jogo, deve ser retirada antes da tacada ser feita. Exceção: Bandeira assistida ou levantada - ver Regra 17-1.

b. No Green

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Nota: A Comissão pode, no regulamento da competição por equipes (Regra 33-1), autorizar que cada equipe nomeie uma pessoa que possa dar conselho (incluindo indicar a linha de putt) aos membros dessa equipe. A Comissão pode definir normas sobre seleção da pessoa e conduta que lhe é exigida, sendo que essa pessoa deve ser identificada para a Comissão antes dela dar qualquer conselho

Regra 9: Informação quanto ao Número de Tacadas

9-1. Geral

O número de tacadas dadas por um jogador deve incluir as tacadas de penalidade em que ele incorreu.

9-2 Jogo por Buracos

a. Informação sobre o Número de Tacadas Dadas

Durante o jogo de um buraco, um adversário tem o direito de saber de um jogador quantas tacadas ele já deu e, após o jogo do buraco, com quantas tacadas ele terminou esse buraco.

b. Informação Errada

Um jogador não deve dar informação errada a seu adversário. Se um jogador dá informação errada, ele perde o buraco.

Considera-se que um jogador deu a informação errada, caso ele:

(i) não informe a seu adversário, logo que possível, que incorreu em uma penalidade, a não ser que (a) estava obviamente procedendo segundo uma Regra envolvendo uma penalidade e isto foi observado por seu adversário, ou (b) corrija o erro antes que seu adversário dê sua próxima tacada; ou

(ii) dê uma informação errada, durante o jogo de um buraco, quanto ao número de tacadas já dadas e não corrija o erro antes que seu adversário dê sua próxima tacada; ou

(iii) o jogador dê uma informação errada quanto ao número de tacadas dadas para completar o buraco e isto afetar o entendimento por parte do adversário quanto ao score do buraco, a não ser se corrigir o seu erro antes de qualquer jogador dar uma tacada da próxima área do tee ou, no caso de se tratar do último buraco da competição, antes de todos os jogadores saírem do green.

Considera-se que um jogador tenha dado a informação errada, mesmo que seja pela não inclusão de uma penalidade que não sabia tivesse incorrido nela. É responsabilidade do jogador estar ciente das Regras.

9-3. Jogo por Tacadas

Um competidor que incorre em uma penalidade deve informar seu marcador logo que seja possível. golfe.tur.br

REGRA 10 - Ordem de Jogo

10-1. Jogo por Buracos

a. Ao Iniciar o Jogo de um Buraco

A equipe que tem a honra de saída no primeiro "tee" é determinada pelo "draw". Na ausência de "draw", a honra de saída deve ser determinada por sorte.

A equipe que ganhar um buraco tem a honra de saída no "tee" seguinte. Se um buraco for empatado, a honra de saída será mantida pela equipe que a obteve no buraco anterior.

b. Enquanto se Joga um Buraco

Após os dois jogadores terem iniciado o jogo de um buraco, a bola que estiver mais longe do buraco deve ser jogada em primeiro lugar. Se as bolas estiverem à mesma distância do buraco ou suas posições em relação ao buraco não são determináveis, a bola a ser jogada em primeiro lugar é determinada por sorteio.

Exceção: Regra 30-3c (partidas de melhor bola e a quatro bolas por buracos).

Nota: Quando a bola original não for jogada onde está e o jogador precisar jogar uma bola o mais perto possível do local de onde a bola original foi jogada a última vez (ver Regra 20-5), a ordem de jogo é determinada pelo local de onde se fez a última tacada. Quando é permitido que a bola seja jogada de um outro local que não seja de onde foi efetuada a última tacada, determina-se a ordem de jogo pela posição onde a bola original parou.

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 tacada dada 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 a Regra 20-5).

10-2. Jogo por Tacadas

a. Ao Iniciar o Jogo de um Buraco

O competidor que tem a honra de saída no primeiro "tee" é determinado pelo "draw". Na ausência de "draw", a honra de saída é determinada por sorte.

O competidor com o escore mais baixo em um buraco tem a honra de saída no "tee" seguinte. O competidor com o segundo escore mais baixo jogará em segundo lugar e assim sucessivamente. Se dois ou mais competidores fizerem o mesmo escore em um buraco, jogam do próximo "tee" na mesma ordem que do anterior.

b. Enquanto se Joga um Buraco

Após os competidores terem iniciado o jogo de um buraco, a bola que estiver mais longe do buraco deve ser jogada em primeiro lugar. Se duas ou mais bolas estiverem à mesma distância do buraco, ou suas posições com relação ao buraco não possam ser determinadas, a bola a ser jogada em primeiro lugar é determinada por sorte.

Exceções: Regra 22 (bola que interfere com ou favorece uma jogada) e 31-5 (partidas de quatro bolas por tacadas).

Nota: Quando a bola original não for jogada de onde está e o jogador precisar jogar uma bola o mais perto possível do local de onde a bola original foi jogada a última vez (ver

Regra 20-5), a ordem de jogo é determinada pelo local de onde se fez a última tacada. Quando é permitido que a bola seja jogada de um outro local que não seja de onde foi efetuada a última tacada, determina-se a ordem de jogo pela posição onde a bola original parou.

c. Jogar Fora de Vez

Se um competidor joga fora de vez, não há penalidade e a bola será jogada conforme está. Se, contudo, a Comissão concluir que os competidores combinaram jogar em uma ordem diferente, com o fim de dar vantagem a um deles, eles são desclassificados.

(Dar uma tacada enquanto uma outra bola ainda está em movimento no green - ver Regra 16-f)

(No caso de ordem de jogo incorreta em partidas de três jogadores ("threesome") ou quatro jogadores ("foursome") por tacadas - ver Regra 29-3)

10-3. Bola Provisória ou Segunda Bola do Tee

Se um jogador jogar uma bola provisória ou uma segunda bola da área do tee, deverá fazê-lo depois do seu adversário ou co-competidor jogar sua primeira tacada. Se um jogador jogar uma bola provisória ou uma segunda bola fora de vez, aplica-se Regra 10-1c ou 2c.

REGRA 11 - Área do Tee

11-1. Colocação da Bola na Área do Tee

Quando a bola de um jogador deve ser jogada dentro da área do tee, deve ser colocada:

- . na superfície da área do tee, incluindo uma irregularidade do terreno (criada ou não pelo jogador), ou
- . sobre um "tee", colocado em ou sobre a superfície da área do tee, ou
- . areia ou qualquer outro material natural colocado na superfície da área do tee. Um jogador pode colocar-se fora da área do tee para jogar uma bola que esteja dentro dela. Ao dar a tacada da área do tee, se um jogador utilizar um tee que não esteja em conformidade com as Regras ou qualquer outro objeto para elevar a bola do chão, ele é desclassificado.

11-2. Marcas do Tee

Antes de um jogador dar sua primeira tacada com qualquer bola na área do tee do buraco sendo jogado, as marcas do "tee" são consideradas fixas. Assim, se um jogador deslocar ou permitir que seja deslocada uma marca do "tee", com a finalidade de evitar interferências com a sua posição, trajetória prevista para o taco ou sua linha de jogo, ele incorre na penalidade por infração à Regra 13-2.

11-3. Bola que Cai do Tee

Se uma bola, quando não está em jogo, cai do "tee", ou se o jogador a faz cair do "tee" ao preparar a tacada, pode ser novamente colocada sobre o "tee" sem penalidade. Contudo, se for executada uma tacada nestas circunstâncias, quer a bola esteja em movimento ou não, a tacada é contada mas o jogador não incorre em nenhuma penalidade.

11-4. Jogar de Fora do Tee

a. Jogo por Buracos

Se um jogador, ao começar um buraco, joga uma bola de fora da área do tee não há

penalidade, mas o adversário pode exigir imediatamente ao jogador que anule a tacada dada e que jogue outra bola de dentro da área do tee.

b. Jogo por tacadas

Se um competidor, ao começar um buraco, joga uma bola de fora da área do tee, ele incorre na penalidade de duas tacadas e terá que jogar uma bola de dentro da área do tee.

Se o competidor der uma tacada da área do tee do buraco seguinte sem primeiro corrigir seu erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do green sem anunciar primeiro sua intenção de corrigir o erro, ele é desclassificado.

A tacada jogada de fora da área do tee, bem como quaisquer tacadas feitas pelo competidor no buraco antes de corrigir seu erro, não são contadas no seu score.

11-5. Jogando da Área do Tee Errada

Aplica-se o estabelecido na Regra 11-4.

JOGANDO A BOLA

REGRA 12 - Procurando e Identificando a Bola

12-1. Procurando a Bola; Vendo a Bola

Ao procurar sua bola em qualquer parte do campo, o jogador pode tocar ou dobrar grama alta, juncos, arbustos, capim ou algo semelhante, mas só o suficiente para a encontrar e identificar e desde que isso não melhore o "lie" da bola, a área em que se pretende posicionar ou seu "swing" ou sua linha de jogo.

Um jogador não tem necessariamente o direito de ver sua bola para executar uma tacada.

Se, em um azar, a bola está presumivelmente coberta por impedimentos soltos ou areia, o jogador pode removê-los, Tateando ou limpando com um taco ou por qualquer processo, quantos impedimentos soltos ou quanta areia seja suficiente para ver uma parte da bola. No caso de se retirarem impedimentos soltos ou areia em demasia, não há penalidade e a bola deve 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 penalidade: a bola deve ser recolocada e, se necessário, coberta de novo. Quanto à remoção de impedimentos soltos fora de um azar, ver Regra 23.

Se uma bola, que está em terreno de condições anormais, é acidentalmente deslocada durante a procura, não há penalidade; a bola deve ser recolocada, a não ser que o jogador prefira proceder de acordo com Regra 25-1b. Se o jogador recoloca a bola, ele ainda pode proceder conforme a Regra 25-1b, se aplicável.

No caso de se supor que uma bola está dentro de água em um azar de água, o jogador pode tentar encontrá-la com um taco ou qualquer outro objeto. Se a bola for deslocada ao fazê-lo, a bola deve ser recolocada, a não ser que o jogador prefira proceder de acordo com Regra 26-1. Não há penalidade por causar o deslocamento da bola, desde que o movimento da bola foi diretamente atribuível à ação específica da procura. Caso contrário, o jogador incorre em uma tacada penalidade conforme Regra 18-2a.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-1:

Jogo por buracos - Perda do buraco;
Jogo por tacadas - Duas tacadas.

12-2. Identificando a Bola

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

Exceto dentro de um azar, um jogador pode, sem penalidade, levantar uma bola que julgue ser a sua, a fim de identificá-la.

Antes de levantar a bola, o jogador deve informar seu adversário, no caso do jogo por buracos, ou seu marcador ou co-competidor no caso de jogo por tacadas, de sua intenção e marcar a posição da bola. Então, pode levantar a bola e identificá-la, desde que dê ao seu adversário, marcador ou co-competidor a oportunidade de observar o levantar e recolocar da bola. A bola não deve ser limpa além do necessário para sua identificação quando levantada conforme Regra 12-2. Se o jogador não cumprir este procedimento, em parte ou no todo, ou levantar sua bola para identificação dentro de um azar, ele incorre na penalidade de uma tacada.

Se a bola levantada for do jogador, ela deve ser recolocada. Se um jogador que é obrigado a recolocar uma bola não o fizer, ele incorre na penalidade geral por infração à Regra 12-2, mas não há nenhuma penalidade adicional conforme esta Regra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 12-1:

Jogo por buracos - Perda do buraco;

Jogo por tacadas - Duas tacadas.

. Se um jogador incorre na penalidade geral por infração à Regra 12-2, não há nenhuma penalidade adicional conforme esta Regra.

Regra 13: Bola Jogada tal Como Está

13-1. Geral

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

13-2. Melhorando a Posição da Bola, Zona Pretendida para o Stance ou "Swing" ou da Linha de Jogo

O jogador não pode melhorar, ou permitir que alguém melhore:

- . a situação ou "lie" de sua bola,
- . a área de seu pretendido stance ou "swing",
- . sua linha de jogo ou seu prolongamento em uma extensão razoável para além do buraco, ou
- . a área aonde vai "dropar" ou colocar a bola, por nenhuma das seguintes ações:
 - . mover, dobrar ou partir qualquer vegetação ou algo fixo (incluindo obstruções fixas e objetos que definem o fora de campo),
 - . criar ou eliminar irregularidades na superfície,
 - . remover ou comprimir areia, terra solta, pedaços de grama repostos no lugar, outras porções de grama cortadas e repostas no lugar, ou
 - . remover sereno, geada ou água.

Contudo, o jogador não incorre em nenhuma penalidade se a ação ocorrer:

- . ao tomar o stance apropriado às circunstâncias,
- . ao dar uma tacada, ou no movimento do taco para trás antes da tacada e a tacada é efetuada,
- . na área do tee, ao criar ou eliminar irregularidades do terreno (Regra 11-1), ou
- . no green, ao retirar areia ou terra solta ou ao reparar estragos (Regra 16-1).

O taco pode ser apenas levemente apoiado no terreno e não se deve exercer pressão com ele. Exceção: Bola em azar - ver Regra 13-4.

13-3. Construindo o Stance

Um jogador tem o direito de apoiar os pés com firmeza ao tomar o stance, mas não pode construir uma base para o stance. golfe.tur.br

13-4. Bola em Azar; Ações Proibidas

Exceto quando as Regras estabelecem algo em contrário, antes de dar uma tacada em uma bola que está em um azar (quer seja bunker ou azar de água) ou que, tendo sido levantada de um azar, possa ser dropada ou colocada no azar, o jogador não deve:

- a. Testar a condição do azar ou de qualquer outro azar semelhante;
- b. Tocar o terreno dentro do azar ou a água dentro do azar de água, nem com o taco nem com sua mão; ou
- c. Tocar ou deslocar um impedimento solto que esteja dentro ou toque um azar.

Exceções:

1. Desde que nada seja feito que permita testar a condição do azar ou melhorar a posição da bola, não há penalidade se o jogador (a) tocar o terreno de qualquer azar ou a água de um azar de água em consequência ou na tentativa de evitar uma queda, ao remover uma obstrução, ao fazer uma medição ou ao recuperar ou levantar ou colocar ou, recolocar uma bola ao abrigo de qualquer Regra ou (b) colocar seus tacos dentro do azar.

2. Após dar a tacada, o jogador ou seu caddie podem alisar a areia ou a terra dentro do azar, desde que, se a bola ainda está no azar ou foi levantada do azar e pode ser dropada ou colocada no azar, nada seja feito que melhore a posição da bola ou favoreça o jogador no restante jogo do buraco.

Nota: Em qualquer momento, incluindo na preparação da tacada ou no movimento do taco para trás antes da tacada, o jogador pode tocar com o taco, ou qualquer outra coisa, qualquer obstrução, ou qualquer construção que a Comissão designe como fazendo parte integrante do campo, ou em qualquer grama, arbusto, árvore, ou outra vegetação.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco;
Jogo por tacadas - Duas tacadas.
(Procurando a bola - ver Regra 12-1)
(Alívio da bola em azar de água - ver Regra 26)

JOGANDO A BOLA

Regra 14: Batendo na Bola

14-1. Bola a Ser Batida

A bola deve ser batida com a cabeça do taco e não pode ser empurrada, arrastada ou levada pelo taco como com uma colher.

14-2. Ajuda

Ao efetuar uma tacada o jogador não pode:

- a. aceitar ajuda física ou proteção da intempérie; ou

b. permitir que seu caddie, seu parceiro ou o caddie do parceiro se posicione sobre ou perto da extensão da linha de jogo ou a linha de putt, atrás da bola.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 14-1 ou 14-2:

Jogo por buracos - Perda do buraco;
Jogo por tacadas - Duas tacadas.

14-3. Dispositivos Artificiais e Equipamentos Incomuns

A R&A reserva-se o direito de, a qualquer momento, mudar as Regras referentes a dispositivos artificiais e equipamentos incomuns e fazer ou mudar as interpretações relacionadas com essas Regras.

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

Um fabricante pode enviar para a R&A um exemplar de um item que está para ser fabricado pedindo um parecer sobre se seu uso durante uma volta estipulada colocaria um jogador em infração à Regra 14-3. Esse exemplar torna-se de propriedade da R&A para fins de referência. Se o fabricante não enviar um exemplar antes de fabricar e/ou comercializar o item, assume o risco de receber uma decisão de que seu uso está em desacordo com as Regras.

Excetuando o previsto nas Regras, durante uma volta estipulada, o jogador não pode usar nenhum dispositivo artificial ou equipamento incomum:

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 14-3:

Desclassificação.

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

Se na execução de uma tacada, o taco do jogador tocar na bola mais do que uma vez, o jogador deve contar a tacada e acrescentar uma tacada de penalidade, perfazendo um total de duas tacadas.

14-5. Jogando uma Bola em Movimento

Um jogador não pode dar uma tacada enquanto 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 depois do jogador ter começado a tacada ou o movimento do taco para trás para executar a tacada, o jogador não incorre em penalidade conforme esta Regra por jogar uma bola em movimento, mas não fica isento de qualquer penalidade conforme as seguintes Regras:

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

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

14-6. Bola em Movimento na Água

Quando uma bola está em movimento na água de um azar de água, o jogador pode, sem penalidade, executar uma tacada, 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 em um azar de água pode ser levantada, se o jogador preferir invocar a Regra 26.

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

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.

REGRA 15 - Bola Substituta; Bola Errada

15-1. Geral

Um jogador deve acabar cada buraco com a bola que jogou da área do tee, a não ser que a bola seja perdida, esteja fora de campo ou o jogador a substitui por outra bola, seja essa substituição permitida ou não (ver Regra 15-2). No caso de um jogador utilizar uma bola errada, ver Regra 15-3.

15-2. Bola Substituta

Um jogador pode substituir uma bola ao agir conforme uma Regra que permita a ele jogar, dropar ou colocar outra bola para concluir a jogada de um buraco. A bola substituta torna-se a bola em jogo.

Se um jogador substitui uma bola quando isso não for permitido pelas Regras, essa bola substituta não é uma bola errada; ela passa a ser a bola em jogo. Se o erro não for corrigido em conformidade com a Regra 20-6 e o jogador efetuar uma tacada com a bola substituída de forma errada, ele incorre na penalidade prescrita pela Regra aplicável e, no jogo por tacadas, deve concluir o buraco com a bola substituta. (Jogar de local errado ver a Regra 20-7).

15-3. Bola Errada

a. Jogo por Buracos

Se um jogador dá uma tacada com uma bola errada, não estando essa bola dentro de um azar, ele perde o buraco.

Se um jogador dá uma tacada com uma bola errada dentro de um azar, não há penalidade. Quaisquer tacadas dadas com uma bola errada dentro de um azar não contam para o escore do jogador. Se a bola errada pertence a outro jogador, seu dono deve 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 dar uma tacada numa bola errada, não estando ela dentro de um azar, perde o buraco; na impossibilidade de determinar este fato, o buraco deve ser concluído com as bolas trocadas.

b. Jogo por Tacadas

Se um competidor dá uma ou mais tacadas com uma bola errada, que não esteja dentro de um azar, ele incorre em uma penalidade de duas tacadas.

Não há penalidade se um competidor dá uma tacada numa bola errada dentro de um azar. Quaisquer tacadas dadas com uma bola errada dentro de um azar não contam para o escore do competidor.

O competidor deve corrigir o erro, jogando a bola correta ou agindo conforme as Regras. Se não o fizer antes de dar uma tacada da área do tee do próximo buraco ou, no caso do último buraco da volta, não anunciar a intenção de corrigir o erro antes de sair do green, ele é desclassificado.

Tacadas dadas por um competidor com uma bola errada não contam para seu escore. Se a bola errada pertence a outro competidor, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.
(Posição da bola a ser colocada ou recolocada alterada - ver Regra 20-3b)

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

GREEN

REGRA 16 - O Green

16-1. Geral

a. Tocando na Linha de Putt

Não é permitido tocar na linha de putt, exceto:

- (i) quando o jogador pode retirar impedimentos soltos, mas sem exercer pressão sobre qualquer coisa para baixo;
 - (ii) quando da preparação da tacada, o jogador pode encostar o taco no chão em frente da bola, mas não exercer pressão sobre qualquer coisa para baixo;
 - (iii) ao medir - Regra 18-6;
 - (iv) ao levantar a bola - Regra 16-1b;
 - (v) ao pressionar para baixo um marcador de bola;
 - (vi) ao reparar as marcas de impacto de bolas ou de posições anteriores do buraco no green - Regra 16-1c; e
 - (vii) ao remover obstruções móveis - Regra 24-1.
- (Indicar a linha de putt no green - ver Regra 8-2b).

b. Levantando e Limpando a Bola

Uma bola que está no green pode ser levantada e, quando desejado, limpa. Deve-se marcar a posição da bola antes que seja levantada e ela deve ser recolocada (ver Regra 20-1).

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 a bola ou o marcador forem deslocados acidentalmente em consequência dessa reparação, a bola ou o marcador deverão ser recolocados. Não há penalidade sempre que o deslocamento da bola for diretamente atribuível ao ato específico de reparação de uma posição anterior do buraco ou estragos no green causados pelo impacto da bola. Caso contrário, o jogador incorre em uma tacada de penalidade conforme a Regra 18-2a.

d. Testando a Superfície

Durante o jogo de um buraco, um jogador não pode testar a superfície do green rolando uma bola, raspando ou alisando a referida superfície.

e. Pés Sobre ou Um de Cada Lado da Linha de Putt

O jogador não pode executar uma tacada no green tomando o stance com um pé de cada lado da linha de putt ou com qualquer pé tocando essa linha ou seu prolongamento para trás

f. Executar Tacada Estando Outra Bola em Movimento

O jogador não pode executar uma tacada enquanto outra bola, jogada do green, está em movimento, a não ser que o jogador o faça quando é a sua vez de jogar, caso em que não há penalidade.

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

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 16-1:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.
(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, nesse ínterim, a bola não tiver caído no buraco, considera-se que está parada. Se, posteriormente, a bola cair no buraco considera-se que o jogador embocou a bola no buraco com sua última tacada e deve acrescentar uma tacada de penalidade ao score obtido no buraco; caso contrário, não há penalidade conforme esta Regra. golfe.tur.br
(Demora injustificada - ver Regra 6-7)

REGRA 17 - A Bandeira

17-1. Bandeira Assistida, Retirada ou Levantada

Antes de dar uma tacada de qualquer posição no campo, o jogador pode ter a bandeira assistida, retirada ou levantada para indicar a posição do buraco.

Caso a bandeira não for assistida, retirada nem levantada, antes do jogador executar a tacada, ela não deve ser assistida, retirada nem levantada durante a tacada ou enquanto a bola do jogador estiver em movimento se isto puder influenciar o deslocamento da bola.

Nota 1: Se a bandeira está no buraco e alguém fica parado próximo a ela enquanto se efetua uma tacada, considera-se que está assistindo a bandeira.

Nota 2: Se, antes de executada a tacada, a bandeira for assistida, retirada ou levantada por qualquer pessoa com o conhecimento do jogador e ele não fizer qualquer objeção, considera-se que ele deu a necessária autorização.

Nota 3: Se alguém assiste ou levanta a bandeira quando está sendo executando uma tacada, considera-se que ele está assistindo a bandeira até que a bola fique parada.

17-2. Bandeira Assistida Sem Autorização

Se um adversário ou seu caddie, em um jogo por buracos, ou um co-competidor ou seu caddie, em um jogo por tacadas, sem o conhecimento prévio ou autorização do jogador, assiste, retira ou levanta a bandeira enquanto este está executando uma tacada ou sua bola está em movimento, e isto puder influenciar o deslocamento da bola, o adversário ou co-competidor incorre na penalidade aplicável.

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

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

*Em jogo por tacadas, se ocorre uma violação à Regra 17-2 e a bola do competidor subsequente bate na bandeira, na pessoa a assistindo ou a segurando ou qualquer coisa carregada por ela, o competidor não incorre em penalidade. A bola deve ser jogada do ponto onde fica parada, salvo se a tacada foi feita no green, caso em que a tacada deve ser anulada, a bola recolocada e a jogada repetida.

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

A bola do jogador não pode bater:

- a. Na bandeira, quando assistida, retirada ou levantada pelo jogador;
- b. Na pessoa que esteja assistindo ou levantando a bandeira; ou
- c. Na bandeira, se colocada no buraco e não assistida, quando a tacada foi dada no green.

Exceção: Quando a bandeira for assistida, retirada ou levantada sem autorização do jogador - ver Regra 17-2.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 17-3:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas e a bola deve ser jogada de onde estiver.

17-4. Bola Encostada na Bandeira

Quando a bandeira estiver no buraco e a bola do jogador não embocada encosta na bandeira, o jogador ou outra pessoa que ele autorize pode deslocar ou retirar a bandeira e, se a bola cai no buraco, considera-se que o jogador embocou a bola no buraco com sua última tacada. Caso contrário, a bola, se deslocada, deve ser colocada na borda do buraco, sem penalidade.

BOLA DESLOCADA, DESVIADA OU PARADA

Regra 18: Bola em Repouso Deslocada

18-1. Por Agente Externo

Se uma bola em repouso é deslocada por um agente externo, não há penalidade e a bola deve ser recolocada. (Bola do jogador em repouso, deslocada por outra bola - ver Regra 18-5.)

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

a. Geral

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

(i) o jogador, seu parceiro ou qualquer de seus respectivos caddies a levantar, deslocar, tocar propositadamente (exceto com um taco ao preparar a tacada) ou provocar seu deslocamento, salvo se isso for permitido por uma das Regras, ou

(ii) o equipamento do jogador ou de seu parceiro provocar deslocamento da bola, o jogador incorre na penalidade de uma tacada. Se a bola é deslocada deve ser recolocada, a não ser que seu deslocamento tenha ocorrido depois do jogador ter iniciado a tacada ou o movimento para trás do taco a fim de dar a tacada e a tacada é realizada.

De acordo com as Regras, não há penalidade quando um jogador provoca acidentalmente o deslocamento de sua bola nos seguintes casos:

- . Ao procurar uma bola em um azar coberta de impedimentos soltos ou areia, uma bola em uma condição anormal de terreno ou uma bola que se acredita estar na água em um azar 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 a bola conforme uma Regra - Regra 20-1
- . Ao colocar ou recolocar uma bola conforme uma Regra - Regra 20-3a
- . Ao retirar impedimentos soltos no green - Regra 23-1
- . Ao retirar obstruções móveis - Regra 24-1

b. Bola Deslocada Depois da Preparação da Tacada

Se a bola em jogo de um jogador se desloca após ele preparar a tacada (não sendo em consequência de uma tacada), considera-se que o jogador deslocou a bola e ele incorre na penalidade de uma tacada. A bola deve ser recolocada, a não ser que seu deslocamento tenha ocorrido depois do jogador ter iniciado a tacada ou o movimento para trás do taco para dar a tacada e a tacada é realizada.

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

a. Ao Procurar Uma Bola

Se, ao procurar a bola de um jogador, a bola é deslocada, tocada ou seu deslocamento provocado por um adversário ou pelo seu caddie ou equipamento não há penalidade. Se a bola é deslocada, ela deve ser recolocada.

b. Exceto Durante a Procura de Uma Bola

Exceto ao procurar a bola de um jogador, se a bola é deslocada, tocada propositadamente ou seu deslocamento é provocado por um adversário ou pelo seu caddie ou equipamento, a não ser que as Regras estabeleçam algo em contrário, o adversário incorre na penalidade de uma tacada. Se a bola é deslocada, ela deve ser recolocada. (Jogar uma bola errada - ver Regra 15-3) (Bola deslocada durante a medição - ver Regra 18-6)

18-4. Por Co-Competidor, Caddie ou Equipamento, em Jogo por Tacadas

Se um co-competidor, seu caddie ou equipamento desloca, toca ou provoca o deslocamento da bola de um jogador, não há penalidade. Se a bola é deslocada, ela deve ser recolocada. (Jogar uma bola errada - ver Regra 15-3).

18-5. Por Outra Bola

Se uma bola em jogo e parada é deslocada por outra bola em movimento após uma tacada, a bola deslocada deve ser recolocada.

18-6. Bola Deslocada Durante Medição

Se uma bola ou um marcador de bola é deslocado durante a medição conforme ou ao determinar a aplicação de uma Regra, a bola ou o marcador de bola deve ser recolocado. Não há penalidade, desde que o deslocamento da bola ou do marcador de bola for diretamente atribuível ao fato específico de medição. Caso contrário, as disposições das Regras 18-2a, 18-3b ou 18-4 são aplicáveis.

*PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - perda do buraco; Jogo por tacadas - duas tacadas.

*Se um jogador não recolocar a bola quando o deve fazer, incorre na penalidade geral por infração à Regra 18. Não há nenhuma penalidade adicional por força da Regra 18, salvo no caso de uma bola incorretamente substituída (Regra 15-2).

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

Nota 2: Se a posição original de uma bola a ser colocada ou recolocada foi alterada, ver Regra 20-3b.

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

Regra 19: Bola em Movimento, Desviada ou Parada

19-1. Por Agente Externo

Se uma bola em movimento é acidentalmente desviada ou parada por um agente externo trata-se de uma ocorrência fortuita, não havendo penalidade e a bola deve ser jogada de onde está exceto:

a. Se uma bola em movimento, depois de uma tacada dada fora do green, vier a parar dentro ou sobre qualquer agente externo em movimento ou animado, o jogador deve, através do campo ou em um azar, dropar a bola ou, se for no green, colocar a bola, tão perto quanto possível do local onde estava o agente externo quando a bola parou sobre ou dentro dele, e

b. Se uma bola em movimento, depois de uma tacada dada no green, é desviada ou parada por, ou vier a parar dentro ou sobre, um agente externo em movimento ou animado, exceto uma minhoca ou inseto, a tacada é anulada. A bola deve ser recolocada e a tacada dada novamente.

Caso a bola não for encontrada imediatamente, pode ser substituída por outra.

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

Nota: Se o árbitro ou a Comissão decidir 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 co-competidor ou seu caddie, aplica-se a Regra 1-2 ao co-competidor.

19-2. Por Jogador, Parceiro, Caddie ou Equipamento

a. Jogo por Buracos

Se a bola de um jogador é acidentalmente desviada ou parada por ele próprio, seu parceiro ou por quaisquer dos seus caddies ou equipamento, esse jogador perde o buraco.

b. Jogo por Tacadas

Se a bola de um competidor é acidentalmente desviada ou parada por ele próprio, seu parceiro ou por quaisquer dos seus caddies ou equipamento, o competidor incorre na penalidade de duas tacadas. A bola deve ser jogada de onde se encontra, exceto se ela fica parada na roupa ou equipamento do competidor, do seu parceiro ou de qualquer dos seus caddies, caso em que o competidor deve, através do campo ou em um azar, dropar a bola ou, se for no green, colocar a bola, tão perto quanto possível do local onde estava o item quando a bola parou sobre ou dentro dele.

Exceção: Bola dropada - 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, seu caddie ou equipamento, não há penalidade. O jogador pode, antes que outra tacada seja dada por quaisquer dos competidores, cancelar a tacada 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 da posição onde se encontra. Contudo, se o jogador escolhe não anular a tacada e a bola ficou sobre ou dentro da roupa ou equipamento de seu adversário ou caddie, o jogador deve, através do campo ou em um azar, dropar a bola ou, se for no green, colocar a bola tão perto quanto possível do local onde estava o item quando a bola parou sobre ou dentro dele.

Exceção: Bola que bate na pessoa que assiste à bandeira - ver Regra 17-3b. (Bola desviada ou parada propositadamente pelo adversário ou caddie - ver Regra 1-2) golfe.tur.br

19-4. Por Co-competidor, Caddie ou Equipamento em Jogo Por Tacadas

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

19-5. Por Outra Bola

a. Em Repouso

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada, é desviada ou parada por uma bola em jogo em repouso, o jogador deve jogar a sua bola como ela se encontra. Em jogo por buracos, não há penalidade. Em jogo por tacadas, não há penalidade a não ser que ambas as bolas estejam no green antes de dada a tacada, caso em que o jogador incorre na penalidade de duas tacadas.

b. Em movimento

Se a bola de um jogador, em movimento depois de uma tacada, é desviada ou parada por outra bola em movimento depois de uma tacada, o jogador deve jogar sua bola como ela se encontra. Não há penalidade a não ser que o jogador infrinja a Regra 16-1f, caso em que ele incorre na penalidade por infração a essa Regra.

Exceção: Se a bola de um jogador está em movimento depois de uma tacada no green, e a outra bola em movimento é um agente externo - ver Regra 19-1b.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

SITUAÇÕES E PROCEDIMENTOS DE ALÍVIO

Regra 20: Levantando, Dropando e Colocando; Jogando de Local Errado

20-1. Levantando e Marcando

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

A posição da bola deve ser marcada antes de ser levantada conforme uma Regra que a obrigue a ser recolocada. Se a bola não for marcada, o jogador incorre na penalidade de uma tacada e a bola deve ser recolocada. Se não for recolocada, o jogador incorre na penalidade geral por infração desta Regra, mas nenhuma penalidade adicional por força da Regra 20-1.

Se uma bola ou o marcador da bola for acidentalmente deslocado no ato de levantar a bola em conformidade com uma Regra ou ao marcar sua posição, a bola ou o marcador deve ser recolocado. Não há penalidade desde que o deslocamento da bola ou do marcador de bola seja atribuível diretamente ao fato específico de marcar ou levantar a bola. Caso contrário, o jogador incorre na penalidade de uma tacada conforme esta Regra ou a Regra 18-2a.

Exceção: Se um jogador incorre em uma penalidade por infração à Regra 5-3 ou 12-2, não há penalidade adicional conforme a Regra 20-1.

Nota: A posição de uma bola a ser levantada deve ser marcada mediante a colocação de um marcador de bola, uma moeda pequena ou outro objeto semelhante logo atrás da bola. Se o marcador de bola interferir com o jogo, stance ou tacada de outro jogador, deve ser colocado a uma distância de uma ou mais cabeças de taco, para um lado.

20-2. Dropando e Tornando a Dropar

a. Por Quem e Como

Uma bola a ser dropada em conformidade com as Regras deve ser dropada pelo próprio jogador. Ele deve colocar-se de pé, reto, segurar a bola à altura do ombro com o braço estendido e dropá-la. Se a bola for dropada por qualquer outra pessoa ou de forma diferente e o erro não for corrigido conforme estabelecido na Regra 20-6, o jogador incorre na penalidade de uma tacada.

Se a bola tocar no jogador, seu parceiro, em qualquer dos seus caddies ou seu equipamento, antes ou depois de tocar em um ponto do campo, deve-se tornar a dropar a bola, sem penalidade. Em tais circunstâncias, não há limite para o número de vezes que se deve tornar a dropar a bola. (Exercer qualquer ação para influenciar o movimento ou a posição da bola - ver Regra 1-2)

b. Onde Dropar

Quando uma bola deve ser dropada tão perto quanto possível de um determinado ponto, ela não deve ser dropada mais perto do buraco do que esse ponto específico, o qual, se não for conhecido com precisão pelo jogador, sua posição deve ser estimada.

Uma bola quando dropada deve tocar primeiro em uma parte do campo onde a Regra aplicável determina que ela seja dropada. Não sendo dropada desta maneira, aplicam-se as Regras 20-6 e -7.

c. Quando Tornar a Dropar

Uma bola dropada deve tornar a ser dropada sem penalidade se ela:

- (i) rola para dentro e pára num azar;
- (ii) rola para fora de um azar e pára;
- (iii) rola para um green e pára;
- (iv) rola para fora de campo e pára;
- (v) rola para uma posição onde há interferência pela situação que se quis evitar à luz da Regra 24-2b (obstrução fixa), Regra 25-1 (condições anormais de terreno), Regra 25-3 (green errado) ou uma Regra Local (Regra 33-8a) ou rola de volta para o buraco feita pela bola no solo conforme Regra 25-2 (bola enterrada);
- (vi) rola e fica a mais de dois tacos de distância do ponto do campo onde ela tocou 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; ou
 - (b) o ponto mais próximo de alívio ou alívio máximo disponível (Regra 24-2, 25-1, ou 25-3); ou
 - (c) o ponto em que a bola original cruzou a margem do azar de água ou azar lateral de água pela última vez (Regra 26-1).

Se a bola, quando tornada a dropar, rola para qualquer das posições indicadas acima, deve ser colocada tão perto quanto possível do ponto onde ela tocou pela primeira vez no campo quando tornada a dropar.

Se uma bola que se deve tornar a dropar ou colocar com base nesta Regra não for recuperável imediatamente, pode ser substituída por outra bola.

Nota: Se uma bola dropada ou tornada a dropar, parar e depois se mover, a bola deve ser jogada de onde ela se encontra, a não ser que uma outra Regra se aplique ao caso.

20-3. Colocando e Recolocando

a. Por Quem e Onde

Uma bola a ser colocada em conformidade com as Regras deve ser colocada pelo jogador ou seu parceiro. Se uma bola deve ser recolocada, o jogador, seu parceiro ou a pessoa que a levantou ou deslocou deve colocá-la no lugar de onde foi levantada ou deslocada. Em qualquer destes casos, o jogador é o responsável por qualquer infração às Regras.

Se uma bola ou um marcador de bola for acidentalmente deslocado no processo de colocar ou recolocar a bola, a bola ou o marcador de bola deve ser recolocado. Não há penalidade desde que o deslocamento da bola ou do marcador de bola seja atribuível

diretamente ao fato específico de colocar ou recolocar a bola ou ao de remover o marcador de bola. Caso contrário, o jogador incorre em uma tacada de penalidade com base na Regra 18-2a ou 20-1.

b. Alterado o Lie onde Colocar ou Recolocar a Bola

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

- (i) exceto em um azar, a bola deve ser colocada no local mais próximo e semelhante ao local original que não diste mais de um taco desse local, não fique mais perto do buraco e não seja em um azar;
- (ii) em um azar de água, a bola deve ser colocada em conformidade com a Alínea (i) anterior, com a obrigação da bola ser colocada dentro do azar de água;
- (iii) em um bunker, o lie original da bola deve ser recriado tanto quanto possível e a bola deve ser aí colocada.

c. Local Indeterminável

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

- (i) através do campo, a bola deve ser dropada em um local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não em um azar nem em um green;
- (ii) dentro de um azar, a bola deve ser dropada dentro do azar em um local tão perto possível do ponto onde estava;
- (iii) no green, a bola deve ser colocada em um local tão perto quanto possível do ponto onde estava, mas não em um azar.

Exceção: Ao recomençar o jogo (Regra 6-8d), se o local onde a bola deve ser colocada é impossível de determinar, ele deve ser estimado e a bola colocada no local estimado.

d. A Bola Não se Mantém no Local

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

- (i) exceto em um azar, a bola deve ser colocada no local mais próximo onde fica parada que não seja mais perto do buraco nem em um azar;
- (ii) em um azar, deve ser colocada dentro do azar, no local mais próximo onde fica parada que não seja mais perto do buraco.

Se uma bola que se coloca fica parada e posteriormente se desloca, não há penalidade e a bola deve ser jogada de onde está, salvo se for aplicável o indicado em outra Regra.

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

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

20-4. Quando Bola Dropada ou Colocada Está em Jogo

Se a bola em jogo de um jogador é levantada, volta a estar em jogo quando é dropada ou colocada. Uma bola substituta passa a ser a bola em jogo quando é dropada ou colocada. (Bola substituída incorretamente - ver Regra 15-2)

(Levantar uma bola incorretamente substituída, ou dropada ou colocada - ver Regra 20-6)

20-5. Jogando a Tacada Seguinte do Mesmo Local da Tacada Anterior

Quando um jogador escolhe ou é obrigado a dar a tacada seguinte do mesmo local de onde fez a tacada anterior deve proceder da seguinte maneira:

- a. Na Área do tee: A bola a ser jogada deve ser jogada de dentro da área do tee. Pode ser jogada de qualquer local dentro da área do tee e pode ser colocada sobre um "tee".
- b. Através do Campo e em um Azar: A bola a ser jogada deve ser dropada.
- c. No Green: A bola a ser jogada deve ser colocada.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 20-5:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

20-6. Levantando Bola Incorretamente Dropada, Colocada ou Substituída

Uma bola que é substituída incorretamente, colocada ou dropada 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 deve então proceder corretamente.

20-7. Jogando de Local Errado

a. Geral

Um jogador jogou de local errado se dá uma tacada com sua bola em jogo:

(i) em uma parte do campo onde as Regras não permitem que seja dada uma tacada com sua bola em jogo ou que uma bola seja dropada ou colocada; ou

(ii) quando as Regras exigem que uma bola dropada torne a ser dropada ou que uma bola deslocada seja recolocada.

Nota: Para o caso de uma bola jogada de fora da área do tee, ou de uma área do tee errado - ver Regra 11-4.

b. Jogo por Buracos

Se um jogador dá uma tacada com uma bola de local errado, ele perde o buraco.

c. Jogo por Tacadas

Se um competidor dá uma tacada com uma bola de local errado, ele incorre na penalidade de duas tacadas conforme a Regra aplicável. Ele deve completar o buraco com a bola jogada de local errado, sem corrigir seu erro, desde que não tenha cometido uma falta grave (ver Nota 1).

Se um competidor se aperceber que jogou de local errado e julgar que pode ter cometido uma falta grave, ele deve, antes de dar uma tacada da área do tee do próximo buraco, completar o buraco com uma segunda bola dropada ou colocada em conformidade com as Regras. Caso o buraco sendo jogado seja o último buraco da volta, ele deve declarar, antes de deixar o green, que concluirá o buraco com uma segunda bola dropada ou colocada em conformidade com as Regras.

O competidor deve relatar o sucedido à Comissão antes de entregar o seu cartão; se não o fizer, é desclassificado. A Comissão decidirá se o competidor cometeu ou não uma falta grave à Regra aplicável. Se o fez, contará o score obtido com a segunda bola e o competidor deve acrescentar duas tacadas de penalidade ao score feito com essa bola. Se o competidor cometeu uma falta grave e não a corrigiu como descrito acima, ele é desclassificado.

Nota 1: Considera-se que um competidor tenha cometido uma falta grave da Regra aplicável se a Comissão julga que obteve uma vantagem significativa como consequência de ter jogado do local errado.

Nota 2: Se um competidor jogar uma segunda bola, conforme a Regra 20-7c, e a decisão oficial for a de que não sejam contadas, as tacadas dadas com essa bola, as tacadas de penalidade incorridas somente por jogar essa bola são desprezadas. Se a segunda bola for julgada como apropriada, a tacada dada do local errado e quaisquer tacadas dadas subsequentemente com a bola original, incluindo tacadas de penalidade incorridas somente por jogar essa bola são desconsideradas.

SITUAÇÕES E PROCEDIMENTOS DE ALÍVIO

Regra 21: Limpando a Bola

Uma bola no green pode ser limpa quando levantada conforme Regra 16-1b. Em qualquer outro local, uma bola pode ser limpa quando levantada, exceto 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 o necessário para tal; ou
- c. Por favorecer ou interferir com uma jogada (Regra 22).

Se um jogador limpa a sua bola durante o jogo de um buraco, com exceção do que se estabelece nesta Regra, ele incorre em uma penalidade de uma tacada e a bola, se levantada, deve ser recolocada.

Se um jogador que é obrigado a recolocar uma bola não o fizer, ele incorre na penalidade por infração à Regra 20-3a, mas não há nenhuma penalidade adicional por força da Regra 21.

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

Regra 22: Bola Favorecendo ou Interferindo com a Jogada

22-1 Bola Favorecendo a Jogada

Salvo quando a bola estiver em movimento, se um jogador considera que uma bola pode favorecer qualquer outro jogador, ele pode:

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

Uma bola levantada conforme esta Regra deve ser recolocada (ver Regra 20-3). A bola não pode ser limpa a não ser que esteja no green (ver Regra 21).

Em jogo por tacadas, um jogador a quem se pede para levantar a bola pode jogar primeiro antes de levantá-la. Em jogo por tacadas, se a Comissão determina que os competidores concordaram em não levantar uma bola que poderia favorecer qualquer outro jogador, eles são desclassificados.

22-2. Bola Interferindo com a Jogada

Salvo quando a bola estiver em movimento, se um jogador considera que uma bola de outro jogador pode interferir com sua jogada, ele pode pedir que seja levantada.

Uma bola levantada conforme esta Regra deve ser recolocada (ver Regra 20-3). A bola não pode ser limpa a não ser que esteja no green (ver Regra 21).

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

Nota: Salvo no green, um jogador não pode levantar sua bola só porque considera que possa interferir com a jogada de outro jogador. Se um jogador levanta sua bola sem que seja solicitado, ele incorre em uma penalidade de uma tacada por infração à Regra 18-2a, mas não há nenhuma penalidade adicional conforme a Regra 22.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

REGRA 23 - Impedimentos Soltos

23-1. Alívio

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

Exceto quando tanto a bola como o tocam ou estão dentro do mesmo , qualquer pode ser retirado sem penalidade. Se a bola se encontra parada em qualquer local que não seja o green e a remoção de um impedimento solto pelo jogador provoca o deslocamento da bola, aplica-se a Regra 18-2a.

No green, se a bola ou o marcador de bola se desloca durante o processo do jogador remover qualquer impedimento solto, a bola ou o marcador de bola deve ser recolocado. Não há penalidade sempre que o deslocamento da bola ou do marcador de bola seja diretamente atribuível à remoção do impedimento solto. Caso contrário, se o jogador provoca o deslocamento da bola, ele incorre na penalidade de uma tacada conforme a Regra 18-2a.

Quando uma bola está em movimento, não deve ser retirado qualquer impedimento solto que possa influenciar o movimento da bola. Nota: Se a bola está parada em um azar, o jogador não deve tocar nem mover qualquer impedimento solto posicionado ou tocando o mesmo azar - ver Regra 13-4c. Se a bola está parada em um , o jogador não deve tocar nem mover qualquer posicionado ou tocando o mesmo - ver Regra 13-4c.
golfe.tur.br

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas. (Procurando uma bola dentro de um azar - ver Regra 12-1)

(Tocar na linha de putt - ver Regra 16-1a)

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Exceto quando tanto a bola como o tocam ou estão dentro do mesmo , qualquer pode ser retirado sem penalidade. Se a bola está parada em um , o jogador não deve tocar nem mover qualquer posicionado ou tocando o mesmo - ver Regra 13-4c.

REGRA 24 - Obstruções

24-1. Obstrução Móvel

Um jogador pode obter alívio de uma obstrução móvel sem penalidade da seguinte maneira: Um jogador pode obter alívio de uma móvel sem penalidade da seguinte maneira:

a. Se a bola não está dentro ou sobre a obstrução, a obstrução pode ser retirada. Se a bola se deslocar, deve ser recolocada e não há penalidade desde que o movimento da bola seja atribuível diretamente à remoção da obstrução. Caso contrário, aplica-se a Regra 18-2a.

Se a bola não está dentro ou sobre a , a pode ser retirada. Se a bola se deslocar, deve ser recolocada e não há penalidade desde que o movimento da bola seja atribuível diretamente à remoção da . Caso contrário, aplica-se a Regra 18-2a.

b. Se a bola está dentro ou sobre a obstrução, a bola pode ser levantada e a obstrução retirada. A bola deve ser dropada quando através do campo ou em um azar ou, quando no green, colocada tão perto quanto possível da vertical do ponto onde a bola estava dentro ou sobre a obstrução mas não mais perto do buraco.

Se a bola está dentro ou sobre a , a bola pode ser levantada e a retirada. A bola deve ser dropada quando ou em um ou, quando no , colocada tão perto quanto possível da vertical do ponto onde a bola estava dentro ou sobre a mas não mais perto do .

A bola pode ser limpa quando levantada conforme esta Regra.

Quando uma bola está em movimento não é permitido retirar, a não ser uma bandeira que é assistida ou equipamento dos jogadores, qualquer obstrução que possa ter influência no movimento da bola. (Exercendo influência sobre a bola - ver Regra 1-2).

Nota: Se uma bola a ser dropada ou colocada conforme esta Regra não for rapidamente recuperável, pode ser substituída por outra.

24-2. Obstrução Fixa

a. Interferência

Interferência por uma obstrução fixa ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a obstrução, ou quando interfere com o stance do jogador ou com seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no green, também ocorre interferência se uma obstrução fixa no green interfere com sua linha de putt. Caso contrário, a presença de uma obstrução na linha de jogo não constitui, por si só, interferência com base nesta Regra.

Interferência por uma fixa ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a , ou quando interfere com o do jogador ou com seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no , também ocorre interferência se uma fixa no interfere com sua . Caso contrário, a presença de uma na não constitui, por si só, interferência com base nesta Regra.

b. Alívio

Exceto quando a bola está em um azar de água ou azar lateral de água, um jogador pode obter alívio da interferência por uma obstrução fixa da seguinte maneira:

Exceto quando a bola está em um ou , um jogador pode obter alívio da interferência por uma fixa da seguinte maneira:

(i) Através do campo: Se a bola estiver localizada através do campo, o jogador deve erguer a bola e dropar a mesma, sem penalidade, a uma distância de um taco do e não mais perto do buraco do que o ponto mais próximo de alívio. O ponto mais próximo de alívio não pode ser dentro de um azar ou um green. Quando a bola é dropada à distância de um taco do ponto mais próximo de alívio, a bola deve bater primeiro no campo em um ponto que evite a interferência da obstrução fixa e que não seja em um azar ou um green.

Se a bola estiver localizada , o jogador deve erguer a bola e dropar a mesma, sem penalidade, a uma distância de um taco do e não mais perto do que o . O não pode ser dentro de um ou um . Quando a bola é dropada à distância de um taco do , a bola deve bater primeiro no em um ponto que evite a interferência da fixa e que não seja em um ou um .

(ii) Em um Bunker: Se a bola está em um bunker, o jogador deve levantar a bola e dropá-la:

Se a bola está em um , o jogador deve levantar a bola e dropá-la:

(a) Sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima, mas o ponto mais próximo de alívio tem que ser localizado dentro do bunker e a bola deve ser dropada dentro do bunker; ou

(b) Sob penalidade de uma tacada, fora do bunker, mantendo o ponto onde a bola parou diretamente entre o buraco e o ponto onde a bola é dropada, a bola pode ser dropada sem nenhum limite da distância para trás do bunker.

(iii) No Green: Se a bola está no green, o jogador deve levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no ponto mais próximo de alívio que não seja em um azar. O ponto mais próximo de alívio poderá ser fora do green.

Se a bola está no , o jogador deve levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no que

não seja em um . O poderá ser fora do

(iv) Na Área do Tee: Se a bola está na área do tee, o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

Se a bola está na , o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

É permitido limpar uma bola que se levanta conforme esta 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 obter alívio de uma interferência conforme esta Regra, se (a) estiver nitidamente impossibilitado de dar uma tacada por virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma obstrução fixa ou (b) a interferência por uma obstrução fixa se verificar unicamente como consequência do uso de um stance, "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal.

Um jogador não pode obter alívio de uma interferência conforme esta Regra, se (a) estiver nitidamente impossibilitado de dar uma por virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma fixa ou (b) a interferência por uma fixa se verificar unicamente como consequência do uso de um , "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal.

Nota 1: Se a bola está em um azar de água (incluindo um azar lateral de água), o jogador não pode obter alívio da interferência de uma obstrução fixa. O jogador deve jogar a bola tal como está ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Se a bola está em um (incluindo um), o jogador não pode obter alívio da interferência de uma fixa. O jogador deve jogar a bola tal como está ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Nota 2: Se uma bola a ser dropada ou colocada com base nesta Regra não for imediatamente encontrada, pode ser substituída por outra.

Se uma bola a ser dropada ou colocada com base nesta Regra não for imediatamente encontrada, pode ser por outra.

Nota 3: A Comissão pode elaborar uma Regra Local declarando que o jogador deve determinar o ponto mais próximo de alívio sem medir por cima, através, ou por baixo da obstrução.

A pode elaborar uma Regra Local declarando que o jogador deve determinar o sem medir por cima, através, ou por baixo da .

24-3. Bola Perdida em Obstrução

É uma questão de fato se uma bola está, ou não, perdida numa obstrução, após ter sido batida na direção de uma obstrução fixa. Para que a bola possa ser considerada como perdida numa obstrução, deve haver evidência razoável que comprove tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser considerada como bola perdida e deve-se aplicar a Regra 27.

É uma questão de fato se uma bola está, ou não, perdida numa , após ter sido batida na direção de uma fixa. Para que a bola possa ser considerada como perdida numa , deve haver evidência razoável que comprove tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser considerada como bola perdida e deve-se aplicar a Regra 27.

a. Bola Perdida numa Obstrução Móvel

Se uma bola está perdida numa obstrução móvel, um jogador pode, sem penalidade,

remover a obstrução e deve, através do campo ou em um azar, dropar a bola ou, no green, colocar a bola o mais perto possível do ponto diretamente abaixo do local onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução móvel, mas não mais próximo do buraco.

Se uma bola está perdida numa móvel, um jogador pode, sem penalidade, remover a e deve, ou em um dropar a bola ou, no colocar a bola o mais perto possível do ponto diretamente abaixo do local onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da móvel, mas não mais próximo do .

b. Bola Perdida numa Obstrução Fixa

Se uma bola está perdida em uma obstrução fixa, o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução deve ser determinado e, para fins da aplicação desta Regra, a bola estaria localizada neste ponto e o jogador pode obter alívio da seguinte maneira:

Se uma bola está perdida em uma fixa, o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da deve ser determinado e, para fins da aplicação desta Regra, a bola estaria localizada neste ponto e o jogador pode obter alívio da seguinte maneira:

(i) Através do Campo: Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução fixa em um ponto localizado através do campo, o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b(i);

Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado , o jogador poderá a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b(i); (ii) Em um Bunker: Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução fixa em um ponto localizado em um bunker, o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (ii); Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado em um , o jogador poderá a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (ii); (iii) Em um Azar de Água (incluindo Azar Lateral de Água): Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução fixa em um ponto localizado dentro de um azar de água, o jogador não tem direito a alívio sem penalidade. Ele deve proceder conforme a Regra 26-1; Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado dentro de um , o jogador não tem direito a alívio sem penalidade. Ele deve proceder conforme a Regra 26-1; (iv) No Green: Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da obstrução fixa em um ponto localizado no green, o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (iii). golfe.tur.br

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado no , o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (iii).PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado no , o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b (iii).PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Um jogador pode obter alívio de uma móvel sem penalidade da seguinte maneira: Se a bola não está dentro ou sobre a , a pode ser retirada. Se a bola se deslocar, deve ser recolocada e não há penalidade desde que o movimento da bola seja atribuível diretamente à remoção da . Caso contrário, aplica-se a Regra 18-2a.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Um jogador pode obter alívio de uma móvel sem penalidade da seguinte maneira: Se a bola não está dentro ou sobre a , a pode ser retirada. Se a bola se deslocar, deve ser recolocada e não há penalidade desde que o movimento da bola seja atribuível diretamente à remoção da . Caso contrário, aplica-se a Regra 18-2a.

Se a bola está dentro ou sobre a , a bola pode ser levantada e a retirada. A bola deve ser dropada quando ou em um ou, quando no , colocada tão perto quanto possível da vertical do ponto onde a bola estava dentro ou sobre a mas não mais perto do . Interferência por uma fixa ocorre quando uma bola está dentro ou sobre a , ou quando interfere com o do jogador ou com seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no , também ocorre interferência se uma fixa no interfere com sua . Caso contrário, a presença de uma na não constitui, por si só, interferência com base nesta Regra.

Exceto quando a bola está em um ou , um jogador pode obter alívio da interferência por uma fixa da seguinte maneira: Se a bola estiver localizada , o jogador deve erguer a bola e dropar a mesma, sem penalidade, a uma distância de um taco do e não mais perto do que o .

O não pode ser dentro de um ou um . Quando a bola é dropada à distância de um taco do , a bola deve bater primeiro no em um ponto que evite a interferência da fixa e que não seja em um ou um . Se a bola está em um , o jogador deve levantar a bola e dropá-la: Se a bola está no , o jogador deve levantar a bola e colocá-la, sem penalidade, no que não seja em um . O poderá ser fora do Se a bola está na , o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima. Um jogador não pode obter alívio de uma interferência conforme esta Regra, se (a) estiver nitidamente impossibilitado de dar uma por virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma fixa ou (b) a interferência por uma fixa se verificar unicamente como consequência do uso de um , "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal. Se a bola está em um (incluindo um), o jogador não pode obter alívio da interferência de uma fixa. O jogador deve jogar a bola tal como está ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Se uma bola a ser dropada ou colocada com base nesta Regra não for imediatamente encontrada, pode ser por outra. A pode elaborar uma Regra Local declarando que o jogador deve determinar o sem medir por cima, através, ou por baixo da . É uma questão de fato se uma bola está, ou não, perdida numa , após ter sido batida na direção de uma fixa. Para que a bola possa ser considerada como perdida numa , deve haver evidência razoável que comprove tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser considerada como bola perdida e deve-se aplicar a Regra 27.

Se uma bola está perdida numa móvel, um jogador pode, sem penalidade, remover a e deve, ou em um dropar a bola ou, no colocar a bola o mais perto possível do ponto diretamente abaixo do local onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da móvel, mas não mais próximo do .

Se uma bola está perdida em uma fixa, o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da deve ser determinado e, para fins da aplicação desta Regra, a bola estaria localizada neste ponto e o jogador pode obter alívio da seguinte maneira: Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado , o jogador poderá a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b

(i); Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado em um , o jogador poderá a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b

(ii); Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em um ponto localizado dentro de um , o jogador não tem direito a alívio sem penalidade. Ele deve proceder conforme a Regra 26-1; Se a bola cruzou pela última vez os limites extremos da fixa em

um ponto localizado no , o jogador poderá substituir a bola por outra, sem penalidade, e obter alívio de acordo com a Regra 24-2b

(iii).PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:Jogo por buracos - Perda do buraco; Jogo por tacadas - Duas tacadas.

REGRA 25 - Condições Anormais de Terreno, Bola Enterrada e Green Errado

25-1. Condições Anormais de Terreno

a. Interferência

Interferência por uma condição anormal de terreno ocorre quando uma bola estiver dentro ou tocando a condição ou quando tal condição interfere com o stance do jogador ou a área de seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no green, também ocorre interferência se uma condição anormal de terreno estiver em sua linha de putt. Caso contrário, interferência com a linha de jogo não é, por si só, interferência segundo esta Regra.

Interferência por uma ocorre quando uma bola estiver dentro ou tocando a condição ou quando tal condição interfere com o do jogador ou a área de seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no , também ocorre interferência se uma estiver em sua . Caso contrário, interferência com a não é, por si só, interferência segundo esta .

Nota: A Comissão pode elaborar uma Regra Local retirando do jogador o direito de obter alívio da interferência com seu stance de uma condição anormal de terreno. A pode elaborar uma Regra Local retirando do jogador o direito de obter alívio da interferência com seu de uma .

b. Alívio

Exceto quando a bola estiver em um azar de água ou azar lateral de água, o jogador poderá obter alívio da interferência com seu stance de condição anormal de terreno, como segue:

Exceto quando a bola estiver em um ou , o jogador poderá obter alívio da interferência com seu de , como segue:

(i) Através do Campo: Se a bola estiver localizada através do campo, o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, à distância de um taco e não mais perto do buraco do que o ponto mais próximo de alívio. O ponto mais próximo de alívio não pode estar em um azar ou em um green. Quando a bola é dropada dentro de um taco de distância do ponto mais próximo de alívio, a bola deve bater primeiro em uma parte do campo em um ponto que evite a interferência causada pela condição e não é nem dentro de um azar nem em um "green".

Se a bola estiver localizada , o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, à distância de um taco e não mais perto do do que o . O não pode estar em um ou em um Quando a bola é dropada dentro de um taco de distância do , a bola deve bater primeiro em uma parte do em um ponto que evite a interferência causada pela condição e não é nem dentro de um nem em um ". (ii) Em um "Bunker": Se a bola estiver em um bunker, o jogador deve levantar e dropar a bola, de uma das seguintes formas:

Se a bola estiver em um , o jogador deve levantar e dropar a bola, de uma das seguintes formas:

(a) Sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima, exceto que o ponto mais próximo de alívio deve estar dentro do bunker e a bola deve ser dropada no bunker, ou se alívio completo é impossível, o mais próximo do ponto de onde a bola estava, mas não mais próximo do buraco, em uma parte do campo dentro do bunker que lhe dá alívio máximo da condição; ou

(b) Com penalidade de uma tacada, fora do bunker, mantendo o ponto onde a bola estava diretamente na linha entre o buraco e o ponto de onde é dropada a bola, sem limite de distância atrás do bunker.

(iii) Em um Green: Se a bola está em um green, o jogador deve levantá-la e colocá-la, sem penalidade, no ponto mais próximo de alívio que não for em um azar ou, se alívio completo não for possível, no ponto mais próximo de onde a bola estava, que lhe proporcione o alívio máximo disponível da condição, mas que não seja mais próximo do buraco nem em um azar. O ponto mais próximo de alívio ou o máximo alívio disponível pode ser fora do green.

Se a bola está em um , o jogador deve levantá-la e colocá-la, sem penalidade, no que não for em um ou, se alívio completo não for possível, no ponto mais próximo de onde a bola estava, que lhe proporcione o alívio máximo disponível da condição, mas que não seja mais próximo do nem em um . O ou o máximo alívio disponível pode ser fora do .

(iv) Na Área do Tee: Se uma bola está na área de tee, o jogador deve levantá-la e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

Se uma bola está na , o jogador deve levantá-la e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

Se uma bola está na , o jogador deve levantá-la e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

É permitido limpar uma bola levantada conforme a Regra 25-1b.

(Bola que rola para uma posição em que há interferência pela condição da qual se tomou alívio - ver Regra 20-2c (v))

Exceção: Um jogador não pode obter alívio sob esta Regra, se (a) estiver clara a impossibilidade de dar uma tacada em virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma condição anormal de terreno ou (b) a interferência por uma condição anormal de terreno se verificar unicamente como consequência do uso de um stance, "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal.

Um jogador não pode obter alívio sob esta , se

(a) estiver clara a impossibilidade de dar uma em virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma ou

Um jogador não pode obter alívio sob esta , se (a) estiver clara a impossibilidade de dar uma em virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma ou

(b) a interferência por uma se verificar unicamente como consequência do uso de um , "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal.

Nota 1: Se a bola estiver em um azar de água (incluindo um azar lateral de água), o jogador não tem direito a alívio, sem penalidade, da interferência causada por uma condição anormal de terreno. O jogador deve jogar a bola do local onde ela se encontra, (a não ser que haja uma proibição por uma Regra Local) ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Se a bola estiver em um (incluindo um), o jogador não tem direito a alívio, sem penalidade, da interferência causada por uma . O jogador deve jogar a bola do local onde ela se encontra, (a não ser que haja uma proibição por uma Regra Local) ou proceder de acordo com a Regra 26-1.

Nota 2: Se uma bola que deveria ser dropada ou colocada, conforme esta Regra, não puder ser recuperada imediatamente, ela poderá ser substituída por outra.

Se uma bola que deveria ser dropada ou colocada, conforme esta Regra, não puder ser recuperada imediatamente, ela poderá ser por outra.

c. Bola Perdida

É uma questão de fato se uma bola perdida, depois de ter sido jogada na direção de uma condição anormal de terreno, está perdida nessa condição. Para que se possa considerar a bola perdida na condição anormal de terreno, é preciso que haja evidência razoável de tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como bola perdida, aplicando-se a Regra 27.

É uma questão de fato se uma bola, depois de ter sido jogada na direção de uma, está nessa condição. Para que se possa considerar a bola na, é preciso que haja evidência razoável de tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como, aplicando-se a Regra 27.

Se uma bola for perdida em uma condição anormal de terreno, o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da condição anormal de terreno deve ser determinado e, com a finalidade de aplicação desta Regra, tal ponto passa a ser considerado como sendo o da localização da bola e o jogador pode obter alívio de seguinte maneira:

(i) Através do Campo: Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da condição anormal de terreno estiver localizado através do campo, o jogador poderá substituí-la por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b(i).

Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado, o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b(i).

(ii) Em um Bunker: Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da condição anormal de terreno estiver localizado em um bunker, o jogador poderá substituí-la por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b(ii).

Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado em um, o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b(ii).

(iii) Em um Azar de Água (Incluindo Azar Lateral): Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da condição anormal de terreno estiver localizado em um azar de água, o jogador não tem o direito de obter alívio sem penalidade. O jogador deve proceder conforme Regra 26-1. Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado em um, o jogador não tem o direito de obter alívio sem penalidade. O jogador deve proceder conforme Regra 26-1.

(iv) No Green: Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da condição anormal de terreno estiver localizado no green, o jogador poderá substituí-la por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme determinado na Regra 25-1b(iii)

Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado no, o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme determinado na Regra 25-1b(iii)

25-2. Bola Enterrada

Uma bola que esteja enterrada no seu próprio pique no solo, em qualquer área através do campo de grama cortada rente ao chão, pode ser levantada, limpa e dropada, sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do buraco. A bola ao cair deve primeiro tocar no solo através do campo. "Área de grama cortada rente ao chão" significa qualquer área do campo, inclusive caminhos no "rough", com a grama cortada à altura do "fairway" ou mais baixa.

Uma bola que esteja enterrada no seu próprio pique no solo, em qualquer área de grama cortada rente ao chão, pode ser levantada, limpa e dropada, sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do . A bola ao cair deve primeiro tocar no solo . "Área de grama cortada rente ao chão" significa qualquer área do , inclusive caminhos no "rough", com a grama cortada à altura do "fairway" ou mais baixa.

25-3. Green Errado

a. Interferência

Interferência por um green errado ocorre quando a bola se encontra sobre o green errado. Interferência por um ocorre quando a bola se encontra sobre o .

Interferência com o stance do jogador ou com a área pretendida para seu "swing" não é, por si só, interferência segundo esta Regra.

b. Alívio

Se a bola do jogador estiver em um green errado, ele não deve jogar a bola nessa posição. Ele deve obter alívio, sem penalidade, como segue:

Se a bola do jogador estiver em um , ele não deve jogar a bola nessa posição. Ele deve obter alívio, sem penalidade, como segue:

O jogador deve levantar a bola e dropá-la à distância de um taco, não mais perto do buraco, do ponto mais próximo de alívio. O ponto mais próximo de alívio não pode ser dentro de um azar ou um green. Quando a bola é dropada a uma distância de um taco do ponto mais próximo de alívio, a bola deve bater primeiro no campo em um ponto que evite a interferência causada pelo green errado e que não seja em um azar ou um green. A bola pode ser limpa ao ser levantada segundo esta Regra. golfe.tur.br

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Interferência por uma ocorre quando uma bola estiver dentro ou tocando a condição ou quando tal condição interfere com o do jogador ou a área de seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no , também ocorre interferência se uma estiver em sua . Caso contrário, interferência com a não é, por si só, interferência segundo esta .

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Interferência por uma ocorre quando uma bola estiver dentro ou tocando a condição ou quando tal condição interfere com o do jogador ou a área de seu pretendido "swing". Se a bola do jogador está no , também ocorre interferência se uma estiver em sua . Caso contrário, interferência com a não é, por si só, interferência segundo esta .

A pode elaborar uma Regra Local retirando do jogador o direito de obter alívio da interferência com seu de uma . Exceto quando a bola estiver em um ou , o jogador poderá obter alívio da interferência com seu de , como segue:

Se a bola estiver localizada , o jogador deve levantar a bola e dropá-la, sem penalidade, à distância de um taco e não mais perto do do que o . O não pode estar em um ou em um Quando a bola é dropada dentro de um taco de distância do , a bola deve bater primeiro em uma parte do em um ponto que evite a interferência causada pela condição e não é nem dentro de um nem em um ".

Se a bola estiver em um , o jogador deve levantar e dropar a bola, de uma das seguintes formas: Se a bola está em um , o jogador deve levantá-la a bola e colocá-la, sem

penalidade, no que não for em um ou, se alívio completo não for possível, no ponto mais próximo de onde a bola estava, que lhe proporcione o alívio máximo disponível da condição, mas que não seja mais próximo do nem em um . O ou o máximo alívio disponível pode ser fora do . Se uma bola está na , o jogador deve levantá-la e dropá-la, sem penalidade, de acordo com a Alínea (i) acima.

Um jogador não pode obter alívio sob esta , se

- (a) estiver clara a impossibilidade de dar uma em virtude da interferência de qualquer coisa que não seja uma ou
- (b) a interferência por uma se verificar unicamente como consequência do uso de um , "swing" ou direção da jogada desnecessariamente anormal. Se a bola estiver em um (incluindo um), o jogador não tem direito a alívio, sem penalidade, da interferência causada por uma . O jogador deve jogar a bola do local onde ela se encontra, (a não ser que haja uma proibição por uma Regra Local) ou proceder de acordo com a Regra 26-1. Se uma bola que deveria ser dropada ou colocada, conforme esta Regra, não puder ser recuperada imediatamente, ela poderá ser por outra. É uma questão de fato se uma bola , depois de ter sido jogada na direção de uma , está nessa condição. Para que se possa considerar a bola na , é preciso que haja evidência razoável de tal fato. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como , aplicando-se a Regra 27. Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado , o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b
- (i). Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado em um , o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme Regra 25-1b
- (ii). Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado em um , o jogador não tem o direito de obter alívio sem penalidade. O jogador deve proceder conforme Regra 26-1. Se o ponto onde a bola cruzou pela última vez os limites extremos da estiver localizado no , o jogador poderá por outra, sem penalidade, e obter alívio conforme determinado na Regra 25-1b (iii) Uma bola que esteja enterrada no seu próprio pique no solo, em qualquer área de grama cortada rente ao chão, pode ser levantada, limpa e dropada, sem penalidade, tão próximo quanto possível do ponto onde a bola estava, mas não mais perto do . A bola ao cair deve primeiro tocar no solo . "Área de grama cortada rente ao chão" significa qualquer área do , inclusive caminhos no "rough", com a grama cortada à altura do "fairway" ou mais baixa. Interferência por um ocorre quando a bola se encontra sobre o . Se a bola do jogador estiver em um , ele não deve jogar a bola nessa posição. Ele deve obter alívio, sem penalidade, como segue:

REGRA 26 - Azares de Água (Incluindo Azares Laterais de Água)

26-1. Alívio para Bola em Azar de Água

É uma questão de fato se uma bola perdida está, depois de ter sido jogada na direção de um azar de água, perdida dentro ou fora do azar. Para que a bola possa ser considerada perdida no azar, é preciso que haja evidência razoável de que ela está dentro dele. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como bola perdida, aplicando-se a Regra 27.

É uma questão de fato se uma bola está, depois de ter sido jogada na direção de um , dentro ou fora do . Para que a bola possa ser considerada no , é preciso que haja evidência razoável de que ela está dentro dele. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como , aplicando-se a Regra 27.

Se uma bola está dentro de ou perdida em um azar de água (quer a bola esteja na água ou não), o jogador pode, com a penalidade de uma tacada:

- a. Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou

Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou

b. Dropar uma bola atrás do azar de água, mantendo o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do azar de água no alinhamento entre o buraco e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância atrás do azar de água; ou

Dropar uma bola atrás do , mantendo o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do no alinhamento entre o e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância atrás do ; ou

c. Como alternativas adicionais, disponíveis somente se a bola cruzou pela última vez a margem de um azar lateral de água, dropar uma bola fora do azar de água dentro da distância de dois tacos e não mais perto do buraco do que (i) o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do azar de água ou (ii) um ponto na margem oposta do azar de água equidistante do buraco.

Como alternativas adicionais, disponíveis somente se a bola cruzou pela última vez a margem de um , dropar uma bola fora do dentro da distância de dois tacos e não mais perto do do que (i) o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do ou (ii) um ponto na margem oposta do equidistante do .

A bola pode ser levantada e limpa conforme esta Regra.

(Ações proibidas quando a bola está em um azar - ver Regra 13-4)
(Bola em movimento na água de um azar de água - ver a Regra 14-6).

26-2. Bola Jogada Dentro de Azar de Água

a. A Bola Pára no Mesmo ou em Outro Azar de Água

Se uma bola jogada a partir de um azar de água volta a parar dentro do mesmo ou outro azar de água após a tacada, o jogador pode:

Se uma bola jogada a partir de um volta a parar dentro do mesmo ou outro após a , o jogador pode:

(i) proceder de acordo com a Regra 26-1a. Se após dropar dentro do azar; o jogador escolhe não jogar a bola dropada, ele pode:

(a) com referência a este azar, agir conforme Regra 26-1b, ou se aplicável Regra 26-1c, acrescentando a penalidade adicional de uma tacada prevista por essa Regra; ou

(b) acrescentar uma penalidade adicional de uma tacada e jogar a bola do ponto mais próximo de onde foi dada a última tacada de fora do azar de água (ver Regra 20-5); ou

(ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, a Regra 26-1c; ou

(iii) com a penalidade de uma tacada, jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada fora do azar de água (ver a Regra 20-5).

b. Bola Perdida ou Injogável Fora de Azar ou Fora de Campo

Se uma bola jogada a partir de um azar de água está perdida ou declarada injogável fora do azar ou está fora de campo, o jogador, com penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1 ou 28a, pode: (i) jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto no azar de onde foi jogada pela última vez a bola original (ver Regra 20-5); ou

(ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, a Regra 26-1c, acrescentando a penalidade adicional de uma tacada prevista na Regra, e usando como ponto de referência o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do azar antes de ter parado dentro do azar; ou

(iii) acrescentar uma penalidade adicional de uma tacada e jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada fora do azar (ver a Regra 20-5).

Se uma bola jogada a partir de um está ou declarada fora do ou está , o jogador, com penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1 ou 28a, pode:(i) jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto no de onde foi jogada pela última vez a bola original (ver Regra 20-5); ou(ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, a Regra 26-1c, acrescentando a penalidade adicional de uma tacada prevista na , e usando como ponto de referência o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do antes de ter parado dentro do ; ou(iii) acrescentar uma penalidade adicional de uma tacada e jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última fora do (ver a Regra 20-5).

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

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

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

: Se uma bola jogada de dentro de um for declarada injogável fora do nada há na Regra 26-2b que impeça o jogador de proceder de acordo com a Regra 28b ou c.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO A REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas. Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições.É uma questão de fato se uma bola está, depois de ter sido jogada na direção de um , dentro ou fora do . Para que a bola possa ser considerada no , é preciso que haja evidência razoável de que ela está dentro dele. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como , aplicando-se a Regra 27.Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou Dropar uma bola atrás do , mantendo o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do no alinhamento entre o e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância atrás do ; ou Como alternativas adicionais, disponíveis somente se a bola cruzou pela última vez a margem de um , dropar uma bola fora do dentro da distância de dois tacos e não mais perto do do que (i) o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do ou (ii) um ponto na margem oposta do equidistante do .Se uma bola jogada a partir de um volta a parar dentro do mesmo ou outro após a , o jogador pode:Se uma bola jogada a partir de um está ou declarada fora do ou está , o jogador, com penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1 ou 28a, pode:

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições.É uma questão de fato se uma bola está, depois de ter sido jogada na direção de um , dentro ou fora do . Para que a bola possa ser considerada no , é preciso que haja evidência razoável de que ela está dentro dele. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como , aplicando-se a Regra 27.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições.É uma questão de fato se uma bola está, depois de ter sido jogada na direção de um , dentro ou fora do . Para que a bola possa ser considerada no , é preciso que haja evidência razoável de que ela está dentro dele. Na ausência de tal evidência, a bola deve ser tratada como , aplicando-se a Regra 27.

Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do local de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou Dropar uma bola atrás do , mantendo o ponto onde a bola original cruzou pela última vez a margem do no alinhamento entre o

e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância atrás do ; ou Como alternativas adicionais, disponíveis somente se a bola cruzou pela última vez a margem de um , dropar uma bola fora do dentro da distância de dois tacos e não mais perto do do que (i) o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do ou (ii) um ponto na margem oposta do equidistante do .Se uma bola jogada a partir de um volta a parar dentro do mesmo ou outro após a , o jogador pode:Se uma bola jogada a partir de um está ou declarada fora do ou está , o jogador, com penalidade de uma tacada conforme a Regra 27-1 ou 28a, pode:

(i) jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto no de onde foi jogada pela última vez a bola original (ver Regra 20-5); ou

(ii) proceder de acordo com a Regra 26-1b, ou, se aplicável, a Regra 26-1c, acrescentando a penalidade adicional de uma tacada prevista na , e usando como ponto de referência o ponto em que a bola original cruzou pela última vez a margem do antes de ter parado dentro do ; ou

(iii) acrescentar uma penalidade adicional de uma tacada e jogar uma bola tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última fora do (ver a Regra 20-5).: Quando proceder de acordo com a Regra 26-2b, o jogador não é obrigado a dropar uma bola de acordo com a Regra 27-1 ou 28a.

Se dropar uma bola, não é obrigado a jogá-la. Pode, alternativamente, proceder de acordo com Regra 26-2b(ii) ou (iii).: Se uma bola jogada de dentro de um for declarada injogável fora do nada há na Regra 26-2b que impeça o jogador de proceder de acordo com a Regra 28b ou c.

REGRA 27 - Bola Perdida ou Fora de Campo; Bola Provisória

27-1. Bola Perdida ou Fora de Campo

Se uma bola está perdida ou está fora de campo, o jogador deve jogar uma bola, com a penalidade de uma tacada, tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última tacada com a bola original (ver Regra 20-5).

Se uma bola está ou está , o jogador deve jogar uma bola, com a penalidade de uma tacada, tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última com a bola original (ver Regra 20-5).

Exceções: 1. Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida dentro de um azar de água, o jogador deve proceder de acordo com a Regra 26-1.

Se houver evidência razoável de que a bola original está dentro de um , o jogador deve proceder de acordo com a Regra 26-1.

2. Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida em uma obstrução (Regra 24-3) ou em uma condição anormal de terreno (Regra 25-1c), o jogador deve aplicar a respectiva Regra.

Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida em uma (Regra 24-3) ou em uma (Regra 25-1c), o jogador deve aplicar a respectiva Regra. golfe.tur.br

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA 27-1:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.

27-2. Bola Provisória

a. Procedimento

Na hipótese de uma bola poder estar ou perdida fora de um azar de água ou fora de campo, o jogador pode, para não perder tempo, jogar uma bola provisoriamente, de acordo com a Regra 27-1. O jogador deve informar seu adversário, em jogo por buracos, ou seu marcador ou um co-competidor, em jogo por tacadas, de que pretende jogar uma bola provisória, e deve jogá-la antes que ele ou seu parceiro irem procurar a bola original.

Na hipótese de uma bola poder estar ou fora de um ou , o jogador pode, para não perder tempo, jogar uma bola provisoriamente, de acordo com a Regra 27-1. O jogador deve informar seu adversário, em jogo por buracos, ou seu ou um , em jogo por tacadas, de que pretende jogar uma , e deve jogá-la antes que ele ou seu irem procurar a bola original.

Se não proceder assim e jogar outra bola, essa bola não é uma bola provisória, tornando-se a bola em jogo sob a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1); a bola original está perdida.

(Ordem de saída da área do tee - ver Regra 10-3)

Nota: Caso uma bola provisória jogada conforme a Regra 27-2a possa estar perdida fora de um azar de água ou fora de campo, o jogador pode jogar outra bola provisória. Se outra bola provisória for jogada, ela tem a mesma relação com a bola provisória anterior que a primeira bola provisória tiver com a bola original.

Caso uma jogada conforme a Regra 27-2a possa estar fora de ou , o jogador pode jogar outra . Se outra for jogada, ela tem a mesma relação com a anterior que a primeira tiver com a bola original.

b. Quando a Bola Provisória Se Torna a Bola em Jogo

O jogador pode jogar uma bola provisória até o local onde provavelmente está a bola original. Se ele dá uma tacada com a bola provisória do local onde provavelmente está a bola original ou de um ponto mais perto do buraco que esse local, a bola original é considerada perdida e a bola provisória torna-se a bola em jogo, com a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1).

O jogador pode jogar uma até o local onde provavelmente está a bola original. Se ele dá uma com a do local onde provavelmente está a bola original ou de um ponto mais perto do que esse local, a bola original é considerada perdida e a torna-se a , com a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1).

Se a bola original está perdida fora de um azar de água ou está fora de campo, a bola provisória torna-se a bola em jogo, com a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1).

Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida dentro de um azar de água, o jogador deve proceder de acordo com a Regra 26-1.

Exceção: Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida em uma obstrução (Regra 24-3) ou em uma condição anormal de terreno (Regra 25-1c), o jogador pode proceder de acordo com a Regra aplicável.

Se houver evidência razoável de que a bola original está em uma (Regra 24-3) ou em uma (Regra 25-1c), o jogador pode proceder de acordo com a Regra aplicável.

c. Quando Abandonar a Bola Provisória

Se a bola original não está nem perdida nem fora de campo, o jogador deve abandonar a bola provisória e continuar a jogar com a bola original. Se der quaisquer tacadas

adicionais com a bola provisória, ele está jogando uma bola errada e aplica-se o estabelecido na Regra 15.

Se a bola original não está nem em , o jogador deve abandonar a e continuar a jogar com a bola original. Se der quaisquer adicionais com a , ele está jogando uma e aplica-se o estabelecido na Regra 15.

Nota: Se um jogador jogar uma bola provisória segundo a Regra 27-2a, as tacadas dadas após a invocação desta Regra com uma bola provisória que foi, subsequente, abandonada conforme Regra 27-2c e as tacadas de penalidade, incorridas somente em função de jogar essa bola, são desconsideradas.

Se um jogador jogar uma segundo a Regra 27-2a, as tacadas dadas após a invocação desta Regra com uma que foi, subsequente, abandonada conforme Regra 27-2c e as , incorridas somente em função de jogar essa bola, são desconsideradas.

Se um jogador jogar uma segundo a Regra 27-2a, as tacadas dadas após a invocação desta Regra com uma que foi, subsequente, abandonada conforme Regra 27-2c e as , incorridas somente em função de jogar essa bola, são desconsideradas.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Se uma bola está ou está , o jogador deve jogar uma bola, com a penalidade de uma tacada, tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última com a bola original (ver Regra 20-5).

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Se uma bola está ou está , o jogador deve jogar uma bola, com a penalidade de uma tacada, tão perto quanto possível do ponto de onde foi dada a última com a bola original (ver Regra 20-5).

Se houver evidência razoável de que a bola original está dentro de um , o jogador deve proceder de acordo com a Regra 26-1.

Se houver evidência razoável de que a bola original está perdida em uma (Regra 24-3) ou em uma (Regra 25-1c), o jogador deve aplicar a respectiva Regra. Na hipótese de uma bola poder estar ou fora de um ou , o jogador pode, para não perder tempo, jogar uma bola provisoriamente, de acordo com a Regra 27-1.

O jogador deve informar seu adversário, em jogo por buracos, ou seu ou um , em jogo por tacadas, de que pretende jogar uma , e deve jogá-la antes que ele ou seu irem procurar a bola original. Caso uma jogada conforme a Regra 27-2a possa estar fora de ou , o jogador pode jogar outra . Se outra for jogada, ela tem a mesma relação com a anterior que a primeira tiver com a bola original.

O jogador pode jogar uma até o local onde provavelmente está a bola original. Se ele dá uma com a do local onde provavelmente está a bola original ou de um ponto mais perto do que esse local, a bola original é considerada perdida e a torna-se a , com a penalidade de tacada e distância (Regra 27-1).

Se houver evidência razoável de que a bola original está em uma (Regra 24-3) ou em uma (Regra 25-1c), o jogador pode proceder de acordo com a Regra aplicável. Se a bola original não está nem em , o jogador deve abandonar a e continuar a jogar com a bola original. Se der quaisquer adicionais com a , ele está jogando uma e aplica-se o estabelecido na Regra 15.

Se um jogador jogar uma segundo a Regra 27-2a, as tacadas dadas após a invocação desta Regra com uma que foi, subsequente, abandonada conforme Regra 27-2c e as , incorridas somente em função de jogar essa bola, são desconsideradas.

REGRA 28 - Bola Injogável

Um jogador pode declarar a sua bola injogável em qualquer parte do campo, exceto se a bola está em um azar de água. O jogador é a única pessoa a decidir se a sua bola é injogável.

Se o jogador considera que a sua bola está injogável, deve, com a penalidade de uma tacada:

a. Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou
Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou
b. Dropar uma bola atrás do ponto onde ela se encontra, mantendo esse ponto no alinhamento entre o buraco e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância para trás desse ponto; ou Dropar uma bola atrás do ponto onde ela se encontra, mantendo esse ponto no alinhamento entre o e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância para trás desse ponto; ou

c. Dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do buraco.

Dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do .

Se a bola injogável está em um bunker , 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 deve ser dropada no bunker. A bola pode ser levantada e limpa quando procedendo conforme esta Regra.

PENALIDADE POR INFRAÇÃO À REGRA:

Jogo por buracos - Perda do buraco - Jogo por tacadas - Duas tacadas.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Jogar uma bola de um ponto tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5); ou Dropar uma bola atrás do ponto onde ela se encontra, mantendo esse ponto no alinhamento entre o e o ponto onde dropar a bola, sem limite na distância para trás desse ponto; ou Dropar uma bola dentro da distância de dois tacos do ponto onde a bola se encontra, mas não mais perto do .

OUTRAS FORMAS DE JOGO

REGRA 29 - Partidas de Três Jogadores e de Quatro Jogadores

29-1. Geral

Em partidas de três ou quatro jogadores, durante qualquer volta estipulada, os parceiros devem jogar alternadamente das áreas dos tees além de alternadamente durante o jogo de cada buraco. As tacadas de penalidade não afetam a ordem de jogo. Em partidas de , durante qualquer , os devem jogar alternadamente das além de alternadamente durante o jogo de cada buraco. As não afetam a ordem de jogo.

29-2. Jogo por Buracos

Se um jogador jogar quando seu parceiro devia jogar, sua equipe perde o buraco. Se um jogador jogar quando seu devia jogar, sua equipe perde o buraco.

29-3. Jogo por Tacadas

Se os parceiros derem uma ou mais tacadas na ordem incorreta, essa(s) tacada(s) é (são) anulada(s) e a equipe incorre na penalidade de duas tacadas. A equipe deve corrigir o erro, jogando uma bola na ordem correta tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez na ordem incorreta (ver Regra 20-5). Se a equipe executar uma tacada da área do tee do buraco seguinte sem antes corrigir o erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do green sem declarar a intenção de corrigir o erro, a equipe é desclassificada.

Se os derem uma ou mais na ordem incorreta, essa(s)) é (são) anulada(s) e a equipe incorre na penalidade de duas tacadas. A deve corrigir o erro, jogando uma bola na ordem correta tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez na ordem incorreta (ver Regra 20-5). Se a executar uma da do buraco seguinte sem antes corrigir o erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do sem declarar a intenção de corrigir o erro, a equipe é desclassificada.

Se os derem uma ou mais na ordem incorreta, essa(s)) é (são) anulada(s) e a equipe incorre na penalidade de duas tacadas. A deve corrigir o erro, jogando uma bola na ordem correta tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez na ordem incorreta (ver Regra 20-5). Se a executar uma da do buraco seguinte sem antes corrigir o erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do sem declarar a intenção de corrigir o erro, a equipe é desclassificada.

Em partidas de , durante qualquer , os devem jogar alternadamente das além de alternadamente durante o jogo de cada buraco. As não afetam a ordem de jogo. Se um jogador jogar quando seu devia jogar, sua equipe perde o buraco.

Em partidas de , durante qualquer , os devem jogar alternadamente das além de alternadamente durante o jogo de cada buraco. As não afetam a ordem de jogo. Se um jogador jogar quando seu devia jogar, sua equipe perde o buraco.

Se os derem uma ou mais na ordem incorreta, essa(s)) é (são) anulada(s) e a equipe incorre na penalidade de duas tacadas. A deve corrigir o erro, jogando uma bola na ordem correta tão perto quanto possível do ponto de onde ela foi jogada pela primeira vez na ordem incorreta (ver Regra 20-5).

Se a executar uma da do buraco seguinte sem antes corrigir o erro ou, no caso do último buraco da volta, sair do sem declarar a intenção de corrigir o erro, a equipe é desclassificada.

Regra 30 - Partidas de Três Bolas, Melhor Bola e de Quatro Bolsas, Jogo por Buracos

30-1. Regras do Golfe Aplicáveis

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

As Regras do Golfe aplicam-se às partidas de , e de , salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem:

30-2. Partidas de Três Bolas por Buracos

a. Bola em Repouso Deslocada por um Adversário

Exceto quando algo diferente esteja estabelecido nas Regras, se a bola de um jogador é tocada ou movida por um adversário, seu caddie ou equipamento, sem ser ao procurá-la, aplica-se a Regra 18-3b. Esse adversário incorre na penalidade de uma tacada em sua partida com o jogador, mas não em sua partida com o outro adversário.

Exceto quando algo diferente esteja estabelecido nas , se a bola de um jogador é tocada ou por um adversário, seu ou , sem ser ao procurá-la, aplica-se a Regra 18-3b. Esse

adversário incorre na penalidade de uma tacada em sua partida com o jogador, mas não em 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, seu caddie ou equipamento, não há penalidade. Em sua partida com esse adversário, o jogador pode jogar a bola de onde está ou, antes de qualquer tacada ser dada por quaisquer das equipes, ele pode cancelar a tacada e jogar uma bola sem penalidade de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5). Em sua partida com o outro jogador, a bola deve ser jogada de onde está.

Se a bola de um jogador é desviada ou parada acidentalmente por um adversário, seu ou , não há penalidade. Em sua partida com esse adversário, o jogador pode jogar a bola de onde está ou, antes de qualquer ser dada por quaisquer das , ele pode cancelar a e jogar uma bola sem penalidade de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5). Em sua partida com o outro jogador, a bola deve ser jogada de onde está.

Exceção: Bola batendo na pessoa que atende à bandeira - ver Regra 17-3b.

Bola batendo na pessoa que atende à - ver Regra 17-3b.

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

30.3. Partidas de Melhor Bola e de Quatro Bolas

a. Representação da Equipe

Uma equipe pode ser representada por um dos parceiros durante 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.

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

b. Máximo de Catorze Tacos

Uma equipe é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos parceiros.

Uma equipe é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos .

c. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem à mesma equipe podem ser jogadas na ordem que a equipe julgar melhor.

As bolas que pertencem à mesma podem ser jogadas na ordem que a julgar melhor.

d. Bola Errada

Se um jogador der uma tacada com uma bola errada, que não estiver em um azar ele é desclassificado nesse buraco, mas seu parceiro não incorre em penalidade, mesmo que a bola errada lhe pertença. Se a bola errada pertence a outro jogador, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.

Se um jogador der uma com uma , que não estiver em um é desclassificado nesse buraco, mas seu não incorre em penalidade, mesmo que a lhe pertença. Se a pertence a outro jogador, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a foi jogada pela primeira vez.

e. Desclassificação da Equipe

(i) Uma equipe é desclassificada por infração, por parte de qualquer um dos parceiros, a qualquer das seguintes Regras:

(i) Uma é desclassificada por infração, por parte de qualquer um dos parceiros, a

qualquer das seguintes Regras:

- . Regra 1 Acordo para Descumprir Regras
- . Regra 4-1, ou -2 Tacos
- . Regra 5-1, ou -2 A Bola
- . Regra 6-2a Handicap (jogar com handicap mais alto)
- . Regra 6-4 Caddie (tendo mais de um caddie e não corrigir o erro imediatamente)
- . Regra 6-7 Demora Injustificada, Jogo Lento (reincidência)
- . Regra 14-3 Dispositivos Artificiais e Equipamentos Incomuns

(ii) Uma equipe é desclassificada por infração, por todos os parceiros, a qualquer uma das seguintes Regras:

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

(iii) Em todos os outros casos onde uma infração a uma Regra resultaria na desclassificação, o jogador é desclassificado apenas por esse buraco.

f. Conseqüências de Outras Penalidades

Se uma infração a uma Regra por parte de um jogador auxilia o jogo de seu parceiro ou prejudica o jogo de seu adversário, o parceiro incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade em que o jogador incorra.

Se uma infração a uma por parte de um jogador auxilia o jogo de seu ou prejudica o jogo de seu adversário, o incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade em que o jogador incorra. golfe.tur.br

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

g. Jogar Simultaneamente Outra Modalidade de Jogo

Quando, em uma partida de melhor bola ou de quatro bolas por buracos, se joga simultaneamente outra modalidade de jogo, aplicam-se as Regras específicas acima referidas.

Quando, em uma partida de ou de por buracos, se joga simultaneamente outra modalidade de jogo, aplicam-se as Regras específicas acima referidas

Quando, em uma partida de ou de por buracos, se joga simultaneamente outra modalidade de jogo, aplicam-se as Regras específicas acima referidas

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. As Regras do Golfe aplicam-se às partidas de , e de , salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem: Exceto quando algo diferente esteja estabelecido nas , se a bola de um jogador é tocada ou por um adversário, seu ou , sem ser ao procurá-la, aplica-se a Regra 18-3b.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. As Regras do Golfe aplicam-se às partidas de , e de , salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem: Exceto quando algo diferente esteja estabelecido nas , se a bola de um jogador é tocada ou por um adversário, seu ou , sem ser ao procurá-la, aplica-se a Regra 18-3b.

Esse adversário incorre na penalidade de uma tacada em sua partida com o jogador, mas não em sua partida com o outro adversário. Se a bola de um jogador é desviada ou parada acidentalmente por um adversário, seu ou , não há penalidade. Em sua partida com esse adversário, o jogador pode jogar a bola de onde está ou, antes de qualquer ser dada por quaisquer das , ele pode cancelar a e jogar uma bola sem penalidade de tão perto quanto possível do ponto de onde a bola original foi jogada pela última vez (ver Regra 20-5).

Em sua partida com o outro jogador, a bola deve ser jogada de onde está. Bola batendo na pessoa que atende à - ver Regra 17-3b.

Uma pode ser representada por um dos durante toda ou qualquer parte da partida; não é necessária a presença de todos os . Um ausente pode juntar-se à partida entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco. Uma equipe é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos .

As bolas que pertencem à mesma podem ser jogadas na ordem que a julgar melhor. Se um jogador der uma com uma , que não estiver em um é desclassificado nesse buraco, mas seu não incorre em penalidade, mesmo que a lhe pertença. Se a pertence a outro jogador, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a foi jogada pela primeira vez.

(i) Uma é desclassificada por infração, por parte de qualquer um dos parceiros, a qualquer das seguintes Regras: Se uma infração a uma por parte de um jogador auxilia o jogo de seu ou prejudica o jogo de seu adversário, o incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade em que o jogador incorra.

Quando, em uma partida de ou de por buracos, se joga simultaneamente outra modalidade de jogo, aplicam-se as Regras específicas acima referidas

REGRA 31 - Partidas de Quatro Bolas por Tacadas

31-1. Geral

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

Em partidas de por tacadas, dois jogam como , jogando cada um sua bola. O score mais baixo dos dois é o score nesse buraco. Se um não jogar um buraco até o fim, não há penalidade.

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

31-2. Representação da Equipe

Uma equipe pode ser representada por qualquer um dos parceiros durante toda ou qualquer parte de uma volta estipulada; não é necessária a presença de ambos os parceiros. Um competidor ausente pode juntar-se a seu parceiro entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

Uma pode ser representada por qualquer um dos durante toda ou qualquer parte de uma ; não é necessária a presença de ambos os . Um ausente pode juntar-se a seu entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco.

31-3. Máximo de Catorze Tacos

Uma equipe é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos parceiros. Uma é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos .

31-4. Registro de Scores

O marcador deve registrar, em cada buraco, unicamente o score bruto do parceiro cujo score contará. Os scores brutos que contam em cada buraco devem ser

individualmente identificáveis; caso contrário, a equipe é desclassificada. Somente um dos parceiros é responsável pelo cumprimento do estabelecido na Regra 6-6b.

O deve registrar, em cada buraco, unicamente o escore bruto do cujo escore contará. Os escores brutos que contam em cada buraco devem ser individualmente identificáveis; caso contrário, a é desclassificada. Somente um dos é responsável pelo cumprimento do estabelecido na Regra 6-6b. (Escore errado - ver Regra 31-7a)

31-5. Ordem de Jogo

As bolas que pertencem à mesma equipe podem ser jogadas na ordem em que a equipe julgar melhor. As bolas que pertencem à mesma podem ser jogadas na ordem em que a julgar melhor.

31-6. Bola Errada

Se um competidor der uma tacada com uma bola errada, que não estiver em um azar, ele incorre em uma penalidade de duas tacadas e deve corrigir seu erro jogando a bola correta ou procedendo segundo as Regras. Seu parceiro não incorre em penalidade, mesmo que a bola errada lhe pertença.

Se um der uma com uma , que não estiver em um , ele incorre em uma penalidade de duas tacadas e deve corrigir seu erro jogando a bola correta ou procedendo segundo as . Seu não incorre em penalidade, mesmo que a lhe pertença. Se a bola errada pertence a outro competidor, seu dono deve colocar uma bola no ponto de onde a bola errada foi jogada pela primeira vez.

31-7. Penalidades de Desclassificação

a. Infração por um Parceiro

Uma equipe é desclassificada da competição por infração, por qualquer um dos dois parceiros, a qualquer das seguintes Regras:

Uma é desclassificada da competição por infração, por qualquer um dos dois , a qualquer das seguintes Regras:

- . Regra 1-3 Acordo para Descumprir Regras
- . Regra 3-4 Recusa em Cumprir uma Regra
- . Regra 4-1 ou -2 Tacos
- . Regra 5-1 ou -2 A Bola
- . Regra 6-2b Handicap (jogar com handicap mais alto; falta de registrar o handicap)
- . Regra 6-4 Caddie (tendo mais de um caddie e não corrigir o erro imediatamente)
- . Regra 6-6b Assinatura e Entrega do Cartão de Escore
- . Regra 6-6d Escore Errado em um Buraco, isto é, quando o escore registrado do parceiro, cujo escore contará, for inferior ao realizado de fato. Se o escore registrado do parceiro, cujo escore contará, for superior ao realizado de fato, esse escore é o válido.
- . Regra 6-7 Demora Injustificada, Jogo Lento (reincidência)
- . Regra 7-1 Treino Antes ou Entre Voltas
- . Regra 14-3 Dispositivos Artificiais e Equipamentos Incomuns
- . Regra 31-4 Escores Brutos que Contam não Individualmente Identificáveis

b. Infração por Ambos os Parceiros

Uma equipe é desclassificada:

Uma equipe é desclassificada:

(i) por infração por ambos parceiros à Regra 6-3 (Hora de Saída e Grupos) ou Regra 6-8 (Interrupção do Jogo), ou

(ii) se, no mesmo buraco, ambos parceiros cometerem uma infração a uma Regra cuja penalidade seja desclassificação da competição ou nesse buraco.

c. Somente para o Buraco

Em todos os outros casos em que uma infração a uma Regra implica desclassificação, o competidor só é desclassificado do buraco em que a infração ocorreu.

Em todos os outros casos em que uma infração a uma implica desclassificação, o competidor só é desclassificado do buraco em que a infração ocorreu.

31-8. Consequências de Outras Penalidades

Se uma infração a uma Regra por parte de um competidor auxilia o jogo de seu parceiro, o parceiro incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade incorrida pelo competidor.

Se uma infração a uma por parte de um auxilia o jogo de seu , o incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade incorrida pelo .

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

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Em partidas de por tacadas, dois jogam como , jogando cada um sua bola. O score mais baixo dos dois é o score nesse buraco. Se um não jogar um buraco até o fim, não há penalidade.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Em partidas de por tacadas, dois jogam como , jogando cada um sua bola. O score mais baixo dos dois é o score nesse buraco. Se um não jogar um buraco até o fim, não há penalidade.

Uma pode ser representada por qualquer um dos durante toda ou qualquer parte de uma ; não é necessária a presença de ambos os . Um ausente pode juntar-se a seu entre dois buracos, mas não durante o jogo de um buraco. Uma é penalizada por infração às Regras 4-3a(iii) e 4-4 por qualquer um dos .

O deve registrar, em cada buraco, unicamente o score bruto do cujo score contará. Os scores brutos que contam em cada buraco devem ser individualmente identificáveis; caso contrário, a é desclassificada. Somente um dos é responsável pelo cumprimento do estabelecido na Regra 6-6b.

As bolas que pertencem à mesma podem ser jogadas na ordem em que a julgar melhor. Se um der uma com uma , que não estiver em um , ele incorre em uma penalidade de duas tacadas e deve corrigir seu erro jogando a bola correta ou procedendo segundo as .

Seu não incorre em penalidade, mesmo que a lhe pertença. Uma é desclassificada da competição por infração, por qualquer um dos dois , a qualquer das seguintes Regras: Uma equipe é desclassificada:

Em todos os outros casos em que uma infração a uma implica desclassificação, o competidor só é desclassificado do buraco em que a infração ocorreu. Se uma infração a uma por parte de um auxilia o jogo de seu , o incorre na penalidade aplicável, além de qualquer penalidade incorrida pelo .

REGRA 32 - Competições Contra "Bogey", "Par" e "Stableford"

32-1. Regulamento

As competições contra "Bogey", "par" e "Stableford" são formas de competições por tacadas em que se joga contra um escore determinado para cada buraco. As Regras de jogo por tacadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

As competições contra "Bogey", "par" e "Stableford" são formas de competições por tacadas em que se joga contra um escore determinado para cada buraco. As de jogo por tacadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

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 escore no conjunto dos buracos.

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

O marcador é exclusivamente responsável pelo registro do número bruto de tacadas para cada um dos buracos em que o competidor obtém um escore líquido igual ou inferior ao escore determinado.

Nota 1: Máximo de Quatorze Tacos - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 4-4. Máximo de Quatorze Tacos - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 4-4.

Nota 2: Um Caddie A Qualquer Momento - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 6-4.

Um Caddie A Qualquer Momento - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 6-4.

Nota 3: Atraso Indevido; Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do competidor é reajustado mediante a subtração de um buraco de seu escore total.

Atraso Indevido; Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do é reajustado mediante a subtração de um buraco de seu escore total.

b. Competições "Stableford"

A contagem em competições "Stableford" é feita por pontos, que são atribuídos em relação com o escore determinado para cada buraco, da seguinte forma:

A contagem em competições "Stableford" é feita por pontos, que são atribuídos em relação com o escore determinado para cada buraco, da seguinte forma:

Tacadas Feitas no Buraco Pontos

Mais do que uma acima do escore determinado ou escore 0 não marcado

Mais do que uma acima do escore determinado ou escore 0 não marcado

Uma acima do escore determinado 1

Escore determinado 2

Menos uma do que o escore determinado 3

Menos duas do que o escore determinado 4

Menos três do que o escore determinado 5

Menos quatro do que o escore determinado 6

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

O marcador é unicamente responsável pelo registro do número bruto de tacadas executadas em cada um dos buracos em que o competidor obtenha um escore líquido que lhe permita marcar um ou mais pontos.

Nota 1: Máximo de Quatorze Tacos (Regra 4-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Do total de pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos.

Máximo de Quatorze Tacos (Regra 4-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Do total de pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos.

Nota 2: Um Caddie A Qualquer Momento (Regra 6-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Dos pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos.

Um Caddie A Qualquer Momento (Regra 6-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Dos pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos.

Nota 3: Atraso Indevido, Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do competidor é reajustado, deduzindo dois pontos do total de pontos obtidos na volta.

Atraso Indevido, Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do é reajustado, deduzindo dois pontos do total de pontos obtidos na volta.

32-2. Penalidades de Desclassificação

a. Da Competição

Um competidor é desclassificado da competição por infração a qualquer das seguintes Regras:

Um é desclassificado da competição por infração a qualquer das seguintes :

- . Regra 1-3 Acordo para Descumprir Regras
- . Regra 3-4 Recusa em Cumprir uma Regra
- . Regra 4-1 ou -2 Tacos
- . Regra 5-1 ou -2 A Bola
- . Regra 6-2b Handicap (jogar com handicap mais alto, falta de registrar o handicap)
- . Regra 6-3 Hora de Saída e Grupos
- . Regra 6-4 Caddie (tendo mais de um caddie) e não corrigir o erro imediatamente)
- . Regra 6-6b Assinatura e Entrega do Cartão de Escore
- . Regra 6-6d Resultado Errado para um Buraco, isto é, quando o escore registrado for menor do que o obtido de fato, mas não há penalidade se uma infração a esta Regra não afetar o resultado do buraco.
- . Regra 6-7 Demora Injustificada; Jogo Lento (reincidência)
- . Regra 6-8 Interrupção do Jogo
- . Regra 7-1 Treino Antes ou Entre Voltas
- . Regra 14-3 Dispositivos Artificiais e Equipamentos Incomuns

b. Para um buraco

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

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

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

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições - ver páginas.....As competições contra "Bogey", "par" e "Stableford" são formas de competições por tacadas em que se joga contra um escore determinado para cada buraco. As de jogo por tacadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições - ver páginas.....As competições contra "Bogey", "par" e "Stableford" são formas de competições por tacadas em que se joga contra um escore determinado para cada buraco. As de jogo por tacadas aplicam-se a estas competições, salvo quando estejam em contradição com as Regras específicas que se seguem.

A contagem nas competições contra "bogey" e "par" é feita como no jogo por buracos. Qualquer buraco no qual um não apresenta resultado é considerado como perdido. O vencedor é o que realiza o melhor escore no conjunto dos buracos. Máximo de Quatorze Tacos - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 4-4.

Um Caddie A Qualquer Momento - Penalidades como em partidas por buracos - ver Regra 6-4. Atraso Indevido; Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do é reajustado mediante a subtração de um buraco de seu escore total.

A contagem em competições "Stableford" é feita por pontos, que são atribuídos em relação com o escore determinado para cada buraco, da seguinte forma: Mais do que uma acima do escore determinado ou escore 0 não marcado

Máximo de Quatorze Tacos (Regra 4-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Do total de pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos.

Um Caddie A Qualquer Momento (Regra 6-4) - As penalidades aplicam-se da seguinte forma: Dos pontos obtidos na volta, deduzir dois pontos por cada buraco em que ocorreu uma falta; dedução máxima por volta: quatro pontos. Atraso Indevido, Jogo Lento (Regra 6-7), o escore do é reajustado, deduzindo dois pontos do total de pontos obtidos na volta.

Um é desclassificado da competição por infração a qualquer das seguintes :

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

ADMINISTRAÇÃO

REGRA 33 - A Comissão

33-1. Regulamento; Supressão de Regras

A Comissão é responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada.

A é responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada. A Comissão não tem competência para suprimir uma Regra do Golfe.

Algumas Regras específicas, relativas ao jogo por tacadas, são tão significativamente diferentes das que regem o jogo por buracos, que combinar as duas modalidades não é praticável nem permitido. Os escores de partidas jogadas e os cartões de escores entregues nestas circunstâncias não devem ser aceitos.

Em competições por tacadas, a Comissão pode limitar as atribuições de um árbitro.

33-2. O Campo

a. Demarcação do Campo e das Margens

A Comissão deve demarcar corretamente:

A deve demarcar corretamente:

- (i) o campo e o fora de campo,
- (ii) as margens dos azares de água e dos azares laterais de água,
- (iii) o terreno em reparo, 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 tacadas e sempre que a Comissão o considere necessário, mas desde que todos os competidores joguem em uma única volta com os buracos colocados na mesma posição.

Devem abrir-se novos no dia em que começa uma competição por tacadas e sempre que a o considere necessário, mas desde que todos os joguem em uma única volta com os colocados na mesma posição.

Exceção: Quando for impossível reparar um buraco estragado de maneira que ele satisfaça a sua Definição, a Comissão pode mandar abrir um buraco novo em uma nova posição semelhante e próxima daquele.

Quando for impossível reparar um estragado de maneira que ele satisfaça a sua Definição, a pode mandar abrir um novo em uma nova posição semelhante e próxima daquele.

Nota: Quando uma só volta será jogada em mais do que um dia, a Comissão pode estabelecer nas condições da competição que os buracos e as áreas do tee podem estar em locais diferentes em cada dia da competição, desde que, no mesmo dia, todos os competidores joguem com os buracos e as áreas do tee na mesma posição.

Quando uma só volta será jogada em mais do que um dia, a pode estabelecer nas condições da competição que os e as podem estar em locais diferentes em cada dia da competição, desde que, no mesmo dia, todos os joguem com os e as na mesma posição.

c. Local de Treino

Quando não existir uma zona para treino disponível fora da área do campo da competição, a Comissão deve, se isso for possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição. Em qualquer um dos dias de uma competição por tacadas, normalmente, a Comissão não deve permitir que se treine sobre ou em direção de um green ou a partir de um azar do campo da competição.

Quando não existir uma zona para treino disponível fora da área do da competição, a deve, se isso for possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição. Em qualquer um dos dias de uma competição por tacadas, normalmente, a não deve permitir que se treine sobre ou em direção de um ou a partir de um do da competição.

d. Campo Sem Condições de Jogo

Se a Comissão ou seu representante autorizado considera que, por qualquer motivo, o campo não está em condições de jogo ou que existem razões que tornam impossível jogar em condições normais, pode, tanto em jogo por buracos como em jogo por tacadas, determinar a suspensão temporária do jogo ou, em jogo por tacadas, declarar a volta anulada e cancelar todos os escores obtidos na volta em questão. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades em que os jogadores tenham incorrido nessa volta são canceladas.

Se a ou seu representante autorizado considera que, por qualquer motivo, o não está em condições de jogo ou que existem razões que tornam impossível jogar em condições normais, pode, tanto em jogo por buracos como em jogo por tacadas, determinar a

suspensão temporária do jogo ou, em jogo por tacadas, declarar a volta anulada e cancelar todos os escores obtidos na volta em questão. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades em que os jogadores tenham incorrido nessa volta são canceladas. (Procedimento para interromper e recomeçar o jogo - ver Regra 6-8).

33-3. Horas de Saída e Grupos

A Comissão deve marcar os horários de saída e, em partidas por tacadas, formar os grupos em que os competidores devem jogar.

A deve marcar os horários de saída e, em partidas por tacadas, formar os grupos em que os devem jogar.

Quando uma competição por buracos for jogada durante um período de tempo mais extenso, a Comissão determina os prazos dentro dos quais cada volta da competição devem ser completadas. Quando for permitido aos jogadores marcarem a data de suas partidas dentro dos prazos estipulados, a Comissão deve anunciar que a competição deve ser jogada em um horário determinado do último dia do prazo, a não ser que os jogadores concordem em jogar em uma data anterior.

33-4. Tabela de Tacadas de Handicap

A Comissão deve publicar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dadas ou recebidas as tacadas de handicap.

A deve publicar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dadas ou recebidas as de handicap.

33.5. Cartão de Escores

Em competições por tacadas, a Comissão deve entregar a cada competidor um cartão de escores, incluindo a data e seu nome ou, no caso de partidas de quatro jogadores ou de quatro bolas por tacadas, os nomes dos competidores.

Em competições por tacadas, a deve entregar a cada um cartão de escores, incluindo a data e seu nome ou, no caso de partidas de ou de por tacadas, os nomes dos .

Em competições por tacadas a Comissão é responsável pela soma dos escores obtidos nos diferentes buracos e pela aplicação do handicap indicado no cartão de escores.

Em competições de quatro bolas por tacadas, a Comissão é responsável pela apuração do escore da melhor bola em cada buraco, aplicando simultaneamente os handicaps registrados no cartão de escores, além da soma dos escores da melhor bola.

Em competições contra "bogey", "par" ou "Stableford", a Comissão é responsável pela aplicação do handicap registrado no cartão de escores, pela determinação do escore em cada buraco e pelo escore total ou total de pontos. golfe.tur.br

33-6. Forma de Desempate

A Comissão deve indicar a forma, dia e hora para a resolução de um empate em competições por buracos ou por tacadas, quer se jogue com ou sem handicap.

A deve indicar a forma, dia e hora para a resolução de um empate em competições por buracos ou por tacadas, quer se jogue com ou sem handicap.

Uma partida por buracos empatada não pode ser decidida em jogo por tacadas. Uma partida por tacadas empatada não pode ser decidida em jogo por buracos.

33-7. Penalidade de Desclassificação; a Critério da Comissão

Uma penalidade de desclassificação pode, em casos excepcionais e individuais, ser suprimida, modificada ou imposta, se a Comissão julgar que essa decisão é apropriada.

Uma penalidade de desclassificação pode, em casos excepcionais e individuais, ser suprimida, modificada ou imposta, se a julgar que essa decisão é apropriada.

Qualquer penalidade que não seja a desclassificação não pode ser alterada nem suprimida.

Se a Comissão considerar um jogador culpado por uma grave infração da etiqueta, ela pode impor uma penalidade de desclassificação segundo esta Regra.

33-8. Regras Locais

a. Diretrizes

A Comissão pode elaborar Regras Locais para atender a situações anormais, desde que elas estejam de acordo com as diretrizes estabelecidas no Apêndice I.

A pode elaborar Regras Locais para atender a situações anormais, desde que elas estejam de acordo com as diretrizes estabelecidas no Apêndice I.

b. Suprimir ou Modificar uma Regra

Uma Regra do golfe não pode ser suprimida por uma Regra Local. Entretanto, se uma Comissão considerar que condições locais anormais interferem com o bom andamento do jogo, de tal maneira que se torne necessária a elaboração de uma Regra Local que modifique as Regras do Golfe, esta Regra Local deve ser autorizada pela R&A.

Uma Regra do golfe não pode ser suprimida por uma Regra Local. Entretanto, se uma considerar que condições locais anormais interferem com o bom andamento do jogo, de tal maneira que se torne necessária a elaboração de uma Regra Local que modifique as Regras do Golfe, esta Regra Local deve ser autorizada pela .

Uma Regra do golfe não pode ser suprimida por uma Regra Local. Entretanto, se uma considerar que condições locais anormais interferem com o bom andamento do jogo, de tal maneira que se torne necessária a elaboração de uma Regra Local que modifique as Regras do Golfe, esta Regra Local deve ser autorizada pela .

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições.A é responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições.A é responsável pela elaboração do regulamento segundo o qual uma competição deve ser jogada.

A deve demarcar corretamente:

Devem abrir-se novos no dia em que começa uma competição por tacadas e sempre que a o considere necessário, mas desde que todos os joguem em uma única volta com os colocados na mesma posição.

Quando for impossível reparar um estragado de maneira que ele satisfaça a sua Definição, a pode mandar abrir um novo em uma nova posição semelhante e próxima daquele.

Quando uma só volta será jogada em mais do que um dia, a pode estabelecer nas condições da competição que os e as podem estar em locais diferentes em cada dia da competição, desde que, no mesmo dia, todos os joguem com os e as na mesma posição.

Quando não existir uma zona para treino disponível fora da área da competição, a deve, se isso for possível, definir o local em que os jogadores podem treinar em qualquer dia da competição. Em qualquer um dos dias de uma competição por tacadas, normalmente, a não deve permitir que se treine sobre ou em direção de um ou a partir de um do da competição.

Se a ou seu representante autorizado considera que, por qualquer motivo, o não está em condições de jogo ou que existem razões que tornam impossível jogar em condições normais, pode, tanto em jogo por buracos como em jogo por tacadas, determinar a suspensão temporária do jogo ou, em jogo por tacadas, declarar a volta anulada e cancelar todos os escores obtidos na volta em questão. Quando uma volta é cancelada, todas as penalidades em que os jogadores tenham incorrido nessa volta são canceladas.

A deve marcar os horários de saída e, em partidas por tacadas, formar os grupos em que os devem jogar. A deve publicar uma tabela indicando a ordem dos buracos em que devem ser dadas ou recebidas as de handicap. Em competições por tacadas, a deve entregar a cada um cartão de escores, incluindo a data e seu nome ou, no caso de partidas de ou de por tacadas, os nomes dos .

A deve indicar a forma, dia e hora para a resolução de um empate em competições por buracos ou por tacadas, quer se jogue com ou sem handicap. Uma penalidade de desclassificação pode, em casos excepcionais e individuais, ser suprimida, modificada ou imposta, se a julgar que essa decisão é apropriada.

A pode elaborar Regras Locais para atender a situações anormais, desde que elas estejam de acordo com as diretrizes estabelecidas no Apêndice I.

Uma Regra do golfe não pode ser suprimida por uma Regra Local. Entretanto, se uma considerar que condições locais anormais interferem com o bom andamento do jogo, de tal maneira que se torne necessária a elaboração de uma Regra Local que modifique as Regras do Golfe, esta Regra Local deve ser autorizada pela .

REGRA 34 - Reclamações e Decisões

34-1. Reclamações e Penalidades

a. Competições por Buracos

Se a Comissão receber uma reclamação com base na Regra 2-5, deve tomar uma decisão o mais rapidamente possível, para que o escore da partida, se necessário, seja acertado. Se a reclamação não for feita de acordo com a Regra 2-5, não deve ser apreciada pela Comissão.

Se a receber uma reclamação com base na Regra 2-5, deve tomar uma decisão o mais rapidamente possível, para que o escore da partida, se necessário, seja acertado. Se a reclamação não for feita de acordo com a Regra 2-5, não deve ser apreciada pela .

Não há prazo para aplicar a penalidade de desclassificação por infração à Regra 1-3.

b. Competições por Tacadas

Em competições por tacadas, nenhuma penalidade pode ser rescindida, modificada ou imposta depois da competição ser encerrada. Diz-se que uma competição está encerrada quando o resultado for oficialmente anunciado ou, em uma classificação por tacadas seguida de partida por buracos, o jogador der a tacada da área do tee na sua primeira partida por buracos.

Em competições por tacadas, nenhuma penalidade pode ser rescindida, modificada ou imposta depois da competição ser encerrada. Diz-se que uma competição está encerrada quando o resultado for oficialmente anunciado ou, em uma classificação por

tacadas seguida de partida por buracos, o jogador der a tacada da na sua primeira partida por buracos.

Exceções: Uma penalidade de desclassificação deve ser aplicada depois da competição estar encerrada, se um competidor:

- (i) infringiu a Regra 1-3 (Acordo em Descumprir Regras); ou
- (ii) entregou o cartão de escores no qual indicou um handicap que, antes da competição encerrar, ele sabia ser superior àquele a que tinha direito, e isso alterou o número de tacadas recebidas (Regra 6-2b); ou
- (iii) entregou o cartão de escores para qualquer buraco com um escore 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 Árbitro

Se a Comissão nomear um árbitro, as decisões deste são definitivas.
Se a nomear um , as decisões deste são definitivas.

34-3. Decisões da Comissão

Na ausência de um árbitro, os jogadores devem apresentar qualquer caso em dúvida ou litígio referente às Regras à Comissão, sendo sua decisão definitiva.

Na ausência de um , os jogadores devem apresentar qualquer caso em dúvida ou litígio referente às à , sendo sua decisão definitiva.

Se a Comissão não conseguir chegar a uma conclusão, deve referir o caso à Comissão de Regras do Golfe da R&A, cuja decisão é definitiva.

Se o caso em dúvida ou litígio não tiver sido apresentado à Comissão de Regras do Golfe, o(s) jogador(es) têm o direito de, através de um representante da Comissão devidamente autorizado, enviar uma exposição conjunta à Comissão de Regras do Golfe, a fim de obter um parecer sobre a correção da decisão tomada. A resposta será enviada a esse representante autorizado.

Se o jogo não for conduzido em conformidade com as Regras do Golfe, a Comissão de Regras do Golfe não emitirá qualquer parecer sobre qualquer questão.

Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Todos os termos definidos estão grafados em e relacionados em ordem alfabética na seção Definições. Se a receber uma reclamação com base na Regra 2-5, deve tomar uma decisão o mais rapidamente possível, para que o escore da partida, se necessário, seja acertado.

Se a reclamação não for feita de acordo com a Regra 2-5, não deve ser apreciada pela .Em competições por tacadas, nenhuma penalidade pode ser rescindida, modificada ou imposta depois da competição ser encerrada. golfe.tur.br

Diz-se que uma competição está encerrada quando o resultado for oficialmente anunciado ou, em uma classificação por tacadas seguida de partida por buracos, o jogador der a tacada da na sua primeira partida por buracos. Se a nomear um , as decisões deste são definitivas.Na ausência de um , os jogadores devem apresentar qualquer caso em dúvida ou litígio referente às à , sendo sua decisão definitiva.